



Universidade de Brasília – UnB

Faculdade de Direito

Marcelo Lanna Melo Lisboa

O PAPEL DOS *GAMES* NO MODELO SOCIAL-INTUICIONISTA DE

JONATHAN HAIDT

Brasília, 2019

Marcelo Lanna Melo Lisboa

**O PAPEL DOS *GAMES* NO MODELO SOCIAL-INTUICIONISTA DE
JONATHAN HAIDT**

Monografia apresentada como requisito parcial
à obtenção do título de bacharel em Direito
pela Universidade de Brasília – UnB

Orientador: Professor Alexandre Kehrig
Veronese Aguiar

Brasília – 2019

Marcelo Lanna Melo Lisboa

**O PAPEL DOS *GAMES* NO MODELO SOCIAL-INTUICIONISTA DE
JONATHAN HAIDT**

Apresentado em 25 de junho de 2019

BANCA EXAMINADORA:

Dr. Alexandre Kehrig Veronese Aguiar

Orientador

Dr. Alexandre Araújo Costa

Examinador

Dr. Henrique Araújo Costa

Examinador

RESUMO

O presente trabalho analisa as formas a partir das quais os jogos eletrônicos podem influir no pensamento moral. Esse estudo possibilita entender como a elaboração de contextos predefinidos permite sua adequação aos objetivos pretendidos pelos jogadores em referência à influência nos seus pensamentos. Para se chegar ao objetivo proposto, adotou-se o modelo social-intuicionista de julgamento moral, idealizado por Jonathan Haidt, devido a seu caráter funcional e seu embasamento empírico. Em seguida, demonstra-se como valores, nos quais se inclui a moralidade, se manifestam em jogos eletrônicos. Por fim, a estrutura teórica do modelo é aplicada à análise de cinco jogos distintos. Chega-se à observação de cinco métodos de influência na moralidade individual a partir da inserção do indivíduo em um contexto de características predefinidas. A conclusão final é que a modelagem de um jogo eletrônico fixa limites e possibilidades de expressão de juízos morais.

Palavras-chave: Moral; intuicionismo social; Jonathan Haidt; jogos eletrônicos; moralidade em jogos eletrônicos;

ABSTRACT

The monograph report analyzes the influence of electronic games on moral thinking. This research enables to understand how the design of pre-established environments allows their adaptation to the intended goals of players with respect to their own thoughts. In order to reach this goal, the report uses the social-intuitionist model of moral judgment, created by Jonathan Haidt, due to its functional aspects and its empirical bases. Then, the monograph demonstrates how can one express values, among them morality in electronic games. At the end of the text, there is an application of the model to five different games, leading to the observation of five methods of influencing individual morality through the insertion of an individual in an environment of predefined aspects. The conclusion of the monograph is that the electronic game framework sets limits and possibilities to the expression of moral judgements.

Keywords: Morals; Intuicionism; Social-intuicionism; Jonathan Haidt; Electronic games; Morality in electronic games.

Sumário:

INTRODUÇÃO.....	7
CAPÍTULO 1: A MORAL INTUITIVA DE JONATHAN HAIDT.....	11
1.1 O conceito de moral.....	11
1.2 A formação do pensamento moral.....	13
1.3 O modelo intuicionista de Jonathan Haidt (2001)	16
1.4 A formação da intuição.....	17
<i>1.4.1 A moralidade inata.....</i>	<i>18</i>
<i>1.4.2 A influência da cultura sobre as intuições.....</i>	<i>21</i>
1.5 O papel do racionalismo no modelo intuicionista.....	22
1.6 O manuseio da moral no modelo intuicionista.....	24
CAPÍTULO 2: OS VALORES EM GAMES.....	26
2.1 O porquê dos jogos.....	27
2.2 A definição de valores.....	28
2.3 Valores em games.....	30
<i>2.3.1 Narrativa.....</i>	<i>30</i>
<i>2.3.2 Personagens.....</i>	<i>31</i>
<i>2.3.3 Ações em jogo.....</i>	<i>32</i>
<i>2.3.4 Escolhas.....</i>	<i>33</i>
<i>2.3.5 Interatividade.....</i>	<i>34</i>
<i>2.3.6 Outros aspectos.....</i>	<i>36</i>
2.4 Os valores dos games no social intuicionismo.....	38
CAPÍTULO 3: ANÁLISE AMOSTRAL DA MORALIDADE EM GAMES.....	43
3.1 Grand Theft Auto V (Rockstar North 2013)	43
3.2 Assassin’s Creed III (Ubisoft 2012)	47
3.3 Infamous 2 (Sucker Punch Productions 2011)	50
3.4 Rust (Facepunch Studios 2013)/EVE online (CCP Games 2003) – jogos “sandbox”.....	53
CONCLUSÃO.....	59
BIBLIOGRAFIA.....	63

Introdução

Há muito tempo a moralidade é tema central de diversas áreas de estudo das ciências humanas. No esforço de compreender conceitos situados no plano das ideias, muito se discutiu sobre as concepções de certo e errado, justo e injusto, bom e mau, dentre outras. Inserida nesse contexto, a definição de moral ainda é tema controverso (HAIDT, 2008) mesmo nas áreas onde é mais abordada. Não obstante, o debate atual dificilmente pode ser considerado raso. Apesar da dificuldade em se alcançar um consenso quanto a sua definição, poucos discordam quanto à afirmação de que a moral possui um papel fundamental nas mais diversas organizações humanas. Isso porque, dentre os valores que permeiam as sociedades, a moral se destaca por seu caráter estruturante. Talita Cristina de Oliveira resume a relação entre a moral e o direito sob uma ótica da teoria de Jürgen Habermas:

Assim, a moral completa o direito no que diz respeito à fundamentação desse. Posto que, conforme foi demonstrado neste trabalho, ele precisa de argumentos morais para garantir sua legitimidade, de forma tal que as regras jurídicas não podem contrariar princípios morais. Por sua vez, a moral é completada pelo direito no aspecto de sua efetividade, pois que o fim de uma tradição compartilhada fez que essa assumisse uma relação virtual com a ação, na medida em que suas orientações para o agir não implicam obediência necessária (OLIVEIRA, 2016, p. 40).

Em sentido similar, Rogério Gesta Leal e André Rodrigues descrevem a racionalização que decorre das argumentações morais no processo de organização social, também a partir da teoria de Jürgen Habermas:

Essa espécie de acordo [resultante das argumentações morais] dá expressão a vontades comuns. Mas, se as argumentações morais devem produzir acordos desse gênero, não basta que um indivíduo reflita se poderia dar seu assentimento à norma; tampouco que todos os indivíduos, cada um por si, levem a cabo essa reflexão, para então registrar os seus votos, revelando-se necessário, antes, a existência de argumentações reais, da qual participem cooperativamente os concernidos. Só um processo de entendimento mútuo intersubjetivo pode levar àqueles acordos; só então os participantes podem saber que eles chegaram a convicções comuns. (LEAL, RODRIGUES, 2015, p. 225-226)

Os autores acima mencionados prosseguem sua análise e, assim, tratam da posterior institucionalização dessas convicções comuns em um projeto jurídico, que visa estabelecer as bases para as interações sociais:

Mesmo os procedimentos democráticos juridicamente estabelecidos, por sua vez, só podem conduzir à formatação racional da vontade na medida em que a formação organizada de opinião, geradora de decisões responsáveis no marco dos órgãos estatais, se mantém permeáveis diante dos valores, temas, aportações e argumentos que brotam livremente na comunicação política de seu entorno que, como tal e em seu conjunto, não pode ser organizada de forma absoluta.

(...)

O Estado Democrático de Direito, desta forma, se converte em um projeto, sendo o resultado e catalizador positivo da racionalização do mundo da vida que vai muito além do político. O conteúdo único deste projeto é a institucionalização, gradualmente aperfeiçoada, dos procedimentos de formação racional da vontade coletiva que não pode prejudicar os objetivos concretos dos envolvidos, mas deve garantir as bases dirigentes desta relação (os Direitos Humanos e Fundamentais), a despeito das ambiências distintas em que tal ocorre, submetidas a variáveis econômicas, políticas, culturais, dentre outras. (LEAL, RODRIGUES, 2015, p. 226)

Dessa maneira, a moral, quando externalizada mediante uma argumentação, leva à institucionalização das vontades comuns. Isso porque esse processo argumentativo causaria a racionalização dessas vontades, possibilitando a conciliação de divergências. Ocorre que nem sempre o resultado alcançado é o que se espera. O Estado Democrático de Direito é um paradigma que atribui grande valor à devida representação das vontades, por meio da democracia representativa, bem como uma posterior institucionalização por meio de processos legislativos que prezam pela racionalidade. Isso fica evidenciado, por exemplo, pelo princípio de Direito Administrativo da motivação. Ele é especialmente encontrado na atuação característica do Poder Judiciário, quando se exige que o julgador expresse de forma clara e completa os fundamentos de suas decisões.

Virgílio Afonso da Silva (2013) dedicou um artigo a demonstrar como práticas e procedimentos adotados pelo Supremo Tribunal Federal brasileiro prejudicariam o desempenho do processo deliberativo, podendo até a fragilizar a legitimidade da instituição. Isso porque essa legitimidade decorre, em parte, de uma expectativa da população em geral de que a Corte seja um *locus* da razão pública. Uma das críticas é que tais práticas e procedimentos levam os Ministros a uma atuação no processo deliberativo que mais assemelha à de um advogado, defendendo a própria opinião, do que de um magistrado que busca a verdade. Todavia, o debate jurídico, baseada na filosofia social de Jürgen Habermas, carece de um refinamento específico para que possa ser mobilizado para o presente trabalho.

Para suprir essa deficiência, é importante conferir a teoria de Jonathan Haidt. Esse autor é um psicólogo social, cuja pesquisa parece se concentrar nos processos individuais e coletivos relativos à moralidade. Como se verá mais adiante, ele propôs, em trabalho de 2001, o que veio a chamar de modelo social-intuicionista de descrição da moral, em oposição a modelos racionalistas (Haidt, 2001). Nessa oposição aos modelos racionalistas, ele se utiliza de analogia semelhante para revelar que boa parte dos fundamentos apresentados como razões são apenas formulados em momento posterior ao da tomada da decisão:

Estudos das reflexões cotidianas revelam os mecanismos pelos quais identificação e motivações relacionadas à coerência faz com que pessoas ajam como advogados. Kuhn (1991) descobriu que a maior parte das pessoas tem dificuldade em entender o que são provas, e

quando pressionadas para apresentar evidências que embasem suas teorias, geralmente apresentam, ao invés disso, anedotas ou exemplos ilustrativos. Ademais, as pessoas demonstram uma forte tendência a procurar por anedotas e outras “provas” exclusivamente da face de um problema que preferem, padrão que veio a ser chamado de “viés do meu lado” (Baron, 1995; Perkins et al., 1991). Ao encontrar evidências, mesmo uma única prova ruim, as pessoas comumente interrompem a busca, por adotarem uma “epistemologia do faz-sentido” (Perkins, Allen, & Hafner, 1983) na qual o propósito da reflexão não é encontrar a conclusão mais precisa, mas aquela que melhor se encaixa com as importantes crenças prévias do indivíduo. (HAIDT, 2001, p. 1.034)¹

Também se verá mais adiante que é possível que um determinado contexto sociocultural, somado a capacidades inatas, levam o indivíduo a adotar determinados padrões em termos de argumentação moral. O somatório dessas duas premissas – de que os processos reflexivos ocorrem de forma enviesada, buscando muitas vezes apenas embasar uma opinião preconcebida, e de que determinados contextos e capacidades inatas influenciam a argumentação moral – permitiria a compreensão de que, no caso do STF, o contexto sociocultural que envolve os ministros são as práticas e procedimentos descritos por Virgílio da Silva, as quais acabam desestimulando a tomada de decisões com a objetividade que se esperaria. Esse exemplo demonstra a eminente necessidade da análise dos efeitos de fatores de contexto (sejam eles socioculturais ou institucionais) sobre os processos relativos à moralidade.

O modelo de descrição da moral de Jonathan Haidt se apresenta como uma opção melhor para a presente pesquisa, uma vez que inclui a argumentação moral e a racionalidade em um sistema integrado que considera fatores internos e externos, individuais e coletivos, partindo de uma conceituação funcional. O objeto de análise da pesquisa foram os jogos eletrônicos (*games*). Essa escolha se baseia primeiramente no fato de que os *games* são uma manifestação cultural, cada vez mais presente não apenas no meio do entretenimento. Mas, a opção se dá, também, por motivos institucionais, a exemplo do fenômeno da “gamificação” (BORGES, 2013). Por sua natureza cultural, eles comportam alta carga valorativa em si mesmos. Por outro lado, poucos não são os objetos de alta carga valorativa e com expressivo papel na atualidade. Os *games* se destacam, em verdade, pelo fato de propiciarem ambientes controlados, nos quais se insere uma incógnita de moralidade própria, o jogador, gerando uma

¹ Studies of everyday reasoning reveal the mechanisms by which relatedness and coherence motivations make people act like lawyers. Kuhn (1991) found that most people have difficulty understanding what evidence is, and when pressed to give evidence in support of their theories they generally give anecdotes or illustrative examples instead. Furthermore, people show a strong tendency to search for anecdotes and other “evidence” exclusively on their preferred side of an issue, a pattern that has been called the “my-side bias” (Baron, 1995; Perkins et al., 1991). Once people find supporting evidence, even a single piece of bad evidence, they often stop the search, since they have a “makes-sense epistemology” (Perkins, Allen, & Hafner, 1983) in which the goal of thinking is not to reach the most accurate conclusion but to find the first conclusion that hangs together well and that fits with one’s important prior beliefs. (HAIDT, 2001, p. 1.034).

possibilidade de observação dos efeitos do contexto (ambiente controlado pelo jogo, podendo conter ou não uma carga valorativa) na moralidade individual, na qual quase todos os aspectos do contexto são observáveis.

Assim, será feita uma projeção dos efeitos da situação gerada por cinco jogos específicos na moralidade do jogador a partir do modelo social-intuicionista de Jonathan Haidt. Os jogos foram escolhidos com base em três fatores: alta carga de valores morais (ou sua completa ausência, gerando um “vácuo” moral); simulação de situações análogas à realidade ou metafóricas e; possibilidade de inserção do elemento da moralidade individual do jogador.

O método do presente trabalho, pode ser resumido, portanto, como a aplicação do modelo de moralidade individual de Jonathan Haidt aos games, sob uma ótica de efeitos do contexto ou ambiente sobre o indivíduo. Assim, o objetivo é ilustrar os efeitos do desempenho de uma determinada atividade, nas diversas formas que pode tomar, nesse caso, o jogar, sobre a moralidade individual, de forma a melhor entender os processos que modelam a moralidade. Esse trabalho não possui o objetivo de propor as melhores medidas nessa perspectiva. Em verdade, ele busca apenas evidenciar possíveis objetivos dos desenvolvedores de jogos em termos de moralidade em face dos efeitos causados, o que se projeta a partir do modelo intuicionista. Por fim, será utilizado essa estrutura teórica para analisar os jogos específicos.

Capítulo 1: A moral intuitiva de Jonathan Haidt

Uma análise completa dos efeitos socioculturais dos games e seu conteúdo certamente demandaria um trabalho extensivo de detalhamento da psicologia humana, seja desvendando a sua suscetibilidade a estímulos externos, bem como demandando um amplo conhecimento dos diversos tipos de *games* e dos detalhes neles contidos. Obviamente, o presente trabalho não possui a pretensão de esgotar essa tarefa. Pelo contrário, ele possui a intenção, meramente, de abrir as portas para essa possibilidade de pesquisa. Por essa razão, os valores aqui abordados serão apenas os do âmbito moral, uma vez que, como se verá mais adiante, os *games* podem trazer consigo valores dos mais diversos.

1.1 O conceito de moral em Jonathan Haidt

Logicamente, antes que se proceda à descrição da moralidade em *games*, se faz necessário definir o que se entende pelo conceito de “moral”. É claro que a definição conceitual de moral, aqui realizada, será limitada ao seu uso posterior como parte da pesquisa. O debate sobre o conceito de moral possui tantas ramificações e possibilidades que não caberia em uma pesquisa monográfica como a que ora se apresenta.

Assim, a moral é um tema que permeia diversas áreas do conhecimento, como a psicologia, o direito e a filosofia. Essa última, por sua vez, aborda o tema com peculiar profundidade. Não por acaso, a maioria dos estudos que adentram esse tema utilizam conceitos de moralidade provenientes da filosofia. A presente obra não foge a essa regra.

O conceito de moral aqui utilizado será, logicamente, o utilizado por Jonathan Haidt na elaboração de seu modelo. Nesse ponto é importante destacar que o autor é um psicólogo social, e seu trabalho não possui pretensão de **prescrever** o que se deve entender como moral, pelas razões descritas a seguir, mas de **descrever** o que se concebe neste domínio. Não há aqui a pretensão de se conceituar e de se justificar um critério moral específico, mas de identificar as questões que socialmente caracterizam a moralidade. É por isso que o autor se preocupa em delimitar o domínio moral (HAIDT, 2010).

Ele começa por explicar que a psicologia social aborda a moralidade em diversos aspectos, sob várias perspectivas, mas sempre parece considerar, explícita ou implicitamente, que o domínio moral está limitado a questões relativas a pessoas prejudicando ou tratando injustamente umas às outras. Isso é em parte atribuído à ideia, perpetuada por Kohlberg e Turiel, de que outras concepções de valores morais, como autoridade, lealdade ou tradição, seriam meramente estágios intermediários de maturidade moral. Assim, o desenvolvimento moral completo invariavelmente levaria o indivíduo a conceber a moralidade como restrita a questões de justiça e de dano ou ofensa (*justice and harm*). Jonathan Haidt expõe uma crítica à essa visão, entendendo que ela glorifica ideias politicamente liberais como um estágio final da racionalidade moral². Ele observa também que o trabalho de Kohlberg e Turiel – com o objetivo de delimitar o domínio moral – utiliza marcos teóricos como as ideias de Immanuel Kant, John Stuart Mill e John Rawls. Para Jonathan Haidt, mesmo o trabalho de Immanuel Kant parece evidenciar a existência de um domínio moral amplo e não restritivo³. Assim, antes do Iluminismo, os filósofos atribuíam ao domínio moral uma amplitude maior. Muito da antiga filosofia moral se baseava em virtudes. Valorizava-se a justiça e a benevolência, mas não apenas isso. Eram enfatizados também valores relacionados à relação do indivíduo com o grupo, bem como suas relações com a ordem social, a autoridade e a lealdade. Aristóteles tratava essas virtudes como habilidades que se cultivam através do hábito.

Assim, na visão de Haidt, a concepção filosófica de moral passou de um estudo do espectro moral amplo para o enfoque em moralidades populares. O autor encontra uma dualidade entre uma concepção prescritiva de moralidade e uma descritiva. A delimitação da moral proposta por Turiel e Kohlberg (justiça e dano) parecem bem se adequar a grupos ocidentais, com uma razoável base educacional e posicionamentos políticos liberais. Pesquisas realizadas na Índia, no Brasil e nos Estados Unidos, incluindo conservadores americanos, revelaram, porém, preocupações morais que extrapolam essa delimitação, considerando também questões de pureza e degradação espiritual, bem como de cumprimento de um papel hierárquico e de lealdade ao grupo. Muitos faziam referência a obediência, respeito e tradição ao tentar definir a moral (HAIDT, 2010).

²“This critique was backed up by the demonstration that liberals routinely obtain higher principled reasoning scores on the Defining Issues Test, but that conservative students rose to liberal levels when told to “respond as a left-winger would” (Emler, Renwick, & Malone, 1983). Conservatives could reason at the ‘higher stage’ but were not doing so presumably because they had different priorities in their moral reasoning.” Mapping the Moral Domain (HAIDT, 2010, p. 366).

³ “He wrote that masturbation was ‘in the highest degree opposed to morality,’ although he granted that ‘it is not so easy to produce a rational demonstration’ of its wrongness.” Mapping the Moral Domain (HAIDT, 2010, p. 367).

Essas evidências de que a própria definição de moralidade varia conforme o contexto sociocultural leva Haidt e Kesebir (2010) a propor uma abordagem *funcional* de definição da moral:

Sistemas morais são conjuntos interligados de valores, virtudes, normas, práticas, identidades, instituições, tecnologias e complexos mecanismos psicológicos que atuam em conjunto para suprimir ou regular o egoísmo e tornar possível a vida social.⁴ (KESEBIR, HAIDT, 2010, p. 800)

Essa abordagem permite visualizar a moral como um sistema, dado o contexto de interação social do qual emerge. Além disso, possibilita o reconhecimento de diversas sociedades como constituidoras de sistemas morais, mesmo que apenas descritivamente. Definido o conceito de moral aqui utilizado, passa-se a descrever a visão de Jonathan Haidt acerca do pensamento moral.

1.2. A formação do pensamento moral

Antes de realmente se estudar como o pensamento moral recebe e/ou é afetado por um estímulo, é importante tentar descrever como a moral se *forma*. Isso porque, como se verá, se a própria formação do pensamento está, em alguma medida, suscetível ao estímulo do jogo eletrônico, deve também esse processo ser considerado em nossa abordagem.

O campo da filosofia por muito tempo se caracterizou pelo “culto” ao racional. Emoções ou desejos muitas vezes eram considerados aspectos inferiores da mente humana, que deveriam ser “domesticados” pela razão. A partir do século XVIII surgiram discussões que propunham alternativas ao racionalismo. David Hume chegou a propor que o julgamento moral se assemelhava ao julgamento estético, sendo guiado por sentimentos ao invés da razão. O campo da psicologia, por sua vez, parecia pensar de forma semelhante: apontava que os julgamentos pessoais eram determinados por motivos e sentimentos inconscientes, vindo a ser posteriormente “racionalizados” com argumentos socialmente aceitáveis. Assim, a formação da moralidade individual estaria mais associada a afeições, determinadas de forma

⁴ Moral systems are interlocking sets of values, virtues, norms, practices, identities, institutions, technologies, and evolved psychological mechanisms that work together to suppress or regulate selfishness and make social life possible. (KESEBIR, HAIDT, 2010, p. 800)

involuntária, do que a critérios objetivos de comparação entre malefícios e benefícios, por exemplo.

Tendo como pioneiro Jean Piaget, a chamada revolução cognitiva mudou de certa forma esse entendimento. Surgindo na segunda metade do século XX, postulava que o desenvolvimento da moral em indivíduos se dá de forma cognitiva. Nesse processo, a afeição pode ser determinante em um julgamento, mas ela não é, em si mesma, moral ou imoral. Assim, passou a se atribuir um importante papel da racionalidade na formação da moralidade em indivíduos, a partir de capacidades que são desenvolvidas através da experiência. Um exemplo é a habilidade de *role-taking*, ou seja, a de um indivíduo imaginar ou simular uma perspectiva diversa da sua própria, de forma a gerar um posicionamento diverso do que seria considerado aquele egoisticamente mais vantajoso.

Assim, a maioria das atuais correntes de estudo do desenvolvimento moral partem de uma perspectiva racionalista. Jonathan Haidt (2001) ilustra essa ideia a partir do modelo social-interacionista:

No modelo social-interacionista, postula-se que as pessoas pensam nas consequências de uma ação antes de decidir se a ação é uma violação moral. Ações que levam à injustiça, ao dano, ou à violação de direitos são reconhecidas como pertencentes ao domínio moral e são tratadas diferentemente de outras violações a normas. Normas que proíbem violações morais são consideradas, até mesmo por crianças, como universalmente aplicáveis e inalteráveis. Ações que não envolvem, injustiça, dano ou violações de direitos são tratadas como violações a convenções sociais (envolvendo padrões de comportamento em sistemas sociais localmente acordados) ou como problemas pessoais (áreas de prerrogativa individual)⁵ (HAIDT, 2001, p. 1027)

O autor, por sua vez, não nega que sejam desempenhados esforços para se racionalizar um juízo de valor. Não obstante, ele levanta questionamentos acerca da causalidade na moral. Seria a racionalização da moral uma causa ou uma consequência do julgamento? É nesse contexto que o autor propõe o que vem a chamar de “*social intuitionist model*” (aqui chamado de modelo social-intuicionista ou intuicionismo). Nesse modelo, o julgamento moral é causado por rápidas intuições que são seguidas por uma racionalização *post hoc*. Sua compreensão demanda, portanto, que se estabeleçam as definições de raciocínio (ou racionalização) moral, julgamento moral e intuição moral.

⁵ In the social interactionist model, people are said to think about the consequences of an action before determining whether the action is a moral violation. Actions that lead to injustice, to harm, or to the violation of rights are recognized as falling within the moral domain and are treated differently from other kinds of rule violations. Rules prohibiting moral violations are judged, even by young children, to be universally applicable and unalterable. Actions that involve no injustice, harm, or rights violations are treated as violations of social conventions (involving locally agreed on uniformities of behavior within social systems) or as personal issues (areas of individual prerogative). (HAIDT, 2001, p. 1027)

As definições adotadas por Haidt bem servem a nosso propósito. Conforme se verá a seguir, são significados abrangentes, que permitem uma análise extensiva dos efeitos do *gaming* em um grupo ou indivíduo. Por **juízo moral** entenderemos o avaliar de ações ou caráter de um sujeito em face de um conjunto de características ou virtudes tidas, por uma cultura ou subcultura, como desejáveis ou mesmo obrigatórias. **Raciocínio** (ou **racionalização**) **moral** será aqui definido como o processo de conscientemente converter determinadas informações sobre um ato ou um sujeito em um juízo moral. Significa dizer que o processo é intencional, com dispêndio de algum esforço (mesmo que meramente intelectual), controlável, e que o agente está ciente do que se passa. A **intuição moral**, por sua vez, será entendida como a súbita aparição de um juízo moral, ligado a uma sensação afetiva, sem passar por qualquer processo de ponderação. Ocorre de forma rápida, sem qualquer esforço e automaticamente, de forma que o processo que a gerou seja inacessível pela consciência. Outro conceito, que muito permeia o modelo intuicionista, é o de **emoção moral** (*moral emotion*). Para elaborá-lo, Jonathan Haidt (2003) parte de uma definição preliminar: “aquelas emoções ligadas aos interesses ou bem-estar da sociedade como um todo ou ao menos de pessoas que não o julgador ou agente”⁶. A partir disso, o autor considera duas características das emoções que especialmente se destacam em emoções morais. Uma delas é chamada de “*disinterested elicitors*” (gatilhos neutros), e pode ser descrita como as situações que funcionam como um gatilho emocional, sem diretamente afetar o sujeito. A outra característica é o quanto a ação cujo ímpeto é causado por uma emoção se destina a beneficiar a outros ou à ordem social. O autor ilustra o conceito da emoção moral como um plano cartesiano que possui como eixos essas duas características. Quanto mais uma determinada emoção pode ser descrita por esses aspectos, melhor ela se encaixa no conceito de emoção moral, em comparação às demais emoções.

Assim, Jonathan Haidt discorre sobre diversas emoções morais, seus respectivos gatilhos e as tendências que causam em termos de atitudes. Dividindo-as em grupos, menciona emoções como raiva, desprezo e desgosto (“*other-condemning emotions*”, ou emoções de reprovação do outro); vergonha, constrangimento e culpa (“*self-conscious*” ou auto-conscientes); empatia; gratidão e reverência (emoções de exaltação do outro ou “*other-praising emotions*”); dentre outros. A ideia de emoção moral possuirá especial relevância quando for demonstrada a capacidade de *games* de causá-las, uma vez que a manipulação das

⁶ (...) those emotions that are linked to the interests or welfare either of society as a whole or at least of persons other than the judge or agent. (HAIDT, 2003. p. 853)

emoções pode afetar os julgamentos (HAIDT, 2010). Definidos estes conceitos, passa-se à exposição do modelo intuicionista.

1.3. O modelo intuicionista de Jonathan Haidt

O autor descreve seu modelo como composto por quatro eixos básicos, cuja existência foi estabelecida por pesquisas na área dos julgamentos, embora não necessariamente do julgamento moral. Por essa razão, o objetivo de sua obra é apresentado como proponente de novas formas de se pensar e pesquisar o julgamento moral. O primeiro eixo é o do julgamento intuitivo. O modelo propõe que o julgamento moral se dá de forma automática e sem esforço, como consequência de intuições morais. O segundo eixo é o da racionalização *post hoc*: feito o julgamento moral, o sujeito busca argumentos que embasam sua posição, processo que envolve o dispêndio de esforço. O terceiro eixo é o da persuasão fundamentada ou racional. Elaborada a racionalização *post hoc*, o sujeito propaga seus fundamentos verbalmente. Esse discurso pode afetar o ouvinte de alguma forma, embora muito se questione sobre a eficácia de discussões morais em termos de persuasão. O que se teoriza é que a exposição racional do posicionamento tenha efeito não pela revelação de argumentos lógicos que levam a uma conclusão objetiva, mas por despertar intuições decorrentes de valências (ligações) afetivas. O quarto eixo é chamado de persuasão social. Propõe-se que devido à alta suscetibilidade do sujeito a normas de convivência social, o fato de amigos, familiares e conhecidos proferirem determinado julgamento moral influenciam o sujeito, mesmo que não se tenha feito uma persuasão racional.

Esses quatro eixos formam a estrutura básica do modelo intuicionista. Aqui, a racionalização pode possuir um papel causal apenas no ato de persuasão, ou seja, quando parte de uma pessoa para outra, nunca de forma autônoma. Acredita-se que dificilmente um julgamento intuitivo inicial possa ser superado apenas através de uma reflexão autônoma.

Por outro lado, Jonathan Haidt reconhece que as pessoas possuem a capacidade de sozinhas praticarem a racionalização moral, e que muitos relatam episódios em que mudaram de opinião sobre uma questão moral de forma autônoma. Assim, para comportar também esses casos, o modelo intuicionista conta com dois eixos adicionais, que buscam descrever como a racionalização privada pode afetar o julgamento moral. O quinto eixo, portanto, é o do

juízo racional. Nesse caso, um juízo moral é feito puramente a partir da lógica, sobrepujando a intuição inicial. A racionalização aqui possui de fato um papel causal, não podendo ser vista como “submissa” à intuição. Acredita-se, porém, que esses casos são raros, ocorrendo principalmente quando a reação intuitiva e imediata é “fraca” e a capacidade de racionalização é alta. Nos casos em que o juízo racional se contrapõe a uma forte reação intuitiva, o sujeito na maioria dos casos adota uma postura dúctil, na qual verbalmente expressa a posição racionalizada, enquanto em seu interior segue acreditando no posicionamento intuitivo. O sexto e último eixo é chamado de reflexão privada. O que se propõe é que o pensar sobre uma determinada situação pode levar o sujeito a causar em si mesmo uma intuição moral que se opõe àquela inicial. O método mais popular de despertar novas intuições é o chamado *role-taking*. A consequência do choque de duas intuições pode levar à simples preponderância daquele mais “forte”, ou a um processo racional, que leve a escolher uma das opções através da consciente aplicação de uma regra ou princípio. Modelos racionalistas de explicação do juízo moral costumam priorizar o quinto e sexto eixos, enquanto o modelo intuicionista, não obstante reconheça que eles possam contribuir, atribui um papel mais relevante ao primeiro ao quarto eixos.

1.4. A formação da intuição⁷

Se para nosso estudo será adotado o modelo intuicionista de Jonathan Haidt, necessário se faz o aprofundamento acerca do fenômeno da intuição. Nesse modelo, a intuição moral tem origem em processos inatos e culturais:

O modelo social-intuicionista propõe que a moralidade, como a linguagem, é uma importante adaptação evolutiva para uma espécie intensamente social, encontrada em múltiplas regiões do cérebro e corpo, melhor descrita como emergente do que aprendida, apesar de requerer absorção e modelagem de uma cultura específica. Intuições morais são, portanto, tanto inatas quanto enculturadas.⁸ (HAIDT, 2001, p. 1040)

Cabe, portanto, descrever como a intuição moral pode se desenvolver de forma inata ou cultural. Conforme expõe Haidt, pesquisas desenvolvidas pelo etólogo e primatólogo Frans

⁷ Mais sobre a formação da intuição no artigo *The Emotional Dog and its Rational Tail* (HAIDT, 2001), no item “The Mechanism of Intuition”

⁸ The social intuitionist model (...) proposes that morality, like language, is a major evolutionary adaptation for an intensely social species, built into multiple regions of the brain and body, that is better described as emergent than as learned yet that requires input and shaping from a particular culture. Moral intuitions are therefore both innate and enculturated. (HAIDT, 2001, p. 1040)

de Waal encontraram evidências de normas prescritivas de comportamento entre primatas. O antropólogo Alan Fiske, por sua vez, encontrou quatro modelos de cognição social que parecem ser comuns a todas as culturas humanas, as quais veio a chamar de partilha em comunidade (*communal sharing*), classificação por autoridade (*authority ranking*), reciprocidade igualitária (*equality matching*) e valoração mercadológica (*market pricing*), sendo que apenas o último aparentar ser exclusivo da espécie humana (HAIDT, 2001). A identificação desses padrões permite inferir que há determinados aspectos do comportamento, que são comuns à espécie humana como um todo, que se desenvolvem independentemente do contexto sociocultural no qual se insere o indivíduo. Fiske chega, ainda, a mapear o surgimento desses padrões durante a infância. Esses seriam, portanto, aspectos cognitivos e inatos, alguns dos quais se externalizam como intuição moral. Nesse contexto, a linguagem surge como uma potencializadora das formas de organização social, fazendo com que as normas prescritivas de comportamento sejam reforçadas por todo o grupo. Através da linguagem, o grupo pode manter vigilância do comportamento de seus membros, punindo transgressores, recompensando atos bem vistos e direcionando prestígio ou desconfiança a um indivíduo em decorrência de determinado comportamento.

O modelo intuicionista postula que essa estruturação de uma moral social demanda que indivíduos usem da linguagem para propagar determinados valores, ao mesmo tempo em que estão, em alguma medida, suscetíveis a uma influência interpessoal. Assim, a externalização de cognições inatas permite sua adequação ao meio sociocultural. A compreensão desse processo demanda, portanto, a descrição da face inata da moralidade.

1.4.1. A moralidade inata

Haidt dedica um artigo (2006) à descrição das formas como intuições inatas levam ao desenvolvimento de valores específicos de uma cultura. Na obra, busca explicar o processo de formação dessa “mente moral” inata, descrevendo cinco fundações da ética intuitiva, entendidas como as “peças” a partir das quais diferentes culturas criam moralidade distintas, mas limitadas em suas variações: “As cinco fundações que identificamos são dano/cuidado,

justiça/reciprocidade, pertencimento/lealdade, autoridade/respeito e pureza/santidade.”⁹ Defende-se que a “mente moral” é estruturada de forma inata, fazendo com que cinco classes de interesses sociais venham a se tornar questões morais durante o desenvolvimento. Nesse trabalho, o Autor identifica desafios adaptativos (*adaptive challenges*), que levaram não apenas seres humanos, mas muitos mamíferos de complexa organização social, a desenvolver determinadas características. Essas características se definem pela capacidade de detectar ou identificar padrões no âmbito social e responder a eles. Os padrões que o cérebro foi “projetado” para identificar foram chamados de domínio próprio (*proper domain*) ou gatilho adaptativo (*adaptive trigger*).

Ocorre que o cérebro não identifica apenas as situações necessárias para solução do desafio adaptativo, estendendo-se para casos análogos ou semelhantes. Por essa razão, o Autor lista exemplos para ilustrar o que vem a chamar de verdadeiro domínio (*actual domain*). Cada uma das fundações, originadas pelo desafio adaptativo, possui também uma emoção que a caracteriza, e leva, no âmbito social, a concepção de determinadas virtudes. Esse trabalho, contraposto a cada uma das fundações, é representado por Haidt (2006) graficamente da seguinte forma:

	Harm/Care	Fairness/ Reciprocity	Ingroup/ Loyalty	Authority/ Respect	Purity/ Sanctity
Adaptive challenge	Protect and care for young, vulnerable, or injured kin	Reap benefits of dyadic cooperation with non-kin	Reap benefits of group cooperation	Negotiate hierarchy, defer selectively	Avoid microbes and parasites
Proper domain (adaptive triggers)	Suffering, distress, or threat to one’s kin	Cheating, cooperation, deception	Threat or challenge to group	Signs of dominance and submission	Waste products, diseased people
Actual domain (the set of all triggers)	Baby seals, cartoon characters	Marital fidelity, broken vending machines	Sports teams one roots for	Bosses, respected professionals	Taboo ideas (communism, racism)
Characteristic emotions	Compassion	Anger, gratitude, guilt	Group pride, belongingness, rage at traitors	Respect, fear	Disgust
Relevant virtues [and vices]	Caring, kindness, [cruelty]	Fairness, justice, honesty, trustworthiness [dishonesty]	Loyalty, patriotism, self sacrifice [treason, cowardice]	Obedience, deference [disobedience, uppitiness]	Temperance, chastity, piety, cleanliness [lust, intemperance]

⁹The five foundations we identified are harm/care, fairness/reciprocity, ingroup/loyalty, authority/respect, and purity/sanctity. (HAIDT, 2006, p. 16)

Essas cinco fundações são, para Haidt, as mais fortes candidatas para o que se possa chamar de fundações da ética intuitiva por uma série de razões. Uma delas é o fato de que o método que diversas culturas desenvolveram para lidar com esses desafios adaptativos é semelhante. Como exemplo, temos que muitos grupos apresentam rituais de iniciação, que fortalecem o sentimento de pertencimento, e as normas em torno de processos biológicos, como a menstruação, o parto e a defecação, que se desenvolvem em valores de pureza e/ou higiene.

Cabe ressaltar que o Autor não possui a pretensão de esgotar a estrutura de todos os valores existentes em uma cultura, mas acredita conseguir descrever as mais relevantes fundações que explicam a moralidade humana em sua diversidade. Ressalva-se ainda que essas fundações não são necessariamente encontradas em todas as sociedades ou grupos, mas pelo menos uma delas. Haidt e Graham (2007) contrapuseram posicionamentos morais de progressistas e conservadores, e os resultados bem ilustram essa ideia: enquanto progressistas parecem guiar suas valorações morais somente por critérios de justiça e dano (*harm/care* e *fairness/reciprocity*), conservadores parecem utilizar todas as cinco fundações. Diante disso, muitas das divergências entre os dois grupos pareciam não decorrer de uma desigualdade de informações de uma das partes, razão normalmente atribuída a discordâncias morais, mas da verdadeira natureza dos membros. Isso porque, enquanto para liberais a justiça ou reciprocidade representa “metade” do critério de valoração, para um conservador esse é apenas “um quinto” da questão. Haidt ilustra essa diferença como uma parede, que parece intransponível para espectadores em ambos os lados. Para o Autor, que se considera liberal, a Teoria das Cinco Fundações pode representar uma porta, através da qual liberais podem brevemente sair da sua “zona de conforto moral” com o objetivo de entender o pensamento conservador e vice-versa.¹⁰

¹⁰ “(...) These are not crazy ideas. They are practical and ultimately utilitarian justifications for some of the intuitions related to the authority/respect foundation. Traditions and institutions which have been vested with authority over the ages should be given the benefit of the doubt; they should not be torn down and rebuilt each time one group has a complaint against them. (Liberals might perhaps examine their instinctive distrust of institutions and authorities, and the ways that this distrust motivates their own social cognition.) Viewed from this perspective, the conservative fear that gay marriage will destroy marriage as we know it is no longer incomprehensible—it is correct. Legalizing gay marriage would be a change to an ancient institution. We social scientists know that the institution of marriage has changed substantially over the centuries. We also know that homosexuality is not a choice or a disease, and we know that gay people are just as good as straight people at parenting and citizenship. We can therefore predict that in countries where gay people do get the right to marry, the new institution of marriage will be better and stronger than the old one. But it will be a change, and if social justice researchers really want to bring that change about, then they will have to understand the moral motivations they are up against. Conservatives and many moderates are opposed to gay marriage in part due to

Tendo em vista as apontadas semelhanças apresentadas por diversas culturas para lidar com os desafios adaptativos, passa-se à análise do papel das culturas no desenvolvimento da intuição moral.

1.4.2. A influência da cultura sobre as intuições

Haidt (2001) descreve três formas a partir das quais a intuição moral pode ser modificada, estimulada, ou suprimida por uma cultura: a perda seletiva (*selective loss*) de intuições, a imersão em complexos customizados (*immersion in custom complexes*) e a socialização entre semelhantes (*peer socialization*).

A perda seletiva de intuições se caracteriza, como o próprio termo expressa, pela seleção de determinadas intuições em um determinado contexto. Propõe-se que o ser humano nasce com um extenso rol de intuições morais que pode vir a desenvolver, e que a convivência social leva o indivíduo a selecionar intuições específicas, que se adequam ao meio no qual se encontra, enquanto as demais caem em desuso. Teoriza-se, ainda, que essa seleção é necessária, pois o enfatizar de todas as intuições das quais o indivíduo é capaz levaria a uma paralisia, uma vez que todo ato despertaria diversas intuições conflitantes. Esse processo é descrito como semelhante ao surgimento da fonologia. Os seres humanos nascem com o potencial para aprender uma infinidade de fonemas, mas apenas alguns deles são “selecionados”, de forma a possibilitar a comunicação verbal pela linguagem.

O complexo customizado traz a ideia de que o saber cultural vai muito além de crenças e prescrições de comportamento: “O saber cultural é uma complexa rede de conhecimentos explícitos e implícitos, sensoriais e proposicionais, afetivos, cognitivos e motores.”¹¹ Postula-se que a imersão do indivíduo nesse complexo leva ao molde da intuição moral, que nem sempre se dá através da expressa repressão ou estímulo a determinados atos e características, mas também através de ideias propagadas de forma implícita por práticas culturais. O Autor exemplifica:

moral intuitions related to ingroup, authority, and purity, and these concerns should be addressed, rather than dismissed contemptuously.” – Artigo “When morality opposes justice” (HAIDT, 2007, p. 112)

¹¹ “Cultural knowledge is a complex web of explicit and implicit, sensory and propositional, affective, cognitive, and motoric knowledge (D’Andrade, 1984; Shore, 1996).” (HAIDT, 2001, p. 1042).

Crianças em Orissa constantemente encontram espaços e corpos estruturados por pureza, e aprendem a respeitar as linhas divisórias. Elas aprendem quando descalçar os sapatos e como usar a cabeça e os pés em uma linguagem simbólica de reverência (como quando um toca sua cabeça nos pés de outro altamente respeitado). Elas desenvolvem um senso intuitivo de que purezas e impurezas devem ser mantidos separados. Ao participar desses complexos customizados interligados, uma criança Oriya fisicamente incorpora experiências de pureza e poluição. Quando essas crianças posteriormente se deparam com o conteúdo intelectual da ética do divino (e.g. ideias de sacralidade, ascetismo e transcendência), suas mentes e corpos estão preparados para aceitar essas ideias, e sua verdade parece evidente em si mesma (ver Lakoff, 1987).¹² (HAIDT, 2001, pp. 1042-1043)

A ideia da socialização entre semelhantes, por sua vez, se baseia na noção que o ser humano, como espécie intensamente social, procura se adaptar e pertencer a determinados meios sociais. Haidt apresenta pesquisas que revelam que há determinadas fases do crescimento em que indivíduos estão especialmente propensos a “adquirir” cultura, momento em que assimilam também valores morais.

Por todo o acima exposto, conclui-se que o desenvolvimento da moral se dá a partir da maturação e adequação cultural de intuições inatas. Essa maturação e adequação pode ocorrer pela aquisição de conhecimento explícito acerca de valores, mas ocorre principalmente em decorrência da participação em complexos customizados, com uma série de práticas que propagam valores de forma implícita. Esses valores são compartilhados entre membros do grupo, levando o indivíduo a sentir, física e emocionalmente, que determinadas proposições morais parecem evidentes em si mesmas. Essa descrição pode levar a crer que a reflexão e a racionalidade não assumem funções relevantes no modelo intuicionista, mas essa crença merece revisão, conforme se verá a seguir.

1.5. O papel do racionalismo no modelo intuicionista

A descrição do modelo intuicionista pode levar à noção de que a racionalidade está relegada a um papel subsidiário, pouco determinante para o julgamento moral. Por isso, Haidt (2001) se preocupa em demonstrar não apenas que o modelo intuicionista não se opõe à

¹² Children in Orissa constantly encounter spaces and bodies structured by purity, and they learn to respect the dividing lines. They learn when to remove their shoes and how to use their heads and feet in a symbolic language of deference (as when one touches one’s head to the feet of a highly respected person). They develop an intuitive sense that purity and impurity must be kept apart. By participating in these interlinked custom complexes, an Oriya child’s physical embodiment comes to include experiences of purity and pollution. When such children later encounter the intellectual content of the ethics of divinity (e.g., ideas of sacredness, asceticism, and transcendence), their minds and bodies are already prepared to accept these ideas, and their truth feels self-evident (see Lakoff, 1987). (HAIDT, 2001, pp. 1042-1043)

racionalidade, mas que a tem como parte fundamental. Um exemplo de modelo racionalista amplamente disseminado é o chamado construtivismo. Conforme descreve Haidt (2001), o construtivismo foi idealizado por Jean Piaget, ao estudar como crianças passam a entender normas. Para ele, o processo cognitivo se dá através da contínua interação da criança com seu meio, fazendo com que ela progressivamente o entenda, por um método de construção e reconstrução. Lawrence Kohlberg analisou esse processo, elaborando uma teoria que estabelece seis fases para o desenvolvimento moral, cuja força motriz é a capacidade de *role-taking*. Essa capacidade leva ao sentimento de empatia, a partir do qual o indivíduo é capaz de gerar valorações morais de atos ou características tendo como base o assumir de uma perspectiva alheia à sua própria. Dessa forma conseguem classificar como bom ou ruim um ato que prejudique ou beneficie outra pessoa, o que leva a entender a importância de uma norma. Como consequência, crianças chegam a entender que regras possuem relevância não em si mesmas, mas por referência a ideias como justiça, autoridade ou tradição. Esse processo ilustra como um saber inato simples pode gerar complexos sistemas valorativos (HAIDT, 2006).

A ideia de que a racionalidade possui um importante papel no intuicionismo se embasa, primeiramente, nos pontos em comum entre modelos racionalistas e o intuicionista. Ambos concordam quanto à existência de emoções e intuições, e que as pessoas desempenham racionalização (HAIDT, 2001). Modelos racionalistas analisam a relação entre esses aspectos com foco no pensamento racional. Discutem outros processos na medida em que afetam a racionalização. Assim, interações sociais e o contexto sociocultural possuem relevância porque estimulam ou retardam o desenvolvimento da racionalidade, fornecendo ou obstruindo oportunidades de *role-taking*.

O modelo intuicionista, por sua vez, propõe uma integração entre emoções, intuições, razão e influências sociais, o que facilmente pode induzir à ideia de que o papel da razão é mitigado, resumindo-se à racionalização *post-hoc*. O que se observa, porém, é que, dos seis eixos que compõem o modelo intuicionista, quatro são processos racionais, três dos quais potencialmente afetam o julgamento moral. O terceiro eixo, da persuasão fundamentada, pode possuir um efeito causal no julgamento moral de *terceiros*. Na visão intuicionista, o julgamento moral não é um único ato que ocorre apenas em um indivíduo, mas um processo contínuo, disseminado com o tempo por todo o grupo. Razões e argumentos circulam amplamente, mesmo que raramente se promova a reflexão moral privada. O sexto eixo, da reflexão privada, admite a possibilidade de que o indivíduo tome a iniciativa de racionalizar o

juízo moral internamente, principalmente quando suas intuições iniciais são conflitantes. O surgimento de intuições conflitantes e igualmente “fortes” sobre um mesmo fato (sexto eixo), pode levar o sujeito a continuamente gerar julgamentos intuitivos (primeiro eixo) que se contradizem, e a buscar argumentos racionais para embasar essas intuições (segundo eixo), até que a intuição melhor embasada prepondere. O quinto eixo, do julgamento racional, reconhece que a simples reflexão pode levar a um julgamento final que contradiz a intuição inicialmente formada. Esse ato parece ser comum entre filósofos (Haidt, 2001), que extensivamente se capacitam para seguir sempre processos racionais, mesmo quando os resultados alcançados possam ser perturbadores. O fato de existirem grupos com essa capacidade revelam a capacidade causal da pura racionalização do julgamento.

Fica demonstrado, portanto, que processos racionais possuem papel decisivo na descrição do pensamento moral. Conforme exposto anteriormente, essa racionalidade toma forma mediante processos argumentativos, que possibilitam que a moralidade assumam um papel estruturante nas relações sociais. Após a descrição do modelo social-intuicionista e dos aspectos inatos e culturais da moral, nosso estudo demanda a projeção de formas de manuseio da moral a partir desse modelo.

1.6. O manuseio da moral no modelo intuicionista

Conforme exposto, a proposição do modelo intuicionista tenta descrever as origens, formação e externalização da moral, mas a isso não se limita. Pela própria forma que assume, de analisar as relações de causalidade entre os fatores, o intuicionismo possui grande potencial para embasar medidas que visam potencializar o uso de determinados processos do modelo, a depender dos objetivos pretendidos. Uma instituição que visa a tomada de decisões objetivas, minimizando o impacto de preconceitos ou emoções poderia, por exemplo, utilizar os conceitos do intuicionismo para estimular e incrementar o papel da razão no processo.

Para Haidt (2001), uma abordagem que possibilita incrementar a relação entre as intuições e a razão seria diretamente ensinar formas de racionalização da moral, estimulando o uso do quinto e sexto eixos, mas tentativas nesse sentido se mostraram pouco efetivas. Outra abordagem, mais intuicionista, seria a de tratar o julgamento moral como um aspecto cultural, buscando criar um costume de realizar julgamentos melhor balanceados ou mais

reflexivos. O Autor também destaca que, se uma das principais dificuldades em uma reflexão moral objetiva é a busca por evidências enviesada¹³, é possível a utilização do quarto eixo (da persuasão social), para gerar um processo deliberativo, o qual, a partir da exposição de argumentos e evidências, poderá despertar intuições conflitantes nos participantes, levando a julgamentos potencialmente mais racionais.

Essas são apenas algumas hipóteses de utilização prática dos eixos do intuicionismo. Muito ainda há que se pesquisar para verdadeiramente se poder mensurar a efetiva possibilidade de se afetar a moralidade em um indivíduo. Aqui se pretende analisar a capacidade de cinco jogos de agir sobre o domínio moral individual, a partir dos valores que contém ou manifestam. Em esforço semelhante ao de Haidt¹⁴, busca-se projetar métodos de manuseio do domínio moral, aqui a partir de um objeto material. O próximo passo, portanto, é descrever como valores, especialmente valores morais, são encontrados em *games* e por eles transmitidos ao jogador.

¹³Mais sobre esse tema no artigo “The Emotional Dog and its Rational Tail” (HAIDT, 2001), p 1.035, item 3, “The Post Hoc Problem: The Reasoning Process Readily Constructs Justifications of Intuitive Judgments, Causing the Illusion of Objective Reasoning”.

¹⁴ No artigo “The Emotional Dog and its Rational Tail” (2001), Haidt propõe formas de se testar o modelo social-intuicionista, no item “Testing the Social Intuitionist Model”.

Capítulo 2: Os valores em *games*

A importância dos jogos eletrônicos como elemento sociocultural é evidente no cenário atual. Apenas no Brasil, estima-se que, em 2018, haveria cerca de 75,7 milhões de jogadores, o que corresponderia a mais de um terço do total da população brasileira. Esse mercado viria a movimentar mais de US\$ 1 bilhão no ano, conforme divulgado pelo jornal Correio Brasiliense (2018). Oliveira (2014) demonstrou que, não obstante a atual magnitude, a tendência do impacto econômico dos *games* tem sido de crescimento:

Em 2009, o mercado global de jogos digitais foi estimado em US\$ 52 bilhões. No período de 2004 a 2015, o mercado global de games deve crescer por volta de três vezes, passando de menos de US\$ 30 bilhões para mais de US\$ 80 bilhões (SANDQUIST; ZACKARIASSON, 2013).

Segundo o BNDES (2014, p.6), em 2011 esse mercado “movimentou US\$ 74 bilhões”, e, conforme as previsões da prestadora de serviços de consultoria PricewaterhouseCoopers, deverá ultrapassar US\$82 bilhões em 2015. O lançamento, em 2013, do jogo Grand Theft Auto V, que foi criado a um custo de “apenas” US\$ 225 milhões, faturou US\$ 800 milhões em 24 horas, atingindo um novo recorde na história em relação a produtos de entretenimento.

Não por acaso, muito se tem questionado acerca das consequências dessa relevância sociocultural em termos de comportamento. Joselli (2014) analisou, sob diferentes concepções de ética, características controversas dos jogos, como sexualidade e violência. Na obra, reconhece tanto a capacidade de jogos de conter carga valorativa, quanto de essa carga alcançar os jogadores:

Os jogos, ao mergulharem o indivíduo em diversas experiências virtuais, aprimoram, de forma lúdica, as aptidões inerentes a cada ser, sendo possível melhorar a integração do indivíduo à rede do convívio social e estabelecer relações emocionais e, inter-relações [Raupp 2006]. Isso faz com que surjam novas forma de interação e o surgimento de novas questões filosóficas em relação a ética. (JOSELLI, 2014, pp. 448-449)

Em esforço semelhante, o presente trabalho pretende reconhecer os valores em *games* e aplicá-los a um modelo de moralidade. O objetivo, porém, é distinto, na medida em que pretende, a partir dessa aplicação e da consequente projeção de efeitos, observar formas de se influir sobre a moralidade. Como já mencionado, o modelo social-intuicionista parte de uma definição funcional de moral. Isso permite que se reconheça a moral como um aspecto do indivíduo suscetível a mudanças ou influências, o que não seria possível com uma definição prescritiva.

Concluída a descrição do modelo de moral utilizado, passa-se, portanto, à descrição das formas de manifestação da moralidade em jogos. Mary Flanagan e Helen Nissenbaum (2014) dedicaram a obra “*Values at Play in Digital Games*” a analisar as formas que valores

éticos e morais podem tomar em jogos digitais, com o propósito de elaborar um método, a ser utilizado por desenvolvedores, de propositalmente inserir esses valores no jogo. Em nosso trabalho é particularmente relevante a parte inicial, que trata da manifestação dos valores em *games*. Ocorre que, diante da contextualização apresentada até aqui, muito se pode questionar acerca da escolha dos jogos eletrônicos como objeto de análise, uma vez que todo o meio cultural, e não apenas os jogos, bem como o meio institucional, é rico em carga valorativa, e parece possuir grande potencial de influir na moralidade individual. Por essa razão, passa-se a uma exposição mais aprofundada da escolha pelos *games* como objeto de análise.

2.1. O porquê dos jogos

Flanagan e Nissenbaum iniciam sua obra por demonstrar a importância da realização um trabalho de observação e análise dos valores contidos em jogos digitais. Primeiramente porque esse estudo enriquece o entendimento da profundidade em que padrões socioculturais se refletem em normas de comunicação, participação e desempenho de atividades. Também porque o aumento do impacto cultural dos *games* gera uma responsabilidade por parte de desenvolvedores de refletir sobre os valores expressados. Além disso, os jogos vêm se tornando um paradigma midiático, superando a popularidade de filmes e programas de televisão, e adquirindo cada vez mais a capacidade de moldar, por exemplo métodos de trabalho e aprendizado. A primeira e terceira dessas razões merecem destaque no presente trabalho, por se comunicarem diretamente com nossos objetivos. O entendimento de como os padrões socioculturais se refletem em determinadas práticas e de como essas práticas alcança os processos sociais é justamente o que se busca.

Os aspectos característicos dos jogos, que os tornam especialmente adequados para esse esforço, são principalmente sua inerente complexidade, em face de outros segmentos culturais, e sua capacidade imersiva, que possibilita um ambiente interativo:

Jogos se tornaram um meio central pelo qual contamos histórias inseridas em amplos sistemas de crenças e interações entre culturas, e suas recorrentes convenções, temas, rituais e ações de jogadores e música podem funcionar como meio de criação de mitos. Teorias trazidas da literatura, televisão e estúdios de filmagem não descrevem completamente o psicológico, social e mítico poder dos jogos. A geração emergente de teóricos dos *games* reconhece o papel de jogos digitais como um artefato cultural distinto e começaram a teorizar sobre a atuação e identidade do jogador e regras dentro de uma comunidade jogadores.

(...)

O efeito distintivo dos jogos também pode decorrer de seu caráter imersivo: jogadores ativamente controlam e se identificam com personagens jogáveis, e suas ações tipicamente moldam situações dentro da experiência de jogo³. Independentemente de a experiência de atuação dentro de jogos ser ou não transferida para contextos do mundo real, ao menos essa atuação distingue a experiência de jogar da de assistir a filmes ou televisão. Além da assunção de papéis e da tomada de perspectiva, jogos digitais oferecem a jogadores um engajamento dinâmico com conteúdo através de ciclos de esforço, atenção e resposta. Diferentemente de outras formas de mídia tradicional, que não respondem às jornadas, leituras e interpretações do jogador, jogos são ambientes particularmente convincentes nos quais jogadores exploram e agem baseados em um entendimento no mínimo parcial das dinâmicas relacionais de um sistema. Como Janet Murray observou, jogos nos dão “uma chance de emancipar nossas mais básicas relações com o mundo – nosso desejo de prevalecer sobre adversidades, de sobreviver nossas inevitáveis derrotas, de moldar nosso ambiente, de dominar a complexidade, e de fazer nossas vidas se encaixarem como um quebra-cabeças.” Além de meramente contar histórias como fazem as narrativas tradicionais, jogos digitais permitem a emancipação e fornecem um conjunto de regras classificado por sistemas para a lógica da história.¹⁵ (FLANAGAN, NISSENBAUM2014, pp.4-5)

Essa alta complexidade, somada a uma experiência imersiva, proporciona a inserção de um jogador, que possui uma intuição própria, em um ambiente controlado, em que os valores contidos no contexto são acessados ou descobertos com relativa facilidade. Assim, é possível analisar como a forma que esses valores tomam no contexto ou situação apresentado influenciam na intuição do jogador.

2.2 A definição de “valores”

A análise de valores em *games* demanda que se estabeleça uma definição para valores. Como mencionado anteriormente, Flanagan e Nissenbaum realizaram seu estudo com o

¹⁵ Games have become a central way that we tell stories embedded in larger systems of belief and interaction across cultures, and their recurring conventions, themes, player rituals and actions, and music may function as a means of mythmaking. Theories borrowed from literature, television, and film studies do not fully address the psychological, social, and mythic power of games. The emerging generation of game theorists recognizes the role that digital games play as a distinctive cultural artifact and have begun to theorize about player agency, identity, and rules within a community of play.

(...)

The distinctive effect that games have also may be due to their immersive character: players actively control and identify with playable characters, and their actions typically shape situations within the game experience. ³ Whether or not experiences of agency within games transfer out into real-world contexts, at the very least such agency distinguishes the experience of game playing from film or television viewing. Beyond role playing and perspective taking, digital games offer players a dynamic engagement with content through cycles of effort, attention, and feedback. Unlike traditional forms of other media, which do not respond to players’ journeys or to their readings and interpretations, digital games are particularly compelling environments in which players explore and act based on at least a partial understanding of a system’s relational dynamics. As Janet Murray has observed, games give us “a chance to enact our most basic relationship to the world—our desire to prevail over adversity, to survive our inevitable defeats, to shape our environment, to master complexity, and to make our lives fit together like the pieces of a jigsaw puzzle.” Beyond merely telling stories as traditional narratives do, digital games allow for enactment and provide a systems-level rule set for the story’s logic. (FLANAGAN, NISSENBAUM2014, pp.4-5)

propósito de elaborar um método de inserção de valores em jogos por desenvolvedores. Por essa razão, as autoras pouco se delongam no esforço de definir o termo “valores”, apesar de ser um tema muito discutido em outros campos, como a filosofia e psicologia. Essa orientação as leva a adotar uma definição pragmática do termo: “Em suma, valores são propriedades e estados de coisas com as quais nos importamos e nos esforçamos para alcançar”¹⁶ (FLANAGAN, NISSENBAUM, 2014, p.5). Esses valores podem assumir diversas formas, como qualidades do ambiente (como a biodiversidade), traços pessoais (como a honestidade), condição política (como a democracia), etc. Podem também ser individuais ou coletivos, e vincular comunidades, religiões, culturas ou nações. Essas formas são referidas como valores éticos, políticos, estéticos, etc. Além disso, valores também podem ser ideais, como paz mundial e justiça. A manifestação desses valores pode ocorrer de formas variadas, sejam elas decisões de escopo econômico, gestos simbólicos, palavras, arte, ou, como aqui se pretende demonstrar, pelo projetar de características em um produto.

A abrangência dessa definição leva as autoras a direcionar sua análise a valores éticos e políticos, escolha que convém a nossa abordagem:

Apesar do alcance dos valores ser virtualmente ilimitado, aqui estamos interessados principalmente em valores éticos e políticos. Exemplos típicos de valores éticos incluem gentileza, honestidades, generosidade, fidelidade, integridade, respeito, segurança, autonomia, criatividade, paz, prazer, bem-estar, amizade, colaboração, saúde, responsabilidade, felicidade e contentamento. Todos esses contribuem para a dimensão moral de nossas vidas – como tratamos os outros e como eles nos tratam. Valores políticos incluem aqueles que definem relações internas e entre as sociedades, como justiça, igualdade, segurança social, estabilidade, cooperação, tolerância, privacidade, responsabilização por atitudes, democracia, voz (expressão), propriedade, liberdade, libertação, autonomia, igualdade de oportunidades e transparência governamental. Como o pensador Langdon Winner observa, valores políticos são “arranjos de poder e autoridade”.¹⁷ (FLANAGAN, NISSENBAUM, 2014, p. 6).

Devidamente enunciadas as questões preliminares, passa-se à análise de valores em jogos propriamente dita.

¹⁶ “Simply put, values are properties of things and states of affairs that we care about and strive to attain.” (FLANAGAN, NISSENBAUM, 2014, p.5).

¹⁷ Although the range of values is virtually boundless, here we are interested primarily in ethical and political values. Typical examples of ethical values include kindness, honesty, generosity, fidelity, integrity, respect, safety, autonomy, creativity, peace, pleasure, well-being, friendship, collaboration, health, responsibility, happiness, and contentment. All of these contribute to the moral dimension of our lives—how we treat others and how they treat us. Political values include those that define relationships within and between societies, such as justice, equality, security, stability, cooperation, tolerance, privacy, accountability, democracy, voice, property, liberty, liberation, autonomy, equal opportunity, and government transparency. As the scholar Langdon Winner notes, political values are “arrangements of power and authority”. (FLANAGAN, NISSENBAUM, 2014, p. 6).

2.3. Valores em *games*

As maneiras pelas quais valores se manifestam em jogos são diversas, mesmo pela face cultural que lhes é intrínseca. Flanagan e Nissenbaum fazem sua análise levando em consideração tanto a situação do desenvolvedor, que será influenciada, por exemplo, por questões mercadológicas e preferências do consumidor, quanto as percepções dos jogadores, que será influenciada pelas questões pessoais, culturais e situacionais que variam em cada caso. Esse último aspecto faz com que jogadores diferentes possam ter experiências variadas mesmo diante de um mesmo jogo.

A partir disso, as Autoras listaram quinze aspectos dos jogos, descritos a seguir, que comportam carga valorativa. Essa descrição é feita com dois objetivos: demonstrar a profundidade e sutileza com os quais os valores podem ser encontrados em *games*, e prover uma estrutura sobre a qual será superposto o modelo social-intuicionista, de forma a projetar os efeitos dos valores nos *games* sobre a moral do jogador. Cabe ressaltar que não se trata de um rol taxativo de características, haja vista a crescente complexidade e riqueza de detalhes que os jogos comportam. Além disso, nem todos os *games* alocarão carga valorativa moral a esses aspectos, podendo tê-los em sentido amoral, ou mesmo não possuir tal característica, conforme se verá nos exemplos a seguir.

2.3.1. Narrativa

O primeiro aspecto que se destaca é a **narrativa do jogo**. Jogos como Tetris 64 (Amtex 1998) não possuem narrativa alguma. Outros, como Super Mario Bros (Nintendo 1985), possuem uma narrativa simples, que pouco acrescenta à experiência do jogador, mesmo por ser pouco abordada durante o jogo. Por outro lado, há *games* cuja narrativa adquire um caráter envolvente.

O exemplo trazido pelas Autoras é o jogo September 12th (Powerful Robot Games 2003) que começa por dispor as instruções: “*You can’t win and you can’t lose.... The rules are deadly simple. You can shoot. Or not. This is a simple model you can use to explore some aspects of the War on Terror.*” (FLANAGAN, NISSENBAUM, 2014, p. 8). O jogo se

desenvolve em uma tentativa do jogador, que ali incorpora o lado americano da guerra ao terrorismo, de eliminar terroristas, processo que acaba incluindo também civis e a destruição de construções do cenário. Esse exemplo revela a carga valorativa e o potencial reflexivo que a narrativa de um jogo pode possuir, uma vez que, após algum tempo de jogo, leva à conclusão de que extinguir os terroristas é impossível, e a insistência nos disparos leva apenas à morte de mais civis inocentes. Dessa forma, a narrativa do *game* propõe uma reflexão do jogador sobre o tema real e controverso da guerra ao terrorismo.

2.3.2. *Personagens*

Os **personagens** que um jogo contém podem ser alvo de pouca construção na narrativa de um jogo. Em outros casos, são introduzidos por meio de uma narrativa prévia que os insere no contexto. Em outros, a identidade do personagem é revelada ao longo do jogo. As diferentes formas de se abordar e caracterizar personagens em um jogo, seja como elemento da narrativa, seja como um verdadeiro representante das vontades do jogador, atribuem a esse elemento grande potencial para abrigar carga valorativa. Flanagan e Nissenbaum ilustram a partir dos jogos Portal (Valve 2007) e Layoff (Tiltfactor Lab 2009).

Em Portal, os personagens são Chell, a protagonista, controlada pelo jogador, e GLaDOS, uma inteligência artificial responsável pela manutenção das instalações que constituem o cenário do jogo. Chell é uma cobaia testada a partir das instruções de GLaDOS. Conforme a história se desenvolve, o jogador descobre que toda vida humana foi eliminada das instalações, e que GLaDOS é um sistema corrupto que conduz experimentos para sua própria satisfação. Assim, os personagens são desenvolvidos de forma que GLaDOS se torna uma força manipuladora e cruel, que pretende a destruição de Chell, utilizando-se de promessas de liberdade e autonomia. A protagonista, por sua vez, combate esses ideais tirânicos, resultando no que vem a se tornar, em última análise, uma batalha do bem contra o mal.

No jogo Layoff, o jogador assume o papel da “gestão corporativa” de uma empresa. Nesse papel, deve “combinar” empregados, com ícones dispostos sobre uma espécie de tabuleiro, formando linhas de três, causando sua demissão e gerando economias para a empresa. Porém, ao selecionar o ícone do empregado, o jogo exibe uma breve biografia do

personagem¹⁸. Essa construção dos personagens é feita com o objetivo de gerar no jogador um sentimento de empatia, apesar de não submeter o jogador à experiência da demissão.

A partir dessas ilustrações, fica demonstrado que a construção dos personagens do *game* pode expressar determinados valores, causando reações valorativas nos jogadores.

2.3.3. Ações em jogo

Além de elementos contextuais, as **ações** desempenhadas pelo jogador durante o jogo podem trazer consigo uma carga valorativa. Além disso, não apenas o ato em si, mas sua inserção em um determinado contexto pode expressar determinadas convicções. Assim, jogos em que a ação do jogador consiste em disparar armas de fogo podem ter diferentes significados, tendo como exemplo o mencionado September 12th e, em contraposição, o jogo Call of Duty (Activision 2003), no qual o jogador controla um soldado americano que nobremente luta por sua nação. Um dos exemplos trazido por Flanagan e Nissenbaum é o jogo Three Player Chess (Catlow 2001). Trata-se de uma versão alterada do tradicional jogo de xadrez, na qual é inserido um terceiro jogador.

No jogo, dois jogadores controlam respectivamente as peças pretas e brancas, porém limitados às “peças fortes”, ou seja, todas as peças exceto os peões. Esses, por sua vez, são controlados por um terceiro jogador, cujo objetivo é impedir a captura de peças entre os outros dois competidores. A metáfora construída é que o jogo tradicional do xadrez retrata uma situação de conflito que gera como vítima as massas populacionais, ali representadas pelos peões. O Three Player Chess ilustra uma tentativa de uma população fragilizada, mas numerosa, de alcançar a paz no conflito. Além do encerramento pela vitória convencional de um dos dois competidores, o jogo pode ser vencido pelo terceiro jogador quando não há capturas por vinte rodadas. Conforme as Autoras relatam, o desenvolvedor do jogo afirma ter se inspirado na segunda guerra do Iraque e questiona sob que circunstâncias agentes “fracos” (peões) podem se sobrepujar a agentes “fortes”.

¹⁸ Exemplo: “Jaime, 39, is a client relationship manager at a small outsourcing company. This is a new job in Boston, and Jaime likes it very much except for the climate. Jaime works from home on Fridays to ease financial pressure or childcare, but the manager is possibly going to cut all employees down to a 4-day workweek.” (FLANAGAN, NISSENBAUM, 2014, p. 40).

Resta claro que as ações a serem tomadas pelo jogador, designadas pelo jogo, muito podem expressar em termos de valores, bem como causar emoções no jogador¹⁹.

2.3.4. Escolhas

O caráter interativo dos *games* é um dos aspectos que os distinguem da maior parte das outras mídias. A disponibilização de diferentes **escolhas** também pode expressar valores, ou mesmo permitir que o jogador leve seus próprios valores pessoais para dentro do contexto do jogo. Há jogos que, apesar de oferecer o ambiente interativo, não dão ao jogador a opção de alterar o curso da trama que se desenvolve. No citado *September 12th*, o jogador não tem escolha senão a de eliminar tanto terroristas quanto civis inocentes. Outros *games*, porém, possibilitam, através de escolhas, que o jogador determine de que maneira a trama se desenvolverá.

As Autoras trazem como exemplo o jogo *Star Wars: Knights of the Old Republic (KOTOR)* (Bioware 2003), no qual o jogador pode escolher entre seguir diferentes cursos de ação (*light path* – caminho da luz –, associado à compaixão e ao altruísmo, ou *dark path* – caminho da escuridão –, associado ao ódio e ao desejo por poder). A depender do caminho escolhido, a trama progride de uma ou outra determinada forma, e o personagem controlado pelo jogador desenvolve um ou outro conjunto de habilidades. É importante observar, por outro lado, que a escolha do jogador por um determinado curso de ação não se dá necessariamente por um critério moral. O *player* pode optar por um caminho impiedoso e violento apenas pelo entretenimento, ou para explorar a mecânica das habilidades desenvolvidas no *dark side*. Logo, o caráter moral das escolhas no jogo pode muito depender da disposição do jogador em se engajar com a trama.

Outra forma de expressão de valores através da disponibilização de escolhas ao jogador é ilustrada por Flanagan e Nissenbaum pelo jogo *Spent* (McKinney 2011). O *game* simula a situação de um morador da região de Durham, Carolina do Norte, EUA, com uma renda mensal de US\$ 1.000,00. O objetivo é perdurar o mês com alguma sobra financeira ao final. As escolhas nesse caso instigam o jogador criando uma tensão, através da

¹⁹ O jogo *Hush* (Jamie Antonisse and Devon Johnson 2007) é descrito como um exemplo de como as ações desenvolvidas pelo jogador o leva a sentir empatia pelo personagem e, conseqüentemente, ao que ele retrata.

disponibilização apenas de escolhas desvantajosas. Assim, opções ao mesmo tempo realistas e difíceis provocam uma reflexão acerca das dificuldades vivenciadas por americanos em situação de desemprego. Essa reflexão é feita também a partir de textos (elementos de narrativa) que se seguem a algumas das escolhas:

Jogadores entram no jogo clicando em “Prove: Aceite o Desafio.” Estatísticas abrem o jogo para posicionar o ponto de vista do jogador: 14 milhões de Americanos estão desempregados, e você é um pai solteiro. Você consegue passar pelo mês? As opções são “Encontrar um Emprego” ou “Sair”. A partir desse ponto, jogadores escolhem dentre opções limitadas, como candidatar-se a um emprego de garçom de restaurante, trabalhador de armazém ou funcionário temporário de escritório. Os temporários devem se submeter a um teste de digitação dentro do jogo. Garçons devem comprar seus uniformes. A maioria dos mantimentos é custosa demais para o orçamento mensal.

O jogo oferece informações do mundo real de dados baseados na região de Durham. Por exemplo, o jogador pode escolher viver mais próximo ao local de trabalho, onde o aluguel é muito mais caro, ou viver mais afastado, onde os custos de transporte são elevados. Quando o jogador escolhe uma opção, o jogo exibe uma mensagem informando que “você e 12 milhões de outros chefes de família Americanos” gastam demais com habitação.²⁰ (FLANAGAN, NISSENBAUM, 2014, p. 48).

Assim, o jogo se desenvolve de forma que, independentemente das escolhas feitas, o jogador jamais alcance uma situação financeira confortável.

Nota-se que as escolhas em um *game* podem provocar reflexão não apenas através da disponibilização de um ambiente amplo de opções com diferentes consequências (o que as Autoras chamam de “*moral sandbox*” (caixa de areia moral), onde o jogador pode optar pelos valores que serão ali cultivados. Jogos podem também ser propagados valores específicos através de uma reflexão direcionada, possuindo a escolha como elemento provocativo.

2.3.5. Interatividade

Outro aspecto em que valores notadamente se manifestam em jogos são as formas de **interação**, seja entre personagens controlados por jogadores (*multiplayer* – multijogador), ou

²⁰ Players enter the game by clicking “Prove It: Accept the Challenge.” Statistics open the game to position the player’s point of view: 14 million Americans are unemployed, and you are a single parent. Can you make it through the month? The options are “Find a Job” or “Exit.” From there on, players choose from limited options, such as applying for a job as a restaurant server, warehouse worker, or temporary office worker. Temps have to take an in-game typing test. Restaurant servers have to purchase their uniforms. Most groceries are too costly for the monthly budget.

The game offers real-world feedback from data based on the Durham area. For example, the player can choose to live closer to work, where the rent is much higher, or live farther away, where transportation costs are higher. After players choose an option, the game displays a message acknowledging that “you and 12 million other American households” spend too much on housing. (FLANAGAN, NISSENBAUM, 2014, p. 48).

entre personagens controlados e não controlados. O jogo *Fable* (Microsoft 2004) é mencionado pelas Autoras como um exemplo no qual personagens não controlados se desenvolvem com uma profundidade diferenciada em relação à maioria dos jogos. *Games* jogados por muitos jogadores ao mesmo tempo, os chamados *multiplayers* apresentam regras e costumes característicos de uma comunidade de jogadores, podendo as possibilidades determinadas pelo jogo estimular determinados valores nessas interações. Assim, muitos jogos são vistos como não receptivos para novos jogadores, uma vez ocupados por *players* experientes. Em contraste, o jogo *City of Heroes* (NCsoft 2004), da categoria MMORPG (“*massively multiplayer online role-playing game*” ou “jogo de interpretação de papéis multijogador massivo”), elaborou um sistema de “coadjuvantes” que incentiva jogadores experientes e inexperientes a formar parcerias e jogar em conjunto.

Interessante exemplo trazido por Flanagan e Nissenbaum é o jogo *Journey* (thatgamecompany 2012), no qual o jogador percorre uma jornada em cenário desértico, buscando descobrir a história de uma antiga cultura que ocupava o local. Inicialmente jogado por um único jogador, sem personagens além do controlado, o jogo conta com um sistema que periodicamente parecia dois jogadores em um mesmo cenário. Quando isso acontece, os jogadores podem ver e contribuir um com o outro, apesar de ser mantido o anonimato. A comunicação, porém, apenas pode ocorrer através de padrões música emitida pelos personagens controlados. O jogo não impõe qualquer interação, mas, ao eliminar a competitividade, tornando possível apenas que jogadores cooperem ou que sejam indiferentes entre si, o jogo estimula a parceria. As Autoras trazem um relato, encontrado no fórum da desenvolvedora do jogo, que ilustra o efeito que a remoção da competitividade tem sobre o jogador:

No fórum na internet da thatgamecompany, jogadores profundamente discutem chorar. Um jogador observa “O que realmente me impressiona, porém, *journey* [sic] não me desperta o desejo de vencer ou de ser melhor do que alguém. Algo que acontece em quase todos os outros jogos”²¹ (FLANAGAN, NISSENBAUM, 2014, p. 51).

Esses são os elementos encontrados em *games* considerados por nós os mais relevantes para a análise da moralidade presente nos jogos eletrônicos, bem como de seus efeitos sobre o jogador. As Autores listam, porém, outros aspectos que também podem assumir esse papel, e que são, portanto, dignos de menção.

²¹ At thatgamecompany’s web forum for the game, players discuss crying in depth. One player notes, “The one thing that really amazes me though, *journey* [sic] doesn’t trigger my desire to win or to be better than someone. Something that happens in nearly every other game.” (FLANAGAN, NISSENBAUM, 2014, p. 51).

2.3.6. Outros aspectos

Os elementos dos jogos acima descritos são aqui considerados os mais relevantes para a transmissão de valores, especialmente valores morais, para o jogador. A **narrativa**, os **personagens**, as **ações**, as **escolhas** e as **interações** foram descritas como características com alto potencial de conter e expressar valores. Além disso, essa descrição possui o escopo de demonstrar a diversidade das formas que valores podem tomar na seara dos *games*. Não obstante, Flanagan e Nissenbaum trazem ainda diversos outros elementos que merecem análise.

Entre eles estão as **regras de interação com o ambiente**, que poderão exprimir valores ao determinar que o jogador destrua ou conserve o mundo do jogo. Também através da forma de exploração de recursos estimulada (exaurir os recursos ou buscar sustentabilidade), ou mesmo pela disponibilização de um ou outro objeto (se o jogador se utiliza de pessoas, minério ou outro material para alcançar seus objetivos).

Outro aspecto é o **ponto de vista** do jogo. Esse elemento molda a experiência do jogador em relação ao mundo ou situação que o *game* retrata. Assim, um jogo em primeira pessoa (em que o jogador vê pelos olhos do personagem controlado) aproxima mais o jogador da situação construída do que um jogo em terceira pessoa (em que o jogador observa o personagem controlado de uma certa distância, normalmente do alto e pelas costas).

As Autoras também apontam o próprio **hardware** utilizado. Isso porque o avanço tecnológico possibilita novos meios de se jogar, podendo utilizar sensores de movimento ou mesmo de pulso do jogador. Assim, o equipamento utilizado pode determinar o grau de engajamento do jogador com o jogo, impondo graus maiores ou menores de esforço físico e podendo ser mais ou menos realista. Na mesma linha, a **interface** do jogo, que media a interação do jogador com o mundo do *game* pode também conter valores. Uma interface que possibilita o jogar para pessoas portadoras de necessidades especiais, por exemplo, pode ser considerada como um vetor das ideias de acessibilidade e inclusão.

Outro elemento que pode transmitir valores é o **software** do jogo. A estrutura digital que o *game* adquire pode dar destaque a determinados atos ou acontecimentos da realidade.

Um jogo que retrata corridas e provê animações agradáveis para a colisão entre carros estimula, através das animações, que o jogador promova colisões.

O **contexto de jogo**, pelo qual se entende a cultura criada em torno dos *games* também é terreno fértil para a propagação de valores. Conforme já mencionado, muitos jogos online do tipo *multiplayer* desenvolvem ambientes hostis a jogadores inexperientes (“*noobs*”), que são muitas vezes provocados ou tratados com agressividade. Outros jogos, por outro lado, disponibilizam um contexto propenso à cooperação ou organização. É comum que *games* possibilitem, por exemplo, o comércio entre jogadores, o qual muitas vezes funcionará de forma autônoma, com pouca influência dos desenvolvedores. Outros jogos tentam reduzir comportamentos agressivos ou não amistosos entre jogadores através de sua classificação, tendo como critério o tempo de jogo ou número de vitórias, por exemplo. A inserção de um sistema de **recompensas** é também uma forma de expressão de valores em *games*, atuando diretamente para estimular determinados comportamentos do jogador.

A possibilidade de uso de determinadas **estratégias** muito se assemelha à ideia das recompensas. A estruturação de um jogo de forma a atribuir mais sucesso a determinados cursos de ação se torna um estímulo a que o jogador adote esse curso. Assim, o jogo que retrata uma guerra pode estimular estratégias mais ou menos agressivas, influenciando o jogador a causar mais ou menos mortes.

Os **mapas** (níveis ou simplesmente ambientes) são os cenários personalizados do jogo. Qualquer arranjo espacial pode priorizar determinados valores. Um espaço confinado, por exemplo, não é muito propenso à cooperação, uma vez que jogadores procuram visualizar suas interações com outros jogadores.

Por fim, cabe destacar a **estética** dos jogos. Os padrões de cores, luzes e sons adotados por um jogo possuem em grande potencial para expressar valores e causar reações emocionais e sensoriais no jogador. Jogos de terror ou suspense, por exemplo, comumente utilizam de trilha sonora semelhante a de filmes para causar tensão e medo. Ao mesmo tempo, cores vivas e belas paisagens são utilizadas para causar sensações de paz e tranquilidade.

Conclui-se que os elementos em jogos que comportam carga valorativa são diversos e, em verdade, inúmeros. Cabe ressaltar, porém, que o significado que os elementos do jogo expressam não emerge exclusivamente de um ou outro aspecto, mas da forma que se

relacionam na composição do todo. Além disso, os significados podem ser diversos na percepção do jogador, podendo até mesmo adquirir sentidos contraditórios.

Descrita a variedade de formas que valores podem ser encontrados e expressos em jogos, é possível situá-los no modelo social-intuicionista, para assim projetar seus efeitos sobre o jogador.

2.4. Os valores dos *games* no intuicionismo social

Demonstradas as variadas maneiras de manifestação de valores em *games*, cabe analisar como isso se aplica ao social-intuicionismo de Jonathan Haidt, ou seja, o papel dos *games* no modelo proposto. O primeiro passo é verificar a compatibilidade entre as definições adotadas, uma vez que a eventual incompatibilidade tornaria inviável nossa análise.

A definição de valores adotada para o âmbito dos *games*, conforme já aduzido, advém de uma orientação pragmática, inserida em um contexto prescritivo do método de desenvolvimento de jogos elaborado por Flanagan e Nissenbaum. Por isso, o conceito adotado é abrangente e maleável, tomando forma de acordo com os fins para os quais é utilizado. Naturalmente, a moral se encontra dentro do âmbito dos valores. O conceito de moral adotado por Haidt bem se adequa a esse cenário. A volatilidade pragmática da ideia de valores se mostra compatível com a visão funcional e descritiva de moralidade. Assim, a moralidade em *games* que será abordada a seguir não foge ao conceito adotado por Haidt, ao mesmo tempo em que se inclui na ideia de valores de Flanagan e Nissenbaum. Os demais conceitos adotados também se mostram congruentes, seguindo essa mesma lógica.

Sanada a questão conceitual, procede-se à construção do papel dos valores em jogos no modelo social-intuicionista. Conforme já aduzido, a estrutura do completo modelo intuicionista é composta por um total de seis eixos.

No primeiro eixo, do julgamento intuitivo, o papel do *game* surge na medida em que provoca uma determinada intuição. Jogos como o mencionado Super Mario Bros. dificilmente causariam uma intuição moral, pelo fato de pouco inserir a narrativa como elemento relevante, ou por praticamente não gerar identificação alguma do jogador com os personagens. Além disso, quase não há menção a consequências dos atos do personagem

controlado, havendo pouca margem para a expressão de valores morais dentro do *game*. Por outro lado, jogos que se aproximam da realidade ou que buscam provocar uma reflexão facilmente provocam o julgamento intuitivo. *Games* como *September 12th* ou *Spent* levam o jogador a fazer um juízo moral sobre os atos desempenhados no jogo, a partir da inserção em situações que causam empatia.

O segundo eixo, da racionalização *post hoc*, parece ser menos frequente nos jogos. Isso porque essa racionalização normalmente ocorre mediante provocação. Mesmo *games* mais provocativos dificilmente exigem do jogador que justifique seus atos ou posições. Além disso, o próprio fato de se tratar de um jogo, e não uma realidade, faz com que o grau de engajamento do jogador com a situação proposta gere uma diferenciação entre seu comportamento no jogo e na realidade. A possibilidade que se vislumbra é nos casos em que o *game* propõe ambientes interativos em que jogadores se vejam na necessidade de contrapor posições. Consequentemente, o terceiro eixo, da persuasão fundamentada, também surgirá nesses ambientes. *Games* jogados individualmente (“*single player*”) dificilmente causarão no jogador o impulso de propagar suas visões.

Por outro lado, o quarto eixo, da persuasão social, pode ser encontrado não apenas em jogos que apresentam um ambiente interativo. Isso porque o jogo pode propor uma situação e apresentar um julgamento moral de antemão. Um exemplo comum são jogos que retratam cenários de guerra, que normalmente colocam o jogador como um soldado atuando pelo lado “certo” do conflito. O quinto eixo, do julgamento racional, também dificilmente será encontrado na prática do jogo, por sua própria natureza. O jogo poderá apresentar a situação sobre a qual é realizado o julgamento, mas pouco atuará no processo privado de superar a intuição inicial por meio da racionalização.

O sexto eixo, por sua vez, parece estar presente com frequência em *games*. Os mencionados jogos *September 12th* e *Spent* são desenvolvidos justamente com o propósito de provocar intuições no jogador, o qual muitas vezes possuirá uma intuição moral prévia sobre o assunto, gerando conflito entre as duas. Conforme já aduzido, esse conflito será solucionado pela prevalência de uma delas, ou, por um processo racional de reflexão.

Estabelecido o papel dos *games* no modelo intuicionista, é possível aprofundar a análise quanto a seu papel na intuição. Descreveu-se anteriormente que a intuição possui uma origem inata, como um desdobramento do desenvolvimento cognitivo, e se molda ao contexto no qual se insere conforme é externalizada.

O *game* surge nesse cenário não apenas como um elemento desse contexto, mas como um simulador de situações completas, nas quais se insere o jogador, que traz consigo suas próprias intuições. Por isso, o impacto dos valores do jogo na moral do jogador será determinado pelo grau de envolvimento do indivíduo com a simulação. Esse envolvimento, por sua vez, pode ser estimulado através de elementos como a narrativa, o cenário, o ponto de vista, etc. Haidt e Joseph (2006), por exemplo, reconheciam o papel da construção de narrativas na modelagem do pensamento moral:

Existem muitos diferentes tipos de narrativas, com níveis de complexidade variados, e, como resultado, a narratividade (ver Carrither, 1991, para uma discussão sobre esse conceito) molda o funcionamento e desenvolvimento da moral em vários níveis de organização. Algumas das mais poderosas narrativas morais são as mais simples. Para Orientais, parábolas como as encontradas nos ensinamentos de Jesus no Novo Testamento são exemplos familiares, e outras religiões possuem ferramentas similares, como por exemplo o Hádice, ou os provérbios e feitos do Profeta Muhammad, no Islam. Shweder e Much (1991) descobriram que narrativas são comumente evocadas em culturas Hindu como uma forma de argumento moral. Em suas entrevistas com informantes indianos em dilemas morais, eles frequentemente observavam que questões sobre a moralidade de um ato específico provocavam uma resposta iniciada por “Deixe-me contar uma história sobre...” (por exemplo, roubo). De forma esclarecedora, quando Shweder enviava textos de entrevistas para Kohlberg para análise, Kohlberg relatava que muito do material de entrevistas não era analisável em seu sistema.²² (HAIDT, JOSEPH, 2006, pp. 23-24)

Demonstrou-se que a cultura molda as intuições inatas de três formas: perda seletiva (*selective loss*) de intuições, imersão em complexos customizados (*immersion in custom complexes*) e socialização entre semelhantes (*peer socialization*). A perda seletiva pode ser encontrada em jogos, mas dificilmente possuirá o papel determinante que normalmente adquire na formação da intuição. Isso porque o contexto que o jogo provê é limitado pelo grau de engajamento do jogador, limitação essa que não ocorre no contexto da realidade. Assim, o leque de intuições só poderia ser limitado por um *game* na situação em que o contexto apresentado é inovador, ou seja, o jogador ainda não passou pela seleção de intuições relativas a um caso, por nunca o ter experimentado. Os complexos customizados, por sua vez, poderão ser encontrados em jogos no âmbito da cultura que é própria às comunidades de jogadores. Jogos *multiplayer* parecem ser especialmente propensos à gênese desses complexos. As

²² There are many different kinds of narratives, of varying levels of complexity, and as a result narrativity (see Carrithers, 1991, for a discussion of this concept) shapes moral functioning and moral development at several levels of organization. Some of the most powerful moral narratives are the simplest. For Westerners, parables such as those found in Jesus’ teaching in the New Testament are familiar examples, and other religions have similar tools, for example the hadith, or sayings and doings of the Prophet Muhammad, in Islam. Shweder and Much (1991) found that narratives are commonly invoked in Hindu cultures as a mode of moral argument. In their interviews with Indian informants on moral dilemmas, they often found that questions about the rightness or wrongness of a particular act elicited a response beginning, “Let me tell you a story about ...” (for example, stealing). Revealingly, when Shweder sent interview texts of this kind to Kohlberg for scoring, Kohlberg reported that much of the interview material was uncodable in his system. (HAIDT, JOSEPH, 2006, pp. 23-24)

comunidades de *gamers* em muitos casos desenvolvem formas de se jogar (estratégias ou hábitos de jogo, por exemplo) que, apesar de não determinadas pelo funcionamento do jogo em si, são reproduzidas e propagadas de jogador para jogador. Mesmo o comportamento (tóxico ou receptivo) de jogadores experientes com relação a novos jogadores parece ser “aprendido” e reproduzido. Da mesma forma, a socialização entre semelhantes surge nos casos em que o jogo leva à formação de uma comunidade de jogadores que será propensa à criação de uma cultura própria e uma moralidade referente ao jogo.

Por fim, destaca-se que os jogos possuem enorme potencial de provocar *role-taking*, diretamente posicionando o jogador em uma situação simulada. Assim, o *game* gera emoções (“*desinterested elicitors*”) e intuições morais que serão fortemente influenciadas pela situação proposta.

Por todo o exposto, é possível concluir que jogos eletrônicos possuem grande potencial para gerar intuições morais, muitas vezes causando conflitos entre as intuições causadas pelo jogo e as intuições iniciais do jogador. A depender dos elementos apresentados, o jogo poderá levar a uma reflexão, quando a intuição causada for de igual impacto à anterior, ou mesmo trazer uma intuição mais contundente ou “forte” do que aquela que anteriormente acometia ao jogador, levando-o a efetivamente mudar seu posicionamento. Nessa linha, Haidt e Kesebir (2010) reconheciam o potencial que a manipulação de emoções morais possui para afetar o julgamento:

Se se muda os fatos de um caso (e.g. dizer que Heinz roubou um remédio para salvar a seu cachorro, ao invés de sua esposa) o julgamento das pessoas muda também (Kohlberg, 1969), como seria previsto por um racionalista ou um intuicionista. Mas se os fatos são deixados como estão e se manipulam, por outro lado, os sentimentos das pessoas, descobre-se evidência de que emoções possuem um papel causal no julgamento moral. Valdesolo e DeSteno (2006), por exemplo, usaram uma dose de afeto positivo para neutralizar o afeto negativo instantâneo comum ao “dilema do trem”. Participantes que assistiram a um vídeo de comédia imediatamente antes de completar um questionário no qual julgaram a adequação de se levar um homem a sua morte (útil) eram mais suscetíveis a julgar de forma utilitária, enquanto um vídeo emocionalmente neutro não causava tal efeito. O afeto positivo do vídeo de comédia reduzia ou neutralizava afeto negativo instantâneo que a atinge à maioria das pessoas e ao qual muitas seguem quando respondendo ao “dilema do trem”.²³ (HAIDT, KESEBIR, 2010, p. 804)

²³ If you change the facts of a case (e.g., say that Heinz stole a drug to save his dog, rather than his wife), people’s judgments change too (Kohlberg, 1969), as would be predicted either by a rationalist or an intuitionist. But if you leave the facts alone and manipulate people’s feelings instead, you find evidence that emotions play a causal role in moral judgment. Valdesolo and DeSteno (2006), for example, used a dose of positive affect to counteract the normal flash of negative affect caused by the “footbridge” dilemma. Participants who watched a comedy video immediately before completing a questionnaire on which they judged the appropriateness of pushing a man to his (useful) death were more likely to judge in the utilitarian way, whereas an emotionally neutral video had no such effect. The positive affect from the comedy video reduced or counteracted the flash of negative affect that most people get and many follow when responding to the footbridge dilemma. (HAIDT, KESEBIR, 2010, p. 804)

Esse potencial será adiante explorado, através da análise de jogos específicos e seus elementos, projetando-se os efeitos no pensamento moral do jogador.

Capítulo 3: Análise amostral da moralidade em *games*

Até esse ponto, foi descrito o modelo social-intuicionista de moral, idealizado por Jonathan Haidt. Foi também demonstrado o potencial de jogos eletrônicos de conter valores e sua conseqüente capacidade de influir sobre a moralidade individual, através de sua superposição no modelo. Prossegue-se, portanto, à aplicação dessa estrutura a casos concretos, possibilitando a observação das formas de expressão de valores morais e de se alcançar o jogador efetivamente utilizada.

3.1. *Grand Theft Auto V* (Rockstar North 2013)

Trata-se do mais recente lançamento da prestigiada franquia de jogos de ação *Grand Theft Auto* (GTA), que remonta ao ano de 1997. Ao longo de sua história, a franquia se destacou dentre outros jogos por retratar fortes e explícitas cenas de violência, vindo também a ser alvo de diversas polêmicas. Com o passar dos anos, a série acompanhou os avanços tecnológicos no mercado de *games* vindo a exibir mapas e narrativas cada vez mais complexos, bem como gráficos cada vez mais realistas. *Grand Theft Auto V* é normalmente jogado por um único jogador, vindo posteriormente a ser disponibilizada uma plataforma *multiplayer* do jogo.

A trama se passa nos dias atuais. O cenário é a cidade de Los Santos, arquitetada com base na cidade real de Los Angeles, Califórnia. O mapa completo é composto por uma ilha, que contém a cidade de Los Santos (área urbana) e arredores, compostos por bairros rurais de clima desértico e áreas de montanhas, florestas, rios e lagos. Nesse cenário ainda se encontram cidadãos, caminhando por calçadas, dirigindo carros e descansando em praças, dentre outras atividades cotidianas. As florestas e áreas rurais contém também animais, silvestres ou de pecuária. As possibilidades de interação do jogador com esse ambiente são inúmeras. Roubar, furtar, e conduzir veículos terrestres, aéreos e aquáticos, além de praticar esportes, frequentar cinemas e investir no mercado de ações do mundo do *game* são apenas algumas das diversas atividades à disposição do jogador, que poderá usufruí-las como bem entender, sem que isso interfira nos objetivos do *game*. Os gráficos trazem forte realismo, e o ponto de vista padrão é por cima e pelas costas do personagem controlado, podendo ser

configurado para o próprio ponto de vista do personagem. Em suma, os aspectos “materiais” da situação onde se insere o jogador a tornam altamente realista e cheia de detalhes, tornando fácil a associação dos elementos do jogo à realidade.

A narrativa, por sua vez, é extensamente trabalhada no decorrer do jogo. O *game* conta a história de três personagens: Michael de Santa, Trevor Phillips e Franklin Clinton, cuja construção é essencial no desenvolvimento da trama do jogo. Michael é um assaltante profissional aposentado, que, após um acordo com agentes do FIB (agência governamental que retrata o FBI), forjou sua própria morte e deixou de ser procurado por seus crimes. Assim, passou a viver pacificamente com sua esposa e dois filhos, em uma grande e luxuosa casa no subúrbio de Los Santos. Apesar disso, suas relações familiares são tóxicas, e possui problemas para controlar a raiva. Trevor é um antigo companheiro de Michael. Após a suposta morte de seu amigo, abandonou os grandes assaltos e se tornou um traficante de drogas. Vivendo em um dos bairros rurais dos arredores de Los Santos, Trevor é constantemente retratado como uma pessoa violenta e impulsiva, sendo muitas vezes exibido consumindo drogas. Franklin é um jovem negro de baixa renda, morador de Los Santos. Protetivo quanto a seus amigos, o personagem possui como objetivo a melhoria de sua condição financeira. Não parece sentir prazer em atos violentos ou ilegais, apesar de não hesitar em cometê-los. Durante a maior parte do *game*, o jogador pode escolher qualquer um desses três personagens para controlar.

A narrativa se desenvolve conforme são alcançados os objetivos do jogo, propostos como missões. O jogador é livre para explorar o mapa, até o momento em se dirige a uma missão. A partir desse ponto, o jogador deve realizar as tarefas determinadas pelo *game*, até que se conclua a missão, dando novo andamento à trama. As missões em GTA V ressaltam o conteúdo violento do jogo. Muitas vezes a tarefa imposta ao jogador é o assassinato de um alvo, enquanto em outras a violência é apenas consequência dessas tarefas, que se associam a tráfico de drogas e assaltos a bancos ou lojas. Por outro lado, ao introduzir ou encerrar uma missão, ou mesmo entre as tarefas impostas, o jogo exhibe cenas que inserem a missão na narrativa geral. Assim, a missão de assalto a uma joalheria, por exemplo, ocorre devido a necessidade de Michael de juntar dinheiro, após se endividar perante um líder da máfia local.

A partir da abordagem sistêmica de Haidt descrita no primeiro capítulo, percebe-se que a moralidade em GTA V não possui aspecto causal na definição das ações do jogador, apesar de permear a construção da narrativa. Ao inserir personagens com histórias e

personalidades pré-definidas e elementos baseados na realidade, a moralidade surge como consequência da interação entre esses fatores. Apesar de conter inúmeros elementos que expressam valores, o jogo não parece possuir um critério moral objetivo. Em verdade, o jogo muitas vezes utiliza de humor ou ironia para desconstruir padrões moralistas, de forma a expressar uma realidade utilitarista, definida por causas, efeitos e interesses. Por outro lado, o jogo não deixa de expressar valores morais. O personagem Franklin, por exemplo, chega a questionar em determinados momentos a necessidade de se assassinar determinado alvo, ou se as atitudes anteriores desse alvo justificam sua morte. Algumas missões de Michael objetivam a proteção de sua família, e o personagem muitas vezes demonstra interesse em construir relações saudáveis com sua esposa e filhos. Trevor, por sua vez, muitas vezes parece não se importar com outros além dele mesmo. Outras vezes, o personagem demonstra prezar pelas amizades que formou com Michael e Franklin.

Conclui-se que o jogo não possui uma regra moral que determinam os acontecimentos, mas disponibiliza um amplo leque de valores morais, cuja adoção se dá a critério do jogador, ou seja, o *player* escolhe o comportamento que adotará no jogo diante das “opções” oferecidas. A possibilidade de seleção entre os três protagonistas é um elemento que pode aproximar o jogador do personagem controlado, fazendo com que cada jogador escolha aquele com o qual mais se identifica. Por outro lado, há missões que só podem ser executadas por um dos três, fazendo com que o *player* “experimente” cada um deles.

Em várias ocasiões o jogo impõe ao jogador uma escolha. Na missão final, por exemplo, o jogador deve escolher, enquanto controlando Franklin, entre assassinar Michael ou Trevor, ou salvar a ambos e enfrentar numerosos inimigos. Assim, *GTA V* causa diversos julgamentos intuitivos no jogador (primeiro eixo), trazendo personagens complexos e inserindo-os em situações controversas (gatilhos ou *elicitors*), seja através da narrativa, que se desenvolve a partir de missões, seja por detalhes do cenário. Como exemplo desses detalhes tem-se as diferentes reações dos cidadãos ao ato de roubar carros: alguns fogem assustados, outros apenas proferem sua insatisfação, e outros resistem, chegando a tomar de volta o veículo. Por vezes, o jogador é levado a manifestar esse julgamento através de uma escolha, cujas consequências poderão causar intuições novas. Assim, causa-se o choque entre intuições descrito no primeiro capítulo. Um exemplo é o caso em que é dada a Trevor a oportunidade de escolher entre poupar ou não seu adversário chamado Ortega. Se se escolhe por poupá-lo, Ortega retorna em uma missão posterior como uma ameaça para Trevor.

Essa satirização passa por cada uma das fundações do domínio moral expostas por Haidt. A preocupação com dano e cuidado, que se desenvolveria em emoções de compaixão, são desconsideradas pelos personagens, que constantemente colocam a si mesmos e a seus amigos e familiares em situações de perigo, além de não hesitar em cometer atos violentos. As ideias de justiça e reciprocidade parecem não possuir lugar no *game*, que em diversos casos retrata situações em que atos prejudiciais não provocados tragam consequências positivas ao agente, que colhe benefícios sem responder pelo ato (como exemplos, temos os assaltos cometidos por Michael ao longo do jogo). Da mesma forma, lealdade e pertencimento são desvalorizados mediante as constantes traições e mentiras cometidos pelos personagens do jogo sem que isso traga necessariamente algum prejuízo. Valores de autoridade e respeito se mostram desimportantes na narrativa, que retrata os personagens sempre como perseguidores do próprio interesse, obedecendo a comandos apenas quando isso os traz algum benefício. As noções de pureza e santidade são satirizadas, por exemplo, através da retratação do envolvimento da filha de Michael com pornografia e dos diversos relatos por personagens de episódios de infidelidade conjugal da esposa de Michael.

As emoções morais causadas pelo jogo são predominantemente as do grupo de reprovação do outro (*other-condemning*), ou seja, raiva, desprezo e repugnância. Isso porque quase todos os personagens que recebem algum tipo de elaboração são retratados como pessoas corruptas, fúteis e detestáveis, o que faz parte da satirização de moralismos que permeia toda a narrativa. Parece, portanto, natural que o jogo se destaque pela violência²⁴. Apesar de trazer elementos de identificação do jogador com o jogo, como os gráficos realistas, pluralidade de personagens controláveis e opção pela câmera em primeira pessoa (assumindo a perspectiva do personagem), GTA V parece dificilmente gerar emoções dos grupos auto-consciente (*self-conscious*), e de valorização do outro (*other-praising*), ou mesmo empatia. O mundo do *game* como um todo pode ser descrito como uma verdadeira caricatura da sociedade americana, ressaltando-se o que mais se considera reprovável, sob quase toda possível perspectiva moral do jogador. O jogo banaliza a violência e não traz qualquer tipo de valorização da honestidade ou do altruísmo, fazendo com que dificilmente o jogador se sensibilize pelos acontecimentos *in-game*.

Conclui-se que a maioria das intuições despertadas no *player* em Grand Theft Auto V são no sentido de reprovar as construções sociais. O jogador é estimulado a perceber o mundo

²⁴ As tendências de ação geradas por essas emoções são descritas no artigo “The moral emotions” (HAIDT, 2003), e incluem repulsa, impulsos por vingança, o que muitas vezes se traduz em violência.

como um lugar frio e vil, recheado de mentiras e violência, onde reinam o individualismo e a corrupção, sem qualquer exaltação ao altruísmo, integridade ou honestidade.

3.2. Assassin's Creed III (Ubisoft 2012)

O quinto jogo principal da também prestigiada franquia Assassin's Creed. É a continuação direta de seu predecessor Assassins Creed: Revelations (2011). A série ganhou destaque por situar a narrativa em cenários reais, e reconstruindo fielmente cidades e monumentos históricos, além de fazer referências aos acontecimentos que ali se passaram e figuras históricas que os protagonizaram. O jogo conta a fantasiosa história de uma batalha entre duas facções ou seitas, que existiriam desde os tempos mais remotos: os Assassinos e os Templários. O conflito gira em torno da obtenção de relíquias com poderes misteriosos ("*pieces of eden*" ou "partes do éden"), fabricadas por seres de aspecto divino, que haveriam habitado a Terra antes dos seres humanos, referidos como a "primeira civilização". Para isso, essas facções vêm, ao longo dos séculos, se infiltrando nas diversas estruturas de poder por todo o mundo, como organizações religiosas, empresas e governos. Os Assassinos são retratados ao longo de toda a série como os defensores da vida e da liberdade, enquanto os Templários são frequentemente associados à tirania e autoritarismos. Assim, o jogo constrói uma dualidade entre o bem e o mal, representados pelos dois grupos. Nos tempos atuais, essas relíquias se encontram perdidas pelo mundo, e, para encontrá-las, os grupos desenvolveram uma tecnologia ("*Animus*") capaz de acessar as memórias vividas pelos ancestrais dos Assassinos e Templários atuais. Em Assassin's Creed III, o personagem principal, Desmond Miles, controlado pelo jogador, é um Assassino dos tempos atuais, que utiliza o Animus para reviver as memórias de seu ancestral Ratonhnhaké:ton, nascido nos Estados Unidos da América, filho de um homem inglês e uma americana nativa, vindo a ser "renomeado" Connor Kenway no decorrer da trama. A história se passa na cidade de Boston e seus arredores, nos anos de 1754 a 1783, época da Guerra Franco-Indígena e da Revolução Americana, que fazem parte da narrativa.

Assim como em GTA V, o jogo apresenta belas paisagens e horizontes. Além de ilustrar a cidade de Boston do séc. XVIII, com carruagens, casas de madeira, e cidadãos a caráter, o *game* traz ricos cenários de florestas, rios, lagos, animais e até mesmo uma vila

indígena de nativos norte-americanos. As possibilidades de interação com esse ambiente também são várias. O jogador pode montar cavalos, escalar casas e árvores, caçar animais e jogar jogos de tabuleiro, contra personagens não controláveis, dentre outras atividades. Em algumas ocasiões, o jogo disponibiliza uma breve biografia de personagens históricos (como Thomas Jefferson) que fazem aparições no jogo, bem como resumidas descrições de locais e monumento icônicos que são retratados. Assim, o *game* realisticamente remonta a cidade de Boston daquela época, inserindo o jogador em acontecimentos históricos, aos quais se somam os elementos fantasiosos da trama de Assassin's Creed. Também de forma semelhante a GTA V, a narrativa se desenvolve por iniciativa do jogador, dividindo-se em capítulos, nos quais determinadas tarefas são impostas ao *gamer*. Quando não está executando essas tarefas, o jogador é livre para explorar o mapa.

Apesar da grande liberdade atribuída ao jogador, há também algumas restrições. Como o objetivo é reviver acontecimentos passados, o *game* determina que as ações do jogador sejam correspondentes às dos antepassados de Desmond Miles, para que a reconstrução dos fatos o leve a descobrir o atual paradeiro das relíquias. Assim, as ações do jogador e os acontecimentos passados devem estar “sincronizados” com a maior precisão possível. Ao longo de toda a série, os Assassinos são retratados como uma entidade benevolente que, apesar de tirar a vida de seus inimigos, não o faz deliberadamente. O conflito com os Templários na obtenção das relíquias possui como base um conflito de valores: enquanto esses pretendem usar as relíquias para impor ordem e controle sobre toda a humanidade, aqueles defendem a liberdade, e por essa razão tentam impedir os Templários. Assim, o jogo permite o assassinato apenas de alvos específicos determinados nas missões. Em momentos de exploração, no qual o jogador não possui nenhuma tarefa, é permitido o assassinato apenas de guardas locais, uma vez que o personagem é procurado pelas autoridades, e Templários. O assassinato de cidadãos inocentes implica em um aviso de risco de “dessincronização”, termo utilizado para a derrota no jogo. Se o ato se repete três vezes, a dessincronização acontece.

Conforme mencionado, o personagem cujas memórias são remontadas é filho de uma nativa americana. Ratonhnhaké:ton passa sua infância na vila onde vivia com sua mãe, sem ter contato algum com seu pai, de origem britânica. O jogo traz elementos dedicados a valorizar a cultura dos nativos americanos e sua relação com a natureza e o meio ambiente: um dos capítulos remonta a infância de Ratonhnhaké:ton, quando brinca com seus amigos, e o episódio em que sua vila é atacada por Templários. Além disso, a relação dos nativos com a natureza é valorizada pela própria narrativa, quando cabe ao jogador caçar determinados

animais. Essa caça deve ser sempre seguida da extração da pele do animal, e por um agradecimento do personagem às divindades associadas à natureza. A caça sem a extração do couro e o devido agradecimento acarreta em dessincronização. Assim, *Assassin's Creed* utiliza de mecanismos semelhantes aos de *GTA V* para alcançar o jogador: gráficos e cenários realistas, retratando situações que muito se assemelham ao mundo real. As intuições geradas, porém, parecem possuir um propósito distinto.

Enquanto em *GTA* os moralismos são relativizados ou mesmo ridicularizados, *Assassin's Creed* parece impor um certo critério moral específico, que se poderia identificar como o implícito código moral de conduta dos Assassinos. Assim como a caça aos animais deve ser feita mediante um agradecimento aos espíritos da natureza, o assassinato dos alvos em *Assassin's Creed* é muitas vezes seguido por uma animação que exhibe o Assassino realizando um certo ritual, no qual fecha os olhos do alvo e deseja que descanse em paz. Conclui-se que o jogo constrói a dualidade entre o bem e o mal, representados pelos Assassinos e Templários, através da provocação no jogador de emoções morais.

Assim, o jogo parece impor um critério moral que se pauta pelas fundações de cuidado e dano, ao restringir a violência cometida pelo jogador ao absolutamente necessário. A noção de justiça e reciprocidade é perpetuada pelas ações em jogo, que muitas vezes tratam da responsabilização daqueles que cometem abusos de poder ou violências injustificadas. Lealdade e pertencimento são também cultivados, quando são retratadas as relações internas tanto dentro os Assassinos quanto dentre os Templários. As ideias de pureza e santidade, por sua vez, parecem ser pouco valorizadas no *game*. Em verdade, à religiosidade é atribuído um papel instrumental, como concentradora de poder, e questões de sexualidade são pouco abordadas.

O jogo retrata momentos de intimidade de membros dos Assassinos, como a relação entre Desmond Miles e seu pai, ou o trágico falecimento da mãe de Ratonhnhaké:ton, para gerar empatia no jogador, ao mesmo tempo em que retrata os membros dessa facção como pessoas íntegras, altruístas e solidárias, causando emoções do grupo de exaltação do outro (*other-praising*). Por outro lado, os Templários são retratados como pessoas violentas, tiranas e sádicas, gerando emoções do grupo de reprovação do outro (*other-condemning*). Até mesmo o método de atuação dos Assassinos parece ser dedicado a retratá-los como representantes da bondade, uma vez que se caracteriza pela discricção: na maior parte das missões, o jogador é recompensado por alcançar seu objetivo causando o mínimo possível de mortes e destruição.

Essa dualidade é construída ao longo de toda a franquia, mas a edição Assassin's Creed III dá um passo além, chegando a questionar a moralidade dos próprios Assassinos. Isso fica evidenciado pelo Prólogo, capítulo inicial do jogo: o primeiro ancestral cujas memórias são revividas por Desmond (e, conseqüentemente, pelo jogador) não é identificado a princípio. O personagem, cujo nome vem a ser revelado como Haytham Kenway é retratado agindo de formas que até então se atribuíam aos Assassinos, com atitudes que se poderiam considerar solidárias, levando o jogador a pensar que se trata de um Assassino. Ao final do Prólogo, porém, o jogo revela que Haytham é na verdade um Templário. Em outros momentos, Desmond demonstra frustração com a vida como membro dos Assassinos que lhe foi imposta, por ser descendente de importantes figuras passadas, e o tratamento restritivo e controlador que recebeu enquanto criança em decorrência disso. O jogo ainda traz momentos em que Desmond questiona sobre a possibilidade de paz entre as facções, indagação motivada por uma sensação de que ambas possuem os mesmos objetivos. De repente, Templários já não parecem ser pessoas tão ruins, e os Assassinos já não parecem ser pessoas tão boas. Essas reviravoltas na trama quebram a dualidade básica construída ao longo da franquia, gerando os choques entre intuições que levam o jogador a refletir. Apesar disso, o critério moral parece se manter: os atos dos Assassinos retratados como reprováveis são atos normalmente associados aos Templários. Por isso, a moralidade no jogo não é relativizada. Tudo que se faz é demonstrar que os grupos são compostos por seres humanos, suscetíveis ao erro e a serem corrompidos, o que, em última análise, reforça o valor da tolerância que o *game* parece pregar.

Assim, o jogo escolhe por dar solução às reflexões provocadas, dando mais ênfase à bondade dos Assassinos e muitas vezes justificando seus atos mais controversos com a tirania dos Templários. Além disso, a margem de escolha do jogador é limitada de forma que pouco pode fazer para influir no curso da trama. Conclui-se, portanto, que Assassin's Creed traz um senso de moralidade definido. Essa moralidade é transmitida ao jogador através da provocação de emoções morais que irão embasar julgamentos intuitivos. Os gatilhos dessas emoções são determinados por elementos como a personalidade dos personagens e as situações nas quais são inseridos, podendo gerar empatia, desgosto ou admiração.

3.3. Infamous 2 (Sucker Punch Productions 2011)

É o segundo jogo da franquia Infamous, e narra a continuação da história iniciada no primeiro, que carrega o nome da franquia. Assim como em GTA V e Assassin's Creed III, o *game* apresenta gráficos realistas em um mapa de livre exploração do jogador, com várias possibilidades de interação com o cenário. A trama também se desenvolve a partir de missões, que designam tarefas a serem cumpridas pelo jogador.

A narrativa conta a história de Cole MacGrath, protagonista, controlado pelo jogador. A trama se passa na fictícia cidade de New Marais, arquitetada com base na cidade real de New Orleans, Louisiana, Estados Unidos da América, de acordo com publicação do portal GAMEINFORMER (2010). MacGrath possui habilidades especiais, adquiridos em uma misteriosa explosão retratada no primeiro jogo da série. Em Infamous 2, o personagem se dirige à cidade de New Marais, com o objetivo de incrementar suas habilidades e derrotar a criatura chamada “The Beast” que destruiu sua cidade natal, Empire City, e perambula pelos Estados Unidos, deixando um rastro de destruição, enquanto se encaminha em direção a New Marais. Porém, a cidade se encontra em situação caótica. Dominada por uma milícia (Militia) e seu comandante Bertrand, além de criaturas monstruosas criadas por ele, New Marais enfrenta um cenário anárquico, com forças policiais praticamente inoperantes, e um movimento de resistência, os “Rebeldes”, organizado com o objetivo de combater a milícia.

Nesse jogo, a moralidade possui papel central no desenvolvimento da trama. A tela padrão do *game* exibe a todo momento uma medição gráfica do prestígio de Cole para com a população de New Marais, bem como da moralidade de seus atos, sintetizada em um medidor de “*karma*”. O jogo classifica, a partir desse medidor, a condição de Cole, variando entre “Hero” (status mais heroico) e “Infamous” (status mais maligno). A medição é determinada diretamente pelos atos do jogador durante o jogo. Atos considerados nobres, altruístas ou heroicos preenchem o medidor na direção dos status do bem, mais heroicos, ao passo que atos egoístas, desnecessariamente violentos ou tirânicos o levam status do mal. Esses atos influenciadores de *karma* fazem parte do *game* como um todo. As possibilidades de interação com o cenário, por exemplo, incluem impedir assaltos, desarmar bombas plantadas pela milícia, curar enfermos, capturar inimigos vivos, e restaurar geradores de energia da cidade, sendo todos esses considerados atos heroicos, que aumentam o bom *karma*. Por outro lado, essas possibilidades também incluem silenciar violentamente artistas de rua ou protestantes, ferir ou assassinar cidadãos inocentes, e detonar as mencionadas bombas, atos que aumentam o mau *karma*. Além da interação com o cenário, o *karma* é também influenciado por escolhas feitas no decorrer das missões: em muitos casos, cabe ao jogador escolher o método de Cole

no cumprimento das tarefas, sendo mais violento e manipulador ou mais pacífico, honesto e altruísta. Por vezes, o jogo chega a impor uma dualidade entre missões, cabendo ao *player* escolher entre uma missão mais heroica ou mais maligna.

Essa condição de *karma* é determinante de vários elementos do jogo. A relação de Cole com outros personagens, a reação de cidadãos comuns ao vê-lo e mesmo a aparência do protagonista mudam conforme a o status da medição. Enquanto o mau *karma* leva Cole a melhor se relacionar com Nix (personagem coadjuvante associado à maldade), à repulsa da população (proferindo expressões de ódio contra Cole) e a uma aparência pálida, com tatuagens, o bom *karma* leva a uma melhor relação com Lucy Kuo (personagem associada à bondade), ao prestígio para com os cidadãos e uma aparência corada e sem tatuagens, fazendo com que até mesmo a cicatriz no rosto do personagem fique menos acentuada.

Ressalte-se que em momento algum o jogo demonstra ser preferível qualquer dos cursos de ação. Limitando-se a demonstrar as consequências dos atos, o *game* mais parece prezar pela coerência entre as atitudes do jogador. Assim, missões heroicas, muitas vezes associadas ao auxílio de policiais de New Marais, apenas podem ser ativadas quando o protagonista se encontra em um certo nível de bom *karma*, ao passo que missões malignas são bloqueadas. Ao realizar essas missões, adquire-se ainda mais *karma* bom, estimulando-se a continuidade do comportamento. O mesmo vale para o caso inverso. Outro exemplo é a missão final do jogo. Diante de uma doença que acometer à toda a população mundial, exceto aqueles que adquiriram habilidades especiais com a explosão (chamados de “*conduits*”), o jogador deve escolher entre: i) causar uma nova explosão, que exterminará a praga, salvando os humanos comuns, ao mesmo tempo em que causará a morte de todos os *conduits*, incluindo o protagonista e; ii) aniquilar todos os humanos comuns, salvando os *conduits*, dando início a uma nova era na humanidade. A primeira escolha é considerada heroica, e apenas pode ser selecionada se o medidor se encontra em uma posição heroica, valendo o inverso para a segunda escolha. Nesse caso, se o jogador deseja fazer uma escolha que não condiz com sua condição de *karma* atual, deve percorrer a cidade cometendo atos que alterem essa condição, de forma a tornar Cole uma pessoa mais heroica ou maligna, habilitando uma ou outra escolha.

Os critérios adotados pelo *game* para considerar um ato como bom ou mau é onde se observa a incidência das fundações da moral. Atos considerados heroicos são aqueles que evitam violência (cuidado e dano), que reparam ou evitam prejuízos ou ameaças injustificadas

(justiça e reciprocidade). As ideias de pureza e santidade, autoridade e respeito e lealdade e pertencimento parecem não apenas ser excluídos do caminho heroico, mas efetivamente incluídos no caminho tirânico, ao retratar as relações de autoridade dentro da milícia, que é comandada por um dos antagonistas, ao usar das ideias de pertencimento e pureza para justificar a potencial escolha de Cole pelo extermínio da humanidade e salvação dos *conduits*.

Infamous 2, assim como os demais jogos da série, parecem muito se assemelhar ao exemplo trazido por Flanagan e Nissenbaum, Knights of the Old Republic (KOTOR) (Bioware 2003), de *game* em que as escolhas expressam valores. No presente caso é também válida a ressalva de que as escolhas do jogador poderão ser feitas independentemente de um critério moral individual, motivando-se apenas pela curiosidade em conhecer as diferentes mecânicas e narrativas do *game*. Em Infamous 2, isso pode acontecer especialmente devido ao fato de que o jogador é constantemente lembrado pelo *game* de que há duas opções, mesmo quando uma delas é bloqueada, que implicam em diferentes narrativas, interações com o cenário e até mesmo habilidades do personagem. Por outro lado, ao inserir as escolhas do jogador na narrativa, o jogo explica essas escolhas de diferentes formas – seja pelo cenário, com diferentes reações dos cidadãos ao se diante de Cole, seja pela narrativa, que retrata a personalidade e motivações do protagonista, bem como suas relações com outros personagens – a depender do caminho percorrido. Dessa forma, o jogo traz elementos que provocam intuições condizentes com a conduta do jogador, fazendo com que ambos os caminhos pareçam justificáveis.

Ao explorar as diferentes narrativas e contextos, o jogador entra em contato com essas diferentes intuições, fazendo com que perceba as diferentes perspectivas e motivações que embasam os atos dos personagens. Em última análise, ao realizar escolhas, mesmo que por critérios amorais, o *player* é estimulado por diferentes intuições, e, logo, por diferentes moralidades. Assim, utilizando-se de um método distinto de Assassin's Creed e GTA V, Infamous 2 é capaz de causar choques entre intuições, o que, conforme o modelo de Haidt, pode levar o jogador a uma reflexão interna, que resultará na prevalência de uma intuição, ou na racionalização do julgamento.

3.4. Rust (Facepunch Studios 2013)/EVE online (CCP Games 2003) – jogos “sandbox”

Pelas análises até agora, foi possível perceber a capacidade de jogos de provocar intuições e julgamentos morais no jogador, principalmente através de elementos interativos do cenário e da narrativa. Porém, há casos em que as interações com o cenário não provocam intuições morais e que o jogo não possui narrativa. Esse é o caso de Rust (Facepunch Studios 2013).

Trata-se de um jogo *multiplayer* cujo objetivo parece ser a sobrevivência, apesar de não haver qualquer orientação específica ao jogador. Em Rust, o *player* controla um personagem de fisionomia aleatória, podendo ser homem ou mulher, de pele branca ou negra. O ponto de vista do *game* é o mesmo do personagem e o único elemento de identificação é o nome de usuário do jogador, exibido quando o personagem é visto por outro jogador. Ao iniciar o jogo, o *player* acorda em uma praia, completamente despido, portando nada além de uma pedra e uma tocha. O mapa é uma ilha, que contém montanhas, praias, florestas, rios e lagos, bem como estruturas esparsamente posicionadas como portos e postos de gasolina abandonados. Na maior parte do mapa não há regras para a atuação dos jogadores, exceto em áreas específicas, cercadas por personagens não controláveis, nas quais é proibido qualquer tipo de combate, ou mesmo portar qualquer tipo de arma, sob pena de ser atacado pelos personagens.

Apesar de não expresso, o objetivo do jogo parece ser a sobrevivência do jogador, que deverá se manter alimentado e hidratado, e se proteger do frio à noite. Para isso, utiliza-se das interações com o cenário: cabe ao *player* utilizar a pedra e a tocha fornecidas para coletar matéria-prima, como madeira, pedra e tecido, a partir da qual poderá fabricar roupas, armas e uma casa ou base para se proteger. Seguindo essa lógica, o jogo disponibiliza milhares de possibilidades ao jogador. Armas de fogo, combustível, armadilhas e fechaduras digitais para portas são apenas alguns dos indícios de que o *game* muito excede à simples ideia da sobrevivência.

O jogo é estruturado em diferentes servidores, cada um com um mapa próprio, com um limite máximo de 100 jogadores por servidor. Esses servidores são configurados para periodicamente passarem por um “*wipe*”, ou “limpeza”, processo através do qual tudo que foi feito por jogadores no mapa é desfeito, fazendo com que todos os jogadores recomecem, surgindo novamente em uma praia, nus, com uma pedra e uma tocha. Essas limpezas ocorrem, em média, uma vez a cada 15 dias.

Porém, conforme já mencionado, apesar de todas as possibilidades que provê, o jogo não possui objetivo específico. O jogador possui plena liberdade para escolher entre construir uma grande casa meramente pelo prazer da criatividade arquitetônica, formar um grupo de jogadores fortemente armados que vagam pelo mapa caçando outros jogadores, ou apenas perambular pelas praias, nu, com a pedra e a tocha, interagindo com novos jogadores. Devido à diversidade de armas e armaduras à disposição do jogador, o jogo parece ser propenso à violência, mas as interações muitas vezes vão além disso. Jogadores que montam casas em localidades vizinhas por vezes se comunicam, através do comando de voz do jogo ou por um *chat* escrito, de forma a celebrar acordos de paz ou de não agressão, havendo inclusive casos em que jogadores fazem trocas entre si, mesmo sem haver uma ferramenta específica para isso. Assim, essas trocas ocorrem sem qualquer tipo de garantia, e jogadores experientes estão sempre alerta quanto à possibilidade de traições. Além disso, todo servidor é dirigido por um administrador, que possui poder para banir jogadores.

Por todo o exposto Rust parece ser inicialmente um jogo amoral, vez que não possui narrativa e não traça objetivos ao jogador. Porém, ao prover um extenso rol de atividades e dezenas de jogadores em um mesmo cenário, o *game* permite que cada jogador se comporte da maneira como preferir. Logo, com vários jogadores inseridos em um mesmo contexto, e comportamentos quase irrestritos, o jogo tende à criação de uma cultura própria da comunidade de *players*. O jogo por si só dificilmente causa intuições morais no jogador, vez que não há consequências predefinidas para o curso de ação do *player*, ou elementos que gerem identificação do jogador com o jogo.

A título ilustrativo, foi realizada entrevista, no dia 06 de junho de 2019, por meio eletrônico, a um jogador de Rust que se considera assíduo. O *player* preferiu não se identificar. Na ocasião, relatou:

“Normalmente Admin [administradores] quer manter a menor quantidade de regras possível por motivos de liberdade de jogadores. Agora, a linha entre toxicidade e entretenimento é meio inexistente, pois alguns jogadores vão entrar lá exatamente para serem tóxicos ou até mesmo superar a toxicidade do jogo.”

Perguntado o que entende por “superar a toxicidade do jogo”, esclarece:

“Boa pergunta, eu me considero, por exemplo, dentro dessa linha. É como um *plus* na dificuldade do jogo, se isso faz sentido.

Porque você não só tem que sobreviver, mas tem que lidar com características humanas que não estão lá para o benefício global, então entra uma variável de desconstrução voluntária.”

O jogador prossegue:

“Eu também percebo que o quanto mais rico você se torna, menos em consideração você leva novos jogadores ou vizinhos como aliados.

Mas acaba que existem duas vertentes: uma de postura reativa diante de desagradados, mais passiva, que eu chamaria de “*roleplay*” e; uma de maximizar os próprios ganhos às custas de outros jogadores, mais ativa, que eu chamaria de PVP [*player versus player*, ou jogador contra jogador].

Por fim, explica:

“ [O jogador] Roleplay pode ter suas atividades de forma passiva, e não vingativa, ganhando por se aliar com todos os lados, por venda de mercadoria ou troca de serviços. ”

Essa identificação pelo *player* de padrões de comportamento revela que a ampla liberdade, características marcantes de jogos do tipo *sandbox*²⁵, somada ao ambiente *multiplayer*, propicia a criação de uma cultura própria dos jogadores. A mencionada divisão de comportamentos, entre “*roleplay*” e “PVP” pode ser vista como resultado das mencionadas formas a partir das quais a cultura influencia na moralidade. Ao adentrar o *game*, o jogador novo, que não compreende completamente as mecânicas de jogo e os tipos de relações entre *players*, se encontra inicialmente aberto às diversas experiências possibilitadas. Com algum tempo de jogo, porém, lidando com ataques de outros jogadores e outras desavenças, o jogador aprende as formas mais eficientes de obtenção de recursos e de se proteger. Da mesma forma, identifica os padrões de comportamento *ingame* (dentro do jogo) que mais o divertem, ou que incrementam a experiência de jogo. Esse processo bem se adequa à ideia da perda seletiva de intuições (*selective loss*), bem como da inserção em complexos customizados (*custom complexes*). A socialização entre semelhantes (*peer socialization*), por sua vez, parece ser menos presente, uma vez que a maior parte das interações são conflitos entre jogadores, comportando esporádicos atos pacíficos de comércio e/ou trocas, sempre permeados pela iminência de uma batalha. A toxicidade parece ser outro fator que desestimula a socialização entre semelhantes. Problema histórico no mundo dos *games* (conforme relatou o canal de jornalismo esportivo SPORTV, 2018), o comportamento tóxico parece ser um impeditivo para que o ambiente interativo comporte culturas mais complexas. Mesmo jogadores de Rust parecem se frustrar pela falta de receptividade entre jogadores: no fórum do *game* na plataforma Steam (2015), o usuário *Smokey* busca um servidor que contenha algum tipo de padrão moral:

Procurando por servidor com algum padrão moral estabelecido

Eu ouvi sobre servidores onde eles [Administradores] irão permitir ao menos que você se instale antes de ser atacado, servidores onde matar pessoas que não possuem nada além de uma rocha é considerado errado. Eu tentei os servidores principais, eu não quero deixá-los, eu gosto

²⁵ Jogos “*sandbox*” podem ser definidos como aqueles que se caracterizam pela ampla liberdade de ação do jogador. A ideia é que o *game* provê um mundo virtual onde o *player* age da forma que preferir, dentro das mecânicas disponíveis.

do desafio disso tudo. [O] Problema é que eu passo horas me instalando, apenas para alguém constantemente me prejudica apenas pelo prazer de me prejudicar. Não há muito que um jogador sozinho pode fazer contra um punhado de pessoas com machados. Eles poderiam ao menos me permitir contruir minha tenda antes decidir me roubar.

Então, alguém?

O usuário *Moe* responde:

Entre em um servidor que contenham “Noob Friendly” [amigável a novos jogadores] em seu nome. Então reclame ao admin [Administrador] quando alguém te atacar ou te prejudicar.²⁶

Por essa razão, como relatam Flanagan e Nissenbaum, há desenvolvedores que prezam pela receptividade do ambiente, e que as interações entre *players* se dê de forma mais saudável e construtiva. EVE online (CCP Games 2003), por exemplo, é um jogo do tipo MMORPG que adota o estilo *sandbox*, que estimula o trabalho em equipe e a consequente socialização entre jogadores, ao mesmo tempo em que garante certa proteção a novos *players* de forma a mitigar a toxicidade que é muito comum em comunidades de *gamers*. Para isso, o jogo impõe a cada jogador, ao criar seu personagem, que selecione um grupo do qual fará parte durante todo o restante do *game*. Dividindo milhares de jogadores em apenas quatro grupos, EVE Online dispõe um sistema de atribuição de territórios a grupos. Assim, estimula a comunidade a se organizar e prol de objetivos comuns, gerando interações e socializações que potencializam a criação de uma cultura *ingame*. Ao mesmo tempo, o jogo divide o mapa único em três áreas, de alta, média e baixa segurança. Na área de alta segurança, posicionada no centro do mapa, as agressões entre jogadores são proibidas, criando um ambiente receptivo a novos *players* e propenso a interações não violentas, como comércio, trocas e acordos entre os grupos. Em contraposição, as áreas de baixa segurança, posicionadas nas regiões periféricas, são dominadas e administradas inteiramente pelos grupos, que poderão definir e fiscalizar normas da maneira como preferirem. Assim, o jogo estimula a receptividade e organização entre jogadores, sem necessariamente impor esse comportamento. Por essa razão, há casos em que *players* decidem abandonar a ideia básica da disputa entre grupos, agindo de forma autônoma.

²⁶ Usuário *Smokey*:

Looking for server with some moral standards in place

I hear of servers where they will allow you to at least set up before you get raided, servers where killing people that have nothing but a rock is considered wrong. I tried the main servers, I don't want to leave them, I like the challenge of it all. Problem is I spend hours setting up, just for somebody to constantly grief me for the sake of grieving me. There isn't much a solo guy can do against a bunch of people with axes. Hell, they could atleast let me build my damn hut before they decided to steal from me.

So, anyone?

Usuário *Moe*:

Join a server that has "Noob Friendly" in its name. Then complain to the admin when they raid and or grief you.

Esse direcionamento das interações em EVE online torna o jogo propício ao surgimento da fundação moral de pertencimento e lealdade ao agrupar os jogadores e, de forma mais indireta da ideia de respeito e autoridade, uma vez que esses grupos se organizam em subgrupos integrados por cadeias de comando.

Conclui-se que jogos do estilo *sandbox* não causam intuições morais específicas, sendo propensos à criação espontânea de formas próprias de jogar. A inserção do elemento interativo faz com que o *game* passe a ser um meio fértil à criação da uma cultura própria da comunidade de jogadores, que afetará as intuições referentes ao *game*. Os elementos do jogo podem estimular ou desestimular determinados comportamentos, fazendo com que os efeitos da cultura sobre as intuições (perda seletiva, imersão em complexos customizados e socialização entre semelhantes) sejam mais ou menos determinantes.

Conclusão

Foi mencionado que a moral é historicamente reconhecida como um dos fatores estruturantes das relações e, conseqüentemente, das organizações sociais. Isso porque, quando racionalizada mediante processos argumentativos, a moral se converte em normas, e alcança o meio institucional. Ocorre que fatores de contexto, como uma cultura ou normas, influenciam essa moralidade, afetando os processos argumentativos e a conseqüente racionalização dessa moral. Foi visto que, em verdade, essa racionalização muitas vezes ocorre em momento posterior ao julgamento, vindo a se tratar, de fato, de uma racionalidade motivada (HAIDT, 2001), que busca apenas justificar um julgamento intuitivo.

Restou, portanto, demonstrada a necessidade de se estudar os processos que influem no pensamento moral. Esse estudo possui especial relevância quando aplicado ao meio das tomadas de decisão, possibilitando uma compreensão aprofundada da natureza das decisões. O resultado desse esforço pode embasar a idealização de métodos, práticas e procedimentos que adequam os processos individuais e coletivos de tomada de decisão aos objetivos buscados. Como exemplo, idealiza-se que a compreensão do processo de julgamento moral leve à elaboração de normas jurídicas processuais que possam mitigar na medida do possível a arbitrariedade e subjetividade das decisões judiciais, tornando-as mais técnicas e objetivas, ou, em última análise, mais próximas da imparcialidade que se busca.

Demonstrou-se a partir do modelo social-intuicionista, idealizado por Jonathan Haidt, que boa parte do julgamento moral é determinado por fatores involuntários, sejam eles inatos ou provenientes de um contexto. Por isso, nosso trabalho se volta ao estudo da influência do contexto sobre a formação do pensamento moral. Para isso, tivemos como objeto de análise jogos eletrônicos (*games*). Isso porque os *games* dispõem um ambiente controlado, no qual o contexto, bem como a moralidade nele contida, são acessíveis ao observador e, conseqüentemente, passíveis de análise com relativa facilidade. Nesse meio se insere o jogador, carregado dos aspectos inatos que determinam a intuição. Defende-se que, com isso, é possível compreender as formas a partir das quais um contexto propositalmente estruturado pode transmitir valores que influenciam as intuições do jogador. Foi ainda demonstrado que os *games* são terreno fértil para a expressão de valores, os quais alcançam o jogador das mais diversas formas. A essa ideia não escapam os valores morais. Nesse esforço os jogos analisados foram: Grand Theft Auto V (Rockstar North 2013); Assassin's Creed III (Ubisoft

2012); Infamous 2 (Sucker Punch Productions 2011); Rust (Facepunch Studios 2013) e EVE online (CCP Games 2003).

Em GTA V, observou-se que o cenário realista e a retratação de situações e lugares com grande riqueza de detalhes tornam fácil a associação dos elementos do jogo ao mundo real. Os valores expressos parecem se direcionar a uma satirização da sociedade americana e seus padrões moralistas. O *game* causa no jogador principalmente emoções morais do grupo de “reprovação do outro”, associadas a reações como rejeição e repulsa. O próprio senso de moralidade atribuído aos personagens parece ser desconstruído pelas narrativas e tramas desenvolvidas. Assim, GTA V provoca intuições no jogador principalmente através da geração de emoções morais negativas, sem, contudo, estabelecer um critério moral objetivo, delegando ao *player* a escolha da moralidade que mais lhe apetece.

Assassin's Creed III, por outro lado, traz uma dualidade moral clássica, em que a bondade, compaixão e honestidade são exaltados, enquanto a tirania, egoísmo e intolerância são desvalorizados. Retratando de forma realista momentos, locais e personagens históricos, o *game* parece aplicar essa regra moral de forma isonômica às duas forças que se contrapõem na narrativa (Assassinos e Templários), o que reforça rigidez do critério moral adotado. Essa moralidade é passada ao jogador através da provocação de emoções como empatia (ao retratar a infância e tragédias da vida do protagonista) e do grupo de exaltação do outro (ao retratar os Assassinos como defensores da liberdade), quando diante de atos associados a compaixão e benevolência (sendo esses os atos morais), bem como emoções do grupo de reprovação do outro (ao retratar Templários como contrários à liberdade), diante de atos associados a egoísmo e ganância (sendo esses os atos imorais). O jogo ainda impõe essa moralidade ao jogador ao restringir seus atos *ingame*.

O jogo Infamous 2, por sua vez, parece possuir um critério moral semelhante ao de Assassin's Creed. Porém, possibilita ao jogador trilhar tanto o caminho moral quanto o imoral. Ao mesmo tempo, enquanto o *player* percorre uma das tramas, o *game* constantemente o relembra da existência da outra. Assim, o jogo desperta no jogador a curiosidade de conhecer as duas possibilidades. Ao fazê-lo, o *gamer* entra em contato com duas contextualizações distintas, que parecem justificar o comportamento adotado. Portanto, Infamous 2 causa julgamentos intuitivos conflitantes no jogador, ao estimulá-lo a experimentar dois cursos de ação opostos e contraditórios que não poderiam, mas parecem ser igualmente justificáveis.

Em Rust (Facepunch Studios 2013), o jogador é inserido em um contexto sem narrativa ou qualquer senso moral predefinido. Trata-se de um jogo do estilo “*sandbox*”, no qual não há objetivo determinado ou forma específica de se jogar. Cabe ao jogador decidir o que fazer dentro do mundo virtual disponibilizado. Por outro lado, a inserção de dezenas de jogadores em único servidor, leva ao surgimento de padrões de comportamento *ingame*, o que revela que o jogo *multiplayer* é propenso a criação de uma cultura própria da comunidade. Essa cultura pode afetar as intuições morais nas formas descritas por Haidt: a perda seletiva de intuições, a inserção em complexos customizados e a socialização entre semelhantes.

Essa última, porém, parece ser mitigada em Rust pelo fato de que as interações no jogo são predominantemente conflituosas. EVE online (CCP Games 2003) se apresenta como outro *multiplayer* do estilo *sandbox*, que, por outro lado, se destaca por estimular a interação saudável entre jogadores, inserindo todos em um mapa único (trata-se de um MMORPG), e agrupando-os, o que leva ao desenvolvimento de uma cultura mais complexa e rica em valores.

A metodologia aqui aplicada apresenta grande potencial para que se proceda a análise mais aprofundada do papel, efeitos e regulação dos *games* na sociedade moderna. Por se tratar de expressão cultural, os jogos eletrônicos constantemente são alvos de polêmicas que suscitam o debate quanto a sua regulação, e a compreensão dos efeitos do *game* sobre o jogador viabiliza a elaboração de critérios para esse trabalho com a devida atenção e profundidade. Assim, o presente trabalho é um passo para a elaboração de critérios mais elaborados, por exemplo, de estipulação de classificação indicativa de *games*, além de possibilitar a contraposição dos resultados alcançados por esse método às justificações empregadas por mecanismos de censura a expressões culturais.

Essa metodologia também abre caminho para futuros estudos no campo da compreensão dos efeitos da inserção do indivíduo em um contexto nos processos de julgamento moral. Ressalta-se, porém, que presente trabalho de forma alguma possui a intenção de listar taxativamente todas as possibilidades de influência que os contextos podem possuir sobre o pensamento moral. Tampouco se pretende esgotar de que formas os *games* podem possuir esse efeito. O que se busca é meramente revelar que a inserção do indivíduo, o qual inevitavelmente traz consigo uma carga de intuições morais, em um contexto permeado por valores morais, fará com que a moralidade individual seja afetada por esse contexto. Esse processo pode possuir várias consequências no indivíduo, que incluem a indiferença, a mudança de opinião e até mesmo a racionalização do julgamento. Assim, entendendo esse

processo, e considerando a mencionada importância do pensamento moral para as organizações sociais, é possível compreender e adequar os contextos criados pela sociedade aos objetivos por ela pretendidos.

Bibliografia:

- ASSASSIN'S CREED III. Ubisoft. Montreuil. França. 2012. Jogo eletrônico.
- BORGES, Simone de S., et al. "Gamificação Aplicada à Educação: Um Mapeamento Sistemático". Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - SBIE), vol. 24, no 1, 2013, p. 234. www.br-ie.org, doi:10.5753/cbie.sbie.2013.234.
- CORREIO BRASILIENSE. **Mercado nacional de games deve movimentar mais de us\$ 1,5 bilhão em 2018.** Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/economia/2018/07/24/internas_economia,696929/mercado-nacional-de-games-deve-movimentar-mais-de-us-1-5-bilhao-em-20.shtml>. Acesso em: 08 jun. 2019.
- EVE ONLINE. CCP Games. Reykjavik, Islândia. 2003. Jogo eletrônico.
- FLANAGAN, Mary; NISSENBAUM, Helen. **Values at Play in Digital Games.** Cambridge, Massachusetts: The MIT Press: Massachusetts Institute of Technology, 2014. 1-73 p.
- GAMEINFORMER. **Creating new marais: city design in infamous 2.** Disponível em: <https://www.gameinformer.com/games/infamous_2/b/ps3/archive/2010/06/18/creating-new-marais-city-design-in-infamous-2.aspx>. Acesso em: 08 jun. 2019.
- GRAHAM, J. et al. Mapping the moral domain. **Journal of Personality and Social Psychology**, American Psychological Association, v. 101, n. 2, p. 366-385, ago. 2011.
- GRAND THEFT AUTO V. Rockstar Games. Nova Iorque, Nova Iorque, EUA. 2013. Jogo eletrônico.
- HAIDT, Jonathan; GRAHAM, Jesse. When Morality Opposes Justice: Conservatives Have Moral Intuitions that Liberals may not Recognize. **Social Justice Research**, Springer US, v. 20, n. 1, p. 98-116, mar. 2007.
- HAIDT, Jonathan, JOSEPH, Craig. The moral mind: How five sets of innate intuitions guide the development of many culture-specific virtues, and perhaps even modules. In: STICH, Stephen; LAURENCE, Stephen; CARRUTHERS, Peter. **The innate mind, vol. iii, foundations and the future.** New York: Oxford University Press, 2007. 367-391 p.

- HAIDT, Jonathan, KESEBIR, Selin. Morality. In: FISKE, Susan T.; GILBERT, Daniel T.; LINDZEY, Gardner. **Handbook of social psychology**. 5 ed. Hoboken: Wiley, 2010. 797-832 p.
- HAIDT, Jonathan. Morality. **Perspectives on Psychological Science**, University of Virginia, v. 3, n. 1, p. 65-72, jan. 2008;
- HAIDT, Jonathan. The emotional dog and its rational tail: A social intuitionist approach to moral judgment. **Psychological Review**, American Psychological Association, v. 108, n. 4, p. 814-834, out. 2001.
- HAIDT, Jonathan. The Moral Emotions. In: DAVIDSON, Richard J.; SCHERER, Klaus R.; GOLDSMITH, H. Hill. **Handbook of affective sciences**. New York: Oxford University Press, 2003. 852-870 p.
- INFAMOUS 2. Sucker Punch Productions. Bellevue, Washington, EUA. 2011. Jogo eletrônico.
- JOSELLI, Mark. A ética e os games: “morais, imorais ou amorais? ”. Um estudo sobre a ética em games segundo Aristóteles, Santo Agostinho e Kant. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 13., 2014, Porto Alegre. **Culture Track – Full Papers**. Porto Alegre: SBC – Proceedings Of SBGames 2014, 2014. p. 448 – 456
- LEAL, Rogério Gesta; RODRIGUES, ANDRÉ. Implicações Sociais da Natureza Axiológica dos Direitos Fundamentais. **Revista Jurídica - UNICURITIBA**, Curitiba, v. 3, n. 40, p. 220-232, jul./dez. 2015.
- OLIVEIRA, Pedro Kanopf. **Uma investigação sobre o mercado de games à luz da economia criativa**. 2014. 76 f. TCC (Graduação) - Curso de Ciências Econômicas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014.
- OLIVEIRA, Talita Cristina De. A peculiar relação entre moral e direito em Habermas. **Cadernos de Direito**, Piracicaba, v. 16, n. 31, p. 25-42, jul./dez. 2016;
- RUST. Facepunch Studios. Walsall, Inglaterra. 2013. Jogo eletrônico.
- SILVA, Virgílio Afonso Da. Deciding without deliberating. **International Journal of Constitutional Law**, Oxford University Press, v. 11, n. 3, p. 557–584, set. 2013.
- SPORTV. **Tóxico: a triste influência (e experiência) dos games na escolha da palavra do ano**. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/opiniao/blog-do-chandy/post/2018/11/16/toxico-a-triste-influencia-e-experiencia-dos-games-na-escolha-da-palavra-do-ano.ghml>>. Acesso em: 08 jun. 2019.

- STEAMCOMMUNITY. **Rust.** Disponível em:
<<https://steamcommunity.com/app/252490/discussions/0/483366528910425677/>>.
Acesso em: 08 jun. 2019.