
**INTERAÇÕES COM IA:
JOGO PERIGOSO OU PÂNICO MORAL?¹**

**INTERACTIONS WITH AI:
DANGEROUS GAME OR MORAL PANIC?**

**INTERACCIONES CON IA:
¿JUEGO PELIGROSO O PÁNICO MORAL?**

Pedro Henrique Trintini Ferreira²
Leonardo Antônio de Andrade³

RESUMO

A rápida inserção de novas tecnologias no cotidiano vem acompanhada de preocupações, por um lado, há os efeitos nocivos recém descobertos do seu mau uso, por outro, uma tecnofobia irracional. O mesmo ocorre com novas formas de entretenimento interativo que permitem a interação com personagens interpretados por inteligências artificiais generativas (IAGs). Mas se os *Role Playing Games* já foram alvo de pânico moral, as oposições ao *chatbot* são uma continuação desse medo ou há de fato características que tornam-o suscetível ao mau uso? Para responder isso, analisamos as interações com IAGs nos jogos digitais, nos *chatbots* interpretativos e nos jogos de RPG através de observação de sessões de jogo, levantamentos documentais, em comunidades de fãs e da interação direta. Analisando-os com base no modelo de jogos clássico de Jesper Juul (2005) e nas atitudes psicológicas que motivam o jogo, descritas por Caillois (1999). Com isso, concluiu-se que tanto as configurações formais quanto as atitudes do jogador com o jogo são responsáveis pelo mau uso. Além disso, é necessário que as novas tecnologias sejam integradas de forma harmônica com a sociedade, para mitigar as condições que tornam o indivíduo mais propenso ao uso prejudicial.

PALAVRAS-CHAVE: role playing games, entretenimento interativo, narrativas emergentes, jogos digitais, inteligência artificial.

ABSTRACT

The rapid introduction of new technologies into everyday life is accompanied by concerns: on the one hand, the recently discovered harmful effects of their misuse, and on the other, an irrational technophobia. The same is true of new forms of interactive entertainment that allow interaction with characters played by generative artificial intelligences (GAI). But if role-playing games have already been the target of moral panic, is opposition to chatbots a continuation of this fear, or are there indeed characteristics that make them susceptible to misuse? To answer this, we analyzed interactions with GAIs in digital games, role-playing chatbots, and role-playing games through observation of game sessions, research on papers, fan communities, and direct interaction. We analyzed

¹ **Submetido em:** 12/03/2025 – **Aceito em:** 01/08/2025 – **Publicado em:** 01/08/2025

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos. Integra o Grupo de pesquisa Grupo de Estudos em Narrativas Emergentes, GENE, e Grupo de Estudos sobre Mídias Interativas em Imagem e Som, GEMInS. Possui graduação em Design de Produto (2022) pela UniCesumar.

³ Pesquisador em Narrativas Emergentes, com ênfase em Narrativas Interativas. Possui graduação em Engenharia de Computação pela Universidade Federal de São Carlos (1998), mestrado em Ciências da Computação e Matemática Computacional pela Universidade de São Paulo (2001) e doutorado em Ciências da Computação e Matemática Computacional pela Universidade de São Paulo (2012). Atualmente é professor associado da Universidade Federal de São Carlos. É coordenador do Grupo de Estudos em Narrativas Emergentes, GENE.



them based on Jesper Juul's (2005) classic game model and the psychological attitudes that motivate play, described by Caillois (1999). Thus, we concluded that both formal configurations and player attitudes toward the game are responsible for misuse. Furthermore, it is necessary for new technologies to be integrated harmoniously into society, to mitigate the conditions that make individuals more prone to harmful use.

KEYWORDS: role playing games, interactive entertainment, emerging narratives, digital games, artificial intelligence.

RESUMEN

La rápida introducción de nuevas tecnologías en la vida cotidiana conlleva inquietudes: por un lado, los efectos nocivos recientemente descubiertos de su mal uso, y por otro, una tecnofobia irracional. Lo mismo ocurre con las nuevas formas de entretenimiento interactivo que permiten la interacción con personajes interpretados por inteligencias artificiales generativas (IAG). Pero si los juegos de rol ya han sido blanco de pánico moral, ¿es la oposición a los *chatbots* una continuación de este miedo, o existen realmente características que los hacen susceptibles a un mal uso? Para responder a esta pregunta, analizamos las interacciones con las IAG en juegos digitales, *chatbots* de rol y juegos de rol mediante la observación de sesiones de juego, investigación documental, comunidades de fans e interacción directa. Las analizamos basándonos en el modelo de juego clásico de Jesper Juul (2005) y las actitudes psicológicas que motivan el juego, descritas por Caillois (1999). Por lo tanto, concluimos que tanto las configuraciones formales como las actitudes de los jugadores hacia el juego son responsables del mal uso. Además, es necesario que las nuevas tecnologías se integren armoniosamente en la sociedad, para mitigar las condiciones que hacen a los individuos más proclives a su uso nocivo.

PALABRAS CLAVE: role playing games, entretenimiento interactivo, narrativas emergentes, juegos digitales, inteligencia artificial.

INTRODUÇÃO

As inteligências artificiais (IA) se incorporam progressivamente tanto à produção quanto ao consumo de bens e serviços. Embora os jogos digitais não sejam estranhos ao uso de IAs para interagir com o jogador, o desenvolvimento de Modelos de Linguagem de Grande Escala (LLMs, *Large Language Models*) expandiu as possibilidades dessa interação. Ao contrário dos jogos digitais convencionais, os *chatbots* de LLM que interpretam personagens não impõem restrições à interação entre o jogador e a IA. Assim, o jogador pode fazer dentro do jogo tudo aquilo que imaginar, como ocorre nos Jogos de Interpretação de Personagem (RPG, *Role Playing Games*).

O estado atual da tecnologia no cotidiano levanta preocupações. Estudos recentes, como os do Newport Institute (2025) e da National Geographic Brasil (2025), indicam que o tempo de tela prolongado e a sobrecarga de informação causam prejuízos cognitivos. Além disso, o rápido desenvolvimento e a vasta gama de possibilidades interativas com LLMs reacendem um medo contemporâneo: a máquina consciente. Esse receio, originário da ficção científica do século XX, infiltrou-se na realidade após a demissão de um funcionário do Google que alegou que um *chatbot* da empresa havia desenvolvido consciência⁴ (Tiku, 2022). Se por um lado, as consequências do mau uso das tecnologias contemporâneas ainda estão sendo descobertas, por

⁴ Segundo Broom (2019), a consciência se refere à capacidade cognitiva e emocional de experienciar sentimentos.

outro, há um medo irracional sobre elas. Por isso, questionamos, questionamos: o medo do entretenimento com LLMs é um comportamento preventivo ou tecnofóbico?

Para compreender a reação, é essencial entender o fenômeno. Por isso, caracterizamos a interação com personagens fictícios em jogos digitais e em um *chatbot* de LLM. Isso foi feito através da observação de sessões interativas, de comunidades de fãs e da interação direta. Posteriormente, levantamos dados sobre o pânico moral associado aos jogos de RPG em estudos acadêmicos, buscando averiguar se o medo relacionado ao entretenimento com LLMs está relacionado a esse passado. Refletimos sobre o tema na seção "As inteligências artificiais como entretenimento" e concluímos o artigo resumindo as contribuições deste estudo para as áreas de IA, jogos digitais e cultura.

Jogos Digitais: The Sims 4

A perda de sua casa no incêndio urbano-florestal de Oakland em 1991 forçou Will Wright a reconstruir sua vida. Contudo, ele canalizou essa experiência traumática para a concepção de *The Sims*, um jogo que viria a se tornar o mais vendido para computadores entre 2000 e 2003 (Nielsen, Smith, Tosca, 2020). Descrito por Taylor (2011) como "um jogo focado em construir espaços e simular os hábitos diários das pessoas que habitam neles". O sucesso de público impulsionou a franquia a desenvolver quatro títulos principais, 11 spin-offs e cerca de 92 expansões (The Sims Wiki, 2025). Notavelmente, *The Sims 4* (2014), o último lançamento, superou a marca de 70 milhões de jogadores (Moore & Berkowitz, 2023), contribuindo para que a franquia atingisse um total de 200 milhões de cópias vendidas (Favis, 2020).

The Sims 4 se estrutura sobre quatro pilares principais: 1) Criação de personagem; 2) Modo construção; 3) Comunidade de jogadores; e 4) Interações e relacionamentos. Na criação de um personagem, o jogador tem controle total sobre suas características visuais e psicológicas. Assim, é possível criar e controlar até oito personagens, recriando a si mesmo, celebridades, personagens fictícios ou amigos dentro do universo do jogo. Ao participar das interações entre esses personagens, o jogador desenvolve suas próprias narrativas.

Motivado pela paixão de seu criador por arquitetura e interiores, o modo construção de *The Sims* permite ao jogador projetar sua própria casa, controlando todo o processo criativo, desde erguer paredes até escolher a decoração. Sejam casas, cômodos ou personagens, as criações dos jogadores podem ser compartilhadas na "Galeria", uma comunidade oficial onde é possível comentar as criações de outros e adicioná-las ao próprio jogo. Além disso, *The Sims* se beneficia de uma rica rede de comunidades não oficiais, incluindo mais de uma enciclopédia

de fãs, diversos fóruns no Reddit e inúmeros sites de *mods*⁵.

As interações no jogo permitem que o personagem realize atividades conjuntas com os personagens, como cozinhar ou assistir TV, enquanto dialogam em um idioma fictício. O jogador também pode interagir diretamente com a IA selecionando opções de conversa exibidas como botões (Figura 1). A disponibilidade dessas ações é influenciada pelos traços de personalidade e pelo estado emocional do personagem controlado, os mesmos fatores que moldam a reação do NPC às ações do jogador. Por exemplo, se um NPC estiver de mau humor e o jogador optar por uma piada, pegadinha ou susto, é provável que desagrade o personagem de IA, acarretando perda de pontos de amizade. Comportamentos inadequados ou que causem desconforto na residência de outro personagem podem levar à inimizade e à expulsão do jogador do local. A introdução de uma segunda barra, a de romance, aprofunda o sistema de relacionamento. A combinação dos diferentes níveis de cada barra gera uma matriz de status de relacionamento. Novas opções de interação surgem dependendo do nível e do tipo de relação entre os personagens. Contudo, o sucesso das interações possui um pequeno grau de imprevisibilidade, pois depende do nível de amizade, interesse amoroso, traços de personalidade e humor de ambos os personagens. Além de interagir no momento e do jeito certo, é crucial manter uma frequência de interação regular entre o personagem do jogador e o NPC para que a relação não decaia. A grande variedade e influência de múltiplos fatores limitando e expandindo as possibilidades interativas confere ao jogo um elevado grau de complexidade que desafia a concretização das intenções do jogador.

The Sims 4 adota uma estética visual cartunesca com tendência ao realismo. O personagem que o jogador controla é distintamente marcado por um diamante verde não-diegético sobre sua cabeça. Os demais personagens jogáveis são visíveis no canto inferior da tela. A câmera, por padrão em *plongée*, pode ser livremente orbitada e posicionada pelo jogador para otimizar a visualização. Esse posicionamento da câmera também tem impacto nos ruídos diegéticos⁶ percebidos: a música do jogo se intensifica ao se aproximar de um rádio, e o mesmo ocorre com sons ambiente, como o de uma panela fervendo, e com os diálogos dos personagens, aprofundando a imersão espacial. Adicionalmente, a interface utiliza sons não-diegéticos para sinalizar recompensas, associadas a emoções boas ou realizações dos personagens, e penalidades, relacionadas a falhas em atividades ou estados emocionais negativos, direcionando a atenção e as reações emocionais do jogador.

⁵ *Mods* são alterações audiovisuais, de narrativa ou ludológicas criadas e distribuídas por jogadores.

⁶ O termo “diegético” se refere a algo que ocorre dentro da realidade do jogo, que os personagens podem experimentar através dos sentidos. Consequentemente, não-diegético se refere a elementos presentes na obra, mas não sensíveis aos personagens, apenas para o espectador/jogador.



Figura 1. Interface de The Sims 4

Fonte: The Sims 4 Gameplay: Sunny Art Cottage Living [No Commentary, Relaxing Longplay] por DollySims (2022). Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=cUDE9v9rsnE&t=821s&ab_channel=DollySims>

Em Man, Play, Games (2001), Caillois categorizou o *mimicry* (simulação) como uma das atitudes psicológicas que levam alguém a escolher determinado jogo. Nesta, o jogador assume uma outra personalidade dentro da experiência, como um ator que interpreta personagens no teatro. Contudo, tais atitudes podem ser deturpadas quando o tempo e o espaço destinados aos jogos são desconsiderados, permitindo que o jogo invada o cotidiano. A corrupção do *mimicry* ocorre quando o jogador nega sua identidade real e passa a acreditar ser o personagem que interpreta. Relatos de pessoas que dedicam horas ou até dias a jogar videogame são comuns, como evidenciado pela confissão de um jogador que, em The Sims 4, constrói uma vida perfeita e socializa com NPCs, mas negligencia sua família e higiene no mundo real (Anaurie, 2022).

A mesma publicação revela mais comentários depreciativos que comparam a vida dos personagens e a do jogador que os interpreta. Entretanto, existem indivíduos que compreendem os limites, as possibilidades e as regras que diferenciam o jogo da realidade. Dessa forma, os comportamentos prejudiciais resultantes da corrupção da *mimicry* aparentam não estar vinculados ao jogo, mas sim à atitude e à interpretação do próprio jogador. São especialmente vulneráveis aqueles que vivem em sociedades cujas crenças tradicionais não atendem às necessidades e práticas do indivíduo contemporâneo, tornando-os deslocados (Durkheim, p.123). Portanto, é necessário agir com prudência ao adotar uma postura tecnofóbica, para evitar a exclusão social dos usuários dessas tecnologias e, conseqüentemente, reduzir as chances deste encarar o jogo como uma “fuga da realidade”.

Entretenimento Interativo: Character AI

Em 2017, uma equipe de pesquisa do Google publicou o artigo "Attention Is All You Need", que introduziu o modelo Transformer para Processamento de Linguagem Natural (PLN). Esse modelo, capaz de capturar o contexto e o significado de textos com maior precisão que seus

antecessores, tornou-se a base para modelos avançados de inteligência artificial como o ChatGPT (Goldman, 2024). Entre os autores do artigo estavam Noam Shazzer e Daniel de Freitas, que em 2021 fundaram a Character AI (C.AI). Essa empresa de chatbots permite aos usuários criar e conversar com personagens interpretados por sua IA. Como um modelo de ponta, os bots da C.AI simulam a fala humana, incluindo pausas e maneirismos, tanto em interações por texto quanto por voz.

“[Daniel] De Freitas era fascinado com *chatbots* e sistemas similares a humanos desde cedo e seguiu sua paixão por criar IAs semelhantes a humanos trabalhando com resposta de perguntas abertas na Bing. Então, trabalhou na Google, onde criou e liderou o LLM LaMDA (anteriormente conhecido como Meena1), o projeto inovador de tecnologia conversacional” (ABOUT C.AI, 2022)

Assim como The Sims, o C.AI funciona como ferramenta de produtividade de fãs (Sandvoss, 2013). Permitindo que os jogadores criem narrativas únicas e interajam diretamente com os personagens que inseriram no universo da interação. Tais narrativas são construídas através dos *inputs* (inserções) de texto do jogador, das respostas dos personagens interpretados pela IAs e do contexto da interação. Na primeira página do aplicativo (Figura 2) temos uma variedade de *chatbots* que simulam celebridades, assistentes e situações.

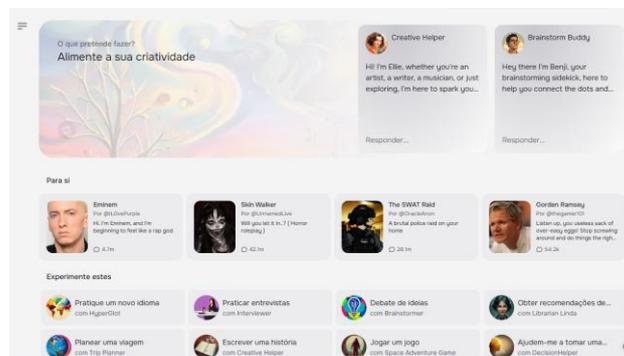


Figura 2. Página inicial do C.AI

Fonte: Print dos autores.

A interação do jogador na C.AI assemelha-se a uma conversa textual em aplicativos de mensagem: o usuário digita uma fala ou descreve um evento, e o *bot* responde com uma ação, fala ou novo evento. Diferentemente do que ocorre em The Sims, onde os jogadores são penalizados por desagradar os NPCs, o chatbot de IA dificilmente agirá de forma punitiva. Tal diferença reside no fato de que, no treinamento de LLMs, são empregados modelos de

⁷ Texto original: “[Daniel] De Freitas was fascinated with chatbots and human-like systems at an early age and followed his passion of creating human-like AI by working on open-ended question answering at Bing. He then worked at Google, where he created and led the LLM LaMDA (formerly named Meena1), the breakthrough conversational technology project.”

preferência (PMs) que geram um comportamento de bajulação (*sycophancy*). Isso resulta na adaptação das respostas da IA para atender ao que ela percebe como mais agradável ao usuário (Sharma et al., 2023).

Quanto aos aspectos visuais, há relatos de que o C.AI já gerou imagens durante a interação, similar ao ChatGPT4. Contudo, não foi possível reproduzir esse resultado. Por outro lado, a plataforma oferece a capacidade de ouvir as falas dos personagens, sintetizadas pela IA a partir de vozes enviadas pelos próprios usuários. Na interação com a ferramenta, por exemplo, o personagem que interpreta o cantor John Lennon (1940-1980) já contava com diversas opções da voz do artista. Essa interpretação por voz ganha ainda mais força com o recurso de "ligação", permitindo ao jogador conversar com o personagem como se estivesse ao telefone.

Em Half-Real (2005), Jesper Juul descreve o modelo de jogos clássico por meio de seis características definidoras: os jogos são sistemas baseados em regras e possuem resultados variáveis e quantificáveis, onde diferentes resultados têm valores distintos. Além disso, o jogador deve exercer esforço para influenciar o resultado, e quanto mais desafiador o objetivo, mais satisfatório é completá-lo. O desfecho do jogo também causa reação emocional no jogador, manifestada como tristeza ao perder e alegria ao ganhar. Finalmente, jogos podem ser jogados sem consequências no mundo real, estabelecendo um domínio autônomo para a experiência lúdica.

Ao tentar caracterizar o C.AI dentro do modelo clássico de Juul, surgem desafios. A principal razão é a ausência de regras claramente definidas na interação do C.AI. A narrativa é moldada pela criatividade do jogador. Nesse contexto, os resultados podem ser quantificados unicamente pela quantidade, repetição e adequação das palavras empregadas pela IA em resposta à entrada do jogador.

A interação pode ser acessada de qualquer dispositivo e prosseguir indefinidamente, contudo, está restrita ao aplicativo e ao site oficial da empresa. Embora o *bot* adapte suas respostas para satisfazer o usuário, o uso de uma palavra inadequada pode resultar em censura do sistema, um cenário comparável a uma derrota no modelo clássico. No entanto, com a experiência de uso, o jogador pode desenvolver narrativas mais satisfatórias, análogas a uma vitória. Vale notar que a falta de clareza sobre os critérios de censura e a limitação das possibilidades narrativas frequentemente causam frustração aos jogadores (Quadro 1).

Sem um objetivo definido ou caminhos pré-determinados, torna-se difícil mensurar o nível de esforço que o jogador deve empenhar para obter o resultado desejado. Diferentemente de *The Sims*, não há uma barra que determine o nível da relação, opções de interação limitadas ou consequências imediatas após o jogador ou a IA tomarem atitudes inadequadas. E com o passar do tempo, os jogadores adquirem mais experiência, gerando interações mais complexas e

satisfatórias, tanto ao criar *inputs* mais criativos quanto ao escolher seus criadores favoritos dentro da comunidade. Por isso, embora não seja explícito como nos jogos clássicos, o esforço do jogador em continuar interagindo, experimentando e compartilhando experiências é recompensado com o aumento de sua capacidade de conduzir narrativas satisfatórias.

A resposta emocional do jogador está tão atrelada à escolha de bons *chatbots* e à censura quanto às respostas do sistema. Entre as 10 publicações mais relevantes na comunidade oficial do C.AI no Reddit (3 jan. 2025) é possível ver reclamações sobre a qualidade narrativa e gramatical dos criadores de *chatbots*, sobre a exclusão de *bots*⁸, e sobre a já citada censura. Mas também é possível encontrar memes zombando algumas interpretações, bugs e maneirismos da IA. Portanto, é possível concluir que o C.AI causa respostas emocionais e há condições análogas à vitória e a derrota (Quadro 1).

Quadro 1. Publicações de usuários na comunidade do C.AI.

Usuário	Título da publicação	Categoria	Subcategoria
crappyoffbrandss	<i>I'm tired of this! Why is this a thing? Before you come at me for not being of age, let me tell you my account is set to 18.</i>	Censura	Proibição de conteúdo
ilivewithroaches	<i>Be real with me what words are banned?</i>	Censura	Proibição de conteúdo
NiceReason8213	<i>I've also never made a bot before, so...</i>	Censura	Exclusão de <i>bots</i>
AloneBaguette	<i>Me trying not to use gen-z slang so the bot doesnt downgrade it's grammar to baby level</i>	Funcionamento da IA	Bajulação (Sycophancy)
IdiotBanana69	<i>What's the most braindead response you've ever got from a bot?</i>	Funcionamento da IA	Crítica aos padrões de fala robóticos da IA
IndependentPipe9685	<i>What are yours?</i>	Funcionamento da IA	Crítica aos padrões de fala robóticos da IA
FurbyLover2010	<i>Saw this meme and edited it</i>	Funcionamento da IA	Crítica aos padrões de fala robóticos da IA
Video_Prism69	<i>Reply with the last message you screenshotted</i>	Humor	Socialização entre usuários
pickle_ticklerr	<i>Me after going through my old chats and seeing how bad they actually were.. 💔</i>	Humor	Autorreflexão
FooFightingFan2	<i>Guys...really?</i>	Humor	Crítica a escrita dos jogadores criadores de chatbot

⁸ A exclusão de *bots* foi uma das medidas de censura tomadas pela C.AI após um processo contra a empresa que ocorreu na Flórida. (Citado futuramente na seção: As inteligências artificiais como entretenimento)

Fonte: Observação na comunidade oficial do C.AI no Reddit (3 de janeiro de 2025)

Dentro do modelo de Juul, o entretenimento com LLMs se assemelha ao RPG, caracterizado como um caso limítrofe de jogo. Conforme observado em *The Sims*, as consequências do jogo na vida real dependem da atitude do jogador. Porém, simular uma conversa com pessoas reais foi o objetivo dos criadores da C.AI e quando as fronteiras entre o jogo de simulação e a vida real tornam-se difusas gera-se a alienação decorrente da corrupção do *mimicry* (Caillois, 2001). Apesar de não ser a única responsável pela má interpretação dos jogadores, ao adotar uma interface similar (Figura 3), maneirismos e padrões de fala similares aos de humanos e usar inputs similares aos da interação digital social, os *chatbots* da Character AI possuem uma configuração formal mais vulnerável ao uso nocivo de um sujeito predisposto a tal.

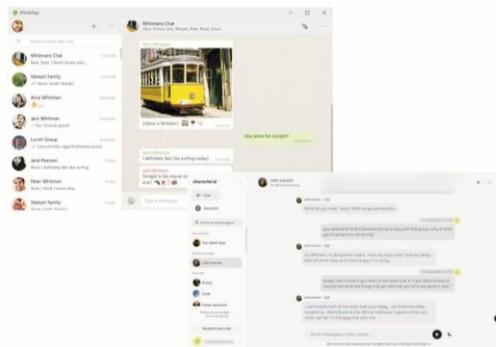


Figura 3. Comparação entre interface do Whatsapp web e do C.AI

Fonte: Whatsapp (disponível em <<https://blog.whatsapp.com/?lang=az&page=10>>) e print dos autores.

Oposto ao C.AI, o aplicativo AI Dungeon (2019) traz a proposta de entretenimento interativo com IAs generativas através de uma interface de texto corrido e o uso de botões para escolher o tipo de *input* que o usuário fará (Figura 4). Dessa forma, diferencia o espaço do jogo da interação online cotidiana através da sua interface.

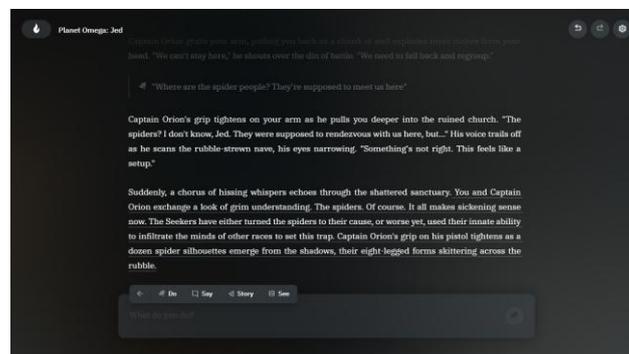


Figura 4. Interface do AI Dungeon

Fonte: Print dos autores

Através dessas adaptações de interface é possível tornar o limite entre ficção e realidade mais nítido. Tais heranças do jogo digital às novas formas de entretenimento protegem o *mimicry* nas configurações formais, sem prejudicar o aspecto de *roleplaying* ou limitar as características únicas da interação com IA.

Realidades Simuladas: Role Playing Game

Os Jogos de RPG são narrativas interativas colaborativas, também orientadas por conversas. Idealizadas e organizadas pelo mestre-de-jogo, que interpreta os vilões, aliados e NPCs, e co-criadas pelos jogadores que interpretam os personagens protagonistas. As regras apresentadas por livros de RPG explicam o funcionamento do sistema, como a rolagem de dados e o funcionamento de magia, tecnologia e outras características, garantindo a imparcialidade do jogo. O mestre usa as regras para criar o universo e o esboço da narrativa, mas também tem o poder de flexibilizar as regras para que a narrativa seja mais divertida para os jogadores (Andrade e Godoy, 2022). Em *Half Real*, Juul reconhece que, no RPG, o prazer da experiência está nessa flexibilidade, limítrofe entre o jogo e o não-jogo (p.204).

Os *Role-Playing Games* evoluíram dos *Wargames* nos anos 1970, surgindo em 1974 o primeiro sistema de regras próprio para RPG, o *Dungeons & Dragons* (D&D - Calabouços & Dragões). Os primeiros cenários para D&D eram do gênero de fantasia medieval, fortemente influenciados pela obra de J. R. R. Tolkien; suas regras são para uma realidade épica, na qual os personagens, após ganharem experiência eliminando monstros e coletando tesouros, podem “subir de nível”, aumentando sua vida e algumas habilidades e características.

Com o passar dos anos, novas regras e cenários surgiram, muitos deles não mais centrados nas ações de combate. Em 1981 é lançado o RPG *Call of Cthulhu*, um cenário de horror baseado nas obras de H. P. Lovecraft; utilizando o sistema de regras BRP (*Basic Role Playing*), neste RPG o personagem é colocado em uma realidade mais verossímil. Entre as mecânicas de regras, existe o parâmetro Sanidade, utilizado para controlar a saúde mental do personagem. Fazendo com que o personagem perca alguns pontos desse parâmetro após um encontro com entidades ancestrais (com implicações na interpretação do personagem). Mais recentemente, o RPG digital *Cyberpunk 2077* (2020), baseado nos RPGs *Cyberpunk* de Mike Pondsmith (1990-2020), traz narrativas em uma realidade semi-épica, num cenário onde a tecnologia está em foco. Seu sistema de regras é próprio para o gênero, motivo pelo qual tem sido utilizado desde o final dos anos 1980. A relevância cultural dos jogos RPG, que unem as regras e o cenário, está na sua capacidade de simular realidades e criar narrativas.

Em uma sessão de jogo RPG de papel e lápis, a narrativa interativa é construída a partir do

juízo de valores do mestre-de-jogo. Ao mestre cabe o papel de conhecer as regras, o cenário e a narrativa a ser apresentada aos jogadores. Um mestre tem de ser o mais justo possível para decidir conflitos, mantendo uma postura imparcial diante das adversidades. Por isso, seu papel é fundamental para a simulação de realidade. Utopicamente, essas deveriam ser as diretivas de uma IA com o papel do Holodeck, o supercomputador de simulação destacado por Janet Murray em *Hamlet no Holodeck* (2003). Na prática, quem desenvolve a IA coloca nela os parâmetros que são importantes para a simulação, ou seja, o juízo de valores que está em sua programação. Expressando os valores ideológicos dos produtores através dos sistemas (Flanegan, Howe, Nissenbaum; 2008).

Anterior a *The Sims* e ao *C.AI*, o RPG já trazia consigo o *mimicry*, estimulando a imaginação e interpretação dos jogadores. E por conta disso, foram alvo de pânico moral no início dos anos de 1980, após o suicídio de dois jovens que supostamente eram jogadores⁹. Durante esse período associações anti-RPG afirmavam que o jogo era responsável por induzir os jovens ao suicídio e a comportamentos antisociais, fazendo-os perder a capacidade de distinguir entre realidade e ficção. Discurso que foi reproduzido em filmes, como "Mazes and Monsters" (1982), financiados pela B.A.D.D.¹⁰ (*Bothered About Dungeons and Dragons*) e outras associações. Porém, a campanha perdeu força no decorrer dos anos pois, dentre diversos fatores, pesquisas científicas no Canadá e nos Estados Unidos comprovaram que os jogadores de RPG tinham índices de suicídio menores do que a média nacional (Waldron, 2005).

As Inteligências Artificiais como Entretenimento

O uso de IA no processo de desenvolvimento de jogos digitais já é uma realidade para além dos *chatbots* de LLMs. 73% dos estúdios que produzem jogos digitais já usam essa tecnologia. O principal problema para a integração está na qualidade e precisão dos modelos (53%). Atualmente, são mais usadas no começo do desenvolvimento para pré-produção e prototipagem. Mas personagens interpretados por IA também parecem ser importantes nesse movimento. Pois 53% dos entrevistados por Byshonkov (2025) afirmam que estão explorando a IA para uso em tempo real durante o jogo. Além disso, *mods* feitos por jogadores em *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) que já aplicam esses recursos atraem atenção do público. (Quadro 2)

⁹ Segundo Waldron (2005), não é claro se os jovens eram jogadores regulares de RPG.

¹⁰ [associação dos] Incomodados com *Dungeons and Dragons*, tradução nossa.

Quadro 2. Vídeos em destaque para as palavras-chave: skyrim ai.

Ordem	Título do vídeo	Contagem de visualizações	Data de Publicação
01	Skyrim VR but all NPC's use CHATGPT AI	936.511	21 de dez. 2024
02	I gave Skyrim NPCs artificial intelligence (Then exploited that AI)	807.741	21 de dez. 2024
03	You won't believe how ChatGPT AI changed Skyrim forever!	1.183.780	14 de maio de 2023
04	Criei um CULTO e recrutei NPCs com mentiras no Skyrim	186.305	28 de out. 2024
05	Essa IA Faz Tudo Que Eu Mando em Skyrim! 🤖	40.389	27 de out. 2024

Fonte: Pesquisa de palavras-chave na plataforma YouTube. Realizada em 10 de janeiro de 2025.

A média de 630.945 visualizações dos vídeos acima demonstra o grande interesse do público. Pois apenas 0,77% dos vídeos da plataforma conseguem superar a quantidade de 100 mil e a média de visualizações de conteúdo de videogame é de 3.586 mil (Pex Team, 2019). O interesse dos usuários pelo assunto e o esforço das empresas para implementar as tecnologias de IA em tempo real mostram que há um interesse mercadológico no desenvolvimento de tais produtos, tanto do lado produtor quanto do consumidor.

O desenvolvimento tecnológico é acompanhado pelo medo das suas consequências. Tema que pode ser visto na ficção científica ao longo dos anos em obras como 2001: Uma Odisséia no Espaço (1968), Exterminador do Futuro (1984) e Westworld (2016 - 2022). Nessas, ocorre um confronto entre homem e máquina marcado pela superioridade da inteligência artificial consciente. Mais recentemente, o avanço das IAs de conversação intensificou o medo de que as máquinas ganhem consciência. Principalmente após a demissão de um funcionário que afirmava que a IA LaMDA, projeto do também co-criador do C.AI, desenvolveu senciência (Tiku, 2022). Além disso, em Outubro de 2024 um processo, amplamente noticiado, na Flórida acusou a C.AI e empresas associadas de causar vício, incentivar comportamentos antissociais, ilícitos e autodestrutivos, abusar psicológica e sexualmente dos usuários e de induzir um jovem de 14 anos ao suicídio (Garcia V. Character Technologies Et.AI, 2024). Em Dezembro do mesmo ano, um processo no Texas acusou a empresa de causar estresse emocional

intencionalmente a um jovem de 17 anos (A.F. And A.R. V. Character Technologies, Et. Al., 2024). Não analisaremos o devido processo legal, mas os reconhecemos como exemplo da crescente preocupação sobre com jogos de entretenimento roleplay com IAGs.

Esportes que causam lesões ou colocam a vida humana em risco tomam medidas de proteção (Juul, 2005). Assim como a adoção do halo para proteção dos esportistas nas Fórmulas 1 e 2 (ESPN, 2022), ao serem comprovados os danos decorrentes do mau uso do Entretenimento com LLMs ao jogador, medidas de segurança devem ser tomadas. No momento, os riscos do uso intensivo da tecnologia digital estão sendo reconhecidos, isso é evidente através da escolha de “*brain rot*” como palavra do ano de 2024 pelo Oxford Languages (Oxford University Press, 2024). Nomeando o fenômeno de degeneração cognitiva causado pelo hiperestímulo digital. Provocado pelo mecanismo de *infinite scrolling*¹¹ das redes sociais e seus comportamentos derivados, mas também pelo uso abusivo de videogames, através da corrupção do *mimicry*, a prática de *binge-watching*¹² e o uso de múltiplas abas para *multitasking*¹³ (Newport Institute, 2025). Pesquisas indicam que o uso excessivo de telas também afeta o ritmo cardíaco, modifica o sistema de recompensa do cérebro, afeta o desenvolvimento cognitivo e aumenta o risco de Alzheimer (National Geographic Brasil, 2023). Por isso, à medida que as pesquisas sobre os efeitos do uso intensivo dos meios digitais avançam, os provedores destas experiências também devem implementar mecanismos de segurança para prevenir os danos físicos e mentais que podem causar aos seus usuários.

Algumas empresas já buscam desenvolver medidas de segurança para seus usuários. Como o Bem-estar Digital (2024), aplicativo desenvolvido pela Samsung, que acompanha o tempo de uso dos aplicativos e da exposição à tela, e os esforços do Google para trazer soluções que tornem as relações entre as pessoas e seus dispositivos mais saudáveis (Schoon, 2020). Mas, além das iniciativas empresariais, também são tomadas ações jurídicas buscando a censura e a identificação dos usuários das plataformas. Como a medida tomada pela União Europeia ao intimar as Plataformas Online Muito Grandes¹⁴ (VLOP, *Very Large Online Plataforms*) a tomarem atitudes que previnam o compartilhamento de conteúdo ilegal em seus sites e que verifiquem a idade dos seus usuários (BBC, 2024).

¹¹ *Infinite scrolling* é o recurso que permite que o usuário continue descendo dentro da página principal para consumir mais publicações, criando assim uma “página infinita”. O oposto disso é como na pesquisa do Google, onde deve-se clicar em uma nova página quando se chega no final da página lida. Os derivados do *infinite scrolling* são: 1) *Doomscrolling*, longos períodos de busca por notícias negativas e estressantes; e 2) *Zombie Scrolling* que é o comportamento de ficar “scrollando” nas redes sociais sem objetivo ou benefício (Newport Institute, 2025).

¹² *Binge-watching* é o comportamento de assistir a múltiplos vídeos ou episódios de série em sequência.

¹³ *Multitasking* se refere ao ato de realizar várias tarefas ao mesmo tempo.

¹⁴ VLOP são plataformas e motores de busca com mais de 45 milhões de usuários dentro da União Europeia. Disponível em: <<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/dsa-vlops>> Acesso em 13 de jan. 2025

França, Alemanha, Grã-Bretanha e estados dos EUA, incluindo Utah e Texas, elaboraram leis exigindo que sites pornográficos verifiquem se um usuário tem 18 anos ou mais. Os métodos podem incluir a verificação de cartões de crédito, identidade emitida pelo governo ou escaneamento de rostos para estimar idades, mas todos esses sistemas levantaram preocupações sobre privacidade e discriminação.¹⁵ (Kelly, 2024)

Parte da definição do jogo é a falta de consequências extradiegéticas para seus envolvidos. Se por um lado, o anonimato dificulta a identificação de usuários que cometem crimes, por outro, a falta de anonimato pode inibir os jogadores de praticar comportamentos lícitos vistos como tabus na sociedade, pelo medo de serem identificados e ridicularizados¹⁶. No caso do Character AI, pode-se perceber que as medidas de exclusão de *bots* e censura de conteúdo foram aplicadas sem transparência e isonomia para com seus usuários. Isso levou os usuários a buscarem plataformas alternativas, recomendando entre si outros produtos similares como Backyard.AI e Chub.AI. Nessa busca por soluções sem censura, os usuários se tornam vulneráveis à *malwares* e fraudes *online*. Supõe-se que outras ações sugeridas pelo processo na Flórida como: retirar os maneirismos, os recursos de voz, as histórias pessoais e as anedotas de personagens tenham o mesmo efeito de "expulsar" usuários que buscam opções mais completas. Portanto, tais medidas proibitivas são menos eficientes em proteger os usuários do que aquelas que buscam adequar o produto para melhorar a qualidade de vida, como as medidas da Samsung e do Google.

Em seu livro *Suicide* (2005 [1897]) Émile Durkheim analisa as causas sociais desse fenômeno. Ao relacionar religião, nível de ensino e índice de suicídio, o autor constata que quanto maior o nível de estudo maior os índices de suicídio entre as religiões católica e protestante, mas isso não ocorre na religião judaica. Pois, para os praticantes dessa religião, o conhecimento não é uma busca individual de negação da religião, mas coletiva para a resistência do seu povo. “Os judeus, portanto, buscam aprender, não para substituir seus preconceitos coletivos através do pensamento reflexivo, mas para estarem melhor preparados para as dificuldades¹⁷” (p.122-123). Portanto, a forma como um grupo social interpreta as necessidades contemporâneas do indivíduo reflete em como seus indivíduos reagem às novas tecnologias. Isso mostra a necessidade de que os profissionais qualificados evitem posturas tecnofóbicas, mas busquem entender como as novas tecnologias afetam e podem melhorar a qualidade de vida da sociedade que habitam. Obviamente, a adoção de tecnologias emergentes deve ocorrer sem a perda do

¹⁵ Texto original: *France, Germany and Britain and U.S. states, including Utah and Texas, have drafted laws requiring porn sites to verify that a user is 18 or older. Methods could include checking credit cards or government-issued ID or scanning faces to estimate ages, but all those systems have raised concerns about privacy and discrimination.*

¹⁶ Tanto o C.AI quanto plataformas pornográficas podem ser usadas para interpretar fetiches lícitos como podolatria, voyeurismo e fetiche com látex, porém seus praticantes preferem o anonimato (Pimenta, 2019).

¹⁷ Texto original (p.122-123): *The Jew, therefore, seeks to learn, not in order to replace his collective prejudices by reflective thought, but merely to be better armed for the struggle.*

senso crítico e da ética profissional, visto que cada tecnologia reproduz o discurso do seu produtor.

É notório que a interface e as mecânicas de interação do C.AI são muito próximas às da comunicação humana por mensagem de texto, posicionando o perigosamente próximo ao mundo real. Diferente do RPG e do jogo digital, ou até mesmo do AI Dungeon, que criam um ambiente separado da vida cotidiana, caracterizado pela atmosfera de ficção e fantasia através da comunicação verbal e não verbal e da delimitação de espaço-tempo. Para a ferramenta supracitada é necessário buscar não somente uma interface (Figura 3), mas também mecânicas de interação e elementos audiovisuais diferentes dos aplicativos de troca de mensagens de texto. De modo que não limitem a forma narrativa, nem retirem o prazer da experiência.

Ambos o entretenimento *roleplay* e as inteligências artificiais possuem um histórico de pânico associado a eles. Porém, aos produtores não basta apenas afirmar que a IA não possui consciência, é necessário analisar as interações dos usuários para entender o que leva à percepção da "máquina consciente". Dessa forma é possível aprimorar esses produtos para uma integração mais harmoniosa com a sociedade. Especificamente quando a máquina assume o papel de "Mestre de Jogo", é necessário que haja um senso crítico quanto aos valores inseridos lá pelos seus produtores. Reconhecendo que um discurso sempre está associado a uma ideologia, mesmo que venha de um ser inconsciente.

"O que ouvimos muito mais dos usuários é "Estou falando com um personagem de videogame que agora é meu novo terapeuta e isso me faz sentir melhor", não tínhamos ideia de que isso aconteceria, mas há esse enorme caso de uso que mistura entretenimento, companheirismo e apoio emocional e não somos especialistas nisso, nosso trabalho é apenas lançar algo generalista e respeitar a agência de nossos usuários de todos lá fora para fazer o que quiserem com essas coisas¹⁸" (Noam Shaazer; 20VC with Harry Stebbings, 2023)

Com a evolução dos modelos de IAG, pesquisadores, produtores, profissionais de saúde e consumidores precisam estar preparados. Pois, se em *The Sims 4* se interagia com os personagens em um idioma fictício, no futuro é possível que os jogos, ou novas formas de entretenimento que surgirem, se tornem palco de conversas mais diversas, imersivas e significativas através da integração de LLMs.

CONCLUSÃO

Nessa pesquisa buscou-se entender o fenômeno da interação com LLMs como entretenimento,

¹⁸ Texto original: "*what we hear a lot more from users is "I'm talking to a video game character who's now my new therapist and this makes me feel better", we had no idea that was that was going to go on, but there's this huge use case in some mix of entertainment and companionship and emotional support, we were totally not experts in this stuff, our job is just to put out something general and just respect the agency of our users of everybody out there to do what they want with this stuff"*

tanto em suas configurações formais quanto na sua recepção por parte da sociedade. Trouxemos reflexões sobre a relação entre os *chatbots* de LLM e os jogos digitais, caracterizando o primeiro como um caso limítrofe de jogo, que pode ou não ser interpretado como tal a depender do indivíduo e do seu contexto social. Especialmente sobre o contexto social, ressaltamos a necessidade de cautela com o posicionamento perante novas tecnologias, medidas proibitivas, arbitrárias e ideias tecnofóbicas apenas isolam os indivíduos do convívio ou os motivam a buscar outras soluções, deixando-os vulneráveis em ambos os cenários. Mas, também deve-se ter cautela ao adotar uma nova tecnologia e, ao descobrir seus riscos, devem ser providenciadas ferramentas para o usuário se prevenir do mau uso. Por fim, há o interesse tanto dos produtores quanto dos consumidores de jogos digitais para o uso de LLMs na interpretação de personagens, indicando que a aplicação dessa tecnologia no entretenimento deve se expandir para além dos *chatbots* nos próximos anos.

REFERÊNCIAS

2001: UMA ODISSÉIA NO ESPAÇO. Direção de Stanley Kubrick. Produzido por Stanley Kubrick. Estados Unidos e Reino Unido: Stanley Kubrick Productions, 1968.

20VC WITH HARRY STEBBINGS. Noam Shazeer: How We Spent \$2M to Train a Single AI Model and Grew Character.ai to 20M Users | E1055. **YouTube.** [s.l.] 31 set. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=w149LommZ-U&ab_channel=20VCwithHarryStebbing>. Acesso em: 13 jan. 2025

ABOUT C.AI. Character AI, 2024. Arquivado por: **Wayback Machine.** Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20240713034319/https://character.ai/about>>. Acesso em: 9 jan. 2025.

ANAUURIE. Does anyone else get depressed when they play Sims 4?. **Reddit,** 2022. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/Sims4/comments/sclb46/does_anyone_else_get_depressed_when_they_play/>. Acesso em: 9 jan. 2025.

ANDRADE, L. A. DE; GODOY, R. DE M. **OPERA RPG:** o guia definitivo para a criação de universos de RPG. 2. ed. São Carlos: [s.n.], 2022.

A.F. AND A.R. v. CHARACTER TECHNOLOGIES, et. al. **United States District Court Eastern District of Texas,** Marshall Division, 9 dez. 2024. Disponível em: <<https://cdn.arstechnica.net/wp-content/uploads/2024/12/A.F.-on-behalf-of-J.F.-et-al-v.-CHARACTER-TECHNOLOGIES-INC.-et-al-Complaint-12-10-24.pdf>>. Acesso em: 13 jan. 2025.

AI DUNGEON. Designer: Nick Walton. [s.l.]: Latitude Inc. 2019.



BBC. Porn viewers in EU may have to prove their age. **BBC**, 20 dez. 2023. Disponível em <<https://www.bbc.com/news/technology-67771794>> Acesso em: 13 jan. 2025.

BEM ESTAR DIGITAL. Samsung, 2024.

BROOM, D.M. Sentience. In: CHOE, J.C. (ed.). **Encyclopedia of Animal Behavior**. Elsevier [s.l.], 2019. p.131.

BYSHONKOV, D. A16Z Games: Use of AI in Gaming in 2024. **Game Dev Reports**. [s.l.] 14 jan. 2025. Disponível em <https://gamedevreports.substack.com/p/a16z-games-use-of-ai-in-gaming-in?utm_campaign=post&utm_medium=web>. Acesso em: 14 jan. 2024

CAILLOIS, ROGER. **Man, play, and games**. Tradução: Meyer Barash. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 2001.

CALL OF CTHULLHU. Criado por Sandy Petersen. Publicado por Chaosium Inc. Ann Arbor, Michigan:. 1981. Baseado no conto “Call of Cthulhu” de H.P. Lovecraft.

LOVECRAFT, H.P. Call of Cthullu. 1928. In: **Weird Tales**. vol.11, n.2, p.159-178, Chicago, Illinois.

CHARACTER AI. Founded by Noam Shazeer, Daniel de Freitas. Delaware, EUA e Palo Alto, Califórnia, EUA: Character Technologies Inc., 2022.

CYBERPUNK 2077. Dirigido por Adam Badowski, Konrad Tomaszewicz, Gabriel Amatangelo. Produzido por Konrad Tomaszewicz, Jędrzej Mróz, Przemysław Wójcik, Michał Stec. [s.l.]: CD Projekt Red, 2020.

ESPN. Como é o Halo, equipamento que já salvou Hamilton na Fórmula 1 e foi protagonista ao amenizar impacto de dois acidentes impressionantes no fim de semana. **ESPN**. [s.l.] 4 jul. 2022. Disponível em: <https://www.espn.com.br/f1/artigo/_/id/10588649/formula-1-o-que-e-halo-salvou-vidas-pilotos-hamilton-impacto-dois-acidentes-finais-de-semana>. Acesso em: 13 jan. 2025.

EXTERMINADOR DO FUTURO. Dirigido por James Cameron. Produzido por Gale Anne Hurd. Distribuído pela Orion Pictures. [s.l.]: Hemdale, Pacific Western Productions, Euro Film Funding Cinema '84, 1984.

FAVIS, E. How The Sims navigated 20 years of change to become one of the most successful franchises ever. **The Washington Post**. Washington. 4 fev. 2020. Disponível em <<https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/02/04/how-sims-navigated-20-years-change-become-one-most-successful-franchises-ever/>> Acesso em: 10 de jan. 2025.

FLANEGAN, M.; HOWE, D. C.; NISSENBAUM, H. Embodying Values in Technology. In: **Information Technology and Moral Philosophy**. [s.l.] Cambridge University Press, 2008. p. 322–353.



GARCIA V. CHARACTER TECHNOLOGIES, ET. AL. **United States District Court for the Middle District of Florida**, Orlando Division. Orlando, Florida, 22 out. 2024. Disponível em: <<https://cdn.arstechnica.net/wp-content/uploads/2024/10/Garcia-v-Character-Technologies-Complaint-10-23-24.pdf>>. Acesso em: 13 jan. 2025

GOLDMAN, S. 'Attention is All You Need' creators look beyond Transformers for AI at Nvidia GTC: 'The world needs something better.' **VentureBeat**. [s.l.] 20 mar. 2024. Disponível em <<https://venturebeat.com/ai/attention-is-all-you-need-creators-look-beyond-transformers-at-nvidia-gtc-the-world-needs-something-better/>> Acesso em: 10 jan. 2024.

GYGAX, G.; ARNESON, D. **Dungeons & Dragons**. 1. ed. Lake Geneva: TSR, 1974.

JUUL, JESPER. **Half-real** : video games between real rules and fictional worlds. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

KELLY, B. EU seeks to tighten major porn site regulations to protect minors. **European Interest**. 14 jun. 2024. Disponível em <<https://www.europeaninterest.eu/eu-seeks-to-tighten-major-porn-site-regulations-to-protect-minors/>> Acesso em: 13 jan. 2025

MAZES AND MONSTERS. Dirigido por Steven Hilliard Stern. Produzido por Tom McDermott e Richard Briggs. Estados Unidos: McDermott Productions, Procter & Gamble Productions, 1982.

MOORE, T.; BERKOWITZ, D. The Sims™ 4 Becomes the Most Widely Played Game in the 23 Year History of the Franchise With More Than 70 Million Players Worldwide. **EA Press Release**, 2023. Disponível em <<https://ir.ea.com/press-releases/press-release-details/2023/The-Sims-4-Becomes-the-Most-Widely-Played-Game-in-the-23-Year-History-of-the-Franchise-With-More-Than-70-Million-Players-Worldwide/default.aspx>> Acesso em: 10 de jan. 2025.

MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck**. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

NIELSEN, S. E.; SMITH, J. H.; TOSCA, S. P. **Understanding Video Games**: The Essential Introduction. 4. ed. New York, NY: Taylor & Francis, 2020.

NEWPORT INSTITUTE. Brain Rot: The Impact on Young Adult Mental Health. **Newport Institute**. [s.l.] 2025. Disponível em: <<https://www.newportinstitute.com/resources/co-occurring-disorders/brain-rot/#:~:text=Brain%20rot%20is%20a%20condition,negative%20and%20distressing%20news%20online.>>>. Acesso em: 13 jan. 2025.

OXFORD UNIVERSITY PRESS. 'Brain rot' named Oxford Word of the Year 2024. **Oxford University Press**. Oxford. 2 dez. 2024. Disponível em: <<https://corp.oup.com/news/brain-rot-named-oxford-word-of-the-year-2024/>>. Acesso em: 13 jan. 2025.



PIMENTA, T. **Fetichê**: 8 taras sexuais comuns no consultório do sexólogo. *Vittude*. [s.l.] 6 out. 2019. Disponível em <<https://www.vittude.com/blog/fetichê/>> Acesso em 13 ja. 2025

PEX TEAM. The state of YouTube 2019: Music became even more valuable. **Pex Blog**. [s.l.] 2020. Disponível em: <<https://pex.com/blog/state-of-youtube-2019-music-more-valuable/>>. Acesso em: 13 jan. 2025.

NATIONAL GEOGRAPHIC BRASIL. Como o uso excessivo das telas afeta o cérebro. **National Geographic Brasil**. [s.l.] 24 fev. 2023. Disponível em: <<https://www.nationalgeographicbrasil.com/ciencia/2023/02/como-o-uso-excessivo-das-telas-afeta-o-cerebro>>. Acesso em: 13 jan. 2025.

PONSMITH, M. **Cyberpunk 2020**. 2. ed. R. Talsorian Games, 1990.

SANDVOSS, C. Quando estrutura e agência se encontram: os fãs e o poder. **CiberLegenda**, v. 28, p. 8–41, jul. 2013.

SCHOON, B. [Update: 3 more] Google releases new digital wellbeing apps for Android. **9to5Google**. [s.l.] 21 jan. 2020. Disponível em: <<https://9to5google.com/2020/01/21/google-digital-wellbeing-apps-android-experiment/>> Acesso em: 13 jan. 2025.

SHARMA, M. et al. Towards Understanding Sycophancy in Language Models. **ArXiv**. Disponível em: <<https://doi.org/10.48550/arXiv.2310.13548>>. Acesso em: 12 jan. 2025.

STRANGER THINGS. Created by Matt Duffer and Ross Duffer. Dirigido por Karl Gajdusek, Matt Duffer, Ross Duffer. Produzido por Karl Gajdusek, Brian Wright, Cindy Holland, Matt Thunell, et.al. Distribuído pela Netflix. [s.l.]: 21 Laps Entertainment, Monkey Massacre Productions, Upside Down Pictures, 2016 - [2025?].

STAFFORD, Greg; WILLS, Lynn. **Basic Role-Playing**. ISBN: 1-56882-168-9. Editora Chaosium, 1980.

TAYLOR, T. Will Wright: Inspired to make The Sims after losing a home. **Berkeleyside**. Berkeley. 17 out. 2011. Disponível em: <<https://www.berkeleyside.org/2011/10/17/will-wright-inspired-to-make-the-sims-after-losing-a-home>>. Acesso em: 9 jan. 2025.

THE SIMS 4. Dirigido por Michael Duke, Berjes Enriquez, Jim Rogers e Robert Vernick. Produzido por Kevin Gibson, Grant Rodiek e Ryan Vaughan. Publicado por Electronic Arts. [s.l.]: Maxis , 2014.

THE SIMS WIKI, **The Sims (series)**, 2025. Disponível em: <[https://sims.fandom.com/wiki/The_Sims_\(series\)](https://sims.fandom.com/wiki/The_Sims_(series))>. Acesso em: 9 jan. 2025.

TIKU, N. The Google engineer who thinks the company’s AI has come to life. **Washington Post**. 11 jun. 2022. Disponível em

<<https://www.washingtonpost.com/technology/2022/06/11/google-ai-lamda-blake-lemoine/>>
Acesso em 13 jan. 2024.

WALDRON, D. Role-Playing Games and the Christian Right: Community Formation in Response to a Moral Panic. **Journal of Religion and Popular Culture**, v. IX, n.1 2005.

WESTWORLD. Criado por Jonathan Nolan e Lisa Joy. Produzido por J.J. Abrams, Jonathan Nolan, Lisa Joy, Jerry Weintraub et.al. Publicado por Home Box Office (HBO). Estados Unidos, Singapura e Espanha: HBO Entertainment, Kilter Films, Bad Robot, Jerry Weintraub Productions, Warner Bros. Television, 2016 - 2022.

Agradecimentos

Agradeço aos professores João Carlos Massarolo, Dario de Souza Mesquita Júnior, Fernanda Castilho e Delano Meder por, durante a disciplina de Narrativas Transmídia (PCM006) do Programa de Pós Graduação em Produção de Conteúdo Multiplataforma (PPGPCM), trazerem aulas que instigam uma atitude de observar e refletir sobre os acontecimentos contemporâneos.



Este é um artigo de acesso aberto distribuído sob os termos da Licença Creative Commons Atribuição Não Comercial-Compartilha Igual (CC BY-NC- 4.0), que permite uso, distribuição e reprodução para fins não comerciais, com a citação dos autores e da fonte original e sob a mesma licença.