

ESCOLHAS PESSOAIS MAS NEM TANTO A CONSTRUÇÃO DA ÉTICA EM JOGOS DIGITAIS

Vanderlei J. Zacchi

1. INTRODUÇÃO

Jogadores digitais muitas vezes se defrontam com dilemas que, senão incontornáveis, causarão alguma espécie de consequência na sua trajetória de jogo ou colocarão em xeque seus valores pessoais e sociais. No decorrer do jogo, escolhas precisam ser feitas a todo instante, mas em muitos casos não há o que escolher, pois a própria mecânica do jogo impõe o caminho: ou se pratica o ato ou o jogo não prossegue. E o que fazer quando o ato “imposto” fere princípios morais, sociais e éticos vigentes na sociedade?

A escolha, na verdade, pode acontecer já antes do próprio jogo. Ao optar por um jogo de guerra, por exemplo, o jogador já deve saber de antemão que muito provavelmente precisará eliminar pessoas, ou melhor, personagens. Obviamente, as consequências desses atos serão sentidas no próprio jogo e não terão o mesmo impacto que teriam no caso da eliminação de pessoas na vida real. Mesmo assim, sendo o jogo uma possível metáfora da vida (assim como toda ficção), é preciso problematizar as possíveis fronteiras entre jogo e vida, ficção e realidade. Há também outros jogos que trazem em si embutidas essas escolhas sem que o jogador possa saber de antemão. Em alguns casos, elas

são optativas, mas em outros, incontornáveis, pois delas depende a própria continuidade do jogo.

Neste capítulo, com base nas observações acima, farei inicialmente algumas considerações em torno do conceito de ética e algumas possíveis vinculações suas com os jogos digitais. Em seguida farei uma pequena análise dessas vinculações aplicadas ao jogo *The Cave* (THE CAVE, 2013).

2. ÉTICA E JOGOS DIGITAIS

Fazer escolhas, de alguma maneira, pressupõe agência e um certo grau de autonomia. Diferentemente do que acontece com tipos de texto ficcional mais tradicionais, determinados gêneros de jogos digitais permitem ao usuário fazer escolhas que na maioria das vezes vão influenciar na narrativa. Isso quer dizer que diferentes jogadores podem trilhar diferentes caminhos, ou um mesmo jogador pode trilhar diferentes caminhos cada vez que joga um mesmo jogo, ainda que o resultado final acabe sendo invariável. Murray (1997, p. 128), no entanto, afirma que a agência vai além da mera participação ou atividade. Ela requer autonomia e uma grande gama de escolhas possíveis. Já Aarseth (2004, p. 366) acredita que as escolhas são parte integrante de qualquer jogo. No entanto, nos primeiros jogos de aventura, segundo ele, tinha-se a impressão de que o enredo dominante era “descoberto pelo usuário”, quando na verdade já estava presente desde o princípio. O que os caracterizava, portanto, era a redescoberta do único caminho possível. Gee (2008) também pondera que a autonomia do jogador em muitos casos é determinada pelos próprios idealizadores dos jogos. Isso pode ir desde a possibilidade de escolher o nível de dificuldade até situações – como nas narrativas de final indefinido – em que os jogadores deixam de acatar os objetivos dos idealizadores e fazem suas próprias escolhas (p. 25). Para ele, enfim, bons jogos são aqueles em que os usuários sentem que suas ações e decisões são cocriadoras do mundo em que estão imersos e das experiências que estão tendo (p. 31).

Em relação à agência, Schott (2006, p. 134) aponta que o jogo não é muito diferente de outras áreas da atividade humana. Agência, segundo ele, implica mais que simplesmente responder a um estímulo, mas também explorar e manipular o ambiente e tentar exercer influência sobre ele. Assim como na vida real, portanto, o ato de jogar envolve atividades reguladas em ambientes que restringem os comportamentos. Mas, se por um lado os jogadores podem procurar se adequar a essas restrições, por outro podem também tentar transgredi-las e exercer algum tipo de controle. A agência pressupõe, portanto, uma “intencio-

nalidade” (p. 139), de modo que os jogadores podem agir visando a geração de certos acontecimentos futuros. No entanto, nada garante que esses resultados sejam alcançados. Dessa forma, as ações e intenções dos jogadores (assim como na vida real) podem levar a resultados não planejados, ou até mesmo não desejados. Essa indefinição, como resultado das tomadas de decisão pelo sujeito, não se contrapõe a processos éticos e morais, segundo Bauman (2011). Pelo contrário: para ele (p. 69), ao aceitar as próprias responsabilidades, o sujeito tem diante de si “a esperança de uma integração impregnada de moralidade”. Assim, “Sem se confrontar com a possibilidade de escolhas erradas, pouco pode ser feito para se perseverar na busca da certa. Longe de ser uma das principais ameaças à moralidade [...], a incerteza é o quintal de casa da pessoa moral e o único solo em que a moralidade pode brotar e florescer” (p. 70).

Muitas vezes, as opções de escolha e o campo de ação são limitados. Johnson-Eilola (1998, p. 208) questiona as pressuposições envolvidas nas mecânicas dos próprios jogos, que muitas vezes oferecem apenas opções binárias de ação. Ele cita como exemplo jogos típicos de eliminação do inimigo (alienígenas, mais especificamente) em que só há duas opções: matar ou correr. Para o autor, outras opções poderiam ser acrescentadas, como tentar negociar ou se comunicar com o inimigo. De qualquer maneira, Johnson-Eilola defende que uma problematização dessas pressuposições binárias presentes na mecânica do jogo pode levar o jogador a se dar conta de que outras ações poderiam ser colocadas à disposição. Levando-se essa premissa para a vida real, pode-se pensar em como as tomadas de decisão e de atitude não são (ou ao menos não deveriam ser) regidas por essa disposição binária de comportamento.

Nesse caso, pode-se pensar na forma como a simulação, nos jogos, também dialoga com a vida. Na verdade, processo semelhante pode ser aplicado às obras de ficção como um todo. Morin afirma que nossas primeiras experiências da morte acontecem com a morte de “nossos heróis”, e que a experiência das personagens pode nos tornar “heróis, mártires, covardes, carrascos” (2006, p. 49). O autor acrescenta ainda que literatura, poesia e cinema envolvem uma ética da compreensão humana que nos faz compreender o que não compreendemos na vida comum. Trata-se de uma ética que, para ele, constitui “uma exigência chave de nossos tempos de incompreensão generalizada” (2006, p. 51): não apenas entre “estranhos”, mas também entre membros de uma mesma sociedade e de uma mesma família. A ficção funciona, assim, como um laboratório, um experimento para a vida. Isso é ainda mais evidente, pode-se acrescentar, quando se trata de jogos digitais, principalmente os que implicam a adoção de um papel específico. Nesse

caso, a experimentação se dá de forma mais (perform)ativa. Clinton, Jenkins e McWilliams (2013, p. 13) chamam esse processo de “aprender sendo” (*learning-by-being*), que é semelhante à experiência de se identificar com a personagem¹ de um livro. No entanto, asseveram eles, no caso dos jogos digitais essa identificação se dá também no nível corporal.

Quanto à simulação nos jogos e às novas formas de experimentar a realidade, considero duas possibilidades: como substituição e como antecipação. Se, por um lado, os jogos podem permitir que o jogador experimente algo que não faria na vida real, por outro eles antecipam possíveis consequências para um ato que o jogador de fato praticaria na vida real. Ambos são casos de simulação: uma que substitui, outra que prenuncia. Jogos como os da série *Grand Theft Auto (GTA)*, por exemplo, dão como opção uma série de atitudes condenáveis pela sociedade, entre elas o assassinato de pessoas comuns, algo que o jogador pode experimentar no jogo, mas que, em tese, não faria na vida real. Por outro lado, em um jogo como o *The Sims* o jogador pode ter que fazer uma escolha entre sair para trabalhar ou ficar em casa cuidando dos filhos. Optar por deixar os filhos sós pode ter como consequência uma visita da assistência social e a consequente perda da guarda deles. Assim, para Ryan (2004, p. 333), se jogos e narrativas apresentam semelhanças é porque ambos se inspiram na vida. No entanto, a narrativa se relacionaria com a vida como representação – de olho no passado – enquanto os jogos, como simulação – com vistas ao futuro².

A relação entre simulação e realidade (ou ainda entre ficção e vida) remete a outra dicotomia, que se deriva do campo da performatividade: o “sério” e o “não-sério”. Loxley (2007) apresenta essa discussão a partir de Austin, Butler e Derrida, envolvendo principalmente o que Austin chama de “enunciados fictícios”. Para ele, “um proferimento performativo será, digamos, sempre vazio ou nulo de uma maneira peculiar, se dito por um ator no palco, ou se introduzido em um poema, ou falado em um solilóquio, etc. [...] Compreensivelmente a linguagem, em tais circunstâncias, não é levada a sério, mas de forma parasitária a seu uso normal” (AUSTIN, 1990, p. 36 - ênfase no original). Para Loxley (p. 160), esses enunciados são considerados “não-sérios” por não gerarem consequências ou responsabilidades, e não por deixarem de preencher os critérios que

¹ Uso a palavra “personagem”, indistintamente, sempre no feminino, assim como toda palavra terminada em “-agem” no português.

² Há toda uma discussão sobre a classificação ou não de jogos como uma categoria narrativa. Ryan (2004) tende a considerar que não. Este trabalho, no entanto, se alinha com aqueles teóricos que, como Murray (1997), consideram os jogos digitais, a depender do gênero, como obras narrativas e ficcionais.

os validem como enunciados propriamente ditos. Para Butler, bem como para Derrida, essa separação entre as duas esferas não é assim tão simples.

Butler contesta a visão, por trás da afirmação “Isto é só uma peça”, de que essa situação possa “des-realizar” o ato (apud LOXLEY, 2007, p. 142), traçando limites estritos entre a *performance* e a vida e fazendo da atuação algo bastante distinto do real. Para Loxley (2007, p. 142), essa é “uma concepção de *performance* ou atuação como sendo distintas da realidade ou da vida real, ou até mesmo inferiores a elas. Tudo que acontece no palco não passa de ilusão, então nada do que acontece lá tem alguma consequência para a vida real”.³

Derrida classifica como dogmática e arbitrária a separação proposta por Austin (apud LOXLEY, 2007, p. 75). Isso porque, segundo Derrida, ocorre uma priorização do sério sobre o não-sério, do original sobre o derivado, quando, na verdade, é o derivado, a repetição, que justamente ratifica o original. Portanto, o derivado já faz parte do original. Assim,

Não se pode, simplesmente, traçar limites entre performativos sérios e não-sérios com a justificativa de que aqueles são inteiramente significativos e intencionais, enquanto outros são meras, distantes, citações desses significados, cópias vazias extirpadas daquela inteireza. A citacionalidade que caracteriza um enunciado citado ou parasítico é em si mesma um nome mais local para a iterabilidade geral que caracteriza toda linguagem, e portanto todo ato de fala ou performativo (LOXLEY, 2007, p. 79).

Butler, por sua vez, utiliza esse mesmo raciocínio para as ações no palco e na vida. Ela aplica ao campo da identidade a afirmação de Derrida de que “toda linguagem necessariamente depende de uma citacionalidade que torna possível a repetição do mesmo, desde que haja uma diferença necessária” (LOXLEY, 2007, p. 133). Assim, argumenta Butler, também na vida real uma suposta identidade essencial é constantemente contestada pelos diversos atos e *performances* que praticamos. São esses atos que formam as identidades, num “processo de constituição performativa”. Dessa forma, Butler contesta a ideia de que haja uma diferença fundamental entre interpretar um papel e “sermos nós mesmos”.

Nessa mesma linha de pensamento, é possível, parafraseando Butler (“Isto não é só uma peça”), problematizar a visão de que um jogo é apenas um jogo (“Isto não é só um jogo” – MAGNANI, 2014), considerando-se que essas fronteiras são, na verdade, bastante difusas⁴. Nesse caso, o jogo extrapola as fronteiras

³ A tradução de textos originalmente em inglês é de minha responsabilidade.

⁴ Flanagan e Nissenbaum (2016, p. 164) argumentam que a justificativa traduzida na frase “isso é só um jogo” minimiza o ato de criação de jogos e nega seu poder de refletir e modelar a cultura.

da ficção, podendo confundir-se com as ações do jogador na vida real. Embora as decisões tomadas durante o ato de jogar não tenham consequências concretas na vida real, muitas vezes elas contêm implicações que podem se entrelaçar com as atitudes tomadas na vida real, afetando de alguma maneira as identidades do jogador⁵. A própria possibilidade de espelhar essas tomadas de decisão em situações da realidade já aponta para esse entrelaçamento⁶. Essa visão vai de encontro ao que Huizinga (1971) chamou de “círculo mágico” ao descrever o momento do jogo como algo que, por absorver intensamente o jogador, está apartado do seu cotidiano e não interfere nele. Logo, seria também uma atividade “não-séria”. Crawford e Rutter (2006, p. 159) se contrapõem a essa visão e afirmam que os jogadores não são “transportados para outro lugar”, mas estão física e socialmente situados em um mundo bastante real, que “configurará o seu jogo (e os de outros jogadores), que por sua vez terá consequências no mundo real”. Por isso, Juul afirma que os jogos digitais são metade-reais (*half-real*):

Metade-real implica que os videogames são duas coisas distintas ao mesmo tempo: são reais porque consistem de regras reais com as quais os jogadores interagem de fato, e porque ganhar ou perder um jogo é um evento real. No entanto, ao ganhar um jogo matando um dragão, o dragão não é real, mas fictício. Jogar um videogame significa, portanto, interagir com regras reais num mundo fictício, imaginado, e um videogame é tanto um conjunto de regras quanto um mundo fictício. (JUUL, 2005, p. 1)

Trazendo essa discussão para uma dimensão coletiva, recorro a Geertz (2000, p. 449) e à sua análise sobre as brigas de galo em Bali. Para ele, uma determinada cultura é constituída por um conjunto de textos. Analisando a maneira como as pessoas de um vilarejo em Bali se comportavam em relação às brigas de galo – eventos culturais de forte expressão naquela comunidade – Geertz concluiu que estas fornecem aos balineses a oportunidade de se colocar numa posição diferente daquela habitual, cotidiana: como uma pessoa se sente ao experimentar um triunfo arrebatador ou um fracasso total? As brigas de galo, como eventos culturais, e como os jogos em geral, teriam, portanto, esse poder de trazer aos participantes novas formas de experimentar a realidade. É o ético, portanto, precedendo o ontológico. Como coloca Loxley (2007, p. 118), com base em Derrida, não falamos e fazemos o que falamos e fazemos por causa de quem somos. Pelo contrário: somos quem somos por causa do

⁵ Sobre a questão da identidade de jogadores digitais, também discutida em função do jogo *The Cave*, ver Zacchi (2018).

⁶ Se os jogadores se sentem compelidos a aplicar no virtual regras do real é também porque os jogos são produtos culturais, projetados por pessoas reais; sujeitos sociais, enfim, que colocam nos jogos seus valores, ideias e ideologias.

que falamos e fazemos. Assim, nossas ações e discursos ajudam a modelar nossas identidades: “Nossas atividades e práticas, em outras palavras, não são expressão de uma identidade prévia, [...] mas sim o próprio meio pelo qual nos tornamos o que somos”.

Os jogos digitais fazem parte de toda uma nova forma de ser e fazer vinculada às tecnologias digitais, o que Lankshear e Knobel (2011) chamam de novo *ethos*⁷, caracterizado por aspectos como interatividade, participação, colaboração e distribuição de conhecimentos e especialidades⁸. A partir daí, podemos pensar numa nova ética, vinculada a um letramento digital. As atuais formas de comunicação, interação e construção de conhecimento exigem formas correspondentes de comportamento, já não tão alinhadas com paradigmas anteriores. Como consequência, emergem também novas subjetividades, que se forjam nesse processo de agir e fazer. Os jogos digitais se inserem profundamente nesse contexto, pois não estamos falando de jogadores atuando isoladamente em seus locais, mas interagindo, participando, colaborando e tomando decisões conjuntamente.

A ideia de ética, neste trabalho, portanto, se refere a duas instâncias principais: um conjunto de regras e comportamentos negociados coletivamente visando o bem comum; e um modo de agir no mundo. De certa forma, a primeira instância comporta uma dimensão normativa, e a segunda, descritiva. De qualquer maneira, um estudo sobre a maneira como jogadores agem e reagem no universo do jogo e na sociedade não apenas pode indicar formas de se adequar a instâncias éticas, mas indicar também novas e atuais formas de agir que podem tanto descrever quanto definir o campo ético atual. Como aponta Comparato (2006, p. 21), “O ser humano, como autêntico demiurgo, modela o mundo circunstante à sua imagem e semelhança, para o bem e para o mal”. Esse é, para o autor, um dos principais problemas éticos da atualidade.

Pode-se pensar, portanto, numa ética performativa, que se define no próprio ato de jogar, mas em diálogo com as formas de agir no mundo. Como boa parte desses jogos envolve comunidades de jogadores, em geral *on-line*, as decisões tomadas durante o jogo podem refletir visões de mundo e modos de agir veiculados nessas comunidades. Ao mesmo tempo, colaboram para a construção desses modos

⁷ Embora eles deixem claro que esse “novo” *ethos* não está apenas e necessariamente relacionado com as tecnologias digitais.

⁸ Lankshear e Knobel (2011, p. 79-80) apontam como esses mesmos aspectos fazem parte de um “novo capitalismo”, que coage os trabalhadores a assumir novas identidades como membros de uma comunidade numa “missão compartilhada”. Seria justo, portanto, acrescentar outros dois aspectos tão ao gosto do capitalismo e também presentes nas tecnologias digitais: a instantaneidade e a fugacidade das experiências.

e visões, o que implica, portanto, um forte componente cultural (cf. CRAWFORD; RUTTER, 2006, p. 162). Como afirma Sicart (2009, p. 112), “Existe uma responsabilidade na maneira como os jogadores constroem o ambiente ético da comunidade de jogadores, na maneira como os jogadores se relacionam entre si e nos tipos de prática que eles permitem ou não na experiência de jogo”. Nesses casos, as decisões não podem ser vistas nem como escolhas estritamente individuais, nem como ações que se desenrolarão apenas no universo do jogo, mas que podem ter suas implicações para a vida em sociedade e para a redefinição de subjetividades.

3. O JOGO

The Cave (THE CAVE, 2013) é um jogo bastante simples e acessível, voltado para um público predominantemente pré-adolescente. É um jogo de aventura e exploração que se passa numa caverna, a qual faz também o papel de narrador. Nessa caverna, há diferentes tipos de cenários, tais como parque de diversões, castelo medieval, mina de ouro, pirâmide, laboratório científico, loja de souvenirs, entre outros. As trajetórias e os cenários dependerão das personagens escolhidas pelo jogador. É necessário escolher três personagens, que trabalharão sempre em conjunto para resolver os desafios e charadas. São oferecidas sete personagens: o Monge, que está atrás da sabedoria; a Aventureira, que busca tesouros e companheiros; o Caipira, que está em busca de um amor; a Cientista, que procura uma nova descoberta; os Gêmeos, que procuram pelos pais; o Cavaleiro, que quer se tornar um herói; e a Viajante do Tempo, que procura consertar um erro cometido no passado. Dessas, somente três poderão ser escolhidas, e os desafios a serem explorados dependerão dessa escolha.

Figura 1 – Personagens de *The Cave*



Por ser voltado para um público infantil e pré-adolescente, o jogo é caracterizado por situações e temáticas pouco polêmicas. No entanto, há algumas passagens mais complexas, que envolvem tomadas de decisão difíceis. Reproduzo abaixo alguns comentários coletados em pesquisa realizada com alunos de um curso de Licenciatura em Letras Inglês. A discussão foi realizada na plataforma de jogos Steam⁹. A pergunta colocada pelo grupo de pesquisa foi a seguinte: “Há alguma cena/passagem em que podemos fazer com que os alunos reflitam sobre suas práticas sociais?”. Reproduzo aqui a fala de um jogador e de uma jogadora:

No que diz respeito a cena, poderia citar várias, mas a que eu mais achei interessante foi a chegada a loja logo no início do jogo. A persuasão do “Vendedor” para conseguir o que quer e o detalhe do roubo do cartão postal, que gera inclusive uma conquista (essa conquista gerada por um “roubo” vale a pena?).

Também achei legal a ideia da “moral” do jogo, como vocês falaram. Desde o começo, tem a persuasão do vendedor. A coisa do cartão postal. Mas sempre há dois lados da coisa. Até como oposto à conquista de roubar o cartão postal existe a conquista de devolver o cartão. Com a história dos personagens, você pode se arrepender ou não. É uma escolha feita no final do jogo e muda só o último quadrinho da história que vai se formando com as pinturas da caverna. Não muda o que já passou, que é o extremo a que eles foram pra realizar seu desejo, tanto que você não tem escolha nos níveis específicos dos personagens. Você só pode passar do nível quando fizer o que a história mostra. (Os gêmeos, por exemplo, têm que matar os pais pra avançar. A cientista tem que soltar o foguete. O caipira tem que queimar o parque.) Mas quanto à história deles em si, o futuro, ainda há uma escolha, a opção de se arrepender no fim do jogo. A moral tá sempre aí. E uma coisa que eu não sabia encaixar e vou deixar por último é a noção de manipulação, que também tá bem presente. Vocês devem ter notado que, toda vez que aparece outra pessoa ou animal que não sejam nossos personagens, o jogador tem que manipular o animal com comida ou a pessoa com algo de valor emocional pra ela pra que saia de cena.

É verdade que *The Cave* dá a opção de uma narrativa alternativa, redimindo as personagens, mas somente ao final. Para avançar no jogo (e concluí-lo), o jogador precisa agir de acordo com a narrativa, que procura mostrar os pontos fracos das personagens. Além disso, em vários momentos, o jogo joga com questões éticas que parecem fazer provocações aos jogadores, criando-lhes dilemas.

O episódio do cartão postal em particular não tem um peso considerável na narrativa, assim como muitos outros semelhantes. É, na verdade, uma

⁹ A pesquisa – Novos letramentos e jogos eletrônicos na formação de professores de inglês, realizada entre 2012 e 2014 – envolveu vinte alunos do curso de Letras Inglês da UFS. As ferramentas de pesquisa se constituíram de questionários sobre suas preferências e hábitos como jogadores e discussões *on-line* num grupo criado na plataforma Steam.

atividade opcional¹⁰. Mas todas as personagens, com suas respectivas narrativas, têm um momento crucial no jogo que força o jogador a tomar uma decisão pouco ortodoxa. O caso dos irmãos gêmeos é um dos mais dramáticos, senão o mais dramático, e é nele que vou me concentrar aqui. O episódio acontece quando eles retornam à casa dos pais e, para que o jogo prossiga, o jogador precisa fazer com que eles coloquem veneno de rato na sopa que está sendo servida pela mãe. Em seguida, eles vão até o banheiro lavar as mãos e quando voltam os pais já estão mortos. Não há uma razão específica para que isso aconteça, a não ser pelo fato de que, na narrativa, os pais estavam de certa forma atrapalhando-lhes os planos.

Figura 2 – Os Gêmeos executam sua missão



Como se pode perceber, esse é um jogo no qual, para progredir, em alguns casos, não há escolha. Há que se executar essas ações inusitadas impostas por ele. Sicart coloca a questão de maneira bem direta: se o jogo pressupõe uma decisão ética, é necessário que haja consequências (2009, p. 160) e “subsistemas de recompensas” vinculados a essa decisão. Se não for assim, a jogadora reagirá aos dilemas não a partir de uma instância moral, mas de “sua lógica de jogadora”¹¹ para alcançar os objetivos necessários no jogo.

De certa forma, o que determina a ética do jogo, segundo Sicart (2009), não são tanto os valores veiculados por ele, em função das intenções/interesses dos criadores. Nem mesmo se o jogador, no jogo, comete este ou aquele ato

¹⁰ A “conquista” a que se refere a jogadora implica roubar um cartão postal de uma loja bem no início do jogo e devolvê-lo ao final. Isso requer que a personagem carregue esse cartão durante todo o jogo. Curiosamente, o nome dado a essa conquista é “remorso”.

¹¹ Reproduzo aqui a prática do autor de se referir ao/à jogador/a sempre no feminino.

moralmente condenável, já que, uma vez que isso está implícito nas regras e mecânica do jogo, é o que se espera do jogador. As escolhas apenas vão fazer algum sentido ético se elas trouxerem consequências que façam os jogadores refletir sobre seus atos, mesmo nos casos em que não há escolha a fazer mas que forcem os jogadores a refletir sobre sua atitude e sobre como ela está ou não em sintonia com seus valores sociais.

O autor propõe, então, algumas categorizações para os jogos que contêm conteúdo ético no seu processo de criação (SICART, 2009, p. 214-217). A primeira delas divide os jogos em abertos e fechados. Os abertos levam em consideração os valores do jogador e da sua comunidade, que podem ser usados para desenvolver uma relação com o mundo do jogo. Os fechados criam uma experiência ética que não permite que o jogador acesse seus valores para além dos limites do jogo. Essa segunda categoria é subdividida novamente em outras duas: ética subtrativa e ética espelhada (2009, p. 215). A ética subtrativa cria uma experiência moral, mas deixa a reflexão ética para o jogador. Já a ética espelhada, apesar de pressupor o jogador como um ser moral, força-o a se colocar numa posição que pode deixá-lo desconfortável, limitando suas opções de tomada de decisão ética. É evidente, portanto, que o jogo *The Cave* se encaixa majoritariamente nessa última categoria. E reforça a seguinte afirmação de Pointon (2015, p. 12): se o jogador não pode alterar a narrativa do jogo, então toda escolha leva ao mesmo final. Logo, resta-lhe apenas “obedecer!”, ou desistir de completar o jogo.

É preciso salientar que os conflitos são necessários para a progressão da narrativa. As ações e escolhas feitas pelas personagens geralmente vão causar impactos na trama. Isso é válido para todo tipo de narrativa. No entanto, nos jogos digitais, essa escolha tem um peso maior para o jogador, mesmo levando-se em consideração que a(s) narrativa(s) do jogo já está(ão) definida(s) de antemão. Isso acontece porque a escolha exige do jogador uma postura mais ativa, atuando também no nível corporal (CLINTON; JENKINS; MCWILLIAMS, 2013), ou ainda, conforme discuti na seção anterior, ela implica agência, algo que está ausente nos tipos de narrativa mais tradicionais.

Conforme mencionei acima, em *The Cave* cada personagem desce à caverna para descobrir uma característica desconhecida de si mesma. No caso dos gêmeos, esse item surge no episódio com os pais, quando as crianças decidem matá-los, revelando-se assim uma característica crucial de seu caráter e de sua trajetória. Para avançar no jogo, o jogador precisa dar sequência a essa trajetória, assassinando, portanto, os pais dos meninos. Isso se repete nos episódios específicos de cada personagem. No caso do Cavaleiro, por exemplo, sendo ele um

impostor, não consegue evitar que o dragão escape do calabouço e mate os habitantes do castelo, incluindo a princesa, que o Cavaleiro havia se incumbido de libertar. O jogo permite, de fato, uma narrativa alternativa para cada personagem, dando a cada uma delas (ou aos seus respectivos jogadores) uma oportunidade de redenção. Assim, os gêmeos, em vez de envenenar os pais, têm a opção de jogar o veneno no chão e lhes contar a verdade. Os pais, apesar de extremamente assustados, os abraçam e fazem as pazes com eles. Mas essa opção surge apenas no final do jogo, quando todas as etapas já foram cumpridas. Seria, talvez, uma maneira de fazer o jogador se sentir menos “culpado”.

Ron Gilbert, o criador do jogo, fala dessa interação entre o mundo real e o virtual:

Todas essas sete personagens são rostos com opções de escolha, essas grandes escolhas que podem mudar uma vida. Essa é uma das coisas que eu quero que as pessoas sintam – a história são as escolhas que foram feitas. Quero que as pessoas joguem e pensem: “Nossa, sou como o Cavaleiro, mas não quero tomar as mesmas decisões que ele tomou”. Eu ficaria bastante satisfeito de saber que os jogadores se sentem fortemente identificados com uma das personagens (apud CORRIEA, 2012).

O jogo, no entanto, não permite fazer tantas escolhas que diferenciem esses dois ambientes. Por outro lado, Thornton (2013), em uma resenha sobre o jogo, faz uma interessante conexão entre dois aspectos do mundo real que incidem sobre o virtual: os valores do jogador e o ato de jogar: “É claro que matar os seus pais, ou quem quer que seja, com veneno de rato não é uma experiência normalmente considerada satisfatória, mas depois de quebrar a cabeça por trinta minutos, é um resultado bastante gratificante”. O resenhista chama a atenção para o aspecto material do ato de jogar (o metade-real de Juul (2005) mencionado acima). O jogador precisa, em média, de trinta minutos para decifrar as charadas e conseguir avançar, tendo como recompensa um sentimento de satisfação pelo feito alcançado, ainda que às custas dos valores individuais e sociais em jogo. Thornton coloca os elementos mecânicos à frente dos comportamentais. Sicart (2009, p. 89), por sua vez, entende que esses “dilemas éticos” são mais bem absorvidos pelos jogadores experientes, pois “quanto mais jogamos, mais letrados ficamos na retórica e nos estilos dos jogos digitais”. Assim, continua ele, entendemos melhor as decisões dos criadores e temos a capacidade de penetrar no “jogo como objeto” com maior complexidade durante o processo de “subjativização”. As duas falas apresentadas no início desta seção, de jogadores/futuros professores, parecem ratificar essa ideia, já que se tratam de dois jogadores experientes.

4. CONCLUSÃO

Neste trabalho, procurei fazer algumas ponderações introdutórias sobre a questão da ética nos jogos digitais, a partir do jogo *The Cave* e de alguns comentários de alunos de um curso de Licenciatura em Letras Inglês. Do ponto de vista principalmente do jogador, há várias instâncias em que a ética pode ser invocada quando se trata de jogos digitais. A primeira delas é a própria escolha do gênero. Muitos jogadores já sabem de antemão se um jogo é violento ou não ou se ele pressupõe certas atitudes “condenáveis” na vida real. Os jogos da série *GTA* ficaram famosos pelo seu conteúdo de “violência gratuita”. Quem o escolhe em geral já sabe o que vai encontrar. Mas o fato de uma pessoa escolher um jogo de conteúdo ético duvidoso não implica dizer que ela seja favorável a esse conteúdo. Esse processo se assemelha ao da noção de crítica na leitura de textos (entre os quais, se inserem os jogos digitais). Conforme afirmei em outro trabalho (ZACCHI, 2012), o potencial de criticidade não está no texto, mas em quem o lê (cf. também ZACCHI, 2017). Assim, uma postura ética não se aplica à escolha de um jogo ou de um gênero, mas a como jogá-lo.

The Cave, entretanto, não se insere nesse gênero. Conforme afirmei acima, é um jogo de resolução de problemas, voltado para pré-adolescentes, que à primeira vista não contém material que incite à violência, física e/ou psicológica. Mesmo assim, algumas passagens, como vimos, são complicadas, e a sequência dos gêmeos talvez seja a mais enigmática nesse aspecto. Alguns jogos dão a opção de evitar situações que possam exigir tomadas de decisão éticas e, mesmo que o jogador opte por uma atitude eticamente condenável na sociedade, isso não implica, uma vez mais, que o jogador comungue com essa atitude na vida real. O próprio *GTA* é um desses jogos. *The Cave*, ao que tudo indica, não.

Em *The Cave* a escolha nem sempre é do jogador. A maneira como ele foi projetado só lhe permite, em alguns casos, seguir a trajetória/narrativa definida de antemão. Portanto, a ética implícita nele se insere na categoria de “ética fechada espelhada” (SICART, 2009, p. 215), que limita as opções de tomada de decisão ética e pode forçar o jogador a se colocar numa situação desconfortável. Conforme apontei acima, também com base em Sicart, as escolhas do jogador apenas vão fazer algum sentido ético se trouxerem consequências que façam os jogadores refletir sobre elas e sobre como elas estão ou não em sintonia com seus valores sociais. Nesse aspecto, *The Cave* cumpre apenas parte desse potencial, pois não permite escolhas, mas pode fazer o jogador refletir sobre suas atitudes no decorrer do jogo, conectando-as com seu comportamento em sociedade.

Um último aspecto a se levar em consideração é que o sentido de ética neste trabalho pode remeter tanto à aderência ou não a um conjunto de regras e comportamentos negociados coletivamente quanto a um modo de agir no mundo. Embora a ênfase tenha recaído no primeiro sentido, é relevante pensar em como as reflexões derivadas das ações no jogo podem apontar novas formas de agir no mundo, criando, conseqüentemente, condições para a construção de novas subjetividades. Essa visão de ética implica uma abordagem performativa, distanciando-se de concepções meramente descritivas ou prescritivas de comportamento.

REFERÊNCIAS

AARSETH, E. Quest games as post-narrative discourse. In: RYAN, M. L. (Ed.). *Narrative across media: the languages of storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2004. p. 361-376.

AUSTIN, J. L. *Quando dizer é fazer: palavras e ação*. Trad. Danilo Marcondes de Souza Filho. Porto Alegre: Editora Artes Médicas Sul, 1990.

BAUMAN, Z. *A ética é possível num mundo de consumidores?* Trad. Alexandre Werneck. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

CLINTON, K.; JENKINS, H.; MCWILLIAMS, J. New literacies in an age of participatory culture. In: JENKINS, Henry; KELLEY, Wyn (Eds.). *Reading in a Participatory Culture: Remixing Moby-Dick in the English Classroom*. New York: Teachers College Press, 2013. p. 3-24.

COMPARATO, F. K. *Ética*. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

CORRIEA, A. R. Inside Ron Gilbert's *The Cave*. *Polygon*. 10 set. 2012. Disponível em: <http://www.polygon.com/2013/1/24/3655312/inside-ron-gilberts-the-cave>. Acesso em: 12 dez. 2014.

CRAWFORD, G.; RUTTER, J. Digital games and cultural studies. In: RUTTER, J.; BRYCE, J. (Eds.). *Understanding digital games*. London: Sage, 2006. p. 148-165.

FLANAGAN, M.; NISSENBAUM, H. *Values at play in digital games*. Cambridge: MIT Press, 2016.

GEE, J. P. *Good video games and good learning*. New York: Peter Lang, 2008.

GEERTZ, C. *The interpretation of cultures*. New York: Basic Books, 2000.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1971.

JUUL, J. *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.

JOHNSON-EILOLA, J. Living on the surface: learning in the age of global communication networks. In: SNYDER, I. (Ed.). *Page to screen: taking literacy into the electronic era*. London: Routledge, 1998. p. 185-210.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. *New literacies: everyday practices and social learning*. 3. ed. Maidenhead: Open University Press / McGraw-Hill House, 2011.

LOXLEY, J. *Performativity*. London / New York: Routledge, 2007.

MAGNANI, L. H. *Isto não é só um jogo: videogames e construção de sentidos*. 2014. 314f. Tese (Doutorado em Letras) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

MORIN, E. *A cabeça bem-feita*. 12. ed. Trad. Eloá Jacobina. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2006.

MURRAY, J. H. *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge: The MIT Press, 1997.

POINTON, C. *BioShock's meta-narrative: what BioShock teaches the gamer about gaming*. In: IRWIN, W.; CUDDY, L. (Eds.). *BioShock and philosophy*. Chichester: Wiley Blackwell, 2015. p. 3-14.

RYAN, M. L. Digital media. In: RYAN, M. L. (Ed.). *Narrative across media: the languages of storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2004. p. 329-335.

SCHOTT, G. Agency in and around play. In: CARR, D. et alii (Eds.). *Computer games: text, narrative and play*. Cambridge: Polity Press, 2006. p. 133-148.

SICART, M. *The ethics of computer games*. Cambridge: The MIT Press, 2009.

THE CAVE. San Francisco: Double Fine Productions, 2013.

THORNTON, S. *The Cave*: Review. *Pushsquare*. 27 jan. 2013. Disponível em: <http://www.pushsquare.com/reviews/psn/cave>. Acesso em: 18 nov. 2016.

ZACCHI, V. J. O conceito de crítica no ensino de língua inglesa. In: IX Congresso Brasileiro de Linguística Aplicada, 2011, Rio de Janeiro. *Anais eletrônicos do CBLA*, 2012.

ZACCHI, V. J. Dimensões críticas no uso de jogos digitais. In: TAKAKI, N. H.; MONTE MÓR, W. (Orgs.). *Construções de sentido e letramento digital crítico na área de línguas/linguagens*. Campinas: Pontes, 2017. p. 221-242.

ZACCHI, V. J. Identidade em jogos digitais: entre a identificação e a mecânica do jogo. *Línguas & Letras*, v. 19, n. 44, p. 114-138, 2018. Disponível em: <http://e-revista.unioeste.br/index.php/linguaseletras/article/view/20411>. Acesso em: 19 maio 2019.