

# ÉTICA E NARRATIVA NO JOGO DIGITAL *DETROIT: BECOME HUMAN*

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.715132525027>

Data de aceite: 19/03/2025

**Glória Maria Santos da Conceição**

**Wendel Santos Bulandeira**  
(UFS)

**Vanderlei J. Zacchi**  
(UFS)

**RESUMO:** O presente trabalho tem como objetivo analisar o jogo *Detroit: Become Human* (Buhl, 2018) pelo viés da ética e da narrativa, realizando um apanhado das questões morais e os dilemas éticos presentes na narrativa interativa. Os resultados obtidos forneceram aspectos significativos sobre como as escolhas dos jogadores influenciam a história e como a interatividade pode criar conexões únicas entre jogador e personagens. Concluímos que, pelo entrelaçamento das vozes dos personagens, das escolhas morais e das tramas não lineares, os jogos digitais se tornam um espaço fértil para reflexões sobre a natureza humana, a ética e os valores socioculturais.

**PALAVRAS-CHAVE:** ética; narrativa; jogos digitais.

## ETHICS AND NARRATIVE IN THE DIGITAL GAME *DETROIT: BECOME HUMAN*

**ABSTRACT:** The aim of this paper is to analyze the game *Detroit: Become Human* (Buhl, 2018) through the lens of ethics and narrative, taking stock of the moral issues and ethical dilemmas present in the interactive narrative. The results obtained provided significant insights into how players' choices influence the story and how interactivity can create unique connections between player and characters. We conclude that by interweaving the characters' voices, moral choices and non-linear plots, digital games become a fertile space for reflections on human nature, ethics and socio-cultural values.

**Keywords:** ethics; narrative; digital games.

## 1 | INTRODUÇÃO

Ética e narrativa são duas áreas importantes para a discussão sobre jogos digitais. Enquanto a primeira conecta o jogo com o mundo exterior, a segunda em geral está vinculada à estrutura interna do jogo. Fazer uma conexão entre as duas

pode ser útil para entender o jogo como um todo complexo, que vai além do simples ato de jogar, envolvendo também o grupo de desenvolvedores e a comunidade de jogadores.

O presente trabalho é resultado de uma pesquisa que se propôs a analisar o jogo *Detroit: Become Human* (Buhl, 2018) (doravante DBH), nessas duas frentes: a narrativa e a ética. No primeiro caso, trata-se de procurar saber como as escolhas dos jogadores podem influenciar na narrativa presente no jogo. No entanto, não se trata apenas de identificar e reconhecer os possíveis caminhos a serem seguidos. Essa parte se preocupa, portanto, com o próprio desenho do jogo, para saber, afinal de contas, quais são as possibilidades oferecidas pelos desenvolvedores. A segunda parte trata das escolhas feitas pelos jogadores (portanto, no nível da interpretação). Nesse caso, existe obviamente algum tipo de agência e subjetividade no processo, mas dentro das possibilidades oferecidas pelos desenvolvedores. Mesmo que os jogadores detenham uma determinada ética, ela está condicionada às opções possíveis, o que de alguma forma reflete situações do mundo real, que não dispõe de opções ilimitadas e está contingencialmente condicionado aos poderes e discursos circundantes.

No âmbito da narrativa, queremos, inicialmente, trazer duas questões habitualmente abordadas na literatura especializada em jogos digitais: i) o debate em torno da narratologia vs. ludologia; ii) e a relação entre o “círculo mágico” (Huizinga, 1971) e os jogos digitais. Relativamente ao primeiro caso, jogos digitais enquadram-se nos critérios das narrativas tradicionais (Murray, 1997) ou pertencem a uma categoria totalmente nova e diferente (Aarseth, 2004)? Esta é uma questão que tem suscitado muitas discussões. Segundo Murray (1997, p. 142), cada jogo “é uma espécie de narrativa abstrata que se assemelha ao mundo da experiência comum mas que o comprime para intensificar o interesse”. Para Ryan (2004, p. 333), tanto os jogos como as narrativas são inspirados pela vida, e é por isso que partilham algumas semelhanças. No entanto, a narrativa se relacionaria com a vida como representação – com um olho no passado – enquanto os jogos se relacionariam com a vida como simulação – com um olho no futuro. Aarseth, por outro lado, acredita que os jogos digitais precisam ser libertados do “narrativismo” (2004, p. 362) para construir uma teoria alternativa própria do seu campo de estudo. Para ele, o que move os jogadores não é a narrativa, porque a jogabilidade só pode ser garantida pela superação de obstáculos. O autor refere-se mais especificamente aos jogos de aventura, cujo objetivo é permitir aos jogadores o cumprimento desses objetivos. “É isto, e não a narrativa, que é a estrutura dominante”, enfatiza ele (Aarseth, 2004, p. 368), porque uma vez atingido um objetivo, este torna-se passado, e o jogador vai atrás de outro. É por isso que ele acredita que este tipo de jogo não deve ser classificado como história. Uma “terminologia mais útil” (p. 375) seria “jogos de missão” (“quest games”).

Em termos gerais, estas duas abordagens podem ser descritas como narratologia e ludologia respectivamente. Enquanto a primeira recorre a métodos existentes de compreensão de textos provenientes da literatura e das humanidades para estudar

os jogos, a segunda argumenta que “um jogo de computador não é de todo um texto convencional, mas uma atividade mais próxima do jogo ou do esporte” (Dovey; Kennedy, 2006, p. 22). Segundo Zacchi (2017), pode-se questionar, contudo, a real necessidade de criar uma nova categoria para narrativa em jogos digitais quando já existe toda uma teoria existente, que não é estática. A narratividade é uma categoria que está em constante transformação, independentemente do objeto a que é aplicada, quanto mais em um meio altamente dinâmico como o jogo digital.

Outro aspecto importante nos jogos digitais é o da agência. Ao contrário do texto impresso e do cinema, e à semelhança do hipertexto, os jogos digitais em geral permitem ao utilizador fazer escolhas que mais frequentemente influenciarão a narrativa. Isto significa que jogadores diferentes podem tomar caminhos diferentes, ou que o mesmo jogador pode tomar caminhos diferentes cada vez que joga o mesmo jogo. Relativamente à agência, Schott (2006, p. 134) salienta que jogar não é muito diferente de outras atividades humanas. A agência, segundo ele, implica mais do que simplesmente responder a um estímulo. Implica também explorar e manipular o ambiente e tentar exercer influência sobre ele. Portanto, tal como na vida real, o ato de brincar envolve atividades reguladas em ambientes que restringem o comportamento. Mas embora os jogadores possam procurar conformar-se a essas restrições, podem também tentar transgredi-las e exercer algum tipo de controle. Para Schott (p. 139), a agência pressupõe, portanto, uma intencionalidade, para que os jogadores possam agir com vistas a gerar determinados eventos futuros. No entanto, nada garante que esses resultados sejam alcançados. Assim, as ações e intenções dos jogadores (tal como na vida real) podem levar a resultados não planejados, ou mesmo indesejados.

De acordo com Zacchi (2018, 2020), embora as decisões tomadas durante o jogo não tenham consequências concretas na vida real, muitas vezes contêm implicações que podem entrelaçar-se com atitudes tomadas na vida real, afetando de alguma forma as identidades do jogador. Esta visão vai contra o que Huizinga (1971) chamou de “círculo mágico”, o segundo item mencionado no início desta explanação. Para ele, ao absorver intensamente o jogador, o momento de jogo é desligado da sua vida cotidiana e não interfere com ela. Crawford e Rutter (2006, p. 159) contrariam esta visão e afirmam que os jogadores não são “transportados para outro lugar”, mas estão física e socialmente situados num mundo muito real, que “moldará o seu jogo (e os de outros jogadores), o que por sua vez terá consequências no mundo real”.

Dovey e Kennedy (2006, p. 29) argumentam que o círculo mágico define um espaço separado para o jogo, e para eles o espaço ocupado pelos jogos digitais não é um espaço utópico. Pode ser experimentado de forma diferente com base em vários fatores, tais como idade, geografia, sexo, etnia ou classe. Para eles, esta visão privilegia uma compreensão das relações entre o jogo e os contextos culturais, em vez de relatos estritamente estruturais dos jogos digitais. Para Consalvo, Thorsten e Jong (2016, p. 411), a ideia do círculo mágico

pressupõe também uma definição estruturalista de jogo. Assim, eles defendem uma visão do jogo como uma atividade contextual e dinâmica. Nesse caso, o significado só pode ser dado através do envolvimento dos jogadores, já que trazem algum conhecimento externo para as suas situações de jogo. E é aí que, continuam eles, “o jogo ocorre e onde devemos encontrar o seu significado” (p. 415). Em conclusão, eles excluem a possibilidade de os jogos serem círculos mágicos, “onde as regras normais da vida não se aplicam” (p. 416). Para eles essas regras se aplicam, mas “em relação a múltiplos contextos, através de culturas variadas, e em diferentes grupos, situações legais e lares”.

Partindo para o campo da ética, Sicart (2009, p. 160) afirma que as decisões éticas no jogo devem implicar consequências e “subsistemas de recompensa” vinculados a essas decisões. Caso contrário, o jogador reagirá aos dilemas não a partir de uma instância moral, mas da “sua lógica de jogador” para atingir os objetivos necessários no jogo (ou para realizar missões, de acordo com Aarseth (2004)). Por conseguinte, as escolhas só farão algum sentido ético se trouxerem consequências que façam os jogadores refletir sobre as suas ações, mesmo nos casos em que não há escolha a fazer senão forçar os jogadores a refletir sobre a sua atitude e como esta está ou não em sintonia com os seus valores sociais. Portanto, isto não se aplica a atitudes moralmente condenáveis que já estão implícitas nas regras e mecânica do jogo. E não tem a ver com os valores transmitidos pelo jogo como resultado das intenções e interesses dos seus criadores.

Mesmo assim, Sicart propõe algumas categorizações para jogos que contenham conteúdo ético no seu processo de criação (Sicart, 2009, p. 214-217). O primeiro divide os jogos em abertos e fechados. Os abertos têm em conta os valores do jogador e da sua comunidade, que podem ser utilizados para desenvolver uma relação com o mundo do jogo. Os fechados criam uma experiência ética que não permite ao jogador aceder aos seus valores para além dos limites do jogo. Esta segunda categoria é novamente subdividida em duas outras: subtrativa e espelhada (2009, p. 215). Ética subtrativa cria uma experiência moral mas deixa a reflexão ética para o jogador. Já a espelhada, por outro lado, embora pressupondo que o jogador é um ser moral, obriga-o a colocar-se numa posição que pode se tornar desconfortável, limitando as suas opções para a tomada de decisões éticas. Isto reforça a seguinte afirmação de Pointon (2015, p. 12): se o jogador não conseguir mudar a narrativa do jogo, então cada escolha leva ao mesmo fim. Em suma, ele fica apenas com a possibilidade de “obedecer!” ou desistir de completar o jogo. Entendemos, portanto, que o jogo a ser analisado aqui, *DBH*, se encaixa na primeira categoria, a de jogos abertos.

O enredo de *DBH* se passa em Detroit no ano de 2038. É um mundo futurista onde a mão-de-obra foi basicamente substituída por andróides, cuja semelhança física com os seres humanos é quase perfeita. Mas há uma resistência por parte de muitos humanos, especialmente aqueles que não têm condições de obter andróides, uma vez que as máquinas são obedientes, não se cansam e são duráveis, dificultando muito a competição por empregos para os humanos. Há ainda outros elementos de teor ético, como

pessoas religiosas que consideram a tecnologia androide uma abominação e outras que não concordam com o fato de eles poderem competir nos esportes. Subitamente, alguns androides começam a comportar-se de forma diferente: desobedecem ordens diretas, sentem-se confusos e se deixam levar pela emoção. São então rotulados de divergentes (*deviants*). A história gira em torno de três androides protagonistas: Kara, Markus, e Connor. A princípio os subenredos acontecem separadamente, mas vão se entrelaçando no decorrer da história. Em todas as etapas há muitas passagens que exigem algum tipo de escolha, a maioria delas de cunho ético ou moral. Cada escolha tem implicações diretas no desenvolvimento da narrativa. Dessa forma o jogo pode chegar a ter até 85 finais diferentes (Detroit..., 2022). E ao final de cada capítulo é possível comparar as escolhas que o jogador fez com estatísticas referentes a outros jogadores no mundo todo.



Figura 1 – Capa do jogo

Fonte: Quantic Dream

O presente trabalho tem como objetivo analisar o jogo *DBH* pelo viés da ética e da narrativa, realizando um apanhado das questões morais e os dilemas éticos presentes na narrativa interativa, levando-se em consideração as nuances complexas da história, tais como a inovação tecnológica, a senciência dos androides e sobretudo a responsabilidade moral dos jogadores durante as tomadas de decisão, promovendo uma conexão entre as escolhas no jogo e os dilemas éticos da vida real. Procura ainda auxiliar na discussão a respeito de aspectos éticos dos jogos digitais e promover uma base sólida para a compreensão dos jogos digitais, em particular do jogo *DBH*, como um campo propício para ramificações éticas, visando compreender a relação dialógica entre ética, jogos digitais e cultura.

Assim, por essa perspectiva, procuramos compreender as implicações e as nuances morais vigentes na relação dos jogadores com o jogo e a influência deste nas decisões de cunho ético e moral. Essa dimensão proporciona aos jogadores uma transformação deles em agentes éticos, ao refletir os seus próprios valores no contexto do ambiente virtual. Nesse contexto, baseando-nos em Sicart (2009), entendemos que os jogos digitais são, além de mera forma de entretenimento, um reflexo da ética pessoal, ao mesmo tempo em que pode também moldá-la, pois as decisões tomadas no mundo virtual são como um espelho da própria vivência do jogador, o que implica questionar ou replicar os padrões morais preestabelecidos como certo ou errado. Infere-se que os dilemas éticos são situações que não detêm uma resposta em evidência, pois precisa-se refletir sobre as consequências das ações éticas dos jogadores.

A pesquisa foi conduzida por meio de uma abordagem qualitativa e interpretativa para investigar as possibilidades de escolha ética do jogo *DBH. Desenvolvido pelo estúdio Quantic Dream, o jogo é amplamente reconhecido por sua narrativa complexa e ramificada, que oferece aos jogadores a oportunidade de tomar decisões significativas ao longo da história, influenciando diretamente o seu desenrolar. Como resultado, o número de resultados possíveis é bastante elevado, devido às diversas situações de tomada de decisão no decorrer dos vários capítulos. No final de cada capítulo, o jogo apresenta estatísticas que mostram as escolhas feitas por jogadores no mundo todo. O período de coleta de dados para a pesquisa ocorreu entre outubro de 2022 e julho de 2023. Os pesquisadores tiveram acesso ao jogo num aparelho Play Station 4 e desenvolveram diários de campo, registrando suas impressões, sentimentos e reflexões sobre as decisões tomadas durante a experiência interativa.*

Os resultados obtidos forneceram aspectos significativos sobre como as escolhas dos jogadores influenciam a história e como a interatividade pode criar conexões emocionais únicas entre jogador e personagem. A cada etapa ou capítulo concluído, foram registradas as decisões éticas e os desdobramentos resultantes dessas escolhas. A presente análise se aplica, portanto, não apenas às características intrínsecas do jogo, mas principalmente à experiência dos jogadores pesquisadores no seu processo de interatividade com *DBH*. As próximas seções tratarão dos temas da ética e da narrativa, consecutivamente, tendo como foco uma análise dessa experiência. Cada um desses temas foi abordado por um/a coautor/a deste trabalho separadamente, o que justifica a preponderância do uso da primeira pessoa do singular.

## 2 | ÉTICA

Tendo em vista seu caráter ramificado e amplamente variável, *DBH* permite que a jogadora assuma o controle dos três protagonistas andróides, propondo um universo interativo e alternativo em que suas decisões delimitam e determinam o desfecho da história.

A jogadora é, a todo momento, posta à prova com decisões frequentemente ambíguas, sendo levada a refletir sobre suas escolhas e perceber a complexidade moral das decisões, estando além dos conceitos elementares de “certo” ou “errado”. As percepções podem variar entre os jogadores em função dos valores e identidades socioculturais de cada um.

Em minha experiência de interação com o jogo, foi possível perceber uma plataforma multifacetada e dinâmica, que promove uma sensação de agência sobre a narrativa. Apesar de ser um ambiente virtual, o jogo proporcionou um campo propício para explorar as implicações éticas, como também a natureza humana em vários aspectos, permitindo-me questionar minhas próprias convicções e crenças. Em consonância com as ideias de Miguel Sicart, as escolhas me possibilitaram uma formação da subjetividade ética, moldando minha visão do que poderia ser uma “boa” ou “má” escolha, tornando-me o que Sicart nomeou de “jogadora-sujeito”:<sup>1</sup>

Defendo que uma jogadora se torna uma jogadora-sujeito ao entrar na experiência do jogo, ao realizar a potencialidade do jogo em uma experiência concreta. Uma jogadora pode então ser definida como o sujeito que surge ao jogar um jogo. É a existência mútua de jogo e jogadora que faz a potencialidade do jogo tornar-se realidade. A jogadora é o sujeito/agente que, ao vivenciar um determinado jogo, passa a existir; e da mesma forma, é somente quando há uma agente vivenciando o jogo que podemos considerá-lo um processo e não um objeto. (Sicart, 2009, p. 71)

O termo jogadora-sujeito, portanto, refere-se à forma engajada e ativa como a jogadora se relaciona e lida com os mais variados elementos da realidade virtual, tais como personagens, o ambiente e as deliberações morais. Nesse ínterim, à medida que eu, jogadora pesquisadora, era confrontada com as histórias de vida dos personagens andróides e os dilemas únicos vivenciados por cada um deles, fui criando um senso emotivo no decorrer do jogo. Fui confrontada com situações conflitantes que muitas vezes despertam as mais variadas emoções, desde tensão e inquietação ao sentimento de culpa. Essa potencialidade de agir de forma “direta” no desenvolvimento da história foi o que me fez me enxergar, conforme propõe Sicart, como sujeito/agente capaz de refletir criticamente no mundo virtual, sem me desprender completamente da realidade. Enquanto jogadora-sujeito tenho o jogo como um processo influenciado pelo meu repertório cultural e pela minha ética pessoal, que também reflete uma ética sociocultural.

Além disso, embora o jogo permita explorar os diferentes desdobramentos e fazer diferentes escolhas, suas consequências podem ser significativas e irreversíveis na história. Isso porque quando se busca a imersão no mundo virtual, a jogadora está pondo suas ideias de vida, dinâmica social, seus princípios éticos e valores. Enquanto estive imersa no mundo futurístico surgiram questionamentos frente a essas ocorrências, tais como “até que ponto as consequências são reflexo das minhas escolhas?”, “a vida de uma pessoa pode

---

<sup>1</sup> O uso do feminino nesta seção está em consonância com a identidade da jogadora pesquisadora. Refere-se também ao fato de que Sicart (2009), no original em inglês, usa sempre que possível o feminino como referente neutro e generalizante.

ser sacrificada pelo bem-estar de um grupo?”. São questionamentos que evocam emoções profundas, fazendo refletir sobre a complexidade do mundo do jogo e consequentemente da realidade. Isso está atrelado à ideia de “fala interior”:

O estilo do poeta é engendrado do estilo de sua fala interior, o qual não se submete a controle, e sua fala interior é ela mesma o produto de sua vida social inteira. [...] Este ouvinte pode ser apenas o portador dos julgamentos de valor do grupo social ao qual a pessoa “consciente” pertence. Neste sentido, a consciência, desde que não percamos de vista seu conteúdo, não é apenas um fenômeno psicológico, mas também, e sobretudo, um fenômeno ideológico, um produto do intercâmbio social. [...] É precisamente deste participante constante de todos nossos atos conscientes que o ouvinte que determina a forma artística é engendrado. (Bakhtin; Voloshinov, s/d, p. 23)

Os autores estão falando do processo criativo e de como ele está imbricado com o mundo social. Entendo, assim, que as decisões tomadas no decorrer do jogo são muitas vezes condicionadas pelas experiências sociais e pela autopercepção. Em determinado momento do jogo, fui confrontada com a morte inesperada de um dos personagens com o qual havia me identificado e construído um sentimento de empatia: Connor. Ao longo da história desenvolvi um vínculo emocional com o personagem, principalmente por conta da forma como é apresentada sua história e suas escolhas complexas. Sua maneira de lidar com as questões éticas perante a sua natureza robótica ressoou com a minha própria consciência moral. Testemunhei, assim, sua busca por se conectar com o mundo, e experimentei um intenso questionamento do que realmente é ser um humano. Diante do exposto, ponho em evidência o registro das minhas percepções quanto a Connor, retirado do meu diário de campo:

*Dia 08/05/2023 – Percepções quanto ao personagem Connor*

Engajada com a narrativa futurista de *Detroit: Become Human*, mergulhei nas reflexões e emoções de Connor. Durante a jornada testemunhei o desenvolvimento do personagem. De certa forma, consegui um elo identificatório para com as características do androide. Ao percorrer a narrativa observei que Connor estava se tornando um ser autoconsciente questionando sua missão programada pelos humanos. A complexidade desse personagem é pertinente. Seu processo de autodescobertas me fez refletir sobre o meu próprio processo, sobre o que realmente queria para meu futuro.

Esse foi um dos momentos comprobatórios da minha “fala interior” como jogadora, uma vez que os sentimentos de pesar, ou qualquer outra emoção despertada, são moldados por valores e aspectos sociais internalizados do mundo real. Para cada decisão tomada há uma consciência individual paralela com as questões reais, possibilitando o desenvolvimento de um senso de empatia e uma conexão emocional com o protagonista.

Na perspectiva de Connor, androide investigador da polícia, encarregado de combater outros andróides que não seguem as diretrizes dos seres humanos, é perceptível que o personagem é incumbido de escolher entre auxiliar os humanos a exterminar os rebeldes (divergentes) ou colaborar com os da sua espécie. O jogo se inicia com Connor

tentando capturar um androide armado que estava em posse de uma garotinha, fazendo-a refém e ameaçando tirar a sua vida (figura 2).

Ao tomar decisões ágeis para manter o controle da situação, o destino de cada personagem presente no momento poderia ser afetado drasticamente. Logo, durante essa interatividade de tomar decisões (nesse caso deu “certo”, pois a garota pode ser salva), pode-se refletir sobre as próprias limitações da ética humana.



Figura 2 – Connor em processo de negociação com o androide divergente

Fonte: acervo pessoal

No decorrer desse percurso com Connor, trago outra situação ilustrativa, que é quando o androide se depara com uma androide divergente envolvida em um caso de assassinato. Nesse momento entrei em consonância com um dilema de decisão moral: o que poderia ser considerado certo e o que poderia ser considerado errado. Connor poderia escolher entre disparar contra a andróide “desprogramada”, pondo fim à sua vida – o que seria considerado certo para a sociedade humana, já que, além de ser uma divergente, ela havia cometido assassinato – ou deixá-la viver e fugir, o que seria considerado errado perante as leis humanas. Ao escolher permitir a fuga da androide, não de maneira súbita mas regida por uma profunda análise dessa escolha, refleti sobre a justiça e as normas preestabelecidas pela sociedade. Essa decisão foi tomada pela empatia diante das dificuldades de sobrevivência da androide, e pela disponibilidade binária das escolhas: disparar ou poupar.

Nesse momento guiei-me pela complexidade das emoções. Apesar de a decisão não ter sido a correta perante as leis humanas, baseei-me em uma narrativa de reconhecer os direitos da população androide, consistindo na exploração filosófica e de dilemas morais da vida real, tais como a luta das minorias. Essas decisões colocaram em xeque qualquer outra experiência mínima de jogo que eu já havia tido, propondo um embate mais complexo em torno das decisões éticas, não podendo restringi-las a categorias primárias. De acordo com Bakhtin:

A comunicação estética, fixada numa obra de arte, é, como já dissemos, inteiramente única e irreduzível a outros tipos de comunicação ideológica, tais como a política, a jurídica, a moral, etc. Se a comunicação política estabelece instituições correspondentes e, ao mesmo tempo, formas jurídicas, a comunicação estética organiza apenas uma obra de arte. (Bakhtin; Voloshinov, s/d, p. 5)

Assim, os dilemas morais nos jogos digitais majoritariamente buscam ilustrar algum problema social existente, fato que se relaciona com a orquestração de vozes que semelhantemente tem como ponto de partida os problemas sociais vigentes, visto que a narrativa traz para o ambiente do jogo vozes e perspectivas presentes no mundo exterior.

No caso da subnarrativa centrada em Markus, androide líder do movimento que anseia pela liberdade e direitos de sua comunidade (os próprios andróides, mas principalmente os divergentes), havia duas escolhas: seguir o caminho da paz fazendo protestos pacíficos para conseguir a liberdade ou buscar a liberdade por meio de ações violentas (figura 3).



Figura 3 – Markus lidera os divergentes

Fonte: acervo pessoal

Nessa passagem, Markus está em confronto com a polícia e, para continuar o protesto, precisa escolher por continuar dialogando com as autoridades ou liderar o movimento violentamente. Nesse dilema uma atitude mais conservadora implicaria uma abordagem conciliatória e pacífica, pois dessa forma evitaria conflitos e não haveria mortes. Por outro lado, uma atitude mais agressiva, envolvendo atos violentos, levaria ao sacrifício de vidas, tanto de seres humanos quanto de andróides. Entretanto, esses atos seriam justificados pela busca de direitos de um ser vivo perante quem joga. Desta forma, percebi que essa intensa narrativa me levava a tomar decisões que conduziam para um conflito interativo com a narrativa um pouco hermética. As escolhas que realizei me fizeram examinar mais amplamente as consequências das minhas decisões, fazendo-me questionar: “seriam os humanos as verdadeiras máquinas?”. Afinal, mesmo que

buscasse os meios pacíficos através dos andróides, os humanos também faziam parte do contexto de violência. E isso acontece também porque os humanos na narrativa são personagens não controláveis,<sup>2</sup> de modo que a jogadora tem acesso aos e controle sobre os andróides apenas, mais especificamente os protagonistas. É perceptível a tendência de nos identificarmos em geral com os protagonistas em narrativas, mesmo quando eles executam ações que não aprovamos em situações reais. Nos jogos digitais, contudo, esse processo é mais conflituoso, já que temos o poder de fazer escolhas e definir, ainda que dentro de certos limites, os rumos da narrativa.

Em relação aos dois personagens acima, a narrativa traz duas percepções distintas: a de um andróide que preza por cumprir as leis dos humanos, Connor, e a de Markus, andróide oposto aos ideais do primeiro, pois para ele o que importa é a liberdade e os direitos dos andróides divergentes. Porém, ambos trabalham com dilemas éticos dentro de suas realidades, partindo de realidades distintas que relatam a liberdade, as ações morais e o próprio reconhecimento humanitário das diferentes formas de vida. Mas lidar com dois protagonistas tão distintos é garantia de sentimentos conflituosos, mesmo que acreditemos que decisões éticas se baseiam em reflexões objetivas e racionais.

Por fim, ao jogar com a personagem Kara, evidenciei uma condição de desumanização e discriminação diante dos humanos, que a tratavam como um objeto descartável. Enquanto protegia e guiava a andróide e a jovem Alice, de quem ela era cuidadora, fiquei sujeita à sua condição conflituosa, pois surgiu uma multiplicidade de vozes e perspectivas que me levaram a tomar decisões que proporcionaram diferentes situações no ambiente fictício.

Tomo como exemplo um momento em que tive que escolher se Kara deveria somente argumentar com Todd, pai de Alice, ou proteger a garota das agressões, refletindo assim sobre as vozes éticas. Essa multiplicidade de vozes compreende a existência da complexidade de diálogos internos colidindo nas resultantes das escolhas, as vozes que se relacionam entre si dinamicamente moldando as minhas escolhas nas ações de Kara.

Ao escolher a proteção de Alice, movida pelo desenrolar da narrativa, e influenciada por um caminho alternativo de encontrar uma arma de fogo, minha escolha levou à morte do pai de Alice, provocada pela própria garota. Embora a consequência tenha sido algo extremamente negativo e inesperado, minhas ações ecoaram através da narrativa, influenciando as interações futuras e as trajetórias das personagens envolvidas. Desta forma, percebi que essas escolhas intrincadas revelam ser uma tessitura de decisões ao nosso redor. No momento não pensei na possibilidade de haver mortes, contudo escolher proteger Alice foi um reflexo da vida real, sobre o sentido de proteger os indefesos, alguém que amamos, e sobretudo sobre “salvar uma vida”. A morte do personagem foi uma consequência trágica encaminhada pela narrativa, já que minha intenção seria apenas a fuga com a garota. Mesmo assim, dada a verossimilhança da narrativa, não se pode descartar situações e efeitos semelhantes na vida real. Conforme mencionamos

---

<sup>2</sup> Non-Playable Characters (NPC) em inglês.

acima, seguindo Schott (2006, p. 139), nada garante que os resultados procurados sejam alcançados, de modo que as ações e intenções dos jogadores (tal como na vida real) podem levar a resultados não planejados, ou mesmo indesejados.

Nesse contexto imersivo de emoções subordinadas a interações sugestionadas, enquanto jogava *DBH* percebi que não eram apenas as minhas escolhas que estavam em pauta, mas sim minhas decisões moldadas pela narrativa de dilemas éticos e pela minha visão social. Assim, percebi que ao longo da história fui ocasionalmente influenciada também pelas imposições éticas postas em jogo.

Jogos de computador também são experiências, a criação fenomenológica da jogabilidade por meio da interação com a máquina de estado do jogo. A ética do jogo como experiência está intimamente relacionada com a ética do jogador, bem como ligada ao sistema de jogo que é projetado para criar essa experiência. (Sicart, 2009, p. 145)

Considerando-se minha experiência com o jogo em questão, as ideias de Sicart ganham ainda mais ênfase e singularidade. Ao estabelecer contato direto com a narrativa interativa pude vivenciar os dilemas éticos de forma ativa e perceber o dinamismo da experiência de jogo. O ápice dos dilemas éticos, no qual me senti confrontada por minhas próprias convicções do mundo real, consistiu na decisão de optar ou não pela transformação do androide Connor em divergente (consciente). Não foi o caso apenas de uma decisão para o encaminhamento da narrativa, mas sim de todo um discurso reflexivo sobre a liberdade e a identidade do personagem.

Durante o processo de interação com o jogo, os jogadores podem agir tendo em vista os princípios éticos denominados por Aristóteles (1996) como “virtudes morais”, visando encontrar um equilíbrio durante a reflexão das decisões. Tendo em vista a releitura de Sicart para com as concepções de Aristóteles, o jogador é um ser virtuoso, um ser contemplado de virtudes, dentre as quais estão a sensação de conquista e a curiosidade exploratória.

Uma jogadora virtuosa é aquela que se envolve em um jogo e desfruta de sua experiência lúdica, mas é também aquela que, diante de um desafio moral, usa a sabedoria prática adquirida no decorrer desse jogo e de todos os outros que formam o seu repertório para fazer a escolha eticamente mais bem orientada. (Sicart, 2009, p. 92)

Lidar com diferentes personagens, com diferentes perspectivas e ideais, possibilitou-me interpretar as situações e através dessa interpretação tomar decisões éticas, com base no meu repertório e nos meus ideais morais, além das delimitações da narrativa, é claro. *DBH* traz à tona dilemas éticos reflexivos, explorando e provocando o senso moral de quem o joga. Assim, constatei a sua relevância em demonstrar, por meio de um ambiente virtual, que escolhas “certas” ou “erradas” estão condicionadas às situações impostas e às projeções dos próprios preceitos éticos dos jogadores.

### 3 | NARRATIVA

Marie-Laure Ryan define narrativa como “um texto que traz um mundo à mente (configuração) e o povoa com agentes inteligentes (personagens). Esses agentes participam de ações e acontecimentos (eventos, trama), que causam mudanças globais no mundo narrativo” (RYAN, 2004, p. 337). Essa definição permite uma análise da forma como a narrativa se desenvolve no jogo *DBH* e como a interação dos jogadores pode influenciar no desenrolar da história.

Logo no primeiro momento do jogo, conforme passagem mencionada na seção anterior, Connor, o androide detetive, deve escolher entre duas vidas em perigo, entre dois “seres” que compartilhavam a mesma cena, mas habitavam universos éticos distintos. As opções eram claras: tentar resgatar a garota poderia levar à morte do androide, enquanto neutralizar o androide divergente talvez salvasse a garota, mas às custas de dilemas éticos significativos. No final, decidi tentar salvar a garota pela conversa, convencendo o androide divergente a se entregar. Ao escolher essa opção, potencialmente arrisquei a vida do androide divergente para salvá-la. Essa escolha teve um impacto imediato, mudando a dinâmica da cena e definindo o tom para o próximo capítulo. A resolução desse dilema afetou não apenas a narrativa, mas também estabeleceu um curso de ação que repercutiria nas interações futuras entre os personagens, como por exemplo o modo como Connor passou a ser visto por outros personagens após concluir essa missão com sucesso.

A opção por neutralizar o androide divergente poderia ter alterado os relacionamentos entre personagens mais adiante no jogo. Isso poderia ter levado a uma trajetória diferente para a narrativa, possivelmente revelando mais sobre a dinâmica entre androide e humano e as implicações éticas da decisão. O resultado da minha escolha solidificou minha compreensão do impacto que minhas ações como jogador poderiam ter sobre o destino dos personagens.

Essa definição de narrativa também se alinha ao conceito de “orquestração de vozes” proposto por Bakhtin (2011), segundo o qual a narrativa é composta por várias vozes que interagem e dialogam entre si, refletindo diferentes perspectivas e visões de mundo. Nos jogos digitais, as vozes e ações dos personagens moldam a narrativa de forma dinâmica, permitindo que os jogadores influenciem os desdobramentos dos eventos por meio de suas escolhas. Se no contexto da teoria de Bakhtin, originalmente voltada para narrativas literárias, esse papel está a cargo do narrador, em *DBH*, na ausência de um narrador, esse papel cabe ao jogador. As escolhas que fiz e suas consequências demonstram como as vozes individuais dos personagens se entrelaçam, criando uma polifonia que influencia na narrativa. Essas vozes não estão isoladas, mas formam uma tessitura, refletindo a complexidade da experiência humana, criando um enredo multifacetado.

Essa trama entre mundo real e ficção remete também ao conceito de “círculo mágico” de Johan Huizinga (1971), mencionado anteriormente, que, referindo-se a jogos

e dinâmicas do mundo físico, propôs que os jogadores entram em um espaço ou contexto especial ao participar de um jogo, já que as regras e ações são separadas do mundo real. Dentro desse círculo mágico, os jogadores experimentam a suspensão da realidade e se entregam ao contexto do jogo de forma imersiva e envolvente. Consalvo (2009), no entanto, argumenta que, na prática, não há uma separação rígida entre o mundo do jogo e o mundo real, e os jogos digitais muitas vezes permeiam e se relacionam com as experiências e preocupações da vida cotidiana dos jogadores.

Essa ressalva apontada por Consalvo está evidente nas experiências descritas nesta seção e na anterior. No caso do já citado episódio de Markus, optei por apoiar o protesto pacífico liderado por ele. Essa escolha refletiu minha crença na busca por justiça e por mudanças através de meios não violentos. Consequentemente, a narrativa se desdobrou em direção a uma abordagem mais diplomática, focada na construção de alianças e no estabelecimento de um diálogo entre andróides e humanos. No entanto, caso eu tivesse escolhido o caminho mais radical, a narrativa teria seguido um trajeto diferente, possivelmente levando a confrontos mais intensos e desdobramentos mais voláteis. A abordagem mais agressiva poderia ter gerado tensões crescentes entre os grupos, ampliando os conflitos e influenciando a direção do movimento andróide.

Essa encruzilhada provocou uma reflexão intensa sobre os paralelos entre o mundo fictício dos andróides e a nossa realidade. A escolha não era apenas um mero exercício no jogo; ela era uma ponte entre o universo da narrativa e as preocupações reais do mundo exterior. Em um piscar de olhos, o círculo mágico que supostamente me isolava da vida cotidiana se desvaneceu, dando espaço a uma intrincada teia de interações entre o virtual e o tangível. Esse momento, em que a barreira entre o círculo mágico e a realidade se tornou porosa, revelou a complexidade inerente das interações entre ficção e vida, ressaltando como os jogos digitais transcendem a mera distração para se tornarem um espelho reflexivo da sociedade que habitamos.

Os aspectos acima permitem explorar também a importância da interatividade na construção da narrativa em jogos digitais, em consonância com as perspectivas de Murray (1997) e Ryan (2001). Murray argumenta que a interatividade é fundamental para a imersão dos jogadores em mundos ficcionais e para a criação de uma experiência envolvente e significativa. A interatividade em jogos digitais, conforme enfatizada por Ryan (2001), permite que os jogadores assumam papéis ativos na construção da narrativa. Para isso, ela propõe algumas classificações, tais como envolvimento interno e externo e envolvimento exploratório e ontológico. Envolvimento interno refere-se à identificação emocional e imersão profunda no mundo ficcional do jogo. Essa imersão emocional reforça a capacidade dos jogos digitais de evocar uma resposta afetiva intensa dos jogadores, tornando a narrativa mais envolvente e pessoal. Por outro lado, o envolvimento externo se refere à consciência do jogador em relação ao contexto de jogo e à sua posição como participante externo na construção da narrativa. Pude perceber essa dimensão ao tomar

decisões estratégicas com o objetivo de explorar diferentes ramificações da história e desvendar possibilidades narrativas diversas, já que o jogo nos dá essas opções. Essa consciência de ser um jogador ativo no processo de construção da narrativa destaca a importância da interatividade na moldagem do enredo.

Os envolvimento exploratório e ontológico abordam a interação do jogador com o mundo ficcional do jogo em dois níveis distintos. O envolvimento exploratório refere-se à exploração do ambiente e dos elementos do jogo, buscando informações e desvendando segredos do mundo ficcional. Em *DBH*, fui motivado a explorar cenários detalhados, interagir com objetos e conversar com personagens secundários para adquirir conhecimento adicional sobre o universo do jogo. Essa busca por informações adicionais aprofundou minha compreensão da trama e enriqueceu a experiência narrativa. As figuras 4 e 5 abaixo dão um exemplo desse detalhamento, pois permitem-nos entender como o humor das personagens altera em função das escolhas que fazemos.



Figuras 4 e 5 – Interações entre Kara e Alice

Fonte: acervo pessoal

Por outro lado, o envolvimento ontológico diz respeito à reflexão sobre as implicações filosóficas e existenciais do mundo ficcional do jogo. Conforme já expusemos, *DBH* está povoado de questões morais complexas sobre a inteligência artificial, a natureza da consciência e a ética das ações humanas. Essas reflexões transcendentais proporcionam uma experiência intelectualmente estimulante, levando os jogadores a ponderar sobre dilemas éticos e a natureza da condição humana.

A análise dessas dicotomias ressalta como a interatividade em jogos digitais engloba um espectro amplo de experiências, desde a imersão emocional na narrativa até a consciência estratégica das escolhas do jogador, bem como a exploração dos mundos ficcionais e a reflexão sobre questões filosóficas. Essas múltiplas camadas de interação contribuem para uma experiência narrativa complexa e enriquecedora, destacando o papel dos jogos digitais como plataformas versáteis e significativas para a expressão artística e a reflexão sobre temas profundos e impactantes.

Outro conceito relevante explorado por Ryan (2004) é o de hipertexto. O hipertexto é uma forma não linear de estrutura narrativa que permite ao leitor ou jogador explorar a história de maneira não sequencial, seguindo caminhos diversos e criando uma narrativa personalizada. Essa estrutura não linear é especialmente pertinente para jogos digitais,

nos quais os jogadores têm uma certa liberdade de tomar decisões e explorar diferentes ramificações da história.

Um jogo complexo digital como *DBH* transcende as limitações da narrativa linear e abre espaço para a criação de experiências narrativas dinâmicas e não previsíveis. Essa estrutura não linear oferece aos jogadores um novo nível de imersão e engajamento, incentivando-os a assumir o papel ativo de coautores da história e a explorar os mundos ficcionais de maneira única e personalizada. O hipertexto em jogos digitais revela o potencial inovador dessas obras interativas como plataformas para contar histórias complexas e envolventes. Um exemplo disso ocorre quando o jogador, ao controlar Connor, precisa decidir se aborda uma situação delicada com agressividade ou empatia. Essa escolha não só afeta a reação imediata dos personagens ao redor, mas também molda a abordagem geral de Connor em suas investigações ao longo da narrativa. A capacidade de tomar decisões desse tipo em momentos cruciais é um elemento-chave que ilustra como o hipertexto em jogos como *DBH* enriquece a narrativa e a torna altamente personalizável.

#### 4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

A narrativa ramificada e variável do jogo direciona para profundos diálogos proporcionando ao jogador um embate ético e filosófico. Percebe-se, assim, que os desenvolvedores do jogo elaboraram minuciosamente cada característica dos personagens e da narrativa na medida em que a experiência emocionante torna-se reflexiva para cada ação posta para o jogador. Como procuramos mostrar, as escolhas éticas são determinantes para o desenrolar da narrativa e para o(s) desfecho(s) do jogo. Essas decisões limitam o jogador ao ambiente virtual obviamente, mas foi esse mundo futurista distópico que nos possibilitou explorar perspectivas e as questões morais por meio das ações e decisões dos personagens, tendo implicações nas nossas próprias visões morais.

Este trabalho revela assim a capacidade dos jogos digitais de fomentar reflexões e dilemas éticos em seus jogadores. Essa reflexão transcende a arte da diversão, proporcionando questionamentos das suas ideias e valores. Essas escolhas, imersas em pensamentos reflexivos, estimulam um profundo diálogo ético que ressoa sobre a complexidade da natureza humana. *DBH* se destaca então como um artefato especial para o entendimento das atitudes humanas pelo viés da ética.

E também demonstra a importância dos jogos digitais como uma forma única de narrativa, na qual o jogador não é apenas um espectador passivo, mas um participante ativo e coautor da história. Essa participação ativa oferece um potencial significativo para a exploração de temáticas complexas e para a criação de experiências narrativas que vão além dos limites tradicionais do entretenimento. Como jogadores, somos convidados a mergulhar em mundos fictícios ricos em possibilidades, onde nossas escolhas e ações moldam o destino dos personagens e o desenrolar da trama. Essa interatividade dinâmica

nos coloca diante de dilemas éticos e morais, desafiando-nos a ponderar sobre nossas próprias convicções e valores em meio a um cenário ficcional envolvente e estimulante.

Nesse cenário, a compreensão do potencial dos jogos digitais como plataformas narrativas se torna cada vez mais relevante. A interatividade dos jogadores com a trama desafia as fronteiras tradicionais da narrativa, abrindo espaço para experiências ricas em significado e reflexão. Por meio da exploração de mundos ficcionais complexos e da tomada de decisões morais, os jogadores são confrontados com dilemas éticos e filosóficos que ecoam em suas vidas cotidianas.

Este trabalho não apenas contribui para a compreensão da narrativa em jogos digitais, mas também abre portas para futuras investigações e criações nesse campo bastante dinâmico. Os jogos digitais emergem como um meio versátil e poderoso para contar histórias, estimulando a imaginação, a reflexão e a conexão entre jogadores e personagens virtuais. Ao avançar em direção a novos horizontes narrativos e explorar os diversos aspectos da interatividade, os jogos digitais continuam a moldar a forma como nos envolvemos com narrativas e como experimentamos a arte e a cultura em meio à era digital.

Portanto, concluímos que a narrativa em jogos digitais transcende a mera diversão e entretenimento, elevando-se ao status de uma forma de expressão artística complexa e significativa. Pelo entrelaçamento das vozes dos personagens, das escolhas morais e das tramas não lineares, os jogos digitais se tornam um espaço fértil para reflexões sobre a natureza humana, a ética e os valores sociais e culturais.

## REFERÊNCIAS

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

ARISTÓTELES. *Ética a Nicômaco*. Obras incompletas. São Paulo: Nova Cultural, 1996.

BAKHTIN, Mikhail M. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins fontes, 2011.

BAKHTIN, Mikhail M.; VOLOSHINOV, V. N. *Discurso na vida e discurso na arte (sobre poética sociológica)*. Trad. Carlos Alberto Faraco e Cristóvão Tezza. Mimeo, s/d.

BUHL, Sophie. *Detroit: Become Human* [vídeo game]. Direção de David Cage. Roteiro de David Cage e Adam Williams. Paris: Quantic Dream, 2018.

CONSALVO, Mia. There is no magic circle. *Games and culture*, v. 4, n. 4, p. 408-417, 2009.

CONSALVO, Mia; THORSTEN, Busch; JONG, Carolyn. Playing a Better Me: How Players Rehearse Their Ethos via Moral Choices. *Games and Culture*, v. 14, n. 3., p. 216-235, 2016. DOI: 10.1177/1555412016677449

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

DETROIT: Become Human – Que tal encarar mais de 80 finais nessa narrativa incrível? 17 jan. 2022. *Nerd Maldito*. Disponível em: <https://www.nerdmaldito.com/2022/01/detroit-become-human-que-tal-encarar.html>. Acesso em: 9 abr. 2022.

DOVEY, Jon; KENNEDY, Helen. *Game cultures: computer games as new media*. Maidenhead: Open University Press, 2006.

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

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

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

RYAN, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

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

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

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

ZACCHI, Vanderlei J. Dimensões críticas no uso de jogos digitais. In: TAKAKI, Nara H.; MONTE MOR, Walkyria. *Construções de sentido e letramento digital crítico na área de línguas/linguagens*. Campinas: Pontes, 2017. p. 221-242.

ZACCHI, Vanderlei J. Identidade em Jogos Digitais: Entre a Identificação e a Mecânica do Jogo. *Línguas & Letras*, v. 19, n. 44, p. 114-138, 2018. Disponível em: <<http://e-revista.unioeste.br/index.php/linguaseletras/article/view/20411>>.

ZACCHI, Vanderlei J. Escolhas Pessoais mas nem Tanto: A Construção da Ética em Jogos Digitais. In: ZACCHI, Vanderlei J.; ROCHA, Cláudia H. (Orgs.). *Diversidade e Tecnologias no Ensino de Línguas*. São Paulo: Blucher, 2020.