

Entre jogo e jogador: o jogar como rede constitutiva do sujeito ciborgue

Between game and player: playing as the network that constitutes the cyborg subject

Entre Juego u Jugador: jugar como red constitutiva del sujeto ciborgue

Paulo Kawanishi – Unicamp | Campinas | SP | Brasil | E-mail: pkawanishi@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0002-6726-1585>

Marcelo El Khouri Buzato – Unicamp | Campinas | SP | Brasil | E-mail: marcelo.buzato@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0001-5998-5930>

Resumo: O objetivo deste artigo é explicitar, a partir da ótica do pós-humano, como se dá a constituição do sujeito no ato de jogar. Como princípio norteador dessa pesquisa, está a pergunta como o jogo conduz jogador de forma a subjetivá-lo. Para isso, o artigo se baseia em um corpo teórico-metodológico composto pelos conceitos de gameplay ético, pós-humano crítico e tecnologias de si. Esses são aplicados na análise de excertos do jogo Detroit: Become Human e de minha experiência enquanto jogador. As considerações finais são de que a constituição do sujeito ciborgue é determinada pelas condições de design do jogo que pode ou não ter as propriedades para interpelar o jogador.

Palavras-chave: ciborgue; games; pós-humano.



<https://doi.org/10.22484/2177-5788.2022v48id4939>



Abstract: This paper's goal is to explain how the constitution of the subject occurs in the act of playing from a posthuman perspective. This work is structured around the question of how a game leads the player in a manner that places them as subjects. It is based on theoretical and methodological concepts such as ethical gameplay, critical posthuman, and technologies of the self. These are applied to the analysis of the excerpts taken from the game Detroit: Become Human and from my own experience as the player. The final thoughts are that the constitution of a cyborg subject is determined by the design of the game that can have or not means to interpellate the individual.

Keywords: cyborg; games; posthuman.

Resumen: El objetivo de este artículo es explicar, desde la perspectiva de lo posthumano, cómo se produce la constitución del sujeto en el acto de jugar. Como principio rector de esta investigación, está la pregunta de cómo el juego conduce al jugador para someterlo. Para ello, el artículo parte de un cuerpo teórico-metodológico integrado por los conceptos de jugabilidad ética, post-humano crítico y tecnologías del yo. Estos se aplican en el análisis de extractos del juego Detroit: Become Human y mi experiencia como jugador. Las consideraciones finales son que la constitución del sujeto cyborg está determinada por las condiciones de diseño del juego que pueden o no tener las propiedades para desafiar al jugador.

Palavras claves: cyborg; juegos; post-humanos.

Recebido em: 26 de fevereiro de 2022.

Aprovado em: 24 de março de 2022.

1 Introdução

Quando Ian Bogost (2007), propôs discutir a retórica procedural, houve um movimento de deslocamento, colocando os jogos em paralelo com os jogadores. Essa proposta abriu um possível caminho para entender a agência do jogo sobre o indivíduo. Ou melhor dizendo, possibilitou a reflexão sobre onde as ações do humano terminam e a dos não-humanos começam na constituição de um sujeito.

O objetivo deste artigo é investigar o processo de constituição do sujeito na relação jogo-jogador, partindo de uma ótica do pós-humano. Mais especificamente, acredito que seja por meio da experiência de jogar que a divisão entre jogador e jogo se apaga, pois se forma uma rede de interações que conduzem a constituição de uma subjetividade ciborgue em que se é impossível de se delinear onde começa o humano e onde termina o não-humano.

Comumente, jogo e jogador são entendidos como elementos distintos, ao mesmo tempo que se centraliza a agência no humano. No entanto, ao se considerar a dimensão interativa dos jogos e os argumentos sobre a agência dos não-humanos de autores como Bruno Latour (1992, 2012), é possível compreender a relação jogador-jogo como sendo um sistema cibernético que apaga os limites de seus elementos constitutivos. No caso das reflexões acerca do processo de subjetivação, como é o caso do estudo sobre performance de avatares de Waszkiewics (2018), o ato de jogar é entendido como uma ação do indivíduo sobre um objeto passivo, no caso o jogo, projetando suas vontades e representando apenas sua visão.

A descentralização do humano é respaldada pelas teorias do pós-humano, mais precisamente de cunho crítico, como trabalhado por Braidotti (2013), Ferrando (2019), Hayles (1999), que entendem o ciborgue como uma das figurações do pós-humano. O ciborgue é um híbrido marcado pelo

desaparecimento dos limites do humano e da máquina, como descrito por Haraway (2000), situação essa fácil de enxergar entre o jogo e o jogador. Enquanto um dá *inputs* de informação, o outro oferece *feedbacks*, estabelecendo-se uma relação cibernética entre jogador e jogo. O ciborgue emerge do jogo-experiência, do jogar, espaço em que o indivíduo é continuamente interpelado pelo sistema a pensar sobre algo ou a decidir sobre como agir.

Enquanto a teoria do pós-humano me fornece os conceitos para entender a subjetividade ciborgue, acabo também me valendo da teoria foucaultiana para pensar a constituição do sujeito como um processo decorrente de uma relação em rede entre elementos heterogêneos Foucault (1988, 2010, 2014), mais precisamente os conceitos de tecnologias de si e cuidado de si, oferece, então, ferramentas teórico-metodológicas para minha pesquisa. O paralelo com a questão do jogar se dá pelo fato de que, nas práticas de si, como narradas por Foucault, os não-humanos sempre estiveram presentes, participando ativamente do processo de constituição dos sujeitos.

A teoria foucaultiana é também a ponte que usarei para dialogar com o trabalho de Sicart (2009, 2013), mais precisamente o seu conceito de *gameplay ético*. Se as tecnologias de si são mecanismos que interpelam o indivíduo a refletir sobre quem ele é, o trabalho de Sicart irá mostrar como o design de um jogo aborda o indivíduo por meio das regras e da narrativa. No centro dessa discussão, estará a questão da ética, a qual será abordada.

Metodologicamente, o desenvolvimento dessa pesquisa se vale de minha experiência enquanto autor-jogador. A posição de autor-jogador me permite ter uma experiência singular e que seria difícil prosseguir com a discussão que proponho a partir dos relatos de terceiros. Como Aarseth (2003, p. 3) explica, "se não tivermos uma experiência pessoal com o jogo,

nós corremos o risco de cometer graves equívocos, mesmo se estudamos suas mecânicas e tentamos ao máximo adivinhar como funcionam”¹.

De forma a gerar os dados necessários e atender à proposta do artigo, partirei das seguintes perguntas: qual é o argumento ético do jogo? Como as dimensões narrativa, procedural, e o discurso ético são articulados ao interpelarem o indivíduo? De que forma essas dimensões do jogo atuam na constituição do ciborgue?

Para usar como parte dessa pesquisa, escolhi jogar o título *Detroit: Become Human* (doravante DBH). Ele se mostrou uma boa opção devido às suas características tanto técnicas quanto narrativas. Nesse artigo, apenas dois capítulos do jogo serão discutidos, uma vez que ele é extenso e não seria possível abordá-lo de forma justa por inteiro.

As seguintes seções foram separadas da seguinte forma: no começo, introduzo os conceitos teóricos importantes para a análise, começando pelas teorias do campo do *Game Studies* e da ética nos jogos; e em seguida, discorro sobre o conceito de tecnologia de si de Michel Foucault. No fim, além da metodologia, apresento a análise dos dois capítulos de DBH. Desse modo, buscarei apresentar minha investigação sobre a experiência do jogar na constituição do sujeito ciborgue.

2 Jogar: uma rede de elementos heterogêneos

O prisma pós-humano me leva a encarar a relação jogador e jogo de forma diferente. No encontro dos dois se constrói uma rede de relações performáticas, simbólicas e procedurais entre elementos heterogêneos que capturam o indivíduo. Como base para essa visão, apresentarei a noção de jogo-aparato. Em seguida, buscarei introduzir como, por meio do design de

¹ “If we have not experienced the game personally, we are liable to commit severe misunderstandings, even if we study the mechanics and try our best to guess at their workings”.

um *gameplay* ético, o indivíduo é interpelado pelo jogo, transformando-se em um ciborgue.

2.1 O jogo-aparato

Antes de me aventurar no jogador-ciborgue, quero discorrer sobre a rede com a qual o indivíduo se envolve: o jogo eletrônico. Este, em sua dimensão enquanto aparato, pode ser entendido como processos computacionais, segundo Bogost, 2007, que constituem regras com as quais o jogador interage. Ao mesmo tempo que jogos são compostos por sua dimensão procedural, eles também contêm os elementos narrativos, os quais detêm suas próprias regras.

A dimensão procedural opera em dois níveis. No mais básico, estão as regras usadas para formar e simular um modelo do mundo. Este pode ser realista, como *The Sims* (2000)², ou mais fantasioso, como em *InFamous* (2009)³. O efeito da gravidade, como os corpos respondem ao ambiente e até mesmo a passagem de tempo são, longe dos olhos do jogador, resultados dessas regras.

O segundo nível é formado pelas regras impostas aos jogadores pelos designers. Com elas, os desenvolvedores especificam quais ações são permitidas ao jogador dentro do mundo simulado ou não. Elas também determinam, grande maioria das vezes, a condição de vitória dentro do jogo, constituindo um sistema ergódico, como explicado por Sicart (2009). Como exemplo, em *Super Mario World* (1991), da empresa Nintendo, Mario, o personagem principal, pode pular, andar/correr e agarrar. Derrotar

² Série de jogos em que o jogador cria pessoas virtuais. Desenvolvida pelo designer Will Wright, *The Sims* é distribuída pela Electronic Arts

³ Série de jogos sobre pessoas que ganham poderes devido a mutações. Desenvolvida pela Sucker Punch e publicada pela Sony Computer Entertainment.

inimigos, superar obstáculos e terminar as fases são todos desafios que precisam ser vencidos usando as restrições impostas pelo jogo.

Os “enunciados procedurais”, ou atos performativos morais permitidos pelo design do jogo estão presentes normalmente nessas regras. Ao impor certas condições ou limites sobre as possibilidades dos jogadores, os desenvolvedores criam a linha moral do jogo, estabelecendo o que é concebível, dentro daquele universo, como certo ou errado, mediante a seleção de circunstâncias, escolhas e/ou regras de pontuação. Como exemplo, *Grand Theft Auto San Andreas* (2004)⁴ aumenta o nível de “procurado pela polícia” do personagem caso ele fira um civil, ou *World of Warcraft*⁵, jogo on-line da empresa Blizzard, em que o gênero do personagem impede o uso de qualquer vestimenta que fora determinada como sendo do gênero oposto.

Por outro lado, a camada procedural é instanciada por meio da camada semântica, ou seja, os elementos ficcionais. A narrativa do jogo é experienciada por imagens, sons e textos apresentados ao jogador assim que adquire e inicia o jogo, formando o que Sicart (2009) denomina como o “game world”. Assim, tanto as diretrizes éticas do mundo fictício quanto da camada procedural criam o que Sicart (2009) pontua como as *affordance*, “elementos de design que limitam qualquer ação feita pelo jogador” (SICART, 2009, p. 56)⁶.

No conjunto desses vários níveis, encontra-se o jogo-aparato. Uma vez compreendidas as redes constitutivas do jogo, vou passar para quando a rede se expande com a inserção do humano.

⁴ Título lançado pel Rockstar North, em 2004.

⁵ MMORPG lançado pela empresa Blizzard, em 2004.

⁶ (Tradução nossa) “[...] affordances have to be understood as those design elements that narrow any action the player can take.

2.2 O ciborgue e o gameplay ético: redes de humanos e não-humanos

Quando o jogo-aparato se relaciona com o humano, as barreiras que os separavam desaparecem. Uma nova rede se forma e ela pode ser entendida como um ciborgue como entendido por Haraway, 2000, uma das figurações do sujeito pós-humano. Ele é uma metáfora marcada pela mescla de elementos, antes estranhos, de forma que não é mais possível sustentar os limites de cada um em relação ao outro. Enquanto sujeito pós-humano, ele entende a sua pluralidade, a sua relação direta com a máquina. Como Braidotti (2013, p. 49) descreve,

[...] eu define o sujeito pós-humano crítico dentro de uma eco-filosofia de pertencimentos plurais, enquanto um sujeito relacional constituído na e pela multiplicidade, ou seja um sujeito que existe nas diferenças e é internamente diferenciado, mas ainda ancorado e responsável⁷.

O jogador, enquanto sujeito humanista (neo)liberal, era completo, suficiente e tinha o aparelho tecnológico apenas como um utensílio, um objeto apartado de si sobre o qual operava o soberano. Contudo, o pós-humano entende uma relação mais horizontal. Ou seja, É no diálogo entre jogo e jogador que há espaço para a construção de si.

Enquanto por um lado o jogador interage com o jogo por meio de comandos, esse último pode interpelar o indivíduo por meio de seu design, formando um sistema cibernético. Para abordar essa relação, parto da proposta de Sicart (2009, 2013), de um design que apresente um *gameplay* ético, um conceito que, ao mesmo tempo, dialoga diretamente com as tecnologias de si foucaultianas que apresentarei mais à frente.

⁷ (Tradução nossa) “[...] I define the critical posthuman subject within an eco-philosophy of multiple belongings, as a relational subject constituted in and by multiplicity, that is to say a subject that works across differences and is also internally differentiated, but still grounded and accountable.”

Antes, porém, de abordar diretamente o conceito de *gameplay* ético, gostaria de passar por uma dimensão mais básica deste: a ética. Contudo, qual? Mesmo que existam várias teorias éticas, para esse trabalho, basta introduzir a ética deontológica e a utilitarista. Ambas as perspectivas são parte do campo da filosofia que procura formalizar e compreender o que seriam ações corretas ou incorretas, segundo Fieser (1995).

A ética deontológica encontra sua melhor expressão na filosofia kantiana. Ela parte de um princípio mais universalista de imperativos éticos comuns a todo ser humano, fundamentado na relação entre meios e fins, cujo discernimento se pauta na razão humana. Quando um meio é inerentemente correto, ele se torna o fim máximo, como seria o caso quando alguém dá o braço para ajudar um deficiente visual a atravessar a rua. A condição ética das atitudes é metafísica para Kant, não necessitando que seja comprovado ou sustentado por evidências. Há inclusive, nos imperativos categóricos, meios que são fins em si mesmos, sendo a proteção da vida humana um deles.

Por outro lado, há a ética utilitarista. O utilitarismo eliminaria certos dilemas que eventualmente os imperativos categóricos de Kant apresentam quando são aplicados. Na concepção utilitarista, uma ação pode ter como fim tanto a felicidade/prazer (Bem) quanto o sofrimento/medo (Mal). Caso uma ação cause o maior grau de felicidade a um número maior de pessoas, seria a opção ética a se tomar. Devido ao fato de que a conclusão do raciocínio se fundamenta em uma lógica quantitativa, a ética utilitarista é de fácil uso por máquinas e algoritmos. Um computador, controlando o sistema de segurança de um prédio, pode ser programado para fechar uma porta de emergência, contendo um perigo que ameaçaria grande parte da população, por ser o que garantiria a felicidade da maioria, mesmo assumindo que algumas poucas pessoas morressem por não conseguirem sair do recinto.

A partir dessas duas noções de ética, posso, então, aproximar a discussão do contexto dos games. Evidentemente, nem todos os jogos têm como proposta levar o indivíduo a algum tipo de reflexão interna. Contudo, quando ocorre, de acordo com Sicart (2013), as propostas são questionáveis e pouco efetivas. Isso se dá, pois desenvolvedores e designers só provocam o uso de um pensamento ético utilitarista (o fim que provê mais felicidade legitima o meio), dando recompensas ao jogador e vendo os dilemas como quebra-cabeças. Um outro aspecto que reforça o pensamento estratégico dos jogadores é o fato de que eles recebem previamente muitas informações sobre os desdobramentos de suas ações. Voltando ao exemplo do encanador Mario, ele pode usar, como montaria, o dinossauro Yoshi. Contudo, em mais de uma fase do jogo, o acesso a certas plataformas, em que o jogador sabe conter itens que lhe darão vantagens, só é possível por meio do sacrifício do dinossauro.

O autor advoga pela criação de situações em que não seja possível fundamentar suas escolhas de forma estratégica. Para isso, é necessário o *gameplay* ético, de Sicart (2013), um modo de pensar e de desenvolver o jogo que provoca reflexões morais por parte do jogador, tendendo para a aplicação do viés deontológico nas mecânicas e nas narrativas. O emprego dessa noção leva a um controle de informações dadas aos jogadores como parte constitutiva do design. Tanto a narrativa quanto as mecânicas do jogo precisam omitir se existem ou não vantagens ao se fazer uma escolha. Além disso, segundo Sicart (2013, p. 36),

se o *gameplay* ético emerge quando jogadores envolvem suas capacidades éticas em suas escolhas, designers devem apresentar aos jogadores problemas perversos que os forcem a pausar seu estilo de jogo instrumental e aplicar um raciocínio ético em suas escolhas dentro do jogo⁸.

⁸ (Tradução nossa) “[...] if ethical gameplay arises when players engage their ethical capacities in their choices, designers should present players with wicked problems that

O uso dos problemas perversos somados ao controle de informações dada aos jogadores é de extrema importância. Ao não saber se as consequências de suas escolhas, os jogadores podem se basear apenas em suas convicções morais. Ao mesmo tempo, caso eles só possam agir de uma única maneira, o sujeito na verdade sofre uma imposição por parte do jogo, que o impede de tomar uma atitude que poderia se configurar como ética ou não. Segundo Sicart (2013),

se quisermos entender a dimensão ética dos jogos de computador, precisamos prestar atenção em como suas regras e seus mundos são apresentados aos jogadores. Não é apenas uma questão de como o mundo ficcional é representado – é também, e mais importante, uma questão de quais tipos de escolhas e limites são apresentados aos jogadores e o que eles significam⁹.

Assim, o *gameplay* ético é um meio de entender a agentividade dos não-humanos sobre o jogador. A ótica do pós-humano permite entender o jogador como uma unidade constituída no jogo-experiência, ou seja, por uma multiplicidade, sem apagar a autonomia de cada ator envolvido. Se agora expliquei como o *gameplay* ético pode convidar o jogador a refletir sobre si, meu próximo passo é explicar exatamente o papel desse olhar sobre si no processo de constituição do sujeito, como trabalhado por Michel Foucault.

force them to pause in their instrumental play and apply ethical thinking to their in-game choices.”

⁹ (Tradução nossa) “If we want to understand the ethical nature of computer games, we need to pay attention to the ways their rules and their worlds are presented to the players. It is not only a matter of what the fictional world looks like – it is also, and more importantly, a matter of what kind of choices and constraints the players are presented with, and what these means”.

3 Foucault e as tecnologias de si

O ato de jogar (ou o jogo-experiência) pode ser lido como uma tecnologia de si, como explicada por Foucault em 1988 e 2010, estabelecida pela relação cibernética de humanos e não-humanos. Ao jogar, o indivíduo está envolvido em uma rede complexa de elementos que o conduzem enquanto sujeito.

O sujeito, figura central no trabalho de Foucault, é resultado das relações de poder. Com seus estudos históricos, o filósofo pode mapear os diferentes modos com que os indivíduos eram sujeitados, ou seja, conduzidos por uma rede heterogênea de elementos a serem de um jeito específico. Foram identificados, segundo o filósofo, quatro modos de sujeição chamados de tecnologias. Sendo que “cada um implica um certo tipo de treinamento e de modificação do indivíduo, não apenas no sentido óbvio de adquirir certas habilidades, mas também no sentido de adquirir certas atitudes” (FOUCAULT, 1988, p. 18)¹⁰.

Entre as tecnologias identificadas por Foucault, a tecnologia de si se diferencia das outras por ser aplicada pelo próprio sujeito sobre si mesmo. De acordo com o filósofo, ela teria a proposta de alcançar um certo modo de existência ao permitir “indivíduos efetuarem, por meio de seus próprios métodos ou com a ajuda de outros, um certo número de operações em seus próprios corpos e almas, pensamentos, condutas e modos de ser” (FOUCAULT, 1988, p. 18)¹¹.

¹⁰ (Tradução nossa) “[t]hese four types of technologies hardly ever function separately, although each one of them is associated with a certain type of domination. Each implies certain modes of training and modification of individuals, not only in the obvious sense of acquiring certain skills but also in the sense of acquiring certain attitudes.”

¹¹ (Tradução nossa) “individuals to effect by their own means or with the help of other a certain number of operations on their own bodies and souls, thoughts, conduct, and way of being”

Como um conjunto de práticas, as tecnologias de si atuaram principalmente por meio do princípio do cuidado de si que, durante a história do ocidente, foi praticado de diferentes formas. Começando pela Grécia Clássica, podia-se encontrar o princípio socrático do “conheça-te a ti mesmo”, o qual sempre carregou a premissa de um exame íntimo do indivíduo por si mesmo, segundo Foucault (2010). Esse princípio propunha aos indivíduos, principalmente àqueles que procuravam atuar na política, analisar seus próprios pensamentos e ações. A partir disso, eles se tornam sujeitos éticos, pois estariam atentos aos seus desejos e adotariam um modo de ser condizente com seus princípios morais.

Outro exemplo dado pelo filósofo foram as análises de sonhos feitas a partir, principalmente, do texto *A chave dos sonhos*, de Artemidoro, segundo Foucault (2014). Os gregos acreditavam no poder dos sonhos serem proféticos e a sua análise se trata “de um trabalho útil para gerir a própria existência e se preparar para os acontecimentos que irão se produzir” (FOUCAULT, 2014, p. 35). Uma vez analisado qual o destino de alguém por meio do manual dos sonhos, essa pessoa poderia conduzir a si de forma a evitar ou a reforçar o vaticínio. Ao contrário do jovem grego que analisaria seus pensamentos sozinho, a análise dos sonhos se pautava nas descrições feitas por Artemidoro, um livro que intermediava a análise do indivíduo sobre si mesmo.

Ao se comparar ambos os exemplos dados pelo filósofo e deslocar a discussão das tecnologias de si para o âmbito do jogo eletrônico, percebe-se como o “si” já não se limite ao indivíduo humano, mas a uma rede que se torna uma unidade, como sustentada pela visão pós-humana de sujeito, de acordo com Braidotti (2013). Nos dois exemplos, as tecnologias de si eram acompanhadas por um diálogo com não-humanos, como um livro que, assim como um jogo eletrônico, é composto por camadas de regras (a

leitura precisa ser feita seguindo uma ordem, uma posição específica do livro, além de regras gramaticais e ortográficas, etc.) e semânticas.

Uma vez compreendida a questão da constituição de si como uma prática em rede, acredito ser mais fácil aproximá-la do contexto introduzido na seção anterior. Sem a perspectiva pós-humana, ainda se partiria de uma visão de que é o indivíduo agindo sobre si por meio dos não-humanos. Contudo, o deslocamento proporcionado pela adoção dessa perspectiva dá à tecnologia, no caso o jogo, voz. A seguir, apresentarei um pouco sobre o roteiro e questões envolvendo DBH.

4 A revolução Andróide em Detroit: become human

Lançado pela Quantic Dream, *Detroit: Become Human* (2018), é um jogo de aventura em terceira pessoa que adotou um cenário futurista. O jogo se passa na cidade de Detroit que se tornou um polo tecnológico, ao sediar *CyberLife*, uma grande desenvolvedora de andróides. Estes ocupam posições que vão desde vendedores até trabalhadores do sexo. Ao mesmo tempo, alguns andróides passaram a ter consciência, tornando-se desviantes de acordo com terminologia do jogo.

Em DBH, o jogador controla três diferentes personagens: Connor, um andróide enviado pela própria *CyberLife* para ajudar investigações sobre andróides; Kara, uma andróide cuidadora que vive com uma família humana em condições precárias; e Markus, um andróide cuja função é cuidar de um artista já idoso que o trata como se fosse um filho.

Os diferentes resultados e finais da história são possíveis devido ao seu sistema de rotas (*tree branch*). Escolhas em momentos específicos do jogo levam a diferentes desdobramentos da história. Além disso, essa estrutura fortalece a ilusão de agência do jogador sobre o jogo. Em DBH, a história não termina se as escolhas do jogador levarem à morte de um personagem principal.

Um aspecto importante da experiência do jogador é a apresentação de um quadro quando os capítulos terminam, em que há informações referentes às escolhas feitas por ele. O quadro não informa qual seria a outra alternativa ao percurso realizado, mas já é possível saber quantas possíveis rotas uma escolha específica habilitaria. No mesmo quadro, ao examinar as próprias escolhas, o jogador pode ver a porcentagem de outros jogadores, conectados à rede *Playstation Plus*¹², que optaram pela mesma ação, informação que pode ter, como efeito, a diluição da responsabilidade por uma escolha, caso esta esteja de acordo com a maioria.

Embora tenha suas discussões sobre o futuro da tecnologia com a humanidade, DBH possibilita outros questionamentos. Waszkiewicz (2018) propõe defender que a riqueza de DBH estaria em sua capacidade de proporcionar, ao jogador, a chance de performar identidades pós-modernas e trans-humanas. O texto também salienta o desinteresse do jogo em abordar criticamente a questão da desigualdade social, além de identidades que fogem da noção humanista. Ou seja, DBH prioriza uma discussão mais ampla, falhando em entender como as mudanças representadas pelo jogo afetam certos grupos.

Todos esses elementos constitutivos de DBH colaboram para que ele apresente um *gameplay* ético. A seguir, passarei pelas questões metodológicas envolvendo minha pesquisa para, então, seguir com a análise.

¹² Sistema on-line utilizado pelos consoles da empresa Sony a partir de uma assinatura feita pelos usuários.

5 Método

Essa pesquisa apresenta, como seu objetivo, refletir sobre a constituição do sujeito-jogador no processo do jogar por uma ótica do ciborgue. As seguintes perguntas de pesquisa foram escolhidas para guiar essa empreitada:

- Qual é o argumento ético do jogo?
- De que forma tanto a dimensão narrativa como a procedural atuam no processo de interpelação ética do sujeito jogador?
- Como essas dimensões e o discurso ético são articulados na constituição do ciborgue?

Os dados gerados para responder a essas perguntas vieram de minha própria experiência com o jogo, o que também me leva a adotar uma análise de cunho qualitativo deles. A proposta de investigar a constituição do sujeito por uma relação que coloca a si em questão me levou a considerar ser a melhor abordagem. A perspectiva sobre a necessidade ou não de que o pesquisador jogue o jogo é ainda alvo de debate. Carr (2017, p. 3) explica, “jogos contêm regras e eles são jogados, assim como vistos, ouvidos e sentidos; [...]. A experiência de jogar um jogo é muito diferente de assistir a alguém jogá-lo”¹³. Por outro lado, Aarseth (2003) elenca ser possível trabalhar assistindo a alguém jogando ou a partir do relato da experiência de um terceiro. Enquanto parto de uma posição de que experienciar o jogo é importante, considero depender também do objetivo da pesquisa. A experiência do pesquisador precisa ser oportuna para o trabalho e não apenas uma exigência cujo objetivo é sustentar a legitimidade da pesquisa.

¹³ (Tradução nossa) “games have rules and they are played, as well as viewed, heard, read and felt; [...] The experience of playing a game is very different from that of watching a game being played.”

Em termos mais técnicos sobre o processo de pesquisa, eu completei uma das rotas de DBH sem usar um guia ou qualquer tipo de informação exterior, minimizando qualquer fator que pudesse deslocar o meu *gameplay* para algo mais estratégico. Para registrar minha experiência, além de tomar notas, também fiz filmagens das seções utilizando o sistema nativo do console *Playstation 4*.

Em um primeiro momento, marcado pelo exame inicial dos dados, cheguei à criação de três categorias de análise. A primeira são os pontos de interpelação, momentos em que o jogo-aparato chama o indivíduo a refletir sobre seus princípios morais. A segunda a humanização/desumanização dos personagens e decisões sobre a vida humana, dados que me ajudam a compreender tanto o argumento ético quanto como ele é articulado pelo jogo-aparato. Já a terceira categoria contém dados que colaboram na apreensão de como o argumento ético e o jogo-aparato constituem o ciborgue, ou seja, a rede de feedbacks entre humano e não-humano.

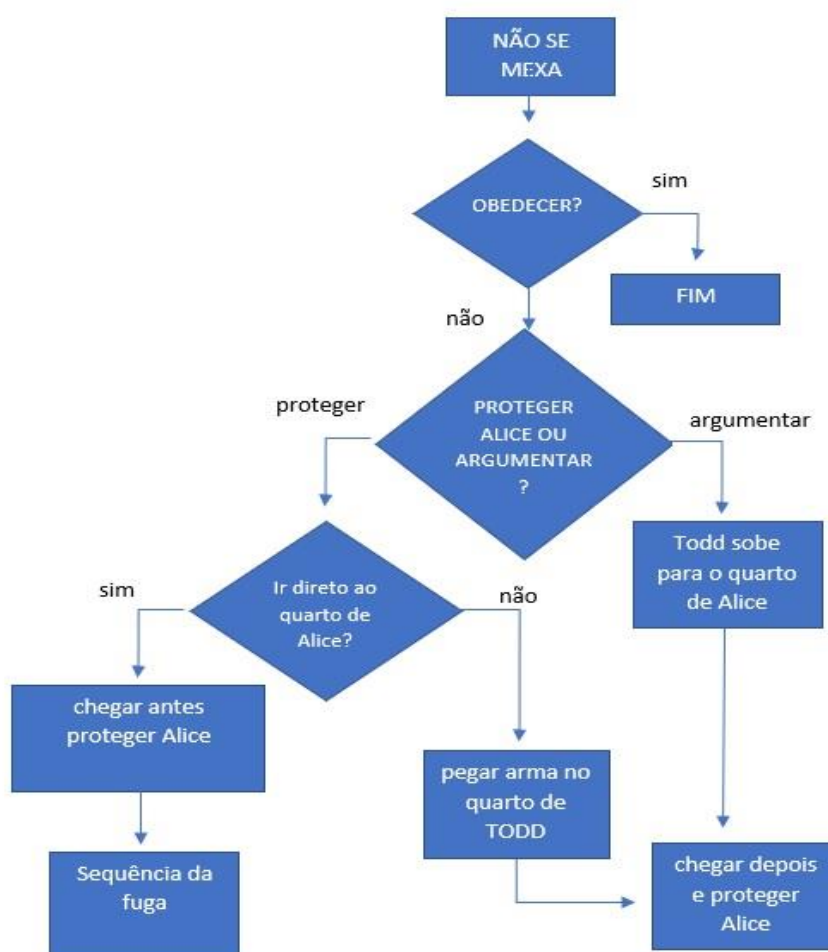
A partir dessas categorias, também pude fazer o recorte dos excertos a serem utilizados na análise deste artigo. Escolhi apenas dois capítulos para a análise que será acompanhada por um fluxograma para representá-la visualmente. A escolha foi motivada por minha impressão deles em termos de situações de dilemas que experienciei, assim como a forte presença de situação semelhantes às perversas mencionadas por Sicart (2013). Os capítulos escolhidos para a análise são Noite tempestuosa, que tem Kara como principal, e Torre Stratfort, cujo personagem principal é Markus.

6 Análise

6.1 A sobrevivência em “noite tempestuosa”

Como mencionado na seção anterior, o capítulo “Noite tempestuosa” (Figura 1) tem Kara, uma andróide empregada, como protagonista. Ela vive em uma casa com um pai e uma filha, onde é encarregada dos afazeres domésticos, além de cuidar do bem-estar da família. Em meio a uma atividade cotidiana, os personagens se envolvem em uma discussão que leva à primeira cena de um androide se tornando desviante.

Figura 1 – Noite Tempestuosa



Fonte: Elaboração própria.

A relação da família, assim como a desta com Kara, é marcada pela violência. Todd é um pai solteiro, desempregado, violento e normalmente embriagado, ou sob o efeito de drogas ilícitas, que descontrolado costuma danificar Kara e bater em sua filha, Alice. Ou seja, em termos narrativos, o jogo, até esse ponto, encarrega-se de desumanizar Todd a partir de sua violência e desconsideração pela filha, enquanto humaniza Kara e Alice que sofrem com os abusos do homem. Os conflitos que serão apresentados ao jogador atestam a ética humanista deontológica do jogo, em que o correto está atrelado ao imperativo universal de valorizar a vida humana.

No episódio em questão, com Kara servindo o jantar para Alice e Todd, que está claramente alterado devido ao uso de drogas. O pai começa a lembrar do que a ex-esposa dizia (“Você deveria parar de usar drogas, Todd. Você me assusta às vezes, Todd”), antes de abandoná-lo, e a se queixar de que a responsável por estar sozinho seria a filha. Ao ter uma crise de raiva, Todd bate em Alice que vai se esconder em seu quarto no segundo andar. Todd decide ir atrás de Alice e ameaça Kara, nadando que ela fique parada, ou irá danificá-la como da última vez. As ações de Todd, em minha experiência, claramente indicavam que ele iria agir de modo violento com a filha quando a encontrasse.

O jogo apresenta, nesse momento, duas possíveis escolhas ao jogador. Caso queira, o jogador pode optar por ir contra a ordem de Todd. Com um movimento no analógico do controle, Kara tenta quebrar uma parede que representaria o movimento de ser consciente e ir contra a sua programação.

Seguindo as instruções do jogo, o jogador fará com que ela consiga se mover e desobedecer Todd. Por outro lado, o jogador pode escolher que Kara irá obedecer a seu dono. O cenário decorrente mostrará que, depois

de um tempo, Todd acabaria mantando Alice. O capítulo terminaria com Todd culpando Kara pelo ocorrido.

Essa é uma situação em que o dilema de ir contra o humano ou não é apresentado. Não é possível partir de uma ética utilitarista e tomar a decisão de forma mais estratégica. Enquanto regra, a escolha está exigindo que o jogador aja a partir de uma ética deontológica, seja ela respeitar as ordens de um humano, pois seria condizente de uma "máquina", ou seja ir contra e agir em prol da vida humana.

Retomando minha experiência, quando confrontado com a opção de obedecer a Todd, agi pensando em evitar suas ações violentas e proteger Alice. Como não tinha informações sobre o que aconteceria, baseei-me no fato de que sabia ser um homem violento. Depois de ter tornado Kara desviante, ainda tinha a opção de tentar acalmar Todd. Para mim, não havia dúvida de que o homem seria um perigo tanto para Kara quanto para Alice. A segurança das duas parece ter imperado, devido ao fato de que elas, como mencionado, foram humanizadas pela narrativa.

Devido a escolhas feitas anteriormente, pude pegar uma pistola em um quarto para me proteger. A situação terminou com a morte de Todd, atingido por um tiro disparado da arma que eu havia pego, escolha feita pelo script do jogo. Ou seja, se por um lado escolhi desafiá-lo e armar Kara, matá-lo não foi uma decisão tomada por mim. Ao mesmo tempo, ao me dar a possibilidade de escolher ir contra as ordens de Todd, o algoritmo cria a ilusão, como Stang (2019) pontua, ser característico dos jogos, de que todo o desenrolar da história foi escolha minha.

A morte de Todd não trouxe nenhum benefício durante o jogo. Contudo, DBH deixou um sentimento conflituoso em mim sobre o ocorrido, já que não pude optar por agir ou não nesse momento. Teria tomado a decisão errada? Afinal, o jogo constrói um cenário em que minha escolha, em conjunto com a ilusória agentividade do jogador apresentada pelo

sistema do jogo, aponta-me como responsável pelo assassinato do homem. O jogo me leva a questionar a mim e às minhas crenças pessoais, uma prática que, como Foucault descreveu a partir dos antigos gregos,

a prática de si implica que o sujeito se constitua face a si próprio, não como um simples indivíduo imperfeito, ignorante e que nem tem necessidade de ser corrigido, formado e instruído, mas sim como indivíduo que sofre de certos males e que deve deles cuidar, seja por si mesmo, seja por alguém que para isso tem competência. Cada um deve descobrir que está em estado de necessidade, e que lhe é necessário receber medicação e socorro (FOUCAULT, 2014, p. 74).

Em meu caso, os prováveis males seriam a possível conduta antiética que teria tido ao ter a morte de Todd como resultado de minha experiência. Se, por um lado, a decisão inicial de desafiá-lo não apontava para a sua morte, por outro, havia a impressão de que precisava proteger Alice e Kara. Ao empreender a ética deontológica, priorizei a vida e a segurança de ambas, enquanto humanas e mulheres, pois seria a ação mais correta a ser feita, uma vez que o fim é o seu bem em si. Suas vidas passaram a ter um valor maior do que a de Todd, pois a narrativa, como mencionado, o desumaniza.

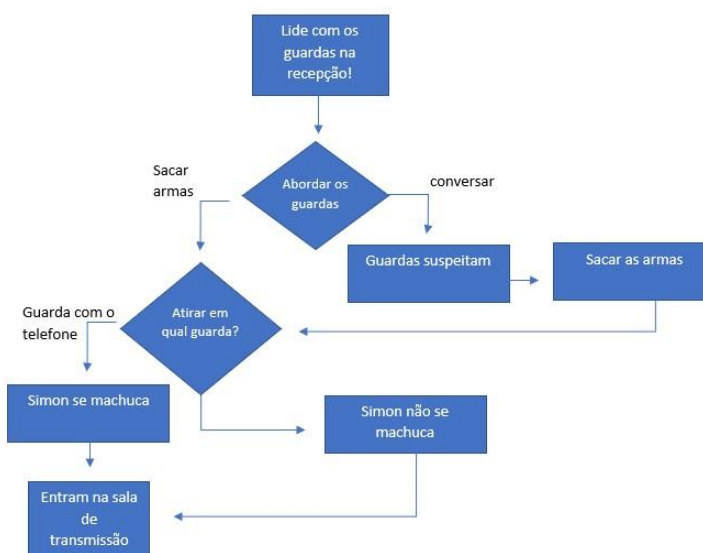
À medida que DBH apresenta seus elementos procedurais e narrativos que me entrelaçaram, o caráter pós-humano dessa prática de si fica explícito: o ciborgue jogador-jogo. O processo reflexivo se iniciou por meio das opções de ações oferecidas a mim pelo sistema. No entrelaçamento das dimensões formais do jogo com o jogador, criando o jogo-experiência, constitui-se um híbrido em que cada aspecto desse ciborgue (elementos procedurais, narrativos e o jogador) colaboram para que eu questionasse minhas ações e princípios morais em relação ao ocorrido. Em outras palavras, o gameplay ético, construído na situação de Kara, propondo um conflito em que se busca usar de uma ética

deontológica, viabiliza o cuidado de si. Sem o jogo-aparato, eu não teria sido levado ao processo reflexivo que me envolveu com o não-humano e nos constitui enquanto um sujeito ciborgue.

O exame moral é complementado pelo quadro com as informações de outros jogadores. Na época de minha experiência, 97% pessoas escolheram desafiar a ordem de Todd, mas apenas 40% foram pela rota em que ele acabava morto. Como pude pegar a arma devido a uma escolha feita anteriormente, havia um elemento procedural que condicionou a rota a ser mais violenta. Se por um lado a porcentagem me dá a segurança de saber que ir contra as ordens foi algo consensual entre a comunidade, por outro, ela me indica que usar da violência não é uma atitude aprovada pela maioria. Ainda assim, a confirmação por meio da representação da vontade de uma maioria (a porcentagem) fortalece tanto a minha própria decisão quanto minha condição enquanto sujeito ético.

6.2 Situações difíceis na torre Stratford

O segundo capítulo que vou trabalhar nesta análise é chamado de A torre Stratford, cujo personagem principal é Markus, já um desviante. Nesse momento da história, ele quer expor as demandas dos andróides desviantes. Para isso, ele planeja invadir a central de transmissão de uma emissora de televisão. Embora seja um capítulo mais longo do que o anterior, A torre Stratford apresenta uma estrutura semelhante em termos de construir o *gameplay* ético (Figura 2).

Figura 2 – Torre Stratford 1


Fonte: Elaboração própria

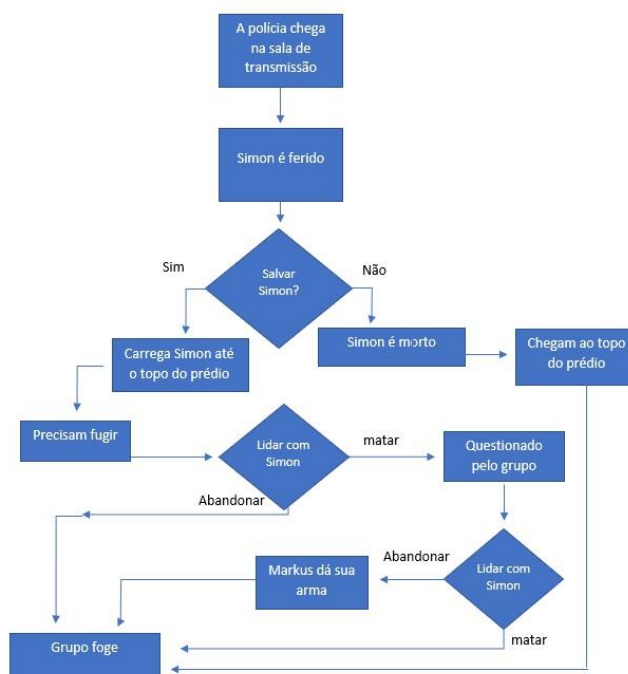
Para melhor desenvolver essa análise, não discutirei todos os pontos do capítulo. Irei partir do ponto em que o grupo liderado por Markus já entrou no prédio e está prestes a invadir a sala de transmissão. Nesse exato ponto, já encontrei a primeira situação em que o jogo me levou a tomar uma decisão: uma vez que existem alguns guardas na recepção que a antecede, é preciso escolher entre uma abordagem mais ardilosa, tentando enganá-los ou abordá-los de forma mais agressiva, empunhando armas. Enquanto jogava, eu considerei que a primeira opção seria a menos efetiva. Como resultado, o jogo me apresenta um outro dilema, pois um dos guardas começa a sacar sua própria arma e o outro tenta usar o telefone para avisar demais unidades sobre a invasão. O jogo exigiu que eu escolhesse entre atirar em um dos dois homens. No momento, pensei a partir do princípio de que seria ruim para a missão que reforços fossem enviados, por isso, escolhi atirar no guarda que iria usar o telefone. Nesse

primeiro momento, é evidente como minha escolha seguia uma visão utilitarista. A consequência de minha escolha foi ter um dos companheiros de Markus, Simon, atingido pelo tiro do outro guarda.

Uma vez dentro da sala e em controle dos equipamentos, Markus faz uma transmissão cujo final é marcado pela chegada de um grupo tático da polícia. Simon é atingido (novamente) por um tiro, o que faz com que ele fique debilitado e não consiga fugir sozinho. A situação me apresentou duas opções (Figura 3): deixar Simon para trás ou ajudá-lo a escapar. Decidi assistir Simon enquanto o grupo tentava fugir e evitar os tiros dos policiais. Para mim, era a opção correta, já que, caso algo acontecesse, arriscar-me por ele não prejudicaria a missão.

Caso se contraste as duas últimas decisões que tomei, percebe-se que, na primeira, optei por agir pautado em uma visão mais utilitarista, enquanto, na segunda, por uma perspectiva deontológica. O *gameplay* ético, ou seja, aquele que me leva a parar, refletir e usar princípios normativos para fazer escolhas, aconteceu apenas na segunda vez.

O motivo é o fato de que pude ter uma noção de como minha escolha beneficiaria a missão dos androides desviantes, mesmo que, em contrapartida, o valor da vida dos que estavam com Markus foi minimizado. Dessa forma, acabei partindo de um pensamento estratégico. Já na situação seguinte, não existiam informações, seja em nível ficcional ou procedural, que me permitiam saber ser útil ou não ajudar Simon. Socorrê-lo se tornou a ação mais ética pelo simples fato de se basear em priorizar a vida de alguém.

Figura 3 – Torre Stratford 2


Fonte: Elaboração própria

O motivo é o fato de que pude ter uma noção de como minha escolha beneficiaria a missão dos androides desviantes, mesmo que, em contrapartida, o valor da vida dos que estavam com Markus foi minimizado. Dessa forma, acabei partindo de um pensamento estratégico. Já na situação seguinte, não existiam informações, seja em nível ficcional ou procedural, que me permitiam saber se seria útil ou não ajudar Simon. Socorrê-lo se tornou a ação mais ética pelo simples fato de se basear em priorizar a vida de alguém.

Seguindo com a descrição, independentemente de o jogador ter escolhido ou não socorrer Simon, o grupo corre para o terraço do prédio para que eles prossigam com seu plano de fuga usando paraquedas. No entanto, se Simon foi salvo e está com o grupo, o jogador precisa lidar com o impasse de deixar ou não o androide para trás, uma vez que seu machucado o impede de saltar do prédio e fugir. DBH apresenta ao jogador

duas opções: deixar Simon vivo ou matá-lo. O ato de tirar sua vida é, por meio da narrativa, justificado pelo bem da revolução e dos outros andróides, pois a polícia poderia capturá-lo e retirar informações. Assim, ele é deslocado para uma posição de um problema ao invés de uma pessoa.

Quando cheguei a essa parte, depois de ouvir como deixar Simon com vida poderia colocar em perigo toda a operação, escolhi que matá-lo seria o mais coerente. Nesse momento, não havia como saber se realmente seria prejudicial deixá-lo vivo, mas considerei ser a melhor opção. De novo, a escolha mais benéfica para o grupo se mostrou mais atrativa para mim. Ao contrário do episódio anterior, cujas situações de conflito se desdobravam em novas cenas quando as ações eram escolhidas, A torre Stratford faz algo de diferente. Caso se decida assassinar Simon, DBH mostra Markus indo até onde Simon está sentado. Ele aponta a arma para o colega ferido e tenta justificar sua (e minha) decisão dizendo não haver outra opção. No entanto, Simon rebate o argumento dizendo sempre existir uma opção diferente. Nesse momento, o jogo, por meio de elementos narrativos, restitui Simon a posição de ser vivo para Markus (e para mim) e não apenas como um empecilho para um plano maior, além de desestruturar a lógica que sustenta a ética utilitarista que se empreguei ao optar por matá-lo. Em si, DBH me questionou se matar realmente é ético independentemente da situação.

Logo em seguida, proceduralmente, o jogo questiona novamente sobre o que é certo ou errado, obrigando o jogador escolher mais uma vez entre matar ou não Simon. Durante minha vivência do jogo, optei, após refletir sobre a frase de Simon, desistir da ideia de matá-lo. O jogo, então, faz Markus deixar a arma com Simon, cabendo a ele decidir o que fará com sua vida. Quando DBH apresentou, pela segunda vez, as opções, o jogo me levou a considerar se estaria tomando uma decisão baseada em princípios

com os quais concordava ou por pensar apenas que seria melhor em um cenário mais geral. A possibilidade de prejudicar os outros andróides não me agradava, porém, não conseguia sentir que apenas esse medo seria suficiente para justificar um assassinato. Talvez não acontecesse nada ou talvez todos iriam morrer devido à minha decisão. A decisão correta foi determinada em meu diálogo com o jogo que me questionou ao optar por uma escolha cujo fim não justificaria os meios. Assim, considerando acreditar no valor da vida, optei por preservá-la.

De novo, o quadro com as porcentagens foi exibido. Dessa vez, considerando as últimas opções, apenas 61% dos jogadores ajudaram Simon e precisaram lidar com o dilema de abandoná-lo ou matá-lo. Desses, apenas 49% escolheu abandonar o andróide, indicando que a maioria preferiu prosseguir com o plano de assassinar Simon para não prejudicar o grupo. Se comparado com o capítulo de Kara, em que houve um número maior de pessoas tomando decisões que prezam pela segurança da andróide, pode-se questionar se fatores como a humanização ou não, além do gênero dos personagens, afetaram em alguma medida a escolha. Enquanto Kara é narrada como mais humana do que seu dono durante as cenas comentadas, Simon não recebe nenhum tratamento pela história que levaria o jogador a encará-lo como algo além de uma simples máquina. Na verdade, ele é tido, narrativamente, apenas como um problema, tornando a ação de acabar com sua vida uma necessidade, assim como um dever para muitos.

Esse percurso pelos dois capítulos teve como intuito demonstrar como o gameplay ético, possibilitado pela maneira como DBH foi desenvolvido, leva o jogador à reflexão sobre si. Em momentos diferentes, mas apresentando elementos semelhantes, ambas as cenas construíram situações em que, tanto narrativa quanto proceduralmente, fui interpelado a agir me baseando em meus princípios éticos de ordem deontológica.

Contudo, para que o jogador aja dessa forma, ele passa a analisar a si. Como mencionado, nessa dinâmica, não há como separar o jogo do jogador enquanto agente de reflexão.

7 Considerações finais

As fronteiras entre jogador e jogo estão se dissipando cada vez mais, já que a distância entre humano e máquina, atualmente, diminuiu com a criação de robôs, da inteligência artificial e da própria datificação do ser humano. O desafio do período em que nos encontramos está em encontrar as ferramentas teóricas e metodológicas para dar conta dos híbridos, cuja condição enquanto tal só tem se tornado mais nítida. Neste artigo, busquei apontar como é na ação de jogar, em uma prática específica, que se pode capturar o ciborgue na posição de sujeito jogador. Porém, como busquei mostrar, a relação entre jogador e jogo precisa ser abordada pelas lentes do pós-humano.

Partindo das perguntas selecionadas para guiar a análise, cheguei às seguintes considerações: primeiramente, DBH tem como argumento ético que agir corretamente equivale a se posicionar em prol da vida do outro, traço que diferencia o verdadeiro humano da máquina. Assim, entende-se que o jogo carrega uma visão ética deontológica. Enquanto no capítulo de Kara, Todd é desumanizado com sua violência e a andróide é humanizada ao tentar salvar Alice, no capítulo de Markus, a opção de matar Simon é questionada pelo próprio jogo.

Em segundo lugar, os elementos narrativos que atuaram no processo de interpelação do sujeito ao propor os conflitos morais em relação à vida e à segurança de pessoas/androides indefesos, são as situações perversas em que uma vida está em jogo decorrente do conflito com humanos “verdadeiros”. Ao mesmo tempo, os elementos procedurais seriam o sistema de rotas, escolhas e o quadro de informações no final de cada

capítulo. A soma desses elementos narrativos e procedurais constituiu um *gameplay* ético que força o jogador a se valer de seus próprios princípios para tomar suas decisões.

Por último, o ciborgue se constitui nessa relação entre um jogo-aparato com fortes discussões morais que questionam o sujeito continuamente para que prossiga. Este, após o processo reflexivo de conhecer e avaliar seus princípios morais, em que se transforma e aprimora a si mesmo, como explicado pelo trabalho de Foucault, fornece uma resposta ao sistema. O jogo, por sua vez, compara essa resposta às de outros jogadores pelo quadro apresentado no final que legitima (ou não) as escolhas feitas pelo sujeito por meio de uma lógica do consenso da maioria. No fim, um sistema cibernético se formou, em que humano e não-humano se tornaram parte de um sistema complexo que, caso não fosse encarado pela ótica do ciborgue, se buscaria dicotomizar os elementos e priorizar a ação apenas do humano.

Pode-se, então, considerar que caso o ato de jogar não apresente certas condições, em nível de desenvolvimento do jogo, a constituição dessa rede de humano e não-humano que culmina no sujeito-jogador não é possível, deixando o ciborgue no campo da possibilidade. Ao mesmo tempo, entender esse sujeito como um ciborgue permitiu avaliar as ações do não-humano como agente de poder. Dessa forma, o horizonte para os estudos de subjetividade e jogos se abre para, futuramente, outros gêneros serem explorados, além da interface física de computadores, consoles e celulares no processo de constituição do sujeito. Enquanto isso, pode-se partir da visão de que o jogador é parte da metáfora do ciborgue, um sujeito constituído por uma rede de elementos do real e do simbólico.

Referências

- AARSETH, Espen. **Playing research**: methodological approaches to game analysis. Proceedings of DAC. Melbourne: RMIT University, 2003.
- BOGOST, Ian. **Persuasive games**: the expressive power of videogames. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2007.
- BRAIDOTTI, Rosi. **The posthuman**. Cambridge: Polity Press, 2013.
- CARR, Daine. Methodology, representation and games. **Games and culture**, Los Angeles, p. 1-17, set. 2017.
- DETROIT: Become Human. Quantic Dream. Tóquio: Sony Interactive Entertainment, 2018.
- FERRANDO, Francesca. **Philosophical posthumanism**. New York: Bloomsbury Academic, 2019.
- FIESER, James. Ethics. *In*: THE INTERNET Encyclopedia of Philosophy (IEP). [s.l.], 1995. Disponível em: <https://iep.utm.edu/ethics>. Acesso em: 15 mar. 2021.
- FOUCAULT, Michel. **A hermenêutica do sujeito**: curso dado no Collège de France (1981-1982). São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
- FOUCAULT, Michel. **A história da sexualidade III**: o cuidado de si. Rio de Janeiro; São Paulo: Paz e Terra, 2014.
- FOUCAULT, Michel. Technologies of the Self. *In*: MARTIN, L.; GUTMAN, H.; HUTTON, P. (org.). **Technologies of the self**: a seminar with Michel Foucault. Massachusetts: The University of Massachusetts, 1988. p. 16-49.
- GRAND THEFT AUTO: San Andreas - Ps2. Rockstar Games. 2018.
- HARAWAY, Donna. Manifesto Ciborgue. *In*: KUNZRU, Hari; HARAWAY, Donna; SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). **Antropologia do Ciborgue**: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 35-118.
- HAYLES, N. Katherine. **How we became posthuman**: virtual bodies in cybernetics, literatures, and informatics. Chicago: The University of Chicago, 1999.
- INFAMOUS: o destino jamais será alcançado. Sucker Punch Prof[duction. Sony. 2009. Trilogia - Jogo eletrônico.
- LATOUR, Bruno. **Reagregando o social**: uma introdução à teoria Ator-Rede. Salvador: Edufba, 2012.
- LATOUR, Bruno. Where are the missing masses? The sociology of a few mundane artifacts. *In*: BIJKER, W.; LAW, J. (eds.). **Shaping technology/building**

society: *studies in sociotechnical change*. Cambridge: MIT Press, 1992. p. 225–258.

SICART, Miguel. Moral dilemmas in computer games. **Design Issues**, Cleveland, v. 29, n. 3, p. 28-37, 2013.

SICART, Miguel. **The ethics of computers games**. Cleveland: The MIT Press, 2009.

STANG, Sarah. This action will have consequences: interactivity and player agency. **The International Journal of Computer Game Research**, Copenhagen, v. 19, n. 1, 2019.

SUPER MARIO WORLD. Nintendo entertainment analysis & development. Nintendo, 1991

THE SIMS. Eletronic Arts, 2000. Jogos eletrônicos.

WASZKIEWICS, Agata. (Trans)humanism and the postmodern identities: The Player in Detroit: Become Human. **Acta Humana**, [s. l.], v. 9, 2018.