

---

**Empatia (ir)responsável: reflexões sobre valores expressos nos jogos *The awesome adventures of Captain Spirit* e *Detroit: Become Human*<sup>1</sup>**Tadeu Rodrigues Iuama<sup>2</sup>Thífani Postali<sup>3</sup>

Universidade de Sorocaba, Sorocaba, SP

**RESUMO**

Considerando o jogo digital como uma mídia capaz de promover, além do entretenimento, aprendizado e comunicação, este artigo objetiva refletir sobre os valores presentes nos jogos *The awesome adventures of Captain Spirit* e *Detroit: become human*, que representam situações de violência doméstica contra crianças. Para tanto, apresenta análises sobre os respectivos jogos, a partir da ludoanálise, metodologia oferecida por Fernández-Vara. Também faz uso de pesquisa bibliográfica acerca dos valores presentes em jogos digitais, conforme Flanagan e Nissenbaum, e pesquisas secundárias que contextualizam o objeto estudado. Com o estudo, buscamos apresentar como jogos que propõem abordar temas caros às reflexões sociais podem representar os temas de maneira não conscienciosa.

**PALAVRAS-CHAVE:** Comunicação; Games; Violência doméstica; *The awesome adventures of Captain Spirit*; *Detroit: become human*.

**INTRODUÇÃO**

O presente trabalho tem como objetivo refletir sobre os valores incorporados em jogos digitais de aventura cuja mecânica envolve, especialmente, escolhas narrativas. Tais jogos, com estrutura narrativa ramificada, apresentam escolhas éticas desenvolvidas a partir do repertório cultural do game designer.

O nosso estudo se apoia nos argumentos de Mary Flanagan e Helen Nissenbaum (2016) que apresentam três razões principais para que se estude os valores embutidos nos jogos digitais, sendo (1) o enriquecimento da compreensão sobre como os padrões socioculturais são refletidos nesses produtos, (2) a consideração sobre o crescimento dos

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutor em Comunicação pela Universidade Paulista, colíder do Grupo de Pesquisas em Mídias Lúdicas (UNISO/CNPq), e-mail: [tadeu.rodriques.iuama@gmail.com](mailto:tadeu.rodriques.iuama@gmail.com).

<sup>3</sup> Doutora em Multimeios pela Unicamp, colíder do Grupo de Pesquisas em Mídias Lúdicas (UNISO/CNPq), e-mail: [thifanipostali@hotmail.com](mailto:thifanipostali@hotmail.com).

---

meios digitais que responsabiliza a comunidade de design a refletir sobre os valores representados nessas mídias e (3) o fato de os jogos terem se popularizado no século XXI tornando-se o paradigma da mídia contemporânea, sendo também um meio de influência sobre trabalho, aprendizado, cuidados com a saúde e outras atividades cotidianas.

Segundo as autoras (2016, p. 14) “como uma mídia para aprendizado, entretenimento e comunicação, os jogos são uma parte cada vez mais proeminente da paisagem cultural. Ignorar os valores em jogos [...] significa perder importantes oportunidades para diversificar o campo e promover a inovação”.

Posto assim, a análise se debruça nos jogos *Detroit: Become Human* (QUANTIC, 2018), e *The awesome adventures of Captain Spirit* (DONTNOD, 2018), cujas narrativas abordam o assunto de violência doméstica, em que as figuras paternas cometem agressões psicológicas e físicas contra seus filhos. Para as análises, foram utilizadas metodologias de ludoanálises propostas por Fernández-Vara (2015) e Flanagan e Nissenbaum (2016), que oferecem caminhos para a compreensão de significados nos jogos digitais. Também utilizamos pesquisa bibliográfica para contextualizar os valores em jogos, e pesquisas secundárias que apontam o cenário acerca da violência domésticas contra crianças.

Pretendemos, com este estudo, lançar luz a uma situação que merece total atenção: o reconhecimento dos jogos digitais enquanto mídias que podem ativar a reflexão do público ou sustentar visões de mundo de seus desenvolvedores que podem estar alinhadas às narrativas dominantes. Buscamos apresentar, a partir de nosso recorte, como, em certa medida, as visões generalistas estão presentes na indústria, ainda que o game designer deseje tratar de valores éticos.

## **VALORES EM JOGOS DIGITAIS**

Sendo os jogos digitais mídias produzidas com mundos ficcionais (JUUL, 2019), muitas vezes, ricos em narrativas, torna-se fundamental refletir como esses produtos expressam e incorporam valores humanos.

Flanagan e Nissenbaum (2016, p. 19) apresentam essa necessidade ao ressaltar que os jogos digitais “[...] podem servir como fotos instantâneas culturais: eles capturam crenças de um período e lugar em particular e oferecem maneiras de entender o que um dado grupo de pessoas acredita e valoriza”.

---

É nesse sentido que as autoras chamam a atenção para o fato de que as escolhas dos jogadores estão sempre amarradas às possibilidades entregues pelos designers de jogos, e que essas possibilidades refletem as crenças e os valores construídos por essas pessoas ao longo de suas vidas e que, portanto, fazem parte do seu repertório cultural.

Quando levamos essas afirmações para a reflexão acerca dos jogos de *adventure*, objeto de estudo deste trabalho, as colocações de Flanagan e Nissenbaum (2016) se tornam ainda mais significativas uma vez que o gênero apresenta como mecânica central a exploração, a história, as interações com personagens, o combate e/ou quebra-cabeças com desafios (BREault, 2020). De acordo com Breault (2020), os *adventures* atendem a jogadores que buscam interagir com um mundo extenso e emocionante, contendo personagens interessantes, com desafios e história envolventes.

Nos jogos de aventura os jogadores devem assumir a jornada entregue, passo a passo, pelos seus desenvolvedores – com suas crenças e valores - para chegar ao objetivo proposto. Para Flanagan e Nissenbaum (2016, p. 45), os jogos digitais, além de poder entregar reflexão e expressão sobre um determinado tema, podem também ativar crenças e valores de maneira poderosa, uma vez que “incorporam convicções de um tempo e lugar, nos dão uma amostra do que é importante para um grupo particular de desenvolvedores e jogadores e nos oferecem um meio de entender que ideias e significados têm valor”.

É importante ressaltar que Flanagan e Nissenbaum (2016, p. 21) estão interessadas em refletir, especialmente, sobre os valores individuais e sociais embutidos nos jogos digitais, assumindo a existência de valores morais e políticos socialmente reconhecidos. Destarte, indicam que os valores éticos típicos envolvem qualidades como “gentileza, honestidade, generosidade, fidelidade, integridade, respeito, segurança, autonomia, criatividade, paz, prazer, bem-estar, amizade, colaboração, saúde, responsabilidade, felicidade e contentamento”. Já os valores políticos se referem a questões sociais tais como “justiça, igualdade, segurança, estabilidade, cooperação, tolerância, privacidade, responsabilidade, democracia, voz, propriedade, liberdade, libertação, autonomia, igualdade de oportunidades e transparência de governos”.

Quando pensamos essas categorias em jogos de aventura, é comum encontrarmos títulos e franquias que abordam, especialmente, os valores políticos, independentemente da temática. Naqueles em que existem narrativas ramificadas, cuja mecânica – sistema de árvores de escolhas –, é comum encontrarmos o conjunto de qualidades que

---

compreendem os valores éticos, uma vez que o jogador deve escolher, entre as situações selecionadas pelo designer, o seu destino e o das NPCs envolvidas na história.

Flanagan e Nissenbaum (2016, p. 25) chamam a atenção para a complexidade dos valores em uma mídia ao afirmarem que “as intenções dos designers importam, mas não são totalmente determinantes; valores não intencionais podem surgir apesar dessas intenções, e valores intencionais podem fracassar”. Posto assim, um designer pode ter as melhores das intenções ao incorporar temas de questões sociais em seu jogo, mas se não tiver repertório crítico suficiente sobre os assuntos, os valores intencionais podem fracassar, inclusive, diminuindo a pertinência do jogo para os jogadores que possuem repertório sobre o tema – uma situação comum a qualquer mídia que apresente olhares generalistas acerca de temas que envolvem questões sociais.

Por esse motivo, Flanagan e Nissenbaum (2016) ressaltam que o game designer deve questionar a sua própria visão de mundo quando se propõe a tratar de algum tema. Esse perfil de profissional, que as autoras chamam de designer consciencioso, procede observando variáveis, aprendendo sobre o público que quer atingir e explorando, assim, o provável contexto do jogo de modo holístico, incorporando valores às escolhas de design.

É a partir dessas considerações que lançaremos nossos olhares para dois títulos da indústria que, sendo jogos de aventura cuja mecânica é centrada nas escolhas narrativas, envolvem valores éticos.

## **LUDOANÁLISE**

Nossa pesquisa se concentra no uso da ludoanálise. De acordo com Clara Fernández-Vara (2015, p. 6), “quando analisamos os jogos, estudamos o significado dentro do jogo (interação lúdica significativa<sup>4</sup>) e em torno dele (significado cultural)”, de maneira que nos interessa a interlocução entre os significados intrínseco e contextual em dois jogos cujas experiências, enquanto jogadores, nos causaram ressonâncias.

Na metodologia proposta por Fernández-Vara (2015), um conjunto de “blocos de construção” são elencados, agrupados em três categorias: a) blocos de visão geral, que fornecem uma descrição dos principais elementos do jogo; b) blocos de contexto,

---

<sup>4</sup> Cabe ressaltar que “a palavra ‘significativo’ neste sentido é menos sobre a construção semiótica do sentido (como o significado é criado) e mais sobre a experiência emocional e psicológica de habitar um sistema bem projetado de jogo” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 50).

---

correspondentes ao processo de produção do jogo; e c) blocos formais, que abarcam os aspectos técnicos do jogo.

Para nosso objetivo, optamos por colocar os blocos propostos por Fernández-Vara em diálogo com a estrutura de elementos que “constituem a arquitetura semântica de um jogo, ou seja, a maneira como um jogo gera significados” proposta por Flanagan e Nissenbaum (2016, p. 45). Cabe ressaltar que, embora essa estrutura seja evidenciada como uma estrutura de design de jogos, ela também “oferece um esqueleto para analisar jogos que já existem” (FLANAGAN; NISSENBAUM, 2016, p. 46). Alguns dos blocos de construção e elementos estruturais se sobrepõem; outros se complementam.

O objetivo com tal opção metodológica é perceber como distintos aspectos dos jogos analisados comunicam determinados significados, para que então possamos prosseguir na nossa discussão proposta.

### ***THE AWESOME ADVENTURES OF CAPTAIN SPIRIT***

*The awesome adventures of Captain Spirit* (DONTNOD, 2018), doravante denominado apenas *Captain Spirit*, é um jogo desenvolvido pela *Dontnod Entertainment*, utilizando o *engine Unreal 4*. Foi lançado gratuitamente para *Windows*, *PlayStation4* e *Xbox One*.

A desenvolvedora, fundada na França em 2008, teve seu primeiro jogo lançado em 2013, sem retorno financeiro significativo – entrando em reorganização judicial e contando com financiamento público. Seu jogo seguinte é *Life is Strange*, lançado em 2015 – sucesso financeiro e de crítica, a ponto de ganhar premiações de *jogo do ano*<sup>5</sup> e constituir uma franquia (da qual *Captain Spirit* faz parte).

A empresa ganhou destaque por sua postura vanguardista, abandonando o anseio de produzir jogos *Triple A*<sup>6</sup>, passando a se identificar com a cena *indie*<sup>7</sup> (ANDUREAU, 2016). Identificável por seu posicionamento progressista, em nítido contraste com o perfil *alt-right* adotado por parcela significativa dos *gamers* – conforme denunciou o emblemático caso *Gamergate* (LEES, 2016) –, a *Dontnod* já trouxe à tona temas

---

<sup>5</sup> *Jogo do ano* é o termo dado a diversas premiações que selecionam os jogos que mais se destacam num determinado ano. É similar ao que acontece na indústria cinematográfica, com *Óscar*, *Palma de Ouro* e *Urso de Ouro*, dentre outros.

<sup>6</sup> *Triple A* é o termo utilizado pela indústria dos jogos para se referir aos jogos com produção de alto orçamento. Traçado com paralelo com a indústria cinematográfica, é o equivalente ao filme *blockbuster*.

<sup>7</sup> *Indie*, por sua vez, diz respeito à produção independente, caracterizada por orçamentos mais enxutos e maior liberdade criativa.

---

pertinentes ao debate contemporâneo em seus jogos, tais como sexualidade, consumo de drogas, identidade de gênero, *bullying*, assédio moral e sexual, relacionamentos abusivos, xenofobia, toxicidade no ambiente familiar e violência doméstica – foco do nosso presente estudo.

*Captain Spirit* pode ser identificado como um jogo *adventure*, ou seja, um jogo caracterizado por uma narrativa a ser contada ao jogador, que por sua vez deverá cumprir uma série de procedimentos para ter acesso ao desenrolar da trama. Jesper Juul (2019, p. 18) insere tais jogos na categoria dos jogos de progressão, ou seja, jogos em que “o jogador tem de realizar um conjunto predefinido de ações a fim de completar o jogo”.

É um jogo para um jogador, com câmera em terceira pessoa, no qual este interage o ambiente em busca de dados, elegendo ações conforme uma árvore de opções que é fornecida a cada novo objeto ou personagem. No caso dos objetos, as interações costumam se referir a opções distintas de como a personagem do jogador irá manipulá-los, enquanto no caso das demais personagens, as opções de interação dizem respeito aos diferentes caminhos de diálogo que o jogador deseja escolher. Em ambos os casos, diferentes opções geram diferentes consequências, numa dinâmica de árvore de escolhas, costumeira em jogos que permitem vários desdobramentos.

Além disso, outra mecânica encontrada no jogo é a de exploração, com a presença de itens espalhados pelo cenário a serem encontrados, gerando consequências distintas. Um sistema de recompensas extrínsecas, representado por troféus, privilegia estratégias de exploração ampla, na medida em que várias dessas conquistas são desbloqueadas por conta da interação com itens escondidos pelo cenário, não-pertinentes ao desenrolar da trama principal.

O jogo constrói um clima ambivalente, fazendo com que o jogador sinta uma mescla de um contexto de diversão ingênua com uma aura de ameaça iminente – criados pela narrativa do jogo. Na história – uma trama situada no cotidiano contemporâneo estadunidense –, um garoto (Chris) passa uma tarde de inverno brincando em sua casa, enquanto seu pai (Charles) assiste a um jogo de basquete. A faceta divertida se dá por conta da série de aventuras que Chris cria para si, imaginando-se como um super-herói (o *Captain Spirit* que dá título ao jogo). A aura de ameaça, por sua vez, é gerada pela postura agressiva de Charles, já que o jogo deixa evidente que este agrediu Chris recentemente: o garoto tem hematomas nos braços e Charles, além de se desculpar, insiste em perguntar se Chris não contou sobre isso para ninguém. A história enfatiza ainda que Charles agride

---

Chris, física e psicologicamente, por conta do sofrimento em que se encontra devido à morte da esposa – cuja culpa Charles chega a atribuir a Chris –, que o afundou em um processo de alcoolismo.

Essa dicotomia entre a ingenuidade infantil e a atrocidade paternal comparece também na estética do jogo, seja na trilha sonora – que oscila entre músicas melancólicas e animadas –, seja na parte gráfica – que mescla o uso de cores vivas com aproximação do estilo dos quadrinhos de super-heróis com o ambiente de um lar decadente, com presença de alcoolismo e descaso com os cuidados domésticos.

O jogo possui cerca de duas horas de duração, e conta com o que consideramos serem três mapas distintos, livremente acessados conforme a vontade do jogador: o interior da casa, o quintal (com a casa da árvore) e a garagem. O jogador, além da tela principal em que interage com o ambiente, pessoas e objetos, pode acessar um mapa de tarefas que Chris planeja realizar durante sua tarde, que funciona como uma lista de objetivos para o jogador.

Em relação ao restante da franquia, *Captain Spirit* mantém a mecânica central de permitir escolhas e ramificações para os jogadores. Contudo, nesse jogo, as consequências das mudanças são menores, não constituindo em escolhas significativas. Mas é justamente essa falta de escolhas significativas que, na nossa análise, constitui no argumento da experiência promovida pelo jogo: ser agredido não é uma escolha, uma consequência dos atos de alguém, algo que possa recair como culpa da vítima.

### ***DETROIT: BECOME HUMAN***

*Detroit: Become Human* (QUANTIC, 2018), doravante denominado apenas *Detroit*, é um jogo desenvolvido pela *Quantic Dream*. Foi lançado para *PlayStation4* e, no ano seguinte, para *Windows*.

A desenvolvedora, fundada na França em 1997, lançou, até 2021, cinco jogos. Uma das características recorrentes da produção da *Quantic Dream* é a promoção de narrativas interativas, de modo que seus jogos são conhecidos pelos desfechos influenciados pelas decisões dos jogadores no decorrer do jogo.

Apesar do portfólio enxuto, a *Quantic Dream* é um nome proeminente no âmbito dos *Triple A* – criando jogos que contam com participação de nomes como David Bowie, Elliot Page e Willem Dafoe –, além de terem atuado junto à indústria cinematográfica. Tem como principais características em seus jogos a evocação de empatia e a forte carga



emocional. Está envolvida em uma polêmica sobre uma denúncia de ambiente de trabalho tóxico (ANDUREAU, 2018), apontada pelo jornal *Le Monde* – e que, como não foi confirmada pelas autoridades legais, rendeu um processo (ainda em trâmite na ocasião da escrita desse artigo) da desenvolvedora contra o jornal francês.

*Detroit*, um jogo do gênero *adventure*, é desenvolvido para um jogador, com câmera em terceira pessoa, que envolve exploração do cenário para atender tarefas (divididas entre urgentes e secundárias, sendo que o primeiro tipo é imperativo para que a história prossiga), assim como a árvore de escolhas – utilizada tanto em diálogos quanto em opções de ação. Conta também com uma mecânica de coordenação mão-olho, evocada tanto em situações entediadas (tais como lavar a louça) quanto em situações tensas (desviar de ataques sofridos, por exemplo).

Descobertas adicionais (tais como itens espalhados pelo cenário ou resoluções de diálogos) podem liberar opções adicionais de ação/diálogo em momentos futuros do jogo. Isso acaba recompensando jogadores e incentivando a explorarem de maneira intensa o ambiente. Em alguns momentos, a descoberta dessas opções adicionais pode até se tornar condição *sine qua non* para a continuidade de um determinado evento narrativo.

O jogo intercala três histórias, cada uma com seu protagonista controlado pelo jogador, que orbitam a mesma temática ficcional: numa Detroit futura (o ano é 2038), androides são corriqueiros, desempenhando muitas das profissões outrora realizadas por humanos. Tais robôs desenvolvem consciência, podendo eventualmente se tornarem autônomos – desligando-se de sua programação comportamental. As três personagens protagonistas, androides, são: um investigador (Connor), um cuidador (Markus) e uma governanta (Kara). O início do arco narrativo da última é o foco de nossa análise.

O proprietário de Kara é Todd, personagem que, desde a primeira aparição no jogo, mostra-se como agressivo. A cena inicial do arco de Kara envolve Todd coletando-a numa loja, onde havia sido enviada para manutenção. Um funcionário da loja chama a atenção para o estado de danificação que Kara se encontrava e Todd, obviamente de maneira evasiva, diz que a mesma havia sido atropelada por um carro. Ao chegarem na casa de Todd, Kara é apresentada a Alice, filha de Todd (posteriormente, é revelado que Alice também é um androide). É evidenciado que Todd agride Alice com frequência, e a culpa pela mãe ter abandonado a família. No decorrer do ato, Todd – usuário de drogas e alcoólatra – passa o dia assistindo um jogo de hóquei.



---

No final desse primeiro ato – o pertinente para nosso estudo – Todd decide agredir Alice. Os desfechos possíveis, com algumas variações menores, podem ser divididos em quatro grupos: a) Kara obedece Todd e não interfere na agressão, mas é agredida depois, e tanto ela quanto Alice são assassinadas; b) Kara se torna autônoma, passando a proteger Alice, mas falha, e ambas são assassinadas; c) Kara se torna autônoma, passando a proteger Alice, e tem sucesso em sua fuga, com Todd permanecendo vivo; e d) Kara se torna autônoma, passando a proteger Alice, e tem sucesso em sua fuga, com Todd sendo assassinado.

O ato da casa de Todd possui uma construção estética significativa. Embora a casa possua um exterior decrépito, e um interior sujo e desorganizado, a claridade do ambiente ajuda a construir uma (falsa) sensação de normalidade. Quando o ato chega ao seu final, a mudança para uma noite tempestuosa torna o clima mais lúgubre e intimidador, auxiliando na construção de tensão pertinente ao acontecimento.

O mapa desse nível, claustrofóbico, auxilia na construção de um argumento de inevitabilidade e opressão. Durante as tarefas da personagem, Todd aparece subitamente, criticando e ameaçando Kara. Ao mesmo tempo, em boa parte do ato, Todd está no alcance da visão, assistindo ao jogo de hóquei. As tarefas do jogador são exibidas em um HUD (*Heads-Up Display*), condizente com a proposta da narrativa de um androide.

A (não-)intervenção no ato de agressão constitui um argumento forte, uma vez que é evidenciado que a vítima é incapaz de se defender, restando a esperança de que a androide interfira. Ao mesmo tempo, esse ato do arco apresenta uma possível quebra de circularidade: ao começar com a androide sendo pega numa loja, onde foi deixada para reparos, fica evidente que o evento da noite tempestuosa não foi uma exceção.

## **ANÁLISE COMPARATIVA**

Tanto *Captain Spirit* quanto o início do arco de Kara em *Detroit* apresentam o mesmo tema: a violência doméstica, especificamente, a violência perpetrada por um pai contra uma criança. Mas a aproximação dos jogos não é apenas temática, já que a construção de personagens, do cenário e dos acontecimentos apresentam ressonâncias.

Não é exagero afirmar que Charles e Todd são praticamente a mesma personagem: ambos são apresentados como em profundo sofrimento psíquico pela perda da esposa (embora por motivos diferentes: no primeiro caso, a morte; no segundo, o abandono); são retratados como portadores de alcoolismo (somado ao consumo de outras drogas, no caso

de Todd); são relapsos com o cuidado do lar (em ambos os casos, as latas de cerveja largadas pela casa são emblemáticas); são aficionados por esportes, devotando parte significativa de seu tempo dentro de casa a assistir jogos pela televisão (basquete no caso de Charles, hóquei no caso de Todd).

As crianças, por sua vez, guardam algumas diferenças significativas: enquanto Chris apresenta seu interesse escapista em histórias imaginativas, Alice é retratada como uma criança apática. Contudo, em ambos os casos, isso é representado como algo intimamente ligado ao contexto de agressões em que vivem. Exemplo disso é o refúgio possuído pelas duas personagens: a casa da árvore, no caso de Chris, e a barraca no quarto, no caso de Alice.

No que diz respeito aos cenários, em ambos somos confinados numa casa, igualmente desorganizada e decadente. O estado de conservação geral também é comum: existe um nítido desinteresse na manutenção, de maneira que a estética decadente dos lares parece reforçar a desestruturação familiar em ambas as narrativas. Cabe ressaltar que o argumento aqui não é num sentido meramente cosmético, ou econômico: não são lares evidentemente pobres, onde a escassez de recursos pode impedir que exista conservação; são lares abandonados, ainda que habitados.

No âmbito dos acontecimentos, alguns elementos emblemáticos são recorrentes, tais como a necessidade de a personagem do jogador realizar a limpeza da casa, o conflito durante a refeição e a escalada de tensão conforme o tempo passa – sendo retratado em ambos por meio das partidas esportivas exibidas na televisão, e a explicitação de que assistir ao jogo, para as personagens paternas, está intimamente ligado ao consumo exagerado de álcool.

No campo das divergências entre *Captain Spirit* e *Detroit*, a mais significativa delas envolve o controle. No primeiro, o controle do jogador é sobre a criança agredida, sem nenhuma agência sobre a dinâmica de agressão. Além disso, a própria jogabilidade reflete o estado: *Captain Spirit*, quando olhado no sentido da temática da agressão, é mais uma narrativa que o jogador assiste do que algo em que exerce algum tipo de jogabilidade. Já no segundo, o controle do jogador sobre uma personagem que, apesar de também ser vítima de agressão, é deslocada do eixo *pai agressor – criança agredida*, permite interferências significativas nessa dinâmica. E, embora *Detroit* também seja um jogo com ênfase na narrativa, a presença de elementos de jogabilidade é mais destacada que no

---

primeiro. Nesse sentido, as mecânicas dos jogos parecem conversar com essas diferentes propostas de agência sobre a agressão.

## **EMPATIA (IR)RESPONSÁVEL**

A indústria dos jogos digitais vive uma comoditização da empatia (RUBERG, 2020): a forte carga emocional dos jogos, permitindo que o jogador experimente o que é sentido pelo outro, tornou-se um dos principais ativos para o sucesso (comercial e de crítica). Contudo, evocar tais temas desacompanhado de um design consciencioso (FLANAGAN; NISSENBAUM, 2016) pode, como buscaremos demonstrar nesse tópico, ser um desserviço a essa suposta conscientização do público a questões socialmente relevantes.

Quando observamos ambos os jogos percebemos que há a intenção de chamar a atenção do jogador para a questão da violência doméstica, um tema infelizmente comum a muitas culturas. São muitos os dados que apontam para a violência contra a mulher que, geralmente, é praticada pelo companheiro (CÂMARA, 2018). No entanto, são poucos os dados que apresentam as agressões contra crianças, uma vez que a vítima, na maioria das vezes, não é capaz de comunica-la e, em muitos casos, há convivência de outras figuras adultas (CHIOQUETTA, 2014; MINISTÉRIO, 2018). Neste sentido, a intenção dos jogos aqui estudados é válida quando chama a atenção para a situação que é tão pouco abordada em sociedade.

Por outro lado, apresentam narrativas que, em alguma medida, tentam justificar a agressão contra as crianças. Fazem isso ao atrelar o comportamento das figuras paternas com o sofrimento decorrente da perda da companheira. Indiretamente, o consumo excessivo de bebida alcoólica também é atribuído ao fato, buscam justificar, ainda mais, os atos perpetrados. Ainda que abordem um tema necessário para diversas culturas, associar as agressões à perda da mãe da criança e ao consumo de drogas é uma atitude questionável. Por um lado, como dissemos, tentam justificar a agressão. Por outro, estigmatizam ainda mais a pessoa adicta ao tratá-la como uma agressora potencial.

Outro ponto que deve ser observado é a representação de uma masculinidade alheia ao papel paterno, no sentido das responsabilidades quanto aos cuidados com os filhos. No lugar disso, representam figuras preocupadas com a vida profissional e com os próprios prazeres – um modelo, infelizmente, comum em diversas sociedades ocidentais.

---

Ambas as personagens paternas são apresentadas sem a mínima aptidão à culinária e aos serviços domésticos. Em *Captain Spirit* a responsabilidade é dirigida à criança, sendo que a narrativa apresenta sua preocupação com as atividades, e a mecânica oferece escolha sobre realizá-las. Cabe ressaltar que, ao optar por fazer uma atividade doméstica, a vizinha advertirá a criança de que esse não é o seu papel, o que demonstra algum grau de reflexão sobre a questão por parte dos designers. Em *Detroit*, Kara é um robô especializado em serviços domésticos – emblematicamente, um robô de aparência feminina –, cabendo ao jogador limpar a casa e produzir refeições como missão central.

No que se refere aos cuidados com a criança, em *Captain Spirit* vemos uma relação ambígua: nos momentos de sobriedade, o pai tenta, desajeitadamente, cuidar da criança e demonstra arrependimento sobre a agressão física, no entanto, seguida de uma agressão psicológica, ao ameaçar a criança sobre comunicar o ocorrido para alguém. Uma preocupação de Charles é evidenciada nos monólogos de Chris, ao expressar o seu interesse pelo filme *Frozen* (2013) com a lembrança de que o pai o adverte sobre cantar a música tema, com vocal feminino. Chris têm uma boneca da protagonista Elsa – objeto que esconde na casa da árvore, não acessada pelo pai. Cabe ressaltar que a condição de Chris guarda semelhanças com Elsa, personagem que se encontra presa num ambiente doméstico, cercado por gelo e solidão. Para ambos, tal condição foi imposta pela figura paterna. Uma leitura possível é que o gosto de Chris por Elsa apresenta-se como uma afronta ao modelo de masculinidade celebrada pelo pai.

Quando observamos a relação entre pai e filha em *Detroit*, os cuidados são refletidos na compra de um robô para suprir as necessidades da casa e de afeto. A ironia é que, mais tarde, descobrimos que a própria criança Alice é um robô – o que, talvez, denuncie uma condição patológica profunda de Todd a ponto de comprar um robô para substituir a filha, um robô para cuidar do robô-filha e agredir ambos.

Dois pontos que também merecem destaque são: a relação dos pais com o esporte e a relação dos pais com os filhos durante as refeições. No que se refere ao esporte, Douglas Kellner (2001) ressaltava que, na cultura midiática, o esporte oferece a identificação com o poder e o sucesso, possibilitando, assim, a fuga sobre a situação em que se encontram os pais de ambos os jogos. No âmbito das refeições, trata-se do momento em que a realidade é posta à frente, tendo os pais que encararem as crianças e, em alguma medida, interagirem com elas. Mais que alimentar, a refeição significa o prazer e a comunhão entre as pessoas (MORIN, 2008), fatores dificultados pela situação

---

em que se encontram as famílias. Evidencia, ainda, uma suposta hierarquia familiar onde os papéis de provedor e dependentes são explicitados. Por conta disso, são momentos propícios para o exercício abusivo de poder.

As situações coladas em ambos os jogos refletem, de fato, fenômenos comuns ao tema de violência doméstica. O nosso argumento, no que se refere a empatia irresponsável, está na reprodução (talvez) irrefletida da visão de senso comum sobre o tema. A justificativa da agressão é, ela mesma, uma agressão.

Isso fica ainda mais explícito em outros jogos da franquia *Life is Strange*, com a personagem David. A personagem inicia sua trajetória como um agressor, e seu arco narrativo a conduz à condição de herói. Num primeiro momento, existe uma tentativa de justificar que David agride por se preocupar com a educação da enteada e por ser provocado por ela (DONTNOD, 2015). A justificativa de sua personalidade violenta está alinhada a um argumento comum nas narrativas dominantes estadunidenses: David esteve em guerra, e os traumas do evento ainda o assombram (DECK, 2017). O jogador, por sua vez, é empurrado para um desenvolvimento da narrativa onde não tem a opção de não ser exposto a uma suposta redenção de David, que aparece num momento de grande risco da trama para *salvar a donzela em perigo* (DONTNOD, 2015). O fato de que é um agressor fica eclipsado pela apresentação de uma figura heroica, a ponto de exercer a função de sábio, dando valorosos conselhos posteriormente (DONTNOD, 2019).

Para além da agressão física, tal escolha dos designers demonstra uma violência simbólica, já que força uma resignação da indignação com o agressor. Mostra uma visão de que tais figuras agressivas, violentas, autoritárias e invasivas seriam importantes para a ordem social. No âmbito de um design consciencioso (FLANAGAN; NISSENBAUM, 2016), tais narrativas demonstram o interesse dos designers em tocar em temas socialmente relevantes. Por outro lado, também demonstram um repertório com base em estereótipos, generalizações e ausência de reflexão crítica, típicos do senso comum<sup>8</sup>.

Ressaltamos que isso demonstra um avanço no que se refere à abordagem de tais temas. Contudo, o problema está em tentar justificar as atitudes dos agressores, situação que se revela como “foto instantânea cultural” (FLANAGAN, NISSENBAUM, 2016, p. 19), uma vez que reflete a crença dos designers acerca dos motivos que levam uma figura

---

<sup>8</sup> Longe de criticar a desenvolvedora como um todo, destacamos, como um exemplo positivo, o jogo *Tell me Why* (DONTNOD, 2020), onde o design consciencioso é evidente, e o posicionamento ético comparece em diversos detalhes da obra, cuja temática também envolve a violência doméstica.

---

paterna a agredir um (a) filho (a), um olhar diretamente atrelado a generalizações sobre o tema decorrentes de seu período e lugar.

Deste modo, concordamos com a afirmação de Flanagan e Nissenbaum (2016) no que se refere a importância de o game designer questionar a sua própria crença sobre o tema e buscar observar as suas variáveis, de modo holístico.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para discutir sobre questões éticas numa obra, pensamos sobre a importância de que o processo de desenvolvimento dessa obra seja também ético.

Ao longo da história dos meios de comunicação de massa, presenciamos representações questionáveis com relação a temas de relevância social, o que vem mudando a partir do século XXI. Os jogos digitais, enquanto produtos midiáticos, chegaram a sua maturidade nesse mesmo século. É certo que há a comoditização da empatia na indústria - que não se limita à produção de jogos digitais, é importante ressaltar. Por outro lado, por décadas as mídias foram cobradas a tratarem de temas sociais de maneira mais ética.

Sendo assim, entendemos que nos encontramos na seguinte tensão: numa corrida para se adequar às exigências de um público mais ativo no que se refere à crítica e a propagabilidade de conteúdos acerca do produto – o que está intrinsecamente atrelado a lucratividade -; e na ausência, em muitos casos, de profissionais de game design que estejam preparados para tratar os temas de modo consciencioso.

Tendo o foco nos jogos digitais, o nosso estudo pretendeu mostrar, por meio da ludonálise, a urgente necessidade de a indústria obter game designers conscienciosos, uma vez que não basta a atenção sobre qualquer tema de relevância social, mas o olhar ético e não pessoal acerca do assunto.

## REFERÊNCIAS

ANDUREAU, William. Oskar Guilbert, le miraculé du jeu vidéo français. **Le Monde**, 7 jun. 2016. Disponível em: <https://cutt.ly/gmnzKk5>. Acesso em: 7 jul. 2021.

ANDUREAU, William. Quantic Dream, un fleuron du jeu vidéo français aux méthodes de management contestées. **Le Monde**, 14 jan. 2018. Disponível em: <https://cutt.ly/smECEpL>. Acesso em: 9 jul. 2021.

---

CÂMARA dos Deputados. **Mapa da violência contra a mulher**. Brasília, 2018. Disponível em: <https://cutt.ly/GmKsT3Z>. Acesso em: 16 jul. 2021.

CHIOQUETTA, Rafaela Dotti. Violência doméstica contra crianças e adolescentes: o berço do crime. **LEVS**, n. 13, 2014. Disponível em: <https://cutt.ly/UmKdvsu>. Acesso em: 16 jul. 2021.

DECK Nine. **Life is Strange: Before the Storm**. London: Square Enix, 2017. 1 jogo eletrônico. Jogado em: 30 maio 2021.

DONTNOD Entertainment. **Life is Strange**. London: Square Enix, 2015. 1 jogo eletrônico. Jogado em: 30 maio 2021.

DONTNOD Entertainment. **The awesome adventures of Captain Spirit**. London: Square Enix, 2018. 1 jogo eletrônico. Jogado em: 5 jun. 2021.

DONTNOD Entertainment. **Life is Strange 2**. London: Square Enix, 2019. 1 jogo eletrônico. Jogado em: 4 jul. 2021.

DONTNOD Entertainment. **Tell me Why**. Redmond: Xbox Game Studios, 2020. 1 jogo eletrônico. Jogado em: 11 jul. 2021.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. **Introduction to game analysis**. New York: Routledge, 2015.

FLANAGAN, Mary; NISSENBAUM, Helen. **Values at play: valores em jogos digitais**. São Paulo: Blucher, 2016.

**FROZEN: uma aventura congelante**. Direção: Chris Buck e Jennifer Lee Produção: John Lasseter e Peter Del Vecho. Walt Disney Pictures, 2013. 1 filme.

JUUL, Jesper. **Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais**. São Paulo: Blucher, 2019.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru: EDUSC, 2001.

LEES, Matt. What Gamergate should have taught us about the 'alt-right'. **The Guardian**, 1 dez. 2016. Disponível em: <https://cutt.ly/VmxxwEM>. Acesso em: 7 jul. 2021.

MINISTÉRIO dos Direitos Humanos. **Violência contra crianças e adolescentes: análise de cenários e propostas de políticas públicas**. Brasília: Ministério dos Direitos Humanos, 2018. Disponível em: <https://cutt.ly/ymKdDK5>. Acesso em: 16 jul. 2021.

MORIN, Edgar. Crônica de um filme. In: **Crônica de um verão**. Direção: Edgar Morin e Jean Rouch. Videofilmes, 2008. 1 filme.

QUANTIC Dream. **Detroit: become human**. San Mateo: Sony Interactive Entertainment, 2018. 1 jogo eletrônico. Jogado em: 29 out. 2020.

RUBERG, Bonnie. Empathy and its alternatives: deconstructing the rhetoric of “empathy” in video games. **Communication, Culture & Critique**, v. 13, n. 1, p. 54-71, 2020.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1**. São Paulo: Blucher, 2012.