

Engajamento moral nos videogames: o design de escolhas de *Fallout: New Vegas*¹

Anya Schmidt Cunha²

Marcelo Vieira Prioste³

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP

RESUMO

Investigando o engajamento moral em videogames, este trabalho analisa como o design de escolhas influencia o uso da ética na tomada de decisão da jogadora. Com base em revisão sobre imersão e na análise da estrutura das escolhas, estudou-se o jogo *Fallout: New Vegas* e o discurso de seus jogadores em comunidades online. Os resultados indicam que múltiplos pontos de vista subjetivos e a estruturação de escolhas significativas em pequenas decisões reversíveis motivam um alto engajamento moral, observado nos debates dos jogadores sobre os dilemas éticos apresentados no jogo.

PALAVRAS-CHAVE: *Game Studies*; engajamento moral; design de escolhas; imersão; *Fallout: New Vegas*.

INTRODUÇÃO

Observa-se, nos últimos anos, a crescente proeminência de videogames focados em narrativas complexas, que frequentemente seguem um formato de *choice matters*, no qual há uma ênfase nas consequências para as decisões da jogadora, tornando-a agente transformadora da narrativa. Essa ênfase na agência frequentemente possui um enquadramento ético, com a apresentação de dilemas morais. Contudo, fomentar o engajamento moral desafia a lógica instrumental frequentemente predominante nos jogos, focados nos objetivos e na vitória. Diante desse desafio, compreender como o design das escolhas de um jogo molda especificamente essa experiência ética é o foco desta pesquisa.

Este trabalho analisa a estrutura das escolhas e as diferentes formas com que seu design pode ser abordado, bem como seu impacto no engajamento moral. Visando compreender um caso reconhecido de jogo com forte engajamento moral, foi feito um estudo de caso de *Fallout: New Vegas*. A escolha do jogo se justifica por sua reconhecida complexidade narrativa e pelos intensos debates éticos que suas missões suscitam na comunidade de jogadores. A análise combinou o estudo do design do jogo com o do discurso online de jogadores, à luz de teorias sobre imersão e estrutura das escolhas.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Games e entretenimento digital, evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

² Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP, email: anyas@outlook.com.br.

³ Docente do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, PUC-SP, email: mprioste@pucsp.br.

IMERSÃO E AVATAR

A imersão, nos jogos e em outros meios, é frequentemente associada à ideia de "suspensão voluntária da descrença" descrita pelo poeta Coleridge (2004, apud Fragoso, 2014). Essa ideia, conforme frisa Fragoso (2014), não descreve ato passivo de abandono da capacidade crítica, mas sim uma ação deliberada, intelectual. Essa perspectiva ativa é fundamental para entender o envolvimento da jogadora com o mundo ficcional de um jogo.

Gasi (2022) propõe a compreensão da imersão não como um evento instantâneo, mas como um processo. A autora dá grande importância ao avatar, representação da jogadora no mundo ficcional que pode ser compreendido em três momentos. O "avatar decalque" é a representação pictórica do avatar no mundo do jogo. Através do exercício de sua agência, a jogadora aprende as regras do sistema e confere verossimilhança ao mundo ficcional, é gerado o "avatar registro". Há, por fim, a "protagonização" resultado de um "devir protagonista", o desejo de ser atuante no mundo ficcional, indicando uma preocupação genuína com os acontecimentos internos do jogo.

Essa imersão ativa e processual dialoga com a concepção de Sicart (2009) de "sujeito-jogador". Utilizando a noção fenomenológica do corpo-sujeito (Becker, 2000), Sicart argumenta que, através da interação tátil e da imersão nas regras do sistema, cria-se um sujeito específico da experiência lúdica — um amálgama do físico e do digital. Sintetizando as ideias de Sicart e Gasi, podemos entender o sujeito-jogador como um subconjunto do ser cultural da pessoa que está jogando, fiel às regras que regem o mundo ficcional, e, o avatar, como uma performance desse sujeito.

Para analisar a interação da jogadora com o jogo, Sicart (2010) propõe dois modelos de jogadora enquanto agente, cada um priorizando uma camada do jogo. O agente reativo conecta-se à camada processual do jogo, que diz respeito a suas mecânicas e sistemas. O agente reflexivo, por sua vez, prioriza a camada semântica, composta pela comunicação de significados. No estado de protagonização (Gasi, 2022), a jogadora opera predominantemente como agente reflexivo, um agente ético para o qual

jogar é interpretar o mundo e quem o agente quer ser em seu contexto; jogar é entender os valores do mundo do jogo e desenvolver uma persona ética que é simultaneamente coerente com o mundo do jogo e com os valores externos da jogadora como ser ético (Sicart, 2010, p. 6, tradução nossa).

Há, assim, o engajamento moral, uma preocupação para que as decisões tomadas não apenas levem o jogo a um estado de vitória, mas estejam de acordo com os valores morais construídos pela jogadora para avatar no contexto do mundo ficcional.

DESIGN DE ESCOLHAS

A interatividade inerente aos videogames manifesta-se através das escolhas oferecidas à jogadora. É conhecida a afirmação do designer de jogos Sid Meier em uma palestra em 1989 de que "jogos são uma série de escolhas interessantes" (Meier, 2012). No contexto deste trabalho adota-se uma distinção terminológica: a escolha é compreendida como toda a estrutura envolvida no processo decisório dentro do jogo; as opções representam cada um dos caminhos ou ações possíveis que a jogadora pode tomar; e a decisão refere-se ao ato da jogadora em selecionar e efetivar uma dessas opções.

Para investigar o impacto do design de escolhas no engajamento moral, foi adotado como framework analítico central a "anatomia de uma escolha" proposta por Salen e Zimmerman (2004), que permite uma análise detalhada de como o processo de escolha é estruturado e apresentado à jogadora e diferentes formas que pode ser implementado. Os autores decompõem a escolha em cinco etapas sequenciais, descritas por perguntas, que aqui renomeamos para fins de clareza analítica:

1. **Estado do jogo:** o que aconteceu antes de a jogadora ter a escolha?
2. **Significantes:** como a possibilidade de escolha é transmitida para a jogadora?
3. **Ação:** como a jogadora faz a escolha?
4. **Consequência:** qual é o resultado da escolha? Como isso afetará as futuras escolhas?
5. **Retorno:** como o resultado da escolha é transmitido para a jogadora?

Dentre as etapas, 1, 2 e 4 mostram-se especialmente pertinentes para analisar o engajamento moral. No estado do jogo, considera-se a possível restrição de alternativas por escolhas prévias e, principalmente, a qualidade e disponibilidade de informação disponível para a deliberação da jogadora. Nos Significantes, analisa-se a forma de apresentação das opções (diegética vs. HUD), seu eventual enquadramento moral explícito e, conectando às Consequências, sua capacidade de permitir que a jogadora preveja os resultados de cada opção.

A etapa das consequências é particularmente central para o engajamento moral. Analisa-se, aqui, a magnitude do impacto da decisão — se altera a narrativa de forma sutil, drástica ou se seus efeitos são mínimos. A inexistência de repercussões claras é frequentemente compreendida como algo negativo. Hoffman aponta que “para um jogo engajar a mente da jogadora, cada escolha deve alterar o rumo do jogo” (2004, tradução nossa). Nay e Zagal (2017), por sua vez, defendem jogos com impactos baixos ou inexistentes, que favorecem a experimentação em detrimento da busca por um caminho “otimizado”. Diferentes abordagens éticas podem emergir da forma como essa etapa é implementada: resultados mais drásticos podem levar ao Consequencialismo (foco nos resultados da ação), enquanto desdobramentos mais brandos, ou sua ausência, favorecem a Ética das Virtudes (foco na ação em si, com menos ênfase em seus efeitos).

METODOLOGIA

Esta pesquisa segue uma abordagem qualitativa e foi desenvolvida a partir da articulação entre revisão de literatura sobre imersão, análise teórica da estrutura das escolhas com base em Salen e Zimmerman (2004), e um estudo de caso do jogo *Fallout: New Vegas*. A análise do caso combinou o mapeamento do design das escolhas significativas do jogo com a análise temática de discurso de jogadores em comunidades online para identificar evidências e padrões de engajamento moral em suas discussões.

RESULTADOS

Fallout: New Vegas (FNV) é um RPG pós-apocalíptico onde a jogadora navega pela região devastada Mojave, interagindo com suas facções para decidir qual facção apoiar na disputa por seu domínio: a militarizada NCR, o magnata Mr. House, a cruel Legião de César ou o caminho para uma New Vegas independente proposto pelo Yes Man. Essa escolha principal se desdobra através da realização de missões para a facção desejada, que coexistem com missões secundárias que apresentam seus próprios dilemas. A estrutura decisória envolve tanto “escolher qual missão fazer” quanto, dentro delas, “escolher como resolver” os conflitos apresentados.

A análise do design de escolha revela aspectos relevantes para o engajamento moral. Na etapa de estado do jogo, FNV permite à jogadora investigar cenários e dialogar com múltiplos NPCs, obtendo perspectivas diversas e subjetivas sobre os conflitos, o que

fomenta a reflexão. Além disso, características da personagem, como seus atributos e habilidades, restringe ou habilita opções, incentivando a jogadora a planejar seu avatar de forma coerente com o tipo de agência e soluções que deseja empregar.

Os significantes frequentemente utilizam a HUD, apresentando opções através de uma lista de ações, ou, no caso de diálogos, de respostas. A previsibilidade das consequências é mista, combinando resultados esperados com desdobramentos surpreendentes. Uma distinção crucial surge entre missões: as secundárias geralmente apresentam escolhas com consequências contidas em suas próprias narrativas, sem impactar a aliança principal. Já a escolha de facção na trama central é notavelmente reversível por um longo período, permitindo à jogadora mudar de lado e experimentar diferentes caminhos antes da decisão final.

A análise temática do discurso online de jogadores corrobora um alto nível de engajamento moral. Observam-se debates intensos sobre quais das facções disponíveis está mais correta (excluindo-se a inequivocamente “maligna” Legião), indicando uma avaliação ética complexa dos caminhos possíveis. Diversas missões secundárias também são tema de discussão, apresentando temas que os jogadores estão dispostos a analisar de pontos de vista éticos e políticos.

Uma missão secundária que merece destaque é *The White Wash*. Ao investigar problemas de água e desaparecimentos, a jogadora descobre que um homem, Anderson, está desviando água de um grupo de fazendeiros para ajudar uma comunidade de civis desesperados, mas, para manter isso em segredo, ele assassinou um membro da NCR que descobriu a trama. A jogadora deve escolher entre denunciar Anderson e o desvio de água, acobertá-los ou convencer Anderson a se entregar mantendo o desvio de água em segredo. Cada uma dessas opções possui representantes na comunidade de jogadores, que advocam intensamente pelo que acreditam ser correto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou compreender como o design de escolhas em FNV fomenta o engajamento moral da jogadora. A análise revelou que a estruturação da escolha principal de facção não como um ato isolado, mas como um processo reversível e gradual, é um aspecto fundamental do jogo. Este design processual espelha e se desenvolve concomitantemente ao processo de imersão e protagonização, permitindo que a jogadora

construa sua relação com o mundo e defina sua persona ética enquanto delibera sobre seu caminho na narrativa principal. Essa concomitância entre imersão e decisão permite um engajamento moral profundo e reflexivo, pois as escolhas éticas tornam-se parte integrante da própria construção da experiência da jogadora no mundo ficcional. O jogo evidencia, ainda, a importância de fornecer à jogadora acesso a múltiplas perspectivas — através de informações e NPCs complexos — para que compreenda visões diversas, mesmo que discordantes, enriquecendo a deliberação moral.

A abordagem de design de FNV é apenas uma das muitas possíveis. Os videogames, como meio interativo, oferecem um campo vasto para a experimentação de diferentes designs de escolha que fomentem não só a reflexão ética profunda, mas também a livre experimentação de papéis e valores pela jogadora.

REFERÊNCIAS

BECKER, Barbara. Cyborgs, Agents, and Transhumanists: Crossing Traditional Borders of Body and Identity in the Context of New Technology. **Leonardo**, v. 33, n. 5, p. 361–365, 2000.

FRAGOSO, Suely. Imersão em games narrativos. **Galáxia**, São Paulo, v. 14, n. 28, p. 58–69, 2014.

GASI, Flavia. **Imersão, memória e imaginário nos videogames**. 1. ed. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2022.

HOFFMAN, Steve. **Improving Player Choices**. [S. l.], 2004. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/design/improving-player-choices>. Acesso em: 31 mar. 2025.

MEIER, Sid. **Interesting decisions**. Califórnia: [s. n.], 2012. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=WggIdtrqgKg&t=1s&ab_channel=GDC. Acesso em: 31 mar. 2025.

NAY, Jeff L.; ZAGAL, José P. Meaning without consequence: virtue ethics and inconsequential choices in games. *In*: FDG'17: INTERNATIONAL CONFERENCE ON THE FOUNDATIONS OF DIGITAL GAMES 2017, 2017, Hyannis Massachusetts. **Proceedings of the 12th International Conference on the Foundations of Digital Games**. Hyannis Massachusetts: ACM, 2017. p. 1–8.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play: game design fundamentals**. Cambridge, Mass: MIT Press, 2004.

SICART, Miguel. **The Ethics of Computer Games**. Cambridge e Londres: The MIT Press, 2009.

SICART, Miguel. Values between Systems: Designing Ethical Gameplay. *In*: SCHRIER, Karen; GIBSON, David (org.). **Ethics and game design: teaching values through play**. Hershey, PA: Information Science Reference, 2010. p. 1–15.