

ÍNDICE

1	INTRODUÇÃO.....	1
1.1	Problema de investigação.....	1
1.2	Questão e objetivo da investigação.....	1
1.3	Etapas e tarefas.....	2
1.4	Metodologia.....	3
1.5	Motivações pessoais	3
1.6	Estrutura da dissertação	4
2	ENQUADRAMENTO TEÓRICO	5
2.1	Problemáticas	5
	■ <i>A problemática da empatia</i>	5
	■ <i>A problemática da depressão</i>	6
2.2	Jogo digital	8
	■ <i>Definição de jogo</i>	8
	■ <i>Jogo e jogo digital</i>	11
	■ <i>Taxonomia dos jogos digitais</i>	12
	■ <i>Visual novel vs. Adventure games</i>	15
	■ <i>Narrativa</i>	22
	■ <i>Processo de desenvolvimento do jogo digital</i>	25
2.3	Empatia	27
	■ <i>Definição de empatia</i>	27
	■ <i>Componente neurobiológica da empatia</i>	30
	■ <i>Empatia nos jogos digitais</i>	31
2.4	Personagem	36
	■ <i>Primeiras impressões</i>	36
	■ <i>Personalidade</i>	39
2.5	Depressão	49
	■ <i>Definição de depressão</i>	49
	■ <i>Stress e depressão</i>	52
	■ <i>Luto e depressão</i>	54
	■ <i>Alienação</i>	56
	■ <i>Depressão e suicídio nos media</i>	58

2.6	Resumo do capítulo	60
3	CASOS RELACIONADOS.....	63
3.1	Jogos de aventura <i>point-and-click</i>	64
3.2	Jogos <i>Visual Novel</i>	67
3.3	Jogos com a temática da depressão (e ideação suicida)	69
4	DESENVOLVIMENTO DA INVESTIGAÇÃO EMPÍRICA: o caso do jogo “ <i>ONEGAI</i> ”	73
4.1	Metodologia da dissertação	73
4.2	Pré-produção	76
	▪ <i>Unidade curricular de Neuropsicopatologia</i>	76
	▪ <i>Ideia final de jogo</i>	76
	▪ <i>Género de jogo, Audiência, Plataforma e Perspetiva</i>	81
	▪ <i>Mecânicas de jogo</i>	85
	▪ <i>Narrativa</i>	86
	▪ <i>Título do Jogo e Significado</i>	90
4.3	Produção	91
	▪ <i>Design</i>	91
	▪ <i>Animações</i>	105
	▪ <i>Programação</i>	106
	▪ <i>Implementação da narrativa no jogo digital</i>	107
	▪ <i>Sound e Music design</i>	107
4.4	Testagem.....	108
	▪ <i>Caracterização da amostra</i>	108
	▪ <i>Instrumentos e técnicas de recolha de dados</i>	108
	▪ <i>Calendarização de recolha de dados</i>	109
	▪ <i>Estrutura do questionário</i>	110
	▪ <i>Definição das variáveis</i>	111
	▪ <i>Apresentação dos dados</i>	115
4.5	Pós-produção	124
	▪ <i>Discussão</i>	124
	▪ <i>Limitações do estudo</i>	131
	▪ <i>Trabalho futuro</i>	133
5	CONCLUSÃO.....	134
6	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	138

7 APÊNDICE.....	158
7.1. Estudo exploratório – unidade curricular de realidade virtual (desenvolvimento)	158
7.2. 1ª Conceptualização do jogo (desenvolvimento)	160
7.3. Composições	197
7.4. Conceptualização final do protagonista	209
7.5. Roteiro final.....	224
7.6. Referências fotográficas para o design do jogo.....	243
7.7. Referências visuais para a conceptualização de personagens secundárias	247
7.8. Representações esquemáticas dos demais dias de roteiro.....	256
7.9. Referências visuais para a conceptualização da boca-de-jarro	261
7.10. Classificação da personalidade das personagens secundárias mais relevantes, de acordo com Freeman e Sloan.....	263
7.11. Implementação da narrativa no jogo digital (desenvolvimento e justificações) 271	
7.12. Sound e Music Design (desenvolvimento).....	326
7.13. Dados retirados do SPSS	328
▪ 1 <i>About Yourself</i>	328
▪ 2 <i>Gaming habits</i>	331

ÍNDICE DE FIGURAS

- Screenshots da campanha *Partilha o que Estás a Sentir* da Vodafone Portugal I (*Partilha o Que Estás a Sentir | Natal 2022 | Vodafone Portugal - YouTube*, 2022).
- Screenshots da campanha *Partilha o que Estás a Sentir* da Vodafone Portugal II (*Partilha o Que Estás a Sentir | Natal 2022 | Vodafone Portugal - YouTube*, 2022).....
- Os quatro jovens da campanha publicitária da Vodafone Portugal no Natal de 2022, partilhando as suas vivências ligadas à saúde mental, com o mote «*Partilha o que estás a Sentir*» (*Uma Conversa Sobre Saúde Mental | Natal 2022 | Vodafone Portugal - YouTube*, 2022).
- Os nove géneros de jogos digitais (Adams & Rollings, 2010).
- Exemplos visuais da UI da visual novel “*Vampire: The Masquerade – Shadows of New York*” (2020), nas quais se pode observar a área para exibição do diálogo e a sprite da respetiva personagem que intervém, sob uma tela estática (Draw Distance, 2020).....
- Exemplos visuais da UI da visual novel “*Danganronpa 2: Goodbye Despair*” (Spike Chunsoft, 2012), na qual se evidenciam diferentes expressões faciais e posturas corporais da mesma personagem – entre elas a representação excessiva de Nagito, notável pela expressividade dos seus olhos.....
- Representação visual de 22 funcionalidades encontradas nas definições do género de videojogos *visual novel*, as quais foram agrupadas em 4 categorias - Arte e estética, Estrutura da narrativa,

Interação e Natureza da História- com presença dos elementos com funcionalidades principais (Camingue et al., 2021)	17
- Exemplo do jogo “Myst” (Cyan Productions, 1993), do género de aventura, no qual o jogador interage com o clique.....	18
- Exemplo do jogo “The Sims” (Maxis, 2000), um jogo de simulação social em que se controlam indivíduos virtuais e as suas rotinas diárias.....	18
- Diferentes ambientes em “Myst” (Cyan Productions, 1993), nos quais se recorre ao clique do rato como <i>input</i> e a uma representação gráfica para qualquer ação (I)	19
- Diferentes ambientes em “Myst” (Cyan Productions, 1993), nos quais se recorre ao clique do rato como <i>input</i> e a uma representação gráfica para qualquer ação (II).....	19
- Exemplos de gameplay de “The Secret of Monkey Island” (Lucasfilm Games, 1990), no qual se nota um menu de ações com vários comandos associados (I).....	20
- Exemplos de gameplay de “The Secret of Monkey Island” (Lucasfilm Games, 1990), no qual se nota um menu de ações com vários comandos associados (II).....	20
- Exemplos de gameplay de “The Secret of Monkey Island” (Lucasfilm Games, 1990), no qual se nota um menu de ações com vários comandos associados (III).....	20
- Exemplos de interfaces gráficas para o desempenhar de comandos, provenientes de “The Blind Prophet” (Ars Goetia, 2019) e de “Deponia” (Daedalic Entertainment, 2019).....	21
- A estrutura do enredo em três atos, salientando os pontos de viragem (Batista, 2018)	22
- Diagrama-tipo de uma narrativa <i>riches to rags</i> (“de riqueza para farrapos”, em português), salientando a existência de uma linha ininterrupta não-linear com movimento descendente (Bunting, 2021)	23
- Estruturas típicas de enredo para narrativas interativas (Sloan, 2015)	24
- Estrutura mista de uma narrativa interativa (Sloan, 2015)	25
- Corrente de múltiplos ciclos de iteração para um jogo digital (Chandler & Chandler, 2011)	26
- Relação entre mecânica de jogo e jogabilidade (Ask a Game Dev, 2016)	35
- Interpersonal circumplex (Strong & Hills, 1986).....	38
- NEO-PI-R, onde são evidenciadas as facetas pertencentes a cada dimensão de personalidade (P. Costa & McCrae, 1985).....	40
- A emoção especial despertada pelo Túmulo do Soldado Desconhecido fala do poder comovente por um desconhecido que, e mesmo sendo apenas um “homem-comum”, teve a virtude e o feito de combater pela Pátria na 1 ^a Grande Guerra (Mark & S. Pearson, 2001)	44
- Exemplos de configuração gráfica de um <i>Character Diamond</i> , sendo a mais comum a parecida com um diamante (Freeman, 2004)	46
- Adaptação para português do “Nolan Chart” (Mariotti, 2017; Nolan, 1971)	49
- O eixo hipotálamo-hipófise-supra-renal (HPA) e a importância para o ciclo do stress	53
- As fases do luto (Fishburne, 2009; Wiedermann, 2023).....	56
- Exemplo de situação de <i>point-and-click</i> em “missed messages” (He, 2019).....	64
- Diálogo de múltipla escolha em “missed messages” (He, 2019)	64
- Exemplo de situação de apontar e clicar em “The Wolf Among Us” (Telltale Games, 2013).....	65
- Situação de resposta de múltipla escolha em “The Wolf Among Us” (Telltale Games, 2013)	65
- Interacção com um objeto (um peixe no chão) em “Detroit: Become Human”. A decisão de salvar ou não o animal pode ter consequências na direção do jogo (Quantic Dream, 2018).....	66
- Situação de resposta de múltipla escolha em “Detroit: Become Human” (Quantic Dream, 2018).....	66
- Inspeção de um elemento de jogo em “Root Film” (Kadokawa Games Ltd., 2020) (I)	67
- Inspeção de um elemento de jogo em “Root Film” (Kadokawa Games Ltd., 2020) (II)	68

– Inspeção de um elemento de jogo em “Danganronpa 2: Goodbye Despair” (Spike Chunsoft, 2012) (I).	68
– Inspeção de um elemento de jogo em “Danganronpa 2: Goodbye Despair” (Spike Chunsoft, 2012) (II).	69
– Exemplo de interação em “Depression Quest” (The Quinnspiracy, 2014) (I).	70
– Exemplo de interação em “Depression Quest” (The Quinnspiracy, 2014) (II).	70
– Exemplos de <i>gameplay</i> em “Depression: The Game” (DeepWorks Studios, 2018) (I).	71
– Exemplos de <i>gameplay</i> em “Depression: The Game” (DeepWorks Studios, 2018) (II).	71
– Um dos disponíveis finais em “missed messages” (He, 2019).	72
– Exemplo de interação em “Counter Attack Therapy” (Mental Jam, 2021).	72
– Exemplo de algumas branches criadas no GitHub para sustentar diferentes componentes individuais do projeto.	73
– Metodologia aplicada na investigação.	75
– Momentos ilustrativos de “The Woman in the Window” (Wright, 2021).	79
– Danielle, de “Tatie Danielle” (Chatiliez, 1990).	80
– Ichiro Inuyashiki, personagem de maior relevância em “Inuyashiki: Last Hero” (2017), procurando manifestar angústia (J. Costa, 2018; Sato et al., 2017).	80
– Preferência por dispositivos móveis para experiências de gaming (F., 2022).	83
– Plataformas favoritas para desenvolvedores (Dimitrievski, 2023).	84
– Participação no mercado de sistemas operativos de computador (Desktop) a nível global (Statcounter Global Stats, 2023).	85
– Exemplos ilustrativos de adaptações para mangá de “No Longer Human” de Junji Ito e Usamaru Furuya, o que ressalva a importância de uma obra considerada um clássico da literatura japonesa do século XX (Furuya, 2009; Ito, 2017).	88
– Evolução do retrato de Dorian na adaptação para cinema da obra “The Picture of Dorian Gray” datada de 2009 – <i>Dorian Gray</i> (Parker, 2009).	89
– Estrutura em três atos implementada na narrativa do jogo – na qual estão presentes os dois pontos de viragem principais como um pequeno resumo de cada uma das partes. (*) subjetividade do acontecimento.	89
– <i>Workflow</i> usado para a criação da arte presente no jogo digital “onegai”.	91
– Desenho final da avenida, primeiro ambiente do videojogo “onegai”, em perspetiva dimétrica.	92
– Representação final do ginásio, cenário contemplado no videojogo nos dias IV, V e VI.	93
– Makoto Naegi de “Danganronpa: The Animation” (Kishi, 2013).	93
– Paralelismo relativo à sala de estar do “OLD MAN”: no início do seu momento de introspeção, e quando recorda inclusive ter-se livrado da poltrona da sua esposa (no fim da reflexão).	94
– Disposição da sala de estar do magnata John Harrigan, uma das personagens cruciais de “Mr. Harrigan’s Phone” (Hancock, 2022).	94
– Exemplo de <i>gameplay</i> do protótipo, no qual é evidenciada, em primeiro lugar, a interação com uma personagem (“TEEN”), seguido do sistema de diálogo (I).	95
- Exemplo de <i>gameplay</i> do protótipo, no qual é evidenciada, em primeiro lugar, a interação com uma personagem (“TEEN”), seguido do sistema de diálogo (II).	95
– Interface inicial da plataforma MetaHuman Creator (Epic Games, 2023a).	97
– Método para a obtenção de uma personagem elaborada a partir do MetaHuman – caso dos “TRIPLETS”, “BOY” e “GIRL” no jogo digital.	98
– <i>Workflow</i> aplicado à personagem “GIRL” (que aparece no flashback do dia II) (I).	98
– <i>Workflow</i> aplicado à personagem “GIRL” (que aparece no flashback do dia II) (II).	99
– Opções disponíveis no Human Generator para manipulação de modo a criar uma figura humana (Post, 2021).	99

– Processo de seleção de expressões faciais com o <i>Human Generator</i> (Post, 2021) (I)	100
– Processo de seleção de expressões faciais com o <i>Human Generator</i> (Post, 2021) (II)	100
– Porção do material relativo à pele do “OLD MAN” que define o <i>toon shader</i>	101
– Comparação da pele do “OLD MAN” quando é (à esquerda) ou não (à direita) aplicado um <i>toon shader</i>	101
– Processo de criação da arte em linha para o “OLD MAN” (I).....	102
– Processo de criação da arte em linha para o “OLD MAN” (II).....	102
– Arte conceptual referente ao sistema de diálogo.....	103
– UI final para a identificação de uma personagem.	105
– Caixa de texto de exibição de diálogo.	105
– Ocorrência de cada animação relativa à interface de utilizador, nomeadamente aos elementos associados à exibição e identificação das personagens.....	106
– Frequências de géneros de jogo selecionados pelos participantes.....	115
– Valor mediano de cada um dos itens da escala de empatia para com personagens fictícios (M. Davis & Ribeiro, 2023).....	120
– Valor médio final da empatia sentida pelo protagonista “OLD MAN”.....	121
– Valor mediano de cada um dos itens de usabilidade relativa ao protótipo de jogo digital.....	122
– Valor final da usabilidade do jogo “onegai”	123
– Explicação esquemática do raciocínio usado ao avaliar-se o resultado do cálculo da mediana para cada item da escala de empatia.....	126
– Representação gráfica à escala do valor final da empatia (linha azul), do valor limiar de referência (linha vermelha), do intervalo limitado abrangido pelo desvio-padrão (a verde) e do intervalo que admite comunicação empática (a vermelho).....	127
- Representação gráfica à escala do valor final da usabilidade (linha rosa), do valores limiar de referência e máximo (linhas vermelhas), do intervalo da usabilidade limitado abrangido pelo desvio-padrão (a azul) e do intervalo que admite uma boa usabilidade (a vermelho).....	129
– Exemplo ilustrativo do protótipo desenvolvido.	159
– Utensílios disponíveis para a resolução dos desafios.	159
- Momentos ilustrativos do filme “The Giver” (Noyce, 2014) (I).	160
- Momentos ilustrativos do filme “The Giver” (Noyce, 2014) (II).....	161
– Paisagem em <i>Ready: Player One</i> (Spielberg, 2018).	162
– Paisagem em <i>Divergent</i> (Burger, 2014).	162
– Vegetação geneticamente alterada em <i>Annihilation</i> (Garland, 2018).	163
– Representação da Pangeia, supercontinente formado há 335 milhões de anos (Alkmim, 2022).	165
– Paisagem em <i>Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves</i> (Daley & Goldstein, 2023).....	165
- Petrificação de Anna em gelo no filme <i>Frozen</i> (J. Lee & Buck, 2013).....	166
– Petrificação de toda a humanidade em pedra no anime <i>Dr. Stone</i> (Iino, 2019).	166
– Jogo de tabuleiro mancala (<i>Mancala - o Que é, Como Se Joga e Objetivos</i> , 2023).	167
– Carne exposta em frascos sob uma mesa em <i>Raw</i> (Ducournau, 2017).	168
- Urso desfigurado em <i>Annihilation</i> (Garland, 2018).	169
– Riley Parks, protagonista do filme <i>The Client List</i> (Laneuville, 2010), preparando-se para oferecer mais do que uma simples massagem.	173
– Exemplo de um possível vendedor de carne humana, retirado de <i>Raw</i> (Ducournau, 2017).	173
– Cena do filme <i>Dungeons and Dragons: Honor Among Thieves</i> (2023) como referência visual para a apresentação de campas saqueadas (Daley & Goldstein, 2023).....	175
– Exemplos visuais de vestuário de <i>Divergent</i> (2014) e <i>The Huntsman: Winter's War</i> (2016) (Burger, 2014; Nicolas-Troyan, 2016).	177

– Exemplo visual de vestuário de Kadaver (Herdal, 2020)	178
– Conceptualização do protagonista Aran	179
– Esboço da cidade de <i>Mankalla</i> , criado no Blender; note-se a estação de comboios assinalada a vermelho.	183
– Modelação da guitarra elétrica de Aran no Blender, oferecida pelo seu pai antes de falecer....	184
– Noah Calhoun, um dos protagonistas do filme “The Notebook” (Cassavetes, 2004).....	210
– Terry Perkins, personagem da direita do filme “King of Thieves” (Marsh, 2018).	210
– Horace Slughorn, professor de Poções em “Harry Potter and the Half-Blood Prince” (Yates, 2009), é retratado como um personagem obeso por ter uma “barriga imensa”.....	211
– Inuyashiki, personagem principal da série de desenho animado japonesa “Inuyashiki: Last Hero” (Sato et al., 2017).....	211
– Ben Whittaker, protagonista de “The Intern” (Meyers, 2015).	212
– Exemplo de <i>gaming asset</i> final do “OLD MAN”.....	213
– Arte conceptual do “OLD MAN”.....	216
– Apresentação dos resultados individuais de cada dimensão de personalidade para a personagem “OLD MAN” (Truity, 2023).....	219
– Rua Comandante Rocha e Cunha, em Aveiro, a qual serviu como inspiração para a implementação visual da avenida – ao imitar-se os motivos da parede e colocar-se na berma do passeio mecos esféricos (I).	243
– Rua Comandante Rocha e Cunha, em Aveiro, a qual serviu como inspiração para a implementação visual da avenida – ao imitar-se os motivos da parede e colocar-se na berma do passeio mecos esféricos (II).	244
– Avenida de Santa Joana, em Aveiro, servira como inspiração para o formato-geral da avenida no videojogo (I).	244
– Avenida de Santa Joana, em Aveiro, servira como inspiração para o formato-geral da avenida no videojogo (II).	244
– Passeio da Avenida de Santa Joana, em Aveiro, onde há uma boca de incêndio que serviu de referência para a modelação da que viria a ser adicionada à avenida do jogo digital.....	245
– A parte traseira do Café Palácio, situado na Rua Ferreira de Castro, em Ovar, na qual ocorre uma estrutura circular, foi implementada também na avenida, na parte traseira da cafetaria.	245
– Motivos decorativos curvilíneos em Yèvre-le-Châtel, França (I).....	245
– Motivos decorativos curvilíneos em Yèvre-le-Châtel, França (II).....	245
– Motivos decorativos curvilíneos em Yèvre-le-Châtel, França (III).....	246
– Motivos decorativos curvilíneos em Yèvre-le-Châtel, França (IV).	246
– Duas incidências de quedas devido aos mecos na cidade de Ovar (Facebook, 2023; “Vesúvios” Do Centro Da Cidade Provocam Quedas Aos Peões - OvarNews, 2020).....	247
– Trigêmeos Harris, Hubert e Hamish de <i>Brave</i> (Chapman & Andrews, 2012).	247
– Trio principal em <i>Totally Spies!</i> e trigêmeos da série animada <i>DuckTales</i> (Berry & Jadin, 2001; Magon, 1987).	248
– Bathilda Bagshot, personagem que surge em <i>Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 1</i> (Yates, 2010).....	248
– Fantasma Lorraine Massey, antagonista póstuma de <i>The Shining</i> (Kubrick, 1980).	249
– A Rainha Má de <i>Snow White and the Seven Dwarfs</i> (1937), a antagonista da trama (Hand et al., 1937).....	249
– Em <i>Worst Roommate Ever</i> (Hofmann, 2022), uma série documental da Netflix, é contada a história de Dorothea Puente, uma assassina em série norte-americana.....	250
– Marie Besnard, protagonista do telefilme franco-belga <i>Marie Besnard, l'empoisonneuse</i> (Faure, 2006).....	250

– Alcina Dimitrescu, também conhecida por Lady Dimitrescu, é uma das vilãs do jogo <i>survivor horror Resident Evil: Village</i> (Capcom, 2021).....	251
– Referência visual para a conceptualização do “MAN WITH HOOD” (I) – <i>Grim Reaper</i> (McKenna, 2023).....	252
– Referência visual para a conceptualização do “MAN WITH HOOD” (II) – <i>Death Eater</i> (Newell, 2005).....	252
– Referência visual para a conceptualização do “MAN WITH HOOD” (III) – <i> Voldemort</i> (Yates, 2010).....	252
– Referências a partir das quais, de forma leviana, se caracterizou o “SERVANT” (Kanbe, 2019; Peele, 2017).....	253
– O arquétipo “SERVANT” (Myss, 2003)	254
– Personagem Gonta de <i>Danganronpa V3: Killing Harmony</i> (Spike Chunsoft, 2017)	254
– Hannes de <i>Attack on Titan</i> (Araki, 2013)	255
– Gaston, principal antagonista de <i>Beauty And The Beast</i> (Trousdale & Wise, 1992)	255
– Esquema-resumo dos acontecimentos do dia I no jogo “onegai”.....	257
– Esquema-resumo dos acontecimentos do dia II no jogo “onegai”.....	258
– Esquema-resumo dos acontecimentos do dia III no jogo “onegai”.....	259
– Esquema-resumo relativo ao dia IV de “onegai”.....	260
– Esquema-resumo do dia V de “onegai”.....	260
– Esquema-resumo dos acontecimentos do dia VI no jogo “onegai”	261
– Esquema-resumo do sucedido no último dia da trama.	261
– Estátua de Nossa Senhora com copo-de-leite e pintura em acrílico da Nossa Senhora de Guadalupe com bocas-de-jarro a seus pés (<i>Blessed Virgin with Calla Lily - Free Stock Photo by Kathryn Morse on Stockvault.Net, 2023; Virgin De Los Alcatraces / Virgin With Calla Lilies Acrylic Print by Ezequiel Ramos APARICIO - Pixels, 2023</i>).....	262
– Imagem de Santa Maria encarando lírios brancos e Anunciação do Anjo a Nossa Senhora; repare-se no véu branco que caracteriza a Virgem e no lírio que o anjo segura (<i>MARIE-JULIE JAHENNY - Our Lady of Lilies, 2023; THE COURAGE OF MARY - The Annunciation - Come Into The Word with Sarah Christmyer Bible Study Lectio Divina Journals Retreat, 2015</i>).....	262
– Sugestão de <i>Character Diamond</i> para a personagem “FLOURIST” (Freeman, 2004)	264
– Representação da personalidade do “FLOURIST”, na qual se destacam 4 facetas, uma atitude perante objetos e um ponto de vista político (Sloan, 2015)	265
– <i>Character Diamond</i> para a personagem “OLD LADY” (Freeman, 2004)	266
– Representação da personalidade de “OLD LADY”, na qual se destacam 4 facetas, uma atitude perante objetos e um ponto de vista político (Sloan, 2015)	267
– <i>Character Diamond</i> associado à “TEENAGE GIRL” (Freeman, 2004)	268
– Representação da personalidade da “TEENAGE GIRL”, na qual se destacam 4 facetas, uma atitude perante objetos e um ponto de vista político (Sloan, 2015)	269
– <i>Character Diamond</i> representativa da personagem “ATHLETIC MAN” (Freeman, 2004)	270
– Representação da personalidade da “TEENAGE GIRL”, na qual se destacam 4 facetas, uma atitude perante objetos e um ponto de vista político (Sloan, 2015)	271
– Um dos primeiros diálogos no qual aparece o protagonista “OLD MAN”	273
– Resultado da inspeção para com “OLD MAN”.....	274
– Ming, personagem secundário em <i>Sleeping Dogs</i> (United Front Games, 2012)	283
– Camellia, jardineira muda de <i>Vampyr</i> (Dontnod Entertainment, 2018)	284
– Tom tenta convencer o idoso a vender a sua casa para a construção de apartamentos, revelando-lhe que o seu supervisor tenciona duplicar a oferta monetária (Docter, 2009)	286

– Representação do lírio boca-de-jarro no jogo desenvolvido e fotografia real (Coulter & McAlpine, 2023)	290
– Avenida no início do dia II – onde, do lado direito, se pode verificar a inexistência de plantas à porta do estabelecimento de venda de flores.	294
– O Sr. Ping, pai adotivo do protagonista Po em Kung Fu Panda (Stevenson et al., 2008), revela-lhe qual o seu ingrediente secreto para a sua sopa de massas: nenhum!	304
– O arquétipo <i>Victim</i> (Myss, 2003).....	306
– Exemplos do visual adotado por Rue, personagem principal em <i>Euphoria</i> , interpretada por Zendaya (Frizzell et al., 2019).	307
– Comparação da arte conceptual da “TEENAGE GIRL” elaborada na plataforma MetaHuman e modelo final.	307
– La Creazione di Adamo (“a Criação de Adão”, em português), pintura do italiano Michelangelo que retrata uma passagem bíblica – a história da Criação do primeiro Homem no livro do Génesis (Buonarroti, 1511; Katz, 2009; Porter, 2023).	313
– Representação da avenida no final do dia VI em “ <i>onegai</i> ”.....	324
– Agradabilidade e Dominância das personagens relativamente ao “OLD MAN”.....	325
– Interface do programa Ableton Live e do plugin utilizado.	326
– Representação das faixas etárias dos participantes no questionário.	328
– Representação do género dos participantes no questionário.....	328
– Representação da escolaridade dos participantes no questionário.	328
– Representação da naturalidade dos participantes no questionário.	329
– Representação da etnia dos participantes no questionário.	329
– Representação da orientação sexual dos participantes do questionário.....	329
– Representação do rendimento dos participantes do questionário.....	330
– Representação da ideologia política dos participantes do questionário.....	330
– Representação da existência ou não de religião nos participantes do questionário.	330
– Distribuição do número de horas passadas a jogar por semana dos participantes.	331
– Distribuição do período mais ativo a jogar dos participantes.	331
– Distribuição da atitude perante maior tempo de lazer dos participantes.....	331
– Distribuição da plataforma favorita dos participantes.	332
– Distribuição do comportamento adotado ao jogar dos participantes (I).	332
– Distribuição do comportamento adotado ao jogar dos participantes (II).	332
– Distribuição do comportamento adotado ao jogar dos participantes (III).	333
– Distribuição do comportamento adotado ao jogar dos participantes (IV).	333
– Frequência géneros de jogo selecionados pelos participantes.....	334
– Número de participantes que jogaram pelo menos 3 videojogos.	335
– Número de participantes que completaram pelo menos 3 videojogos.	335

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1 - Prevalência de problemas de saúde mental em Portugal (DGS, 2022).	7
Tabela 2 – Sumário das características de um jogo de acordo com vários autores (Salen & Zimmerman, 2003).....	10
Tabela 3 – Sinais de comportamento visíveis relativamente à Agradabilidade e Dominância (Isbister, 2006).	39
Tabela 4 – Diversos pontos de vista políticos referidos por Sloan, aquando da definição da personalidade de uma personagem de um videojogo (Sloan, 2015).	48

Tabela 5 – Comparação dos critérios de diagnóstico para um episódio depressivo maior, de acordo com o DSM-5 e o ICD-11 (American Psychological Association, 2014; World Health Organization, 2018).....	51
Tabela 6 – Sugestões de diretrizes a serem seguidas para retratar temas de saúde mental nos media (Everymind, 2020b, 2020a; Hawton & Williams, 2002; Mind, 2023; Mind Charity, 2023; Samaritans, 2020; The Action Alliance, 2023).....	58
Tabela 7 – Data das análises documentais ao longo desta presente investigação.	110
Tabela 8 – Data da recolha de dados através de inquirição.	110
Tabela 9 – Triagem de cada variável presente no estudo, adotando diferentes critérios.....	114
Tabela 10 – Caracterização da amostra relativa a dados demográficos – About Yourself.	116
Tabela 11 – Caracterização da amostra relativa a experiências com jogos digitais – Gaming habits.	118
Tabela 12 – Empatia global dos participantes.....	121
Tabela 13 – Usabilidade dada pelos participantes.	123
Tabela 14 – Representação do número de medianas relativo ao valor de referência – empatia. ..	124
Tabela 15 – Representação do número de medianas relativo ao valor de referência – usabilidade.	129
Tabela 16 – Características do jogo digital “onegai” desenvolvido aquando da presente investigação.....	136
Tabela 17 – Teste de Personalidade the Big Five (Truity, 2023).	218
Tabela 18 – Resumo da semana de Criações de Deus (Igreja de Jesus Cristo dos Santos dos Últimos Dias, 2015).	272
Tabela 19 – Características de triplets em vários elementos audiovisuais.....	278
Tabela 20 – Paralelismo entre os diversas posturas adotadas por cada um dos “TRIPLETS”.	280
Tabela 21 – Contraste da atitude do “OLD MAN”, que pretende autodestruir-se, no mesmo dia em que Deus criara o Homem.	323

LISTA DE SIGLAS E ACRÓNIMOS

Sigla/Acrónimo	Significado
2D	Duas dimensões
3D	Três dimensões
ACTH	hormona adenocorticotrófica
CRH	hormona libertadora da corticotrofina
DAW	<i>Digital Audio Workstation</i>
DBR	<i>Design-based research</i>
DGS	Direção Geral da Saúde
DSM-5	<i>Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition</i>
HBO	<i>Home Box Office</i>
HPA	eixo hipotálamo-hipófise-supra-renal
ICD-11	<i>Eleventh Revision of the International Classification of Diseases</i>
PC	computador
PEGI	<i>Pan-European Game Information</i>
NEO-PI-R	<i>Revised NEO Personality Inventory</i>
RPG	<i>role-playing game</i>
SPSS	<i>Statistical Package for the Social Sciences</i>
UI	interface de utilizador
VN	<i>Visual Novel</i>
VST	<i>Virtual Studio Technology</i>

1 INTRODUÇÃO

Esta dissertação de Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais tem como objetivo o desenvolvimento de um jogo digital com uma personagem depressiva que pretende comunicar empatia para a audiência, interligando assim as áreas da Engenharia Informática, Ciências da Comunicação, Desenvolvimento de Jogos e Psicologia.

A abordagem adotada é de cariz exploratório, na medida em que existe ainda reduzida literatura que relacione as personagens dos jogos digitais com a comunicação da empatia através destas. Assim, esta investigação irá tentar solucionar um problema do mundo real para o qual ainda existem poucas respostas: o desenvolvimento de um jogo digital com a conceptualização de uma personagem com o intuito de promover a empatia na população em geral; para além disso, ambiciona promover a quebra do estigma relativamente à saúde mental, que prevalece, ainda, na atualidade (Rössler, 2016).

1.1 Problema de investigação

Embora vários jogos digitais relacionados com a empatia tenham sido desenvolvidos e publicados, ainda existem reduzidas evidências de que estes sejam uma ferramenta suficiente para experienciar empatia e para vincular a experiência de jogo a situações da vida real (Wulansari et al., 2020).

Assim, e tendo em consideração a importância da empatia e da sensibilização da saúde mental retratadas na secção **2.1 Problemáticas**¹, o problema da investigação é a identificação das características de um jogo digital e protagonista que permitam a comunicação de empatia aos jogadores, abordando a temática da depressão.

1.2 Questão e objetivo da investigação

A pergunta que será alvo de investigação ao longo do desenvolvimento desta dissertação é a seguinte: *“Que características deve ter um jogo digital para comunicar empatia, incluindo um personagem que represente a saúde mental através de sintomatologia depressiva e ideação suicida?”*

A questão enunciada acima cumpre com os critérios de uma boa pergunta de investigação, uma vez que possui as qualidades de clareza, sendo uma pergunta precisa, concisa e unívoca, que não pode ser confundida, para além de ser realista, ao comprometer-se com o desenvolvimento de um jogo digital que procura comunicar empatia através de uma personagem que sofre de depressão e ideação suicida, e finalmente por possuir qualidades

¹ Problemáticas inseridas no enquadramento teórico.

de pertinência, ao ter a intenção de compreensão do fenómeno da empatia aplicado no contexto do mundo dos jogos digitais.

O objetivo da investigação conduzida na presente dissertação visa o desenvolvimento de um jogo digital que procura comunicar a empatia, com foco numa personagem com características de sintomatologia depressiva e ideação suicida.

1.3 Etapas e tarefas

Recordando que esta investigação tem como objetivo o desenvolvimento de um jogo digital para promover a empatia, com enfoque na personagem principal que sofre de depressão, foram estabelecidas cinco etapas com as respetivas tarefas:

1. Revisão de literatura para apresentar o estado da arte:

- 1.1 Jogo digital - inclui uma breve definição segundo diversos autores e a taxonomia de género dos jogos digitais, com enfoque no *visual novel* e jogo de aventura;
- 1.2 Empatia - a origem da empatia, definições de vários autores, termos relacionados, componente neuropsicológica, reações perante a empatia e a relação entre empatia e jogos digitais;
- 1.3 Caracterização da personagem – caracterização física que explora os conceitos de atratividade e das primeiras impressões resultantes de uma interação social, bem como a caracterização psicológica, ao analisar as dimensões da personalidade e a noção de arquétipo;
- 1.4 Depressão - inicia com a noção de stress e o seu envolvimento no surgimento da condição depressiva, transita para a definição de luto e de como este pode originar esta perturbação, a apresenta o conceito de alienação, progredindo para a definição de depressão, epidemiologia da doença e sintomatologia, abordando a prevalência de ideação suicida.

2. Conceptualização do jogo digital:

- 2.1 Definição do género de jogo, da plataforma e do seu público-alvo;
- 2.2 Desenvolvimento do protagonista;
- 2.3 Criação do enredo e narrativa.

3. Desenvolvimento do jogo digital:

- 3.1 Modelação dos ambientes e da interface de utilizador;
- 3.2 Criação e modelação das personagens;
- 3.3 Desenvolvimento das componentes associadas à programação;

- 3.4 Design do som e música;
- 3.5 Conclusão do protótipo de jogo digital.

- 4. Avaliação do protótipo de jogo digital com especialistas na área dos jogos digitais;
- 5. Descrição dos resultados obtidos, possíveis melhoramentos e trabalho futuro.

1.4 Metodologia

A área de investigação que correlaciona a empatia com os jogos digitais possui ainda uma evidência empírica limitada, sendo necessário mais trabalho para compreender os pontos fortes da experiência de jogo na promoção da empatia numa dada audiência (Farber & Schrier, 2017). Por isso, esta investigação é de cariz exploratório – usada em áreas onde há pouca informação disponível para descobrir novo conhecimento – em que a intenção consiste na decisão de particularidades a serem inseridas no jogo digital (pergunta de investigação) e avaliação da sua importância na comunicação de empatia; estes resultados autorizam, posteriormente, a construção de teorias (a resposta à questão de investigação) – sendo, por isso, este um processo de indução.

A metodologia adotada é mista – permitindo, e após usar-se a estratégia de recolha de dados de inquirição por questionário, a manipulação de variáveis numéricas, como a pontuação de empatia obtida e de usabilidade, e a de variáveis definidas por uma enumeração de categorias associadas aos participantes – como o seu nível de escolaridade e o género de jogo preferencial.

A metodologia que foi utilizada é designada por *design-based research*.

1.5 Motivações pessoais

Dado esta porção do primeiro capítulo focar-se nas motivações que originaram a vontade em desenvolver-se esta investigação, e para constar um maior cunho pessoal na mesma, esta secção será das únicas escritas na primeira pessoa.

A razão para eu ter escolhido o tema de “Protagonista Empático” e ter acrescentado ao mesmo a ideia da depressão prende-se, sobretudo, como uma tentativa de autossuperação de uma condição que eu próprio me encontro a viver. Aproveito, por isso, para fazer um breve resumo do que me levou a este estado.

Já sentia há algum tempo que algo estava errado, sobretudo no final da minha licenciatura em Engenharia Informática. Entretanto, ingressei no mestrado em Jogos e,

quando dei por mim, andava a chorar constantemente e a dizer a todos que me queria suicidar – o que me levou a ser denunciado por duas vezes à Guarda Nacional Republicana e a passar duas noites a viajar entre vários hospitais das zonas Norte e Centro do país. Rapidamente percebi que sofria de depressão, e acabei por ser apoiado por vários psicólogos e psiquiatras – à medida que fui perdendo quem pensava que seriam amizades verdadeiras.

De forma a aniquilar o problema, tentei através desta investigação percebê-lo um pouco melhor. Além disso, sentia-me incompreendido pelo mundo ao meu redor – entre estigma e a afirmação de que a minha situação seria apenas “teatro” ou uma “dramatização em busca de atenção”, achei por bem contar uma história com a qual me identificaria e que, se fosse possível outrem sentir empatia pelo personagem depressivo – talvez alguém sentisse, realmente, empatia por mim, e não me renunciasse.

Falar sobre saúde mental e a morte não devem ser, a meu ver, tabus por si só; assim, este meu jogo tem como intuito não só mostrar alguma representatividade realista das pessoas que vivenciam esta condição, e promover uma maior proliferação de informação acerca destas ideias que, e ao contrário do que me fora dito no passado, não devem ser apenas discutidas por profissionais de saúde; todos, para mim, têm o dever de ajudar o próximo, e cada um pode contribuir para o apoio a alguém com depressão. Gostaria de referir, por último, e recuperando o início deste parágrafo, a crença de que falar-se sobre estes problemas reais é imprescindível para o avanço saudável da sociedade. Não pretendo com isto afirmar que se deva banalizar, por exemplo, a morte ou o suicídio; nada disso. Mas falo por mim: quando pronunciava assuntos mórbidos, numa tentativa desesperada de dialogar com alguém sobre isso, a vontade em partir não aumentava como se pudesse acreditar – muito pelo contrário. Só que, no fim, ninguém comprehende. Pelo menos, por agora.

1.6 Estrutura da dissertação

A presente dissertação encontra-se dividida em 3 partes:

- Componente teórica – que envolve os capítulos **2, Enquadramento teórico, e 3, Casos relacionados**, cruciais para o processo de reflexão precedente ao começo do desenvolvimento;
- Investigação empírica – distribuída pelos capítulos **4, Desenvolvimento da investigação empírica: o caso do jogo “onegai”, e 5, Conclusão;**
- **Apêndice** – que contém informações que complementam fases diversas da investigação empírica.

2 ENQUADRAMENTO TEÓRICO

Este capítulo apresenta o enquadramento teórico orientado pelas palavras-chave previamente enunciadas. No final do mesmo pode-se consultar um sumário das noções explanadas, para além da sua pertinência nesta investigação.

2.1 Problemáticas

■ A problemática da empatia

O século 21 trouxe com ele vários desafios –, como a pandemia de COVID-19 e a guerra entre Rússia e Ucrânia, para além do contínuo crescimento de forças radicalistas islâmicas que destabilizam o bem-estar mundial; outros antigos, como o esgotamento de recursos naturais, nomeadamente os não-renováveis de origem fóssil, as alterações climáticas e o aquecimento global, para além do aumento contínuo do consumismo -, deixando a população mundial preocupada, com um porvir incerto (Barchielli et al., 2022).

Outra realidade atual, consequência de uma sociedade moderna e globalizada² (Wulansari et al., 2020), consiste no facto de que as pessoas interagem cada vez menos presencialmente – dependendo cada vez mais de redes sociais, mensagens de texto e comunicação online que, na maioria das vezes, impedem de ver as expressões no rosto, a linguagem corporal ou o tom de voz do outro (C. Smith, 2012). Assim, é necessário fomentar o desenvolvimento da empatia, uma habilidade que ajuda as pessoas a lidar com conflitos interpessoais, a entender a comunicação não-verbal, para além de auxiliar a previsão de ações e reações de outras pessoas, para além de também permitir que o ser humano seja mais feliz e possa levar a sua vida a um maior sucesso pessoal e profissional (Wulansari et al., 2020).

Tal como um filme provoca emoções nos espectadores, promovendo a empatia pelos personagens retratados, o estudo de um *media* digital como um jogo digital e o seu papel na comunicação de empatia ao jogador parece uma ótima temática para uma investigação. Mais de 2,5 mil milhões de indivíduos no mundo jogam jogos digitais e, sabendo que este *media* permite uma maior interação e imersão ao jogador, é possível que estes, ao serem explorados e dedicados a promover a empatia, reduzam a tendência da sociedade atual em adotar comportamentos de narcisismo, solidão e isolamento (Wulansari et al., 2020).

² Globalização é o termo dado a uma série de processos económicos, tecnológicos, culturais, sociais e políticos que, juntos, formam uma rede densa e extensa de interconexões e interdependências que transcendem as fronteiras dos países – parecendo “reunir” regiões geograficamente distantes ao redor do mundo (Yeates, 2001).

■ A problemática da depressão

Numa sociedade marcada por isolamentos e preocupações persistente associadas à pandemia de Covid-19 e, atualmente, à instabilidade vivida a nível global devido à guerra entre a Rússia e Ucrânia, a depressão e saúde mental são termos bastante presentes no dia-a-dia (Barchielli et al., 2022). Por exemplo, a campanha publicitária da Vodafone Portugal, uma empresa de telecomunicações, aquando das festividades natalícias do ano de 2022, com o slogan “Partilha o que estás a sentir”, que retrata um jovem sugerindo a presença de problemas de saúde mental potencialmente relacionados com a depressão e ideação suicida, o anúncio, destacando a necessidade da saúde mental e depressão de serem falados e serem temas mais abertos, para os quais todos se devem sentir seguros de falar sobre os mesmos e pedir ajuda (*Saúde Mental é o Tema Da Campanha de Natal Da Vodafone - Vodafone Portugal, 2022*).

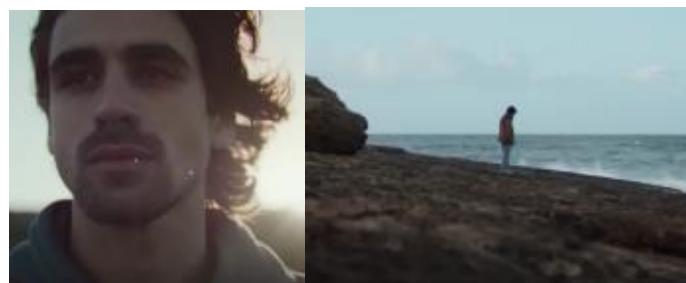


Figura 1 - Screenshots da campanha *Partilha o que Estás a Sentir* da Vodafone Portugal I (*Partilha o Que Estás a Sentir | Natal 2022 | Vodafone Portugal - YouTube, 2022*).



Figura 2 - Screenshots da campanha *Partilha o que Estás a Sentir* da Vodafone Portugal II (*Partilha o Que Estás a Sentir | Natal 2022 | Vodafone Portugal - YouTube, 2022*).

Esta iniciativa da Vodafone procurou contribuir na ajuda da desmistificação dos problemas de saúde mental, cada vez mais comuns na sociedade: estima-se que mais de 300 milhões de pessoas sofram de depressão, o que equivale a 4,4% da população mundial (Roberts, 2018).

A Vodafone chegou inclusive a promover uma conversa de grupo entre quatro jovens que dão o seu testemunho sobre como vivenciaram problemas de saúde mental, nomeadamente a depressão em período pandémico, como conseguiram ultrapassar essa fase, e o que puderam aprender devido à mesma.



Figura 3 - Os quatro jovens da campanha publicitária da Vodafone Portugal no Natal de 2022, partilhando as suas vivências ligadas à saúde mental, com o mote «*Partilha o que estás a Sentir*» (*Uma Conversa Sobre Saúde Mental / Natal 2022 / Vodafone Portugal - YouTube*, 2022).

Um estudo realizado pela Direção Geral da Saúde (DGS, 2022) e publicado no final do ano de 2022 veio corroborar o facto de que um dos grandes problemas atuais da sociedade é a saúde mental, muito devido aos tempos conturbados vividos no período pandémico. Segundo a mesma entidade, que considerou amostras de adultos residentes em Portugal, a pandemia desencadeou diversos fatores na população, entre eles a sensação de isolamento e distanciamento social, a incerteza face ao futuro, a perda de rendimentos e o crescimento do desemprego, impactando negativamente a saúde mental da população ao observar-se valores elevados no desenvolvimento de problemas ao nível da saúde mental (DGS, 2022). A tabela seguinte ilustra a prevalência³ de variados problemas de saúde mental na sociedade portuguesa – na qual se pode verificar, nomeadamente, a existência de depressão moderada a grave (DGS, 2022).

Tabela 1 - Prevalência de problemas de saúde mental em Portugal (DGS, 2022).

Problema de saúde mental	Prevalência (%)
Sofrimento psicológico	33,7%
Ansiedade moderada ou grave	27%
Stress pós-traumático	26,5%
Depressão moderada a grave	26,4%
Burnout	25,2%

Nos últimos anos, surgiram jogos digitais profundamente pessoais sobre as experiências de doença mental de *game developers*. Por exemplo, “*Depression Quest*” (The Quinnspiracy, 2014) e “*Depression: The Game*” (DeepWorks Studios, 2018) são jogos sustentados em narrativas baseadas na experiência de depressão vivida pelos desenvolvedores dos jogos. Para Zoe Quinn, desenvolver o “*Depression Quest*” (The

³ Designa-se por prevalência a proporção de uma da dada população que possui uma dada característica (como, por exemplo, sofrer de uma doença em concreto), num dado intervalo de tempo (National Institute of Mental Health, 2023).

Quinnspiracy, 2014) ajudou-a a lidar com a sua depressão e, segundo a mesma, promoveu a percepção dos jogadores sobre como é viver com essa psicopatologia (Chen et al., 2022).

Desta forma, surge a ideia de criar um jogo que promova a empatia para com um personagem que sofra de depressão, de forma a criar representatividade no mundo dos jogos digitais para este tipo de temáticas. Para além de permitir que os jogadores possam compreender melhor como é sofrer de depressão – ou seja, recorrer a um jogo como um meio de dar a conhecer e criar uma maior proximidade entre o tema e os jogadores, contribuindo para a redução do estigma para com as doenças mentais (Rössler, 2016).

2.2 Jogo digital

■ Definição de jogo

Vários teóricos têm-se debatido com o objetivo de elaborar com detalhe a definição e a caracterização do jogo. Nesta secção, serão abordados alguns dos seus parâmetros, de acordo com alguns autores de renome na área dos jogos digitais, tais como Chris Crawford e Salen & Zimmerman.

Declaração de um jogo segundo Chris Crawford

De acordo com o *designer* americano de jogos digitais, autor da obra “*The Art of Computer Game Design*” (1982), um jogo digital deve ser declarado pelas seguintes quatro características - representação, interação, conflito e segurança (Crawford, 1982):

➤ **Representação** – um jogo é formal e fechado que, de forma subjetiva, representa parte da realidade; é formal porque contém um conjunto de regras explícitas; é fechado porque é completo tal que, através das suas regras bem delimitadas, dão resposta a todo e qualquer desempenho e interação do jogador no jogo – tudo o que pode ser encontrado no jogo é coberto pelas regras; a subjetividade está relacionada com a percepção individual de cada jogador que cria, através da fantasia humana, algo subjetivamente real, uma representação simplificada da realidade conotada de emoções subjetivas;

➤ **Interação** – um jogo permite demonstrar “como” a (sua) realidade vai mudando – está intrinsecamente ligado à ideia de que um jogo tem várias ramificações e que o jogador vai explorando cada uma delas à medida que repete o jogo várias vezes, realizando escolhas diferentes em cada *jogada* e sendo-lhe apresentado desafios distintos; é diferente de uma narrativa estática, que *a priori* não tem qualquer tipo de interação – é imutável, pelo que terá sempre a mesma sequência de causa-efeito quando é relida;

➤ **Conflito** – outro elemento que aparece em todos os jogos, o conflito é resultado da interação com um jogo, dada a existência de um ou mais objetivos que pretendem ser alcançados pelo jogador e obstáculos que o impedem de atingir tal feito;

➤ **Segurança** – apesar da existência de conflitos e o risco de dano, um jogo é uma forma segura de experienciar a realidade; ou seja, permite as experiências psicológicas de conflito por parte do jogador, excluindo desta forma as experiências físicas; as situações no jogo, que modelam o que aconteceria na realidade, não são tão graves e não oferecem qualquer tipo de prejuízo ao jogador – este pode morrer, por exemplo, infinitas vezes num dado jogo, ou gastar todo o seu dinheiro noutro, que a sua vida e o seu património monetário estarão preservados na vida real.

Declaração de um jogo segundo Katie Salen e Eric Zimmerman

Autores da obra “*Rules of Play: Game Design Fundamentals*” (2003), Katie Salen e Eric Zimmerman, ambos *game designers* estadunidenses, percorreram a declaração de jogo de vários ensaístas, comparando as mesmas através da seguinte tabela.

ENQUADRAMENTO TEÓRICO

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”

Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira

Tabela 2 – Sumário das características de um jogo de acordo com vários autores (*Salen & Zimmerman, 2003*).

Atributos de um jogo	(Parlett, 1999)	(Abt, 1970)	(Huizinga, 1938)	(Caillois, 1958)	(Suits, 1978)	(Crawford, 1982)	(Costikyan, 2002)	(Avedon & Sutton-Smith, 1971)
Decorre com regras que limitam o(s) jogador(es)	X	X	X	X	X	X		X
É um conflito ou competição	X					X		X
É orientado para objetivos ou resultados	X	X			X		X	X
Consiste numa atividade, processo ou evento		X			X			X
Envolve a tomada de decisões		X				X	X	
Atividade não-séria, mas intensa na absorção do jogador			X					
Nunca se encontra associado a recompensas			X	X				
É algo artificial, seguro e fora do mundo real			X	X		X		
Cria grupos sociais especiais			X					
É uma ocupação voluntária					X	X		
É uma ocupação incerta e imprevisível					X			
É uma atividade ficcional de faz de conta					X		X	
É uma atividade ineficiente						X		
É um sistema complexo de partes que interagem entre si						X	X	
É considerado uma forma de arte							X	

Como se pode observar pela tabela anterior, a maioria dos autores determina que um jogo é, sobretudo, uma atividade, processo ou evento **voluntário** que é **delimitado** por **regras** que o limitam a si e aos próprios jogadores; além disso, encontra-se **orientado a um objetivo fora do mundo real** e que, para isso, é guiado por **tomadas de decisão**.

Os próprios, após esta recolha de dados, análise e comparação, também elaboraram a sua definição de um jogo – ao anunciarlo como um **sistema** no qual os **jogadores** se envolvem num **conflito artificial**, definido por **regras**, que resulta num **resultado quantificável** (Salen & Zimmerman, 2003):

- **Sistema** – é um conjunto de componentes que interagem e se dependem entre si, de forma a criar um mundo complexo;
- **Jogador** – aquele ou aqueles que interagem com o jogo;
- **Conflito artificial** – todos os jogos envolvem uma “luta pelo poder”, como é o caso da cooperação e competição, pelo que a existência de conflito é algo universal; o mesmo ocorre num espaço separado do mundo real, pelo que são artificiais;
- **Regras** – fornecem a estrutura da qual o jogo surge, delimitando o que o jogador pode ou não fazer;
- **Resultado quantificável** – no fim do jogo, o jogador ganha ou perde, ou recebe uma pontuação numérica, o que o distingue de atividades lúdicas menos formais.

■ Jogo e jogo digital

Salen e Zimmerman, autores previamente apresentados, e após terem analisado diferentes interpretações do que é um jogo, estenderam essa definição para o que é um jogo digital, tendo em conta que a maioria dos autores escreveram sobre o assunto antes da existência de jogos de computador, ao caracterizarem estas particularidades (Salen & Zimmerman, 2003):

- Persistência em **um jogo digital ser um jogo** – as características enunciadas anteriormente relativas aos jogos não deixam de estar presentes nos jogos digitais;
- Existência de uma **interatividade imediata**, mas **limitada** – os jogos digitais permitem a recolha de *feedback* interativo imediato, oferecendo jogabilidade em tempo real que muda e reage dinamicamente à tomada de decisões do jogador; no entanto, é de se notar que esta interatividade digital não é ilimitada, pois está dependente dos dispositivos de entrada utilizados que têm de “imitar” dadas ações no jogo digital, como o rato, o teclado ou um comando;
- Ocorrência de **manipulação de informação** – os jogos digitais estão repletos de dados armazenados que são manipulados constantemente, como texto, imagens, vídeos, áudio, conteúdo 3D e animações; estes são revelados ou escondidos em diferentes momentos oportunos ao longo do jogo, permitindo uma interação inovadora comparativamente a um jogo não-digital; por exemplo, num jogo não-digital, como um jogo

de tabuleiro, o jogador necessita de saber todas as regras em antemão, o que não necessita de ser o caso num jogo digital, uma vez que, quando necessárias, as mecânicas podem ser apresentadas à medida que o jogador joga sob forma de pequenos tutoriais;

➤ Subsistência de **sistemas complexos automatizados** – os jogos digitais, ao contrário dos que não o são, podem automatizar procedimentos, facilitando a execução de jogos que seriam mais complicados de controlar num contexto não computadorizado, contribuindo para uma menor teor de entretenimento e atingindo mais rapidamente o tédio. Num jogo não-digital de estratégia por turnos em contexto de guerra, no qual é possível controlar diversos tipos de tropas e que, em *timings* distintos, estas podem ser manuseadas para conquistar o espaço terreo do jogador inimigo – todas estas regras têm de ser feitas analogicamente, decorando todos os passos e regras complexas, o que pode levar a uma difícil compreensão do jogo, para além de contribuir ao aborrecimento por ter imensas componentes minuciosas que são necessárias de decorar para proceder corretamente. Esta situação transportada para um contexto de um jogo digital seria rentável no sentido que grande parte destas tarefas seriam executadas não por um jogador, mas automatizado pelo sistema, que controlaria todas estas variáveis dinâmicas e complexas;

➤ Eventualidade de **comunicação em rede** - uma particularidade que pode existir em alguns jogos digitais, nomeadamente nos jogos *multiplayer*, nos quais há a preocupação com a facilidade de comunicação entre jogadores, quer seja através de um chat de texto ou áudio e/ou vídeo em tempo real. Desta forma, o jogo digital pode permitir a comunicação entre jogadores que se encontram distantes uns dos outros no mesmo mundo virtual.

■ Taxonomia dos jogos digitais

Embora não haja consenso na classificação a nível de géneros dos jogos digitais, a identificação de alguns padrões nas decisões de *game design* levou a que Ernest Adams, designer de jogos, professor e autor da obra “*Fundamentals of Game Design*” (2010), tenha dividido os jogos digitais em nove géneros principais – jogos de ação, jogos de estratégia, *role-playing games*, jogos de desporto, simulações de veículos, simulações de construção e gestão, jogos de aventura, *puzzle games* e *shooters* (Adams & Rollings, 2010).

Esta divisão servirá como ponto de partida para a reflexão e tomada de decisão de qual será o género do protótipo.



Figura 4 – Os nove géneros de jogos digitais (Adams & Rollings, 2010).

- **Jogos de ação** – é um género de jogo no qual a maioria dos desafios patenteados testam as aptidões físicas e coordenação do jogador. Normalmente são focados em reações rápidas e boa coordenação entre os olhos e as mãos. Alguns são designados por *twitch games*, nos quais a ação ocorre baseada nos reflexos quase instantâneos do jogador, requerendo um objetivo específico, ritmo, bom *timing* (“tempo adequado/certo para a ação”) e podendo envolver múltiplas sequências de comandos, os chamados *combos*. São subgéneros desta categoria os jogos de plataforma, os jogos de luta, os *fast puzzle games*, os *action-adventure games* e os jogos de música, dança e ritmo (Adams & Rollings, 2010).
- **Jogos de estratégia** - jogos nos quais o planeamento prévio das jogadas dos jogadores é um ponto central para atingir a vitória do conflito entre dois ou mais oponentes. Distinguem-se dos *puzzle games* porque no caso dos segundos, existe planeamento, mas não um conflito direto. Distinguem-se dos jogos de simulação de construção e gestão de recursos porque estes, apesar de igualmente necessitarem de um planeamento, não exigem um conflito ou ação direta a um adversário. A maioria dos jogos de estratégia são jogos de guerra com um maior ou menor grau de abstração. Contrariamente aos jogos de ação, a rapidez e a coordenação física não são relevantes nos jogos de estratégia. Estes jogos podem ser subdivididos em *turn-based games* (jogo efetuado por turnos) ou *real-time games*, quando os jogadores jogam em simultâneo (Adams & Rollings, 2010).
- **Role-playing games (RPG)** – um estilo de jogo digital no qual o jogador controla ou mais personagens, tipicamente customizados pelo próprio, e os guia num mundo geralmente aberto de fantasia por uma série de missões, designadas por *quests*, a partir das quais as personagens vão crescendo e melhorando as suas habilidades. O crescimento do personagem em poder e habilidades é uma característica fundamental do género, normalmente confere uma elevada importância à narrativa, desenvolvendo-a maiormente através do contacto e interação com diversos *non-playable characters (NPC)*. Alguns

subgéneros são os jogos RPG de batalha em equipa, RPG de ação (no qual as habilidades físicas prevalecem, mas a ação em si não é o foco do jogo – inclui diálogo com personagens) e RPG de aventura, mais focado em enriquecer a história e em quebra-cabeças e desafios de destreza cognitiva e não tanto física (Adams & Rollings, 2010).

- **Jogos de desporto** – simulam eventos de desporto tal como ocorrem na vida real, tal como uma partida de um desporto, ou gestão de uma equipa ou da carreira de um jogador. São focados em desafios físicos e estratégicos, sendo estes últimos, nomeadamente, baseados em gestão económica (Adams & Rollings, 2010).
- **Simulações de veículos** – criam a sensação de dirigir ou pilotar um veículo, real ou imaginário (Adams & Rollings, 2010).
- **Simulações de construção e gestão** – género de jogos focado na construção e/ou gestão de algo, como uma cidade, segundo restrições económicas. O intuito destes jogos não é derrotar um inimigo, mas sim a criação de um processo contínuo e rentável que permita o crescimento daquilo que foi construído e se encontra no momento a ser monitorizado. Simulações de construção e gestão evitam a coordenação física, uma vez que se baseiam mais em estratégia (Adams & Rollings, 2010).
- **Jogos de aventura** – são jogos baseados essencialmente na construção de uma narrativa, uma história interativa sobre um ou mais personagens controlados pelo jogador. Distinguem-se dos RPG por não existir um sistema económico. Não estão focados no combate e ação. A resolução de quebra-cabeças e desafios conceptuais integram grande parte do *gameplay* (Adams & Rollings, 2010).
- **Puzzle games** (jogos de quebra-cabeças) – jogos nos quais a resolução de quebra-cabeças é a atividade principal. Consistem em jogos casuais muito populares em plataformas móveis, como os telemóveis. Possuem poucas barreiras à entrada, visto serem fáceis de aprender, apesar de serem difíceis de masterizar, sendo projetados para sessões curtas de jogo e oferecendo desafios relacionados que seguem um determinado tema. Podem envolver o reconhecimento de padrões, dedução lógica ou compreensão de processos (Adams & Rollings, 2010).
- **Shooters** – sistemas em que o jogador age à distância, recorrendo a uma arma de longo alcance. É um género de jogo que necessita de elevada destreza, visto a mira, a atenção ao espaço em redor e aos alvos serem habilidades fundamentais. Existem duas classes de jogos de tiro: os que acontecem num espaço bidimensional – os designados por *2D shooters* – e os que decorrem num espaço tridimensional, chamados de *3D shooters* (Adams & Rollings, 2010).

■ Visual novel vs. Adventure games

Visual Novel

Visual Novel (VN) é um género de jogo focado em narrativa amplamente popular que surgiu no Japão e que, nos dias atuais, é dos que mais vende nas lojas Nintendo Switch, Steam e PlayStation (Klotz, 2021). A comunidade de jogadores VN também criou o banco de dados “*The Visual Novel Database*” (VNDB) que, à data de 18 de abril de 2020, continha 27 000 entradas de jogos deste género, reforçando a sua fama (Camingue et al., 2021).

No entanto, existe pouca clareza acerca da definição exata destes jogos digitais, sobretudo se são ou não considerados um subgénero dos *adventure games* – há autores que, separando-os destes últimos, os nomeiam como livros interativos, considerando-os parte de um subgénero de *interactive fiction* (Sullivan & Critten, 2014), enquanto também um nicho os designa como jogos de aventura que fazem uso de personagens atrativos, com envolvência no roteiro e quebra-cabeças (Salazar et al., 2013). Dada esta falta de consenso, nesta secção serão abordadas algumas das particularidades dos jogos de aventura que não estão incluídas necessariamente nos jogos de *visual novel*.

Os jogos de *visual novel* distinguem-se pelo uso intensivo de texto e ênfase na leitura como atividade central – à medida que o jogador interage com o jogo, é-lhe mostrado um trecho textual de cada vez, dependendo da escolha anterior que pode alterar o rumo da narrativa. Em contrapartida, acabam por não dar tanto destaque à componente de jogabilidade – limitando-se, sobretudo, a pequenos *puzzles*, quando existem.

Contudo, a um nível visual de interface do utilizador (UI), estes jogos costumam seguir alguns princípios: uma imagem de fundo estática sob a qual é colocada uma área, comumente de aspecto retangular, para apresentar um diálogo, e o uso de vários desenhos para denotar várias emoções de uma dada personagem, regularmente retratadas de forma exagerada (Kretzschmar & Raffel, 2023).

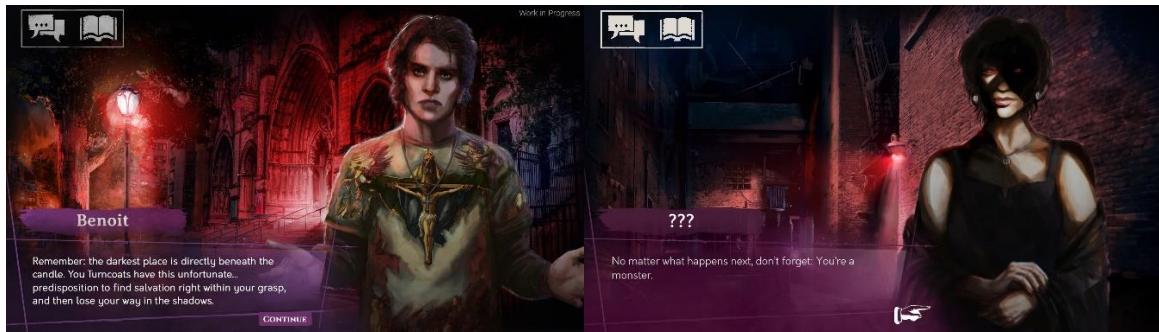


Figura 5 – Exemplos visuais da UI da *visual novel* “*Vampire: The Masquerade – Shadows of New York*” (2020), nas quais se pode observar a área para exibição do diálogo e a sprite⁴ da respetiva personagem que intervém, sob uma tela estática (Draw Distance, 2020).



Figura 6 – Exemplos visuais da UI da *visual novel* “*Danganronpa 2: Goodbye Despair*” (Spike Chunsoft, 2012), na qual se evidenciam diferentes expressões faciais e posturas corporais da mesma personagem – entre elas a representação excessiva de Nagito, notável pela expressividade dos seus olhos.

⁴ Um *sprite* é um objeto gráfico de duas dimensões (isto é, uma imagem), de recorrente utilização em videojogos (Löw, 2023).

Como resultado de um estudo de análise e comparação de 30 definições académicas do conceito de *visual novel*, obteve-se o esquema apresentado na figura seguinte com as respetivas propriedades identificadas (Camingue et al., 2021).

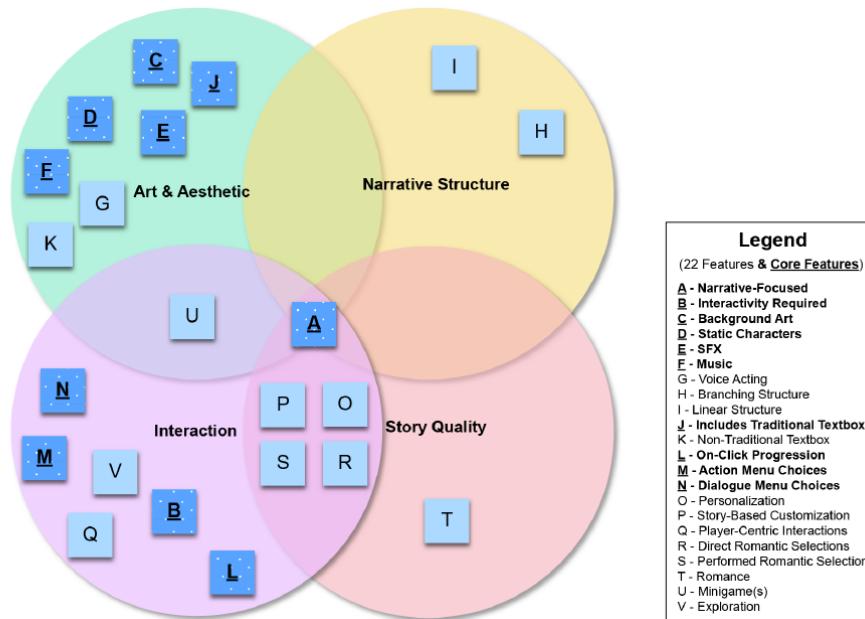


Figura 7 – Representação visual de 22 funcionalidades encontradas nas definições do género de videojogos *visual novel*, as quais foram agrupadas em 4 categorias - Arte e estética, Estrutura da narrativa, Interação e Natureza da História- com presença dos elementos com funcionalidades principais⁵ (Camingue et al., 2021).

Assim, pode-se afirmar que para um jogo ser considerado do género de *visual novel*, o mesmo deva incluir algumas das seguintes características (Camingue et al., 2021):

- Foco na narrativa;
- Ocorrência de interatividade;
- Existência de uma arte de fundo;
- Aparecimento de personagens, representados estaticamente (sem movimento);
- Efeitos sonoros⁶;
- Música ambiente⁷;
- Inclusão da caixa de texto;
- Progressão no jogo recorrendo ao clique;

⁵ Obtidas aquando da mesma investigação ao fazer-se um cruzamento de frequências de cada uma das funções com a sua prevalência tanto em 30 definições académicas como em 54 videojogos.

⁶ São sons de curta duração que servem para aprimorar a experiência do jogador, ao fornecer um feedback auditivo quando o mesmo age durante o jogo (Andersen et al., 2020).

⁷ Um som mais longo utilizado para definir o tom e o clima do jogo (Andersen et al., 2020).

- Menu de escolhas de ações⁸;
- Menu de escolhas de diálogo⁹.

Em suma, diz-se que um visual novel é um género de jogo digital que possui variados elementos multimédia, entre eles texto, planos de fundo, personagens, música e sons, que detém como principal particularidade a fomentação de interação com o jogador (Bashova & Pachovski, 2013).

Adventure Game

Os jogos de aventura foram os mais vendidos na década de 1980 e início de 1990, com “Myst” (1993), desenvolvido pela Cyan Productions e publicado pela Broderbund, a conquistar o título de jogo mais vendido de todos os tempos, até ser ultrapassado pelo jogo digital “The Sims” (2000), desenvolvido pela Maxis e publicado pela Electronic Arts (Fernández-Vara, 2014). Abaixo encontram-se imagens a exemplificar estes jogos.



Figura 8 - Exemplo do jogo “Myst” (Cyan Productions, 1993), do género de aventura, no qual o jogador interage com o clique.



Figura 9 – Exemplo do jogo “The Sims” (Maxis, 2000), um jogo de simulação social em que se controlam indivíduos virtuais e as suas rotinas diárias.

⁸ Uma interface (como um ambiente) na qual o jogador, supostamente através do clique, escolhe uma nova ação que se desenrola num novo acontecimento no jogo.

⁹ Interface de utilizador na qual são apresentadas diversas opções de diálogo, obrigando o jogador a optar por uma delas para continuar a conversa.

Mas quais são as particularidades deste género? Para uma melhor compreensão, é pertinente aludir-se ao jogo digital do qual foi retirada a esta designação para se identificar um novo género: “Adventure” (1977), desenvolvido e publicado por William Crowther e Don Woods, também conhecido por “Colossal Cave Adventure”, consiste numa aventura de base textual na qual, através da digitação de comandos (palavras), o jogador interage com objetos, movimenta-se e explora um sistema de cavernas (Fernández-Vara, 2014). Assim, conhece-se as principais características do primeiro exemplar do género: o foco na exploração e interação com o ambiente e objetos nele contidos e a introdução de texto de modo a realizar essa mesma interação.

Posteriormente verificou-se a tentativa de incorporar ilustrações nos videojogos desta categoria, ao representar visualmente o cenário, incluindo os objetos e/ou outras personagens nele incluídos, e criando uma oportunidade para desusar o modo de interação textual. Com a generalização do *mouse* como dispositivo de entrada, a interface padrão de interação nos jogos de aventura tornou-se *point-and-click* (Fernández-Vara, 2010), como é o caso do jogo digital “Myst”, exemplificado abaixo.



Figura 10 – Diferentes ambientes em “Myst” (Cyan Productions, 1993), nos quais se recorre ao clique do rato como *input* e a uma representação gráfica para qualquer ação (I).



Figura 11 – Diferentes ambientes em “Myst” (Cyan Productions, 1993), nos quais se recorre ao clique do rato como *input* e a uma representação gráfica para qualquer ação (II).

Contudo, nem todos os jogos digitais traduzem todos os comandos para um mesmo tipo de interação¹⁰. Supondo que um mesmo objeto pode ser manuseado de diversas formas, torna-se

¹⁰ Isto é, nem todos os jogos digitais adotam a estratégia de, nomeadamente, *Myst*, em que ações disponíveis (que, se fossem traduzidas para texto, seriam “ir para”, “olhar para” ou “clicar em”) distintas são encaradas por uma interface de interação visual idêntica – a mão é usada para vários casos.

necessária uma representação visual que permita ao jogador escolher qual a ação exata que pretende efetuar numa determinada interação. Assim, também surgiram menus, que permitem uma interação mais ágil, ao listar os possíveis comandos num dado momento e possibilitar o acesso aos objetos no inventário – como é o caso de “*The Secret of Monkey Island*” (1990), desenvolvido e publicado pela Lucasfilm Games.



Figura 12 – Exemplos de gameplay de “*The Secret of Monkey Island*” (Lucasfilm Games, 1990), no qual se nota um menu de ações com vários comandos associados (I).



Figura 13 – Exemplos de gameplay de “*The Secret of Monkey Island*” (Lucasfilm Games, 1990), no qual se nota um menu de ações com vários comandos associados (II).



Figura 14 – Exemplos de gameplay de “*The Secret of Monkey Island*” (Lucasfilm Games, 1990), no qual se nota um menu de ações com vários comandos associados (III).

Por defeito, a ação desempenhada ao clicar para um dado objeto e/ou personagem consiste na deslocação do personagem até ao local onde este se posiciona no cenário (*walk to*), ainda que outros comandos também lhes estejam adequados. Além do pirata “caminhar para” um determinado local ou objeto, também pode “olhar para” estes ou “usar” um artefacto do jogo, como a lareira¹¹.

Atualmente, os comandos das ações diversas tornaram-se ícones gráficos – como é o caso de “*The Blind Prophet*” (2019), desenvolvido e publicado por Ars Goetia, e “*Deponia*” (2019), desenvolvido e publicado por Daedalic Entertainment.



Figura 15 – Exemplos de interfaces gráficas para o desempenhar de comandos, provenientes de “*The Blind Prophet*” (Ars Goetia, 2019) e de “*Deponia*” (Daedalic Entertainment, 2019).

Em ambos os exemplos apresentados existe um objeto no chão que pode ser manipulado de várias maneiras, como por exemplo, pegar (selecionando a mão) e observar (selecionando o olho).

Além das características já enumeradas - incentivo à exploração, interação baseada na manipulação de objetos e navegação espacial, e da existência de uma personagem jogável que executa os comandos do jogador – os jogos de aventura são ainda caracterizados pelos seguintes (Fernández-Vara, 2010):

- Foco centrado na história;
- Jogabilidade realçada na resolução de quebra-cabeças.

Os jogos de aventura baseiam-se, nomeadamente, no pressuposto de que todas as possibilidades do jogo estão pré-organizadas, de modo que ao jogador só resta reconhecer e aprovar o caminho já elaborado (Vranešević, 2014).

¹¹ Em contrapartida, no *Myst*, e como não há esta claridade de comandos diferentes constituintes do jogo, sempre que se interage com um objeto apenas é possível realizar uma dada ação (“caminhar-se” na direção do rato, “usar” a alavanca, “pegar” no livro, etc.).

■ Narrativa Divisão

Segundo Syd Field, um consagrado roteirista norte-americano, uma trama deve ser dividida em três atos¹², aos quais se dá o nome de *Apresentação*, *Confrontação* e *Resolução* (Field, 1995):

- A *Apresentação*, como o próprio nome aponta, envolve a introdução do mundo da história (ou seja, o mundo de jogo), a demonstração dos personagens e da premissa dramática, o estabelecimento das relações entre as personagens e algum incidente que provoque o real começo da narrativa;

- É na componente principal do roteiro, chamada de *Confrontação*, que a tensão aumenta e a ação se eleva, levando muitas vezes à pior coisa possível a acontecer ao protagonista. O personagem principal enfrenta obstáculos distintos, o que pode levar o enredo a adquirir uma configuração não-linear (haver várias subidas e descidas), movido por uma necessidade dramática em alcançar o objetivo no roteiro. Esta fase também é marcada por um ponto de viragem de maior destaque e importância, designado por “ponto médio”.

- A *Resolução* tem como finalidade encontrar uma solução para a trama, independentemente de o final do jogo digital ser feliz ou triste.

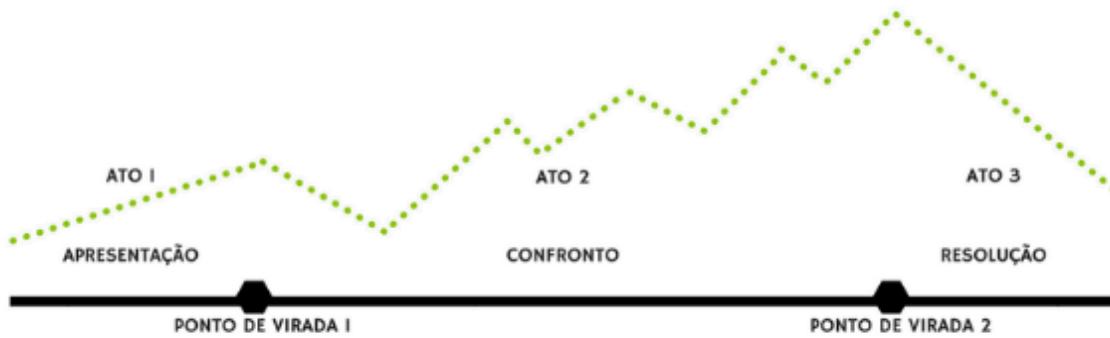


Figura 16 – A estrutura do enredo em três atos, salientando os pontos de viragem (Batista, 2018).

Estrutura de arco

Para a instauração do processo criativo existem seis estruturas de arcos emocionais narrativos (Reagan et al., 2016), dependendo dos episódios do enredo. Entre estas estruturas existe uma, designada por *riches to rags* ou *tragedy* (“tragédia”), em que o protagonista começa

¹² O ato é a divisão primária de uma obra dramática, como uma peça de teatro, um filme, uma ópera, etc.; é composto por elementos mais curtos, aos quais se dá o nome de cena. Os atos dividem uma peça da mesma forma que capítulos dividem um romance (*Act (Drama) Definition and Examples - Poem Analysis*, 2023).

a trama ocupando um lugar elevado que, lentamente vai decaindo, tornando-se a vida numa ruína e experienciando uma perda significativa e decadência (Bunting, 2021).

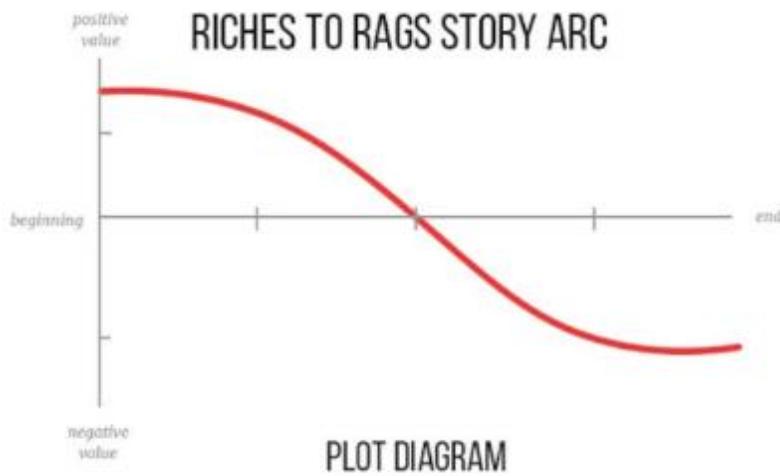


Figura 17 – Diagrama-tipo de uma narrativa *riches to rags* (“de riqueza para farrapos”, em português), salientando a existência de uma linha ininterrupta não-linear com movimento descendente (Bunting, 2021).

Estrutura de uma narrativa interativa

Uma narrativa de cariz interativo, no qual se evidencia o desenrolar do enredo a partir da interação e tomada de decisão por parte do jogador, contribui positivamente para o surgimento de empatia (Isbister, 2017). Por isso, parece crucial elaborar-se uma secção relativa a este tópico.

Uma narrativa interativa é uma representação baseada no tempo de uma dada personagem e ação na qual um leitor pode afetar, escolher ou mudar o enredo (Meadows, 2002). Ao desenvolver uma narrativa interativa, o enredo tem de possuir uma estrutura mais flexível que permita múltiplas perspetivas em diversos pontos de vista, cada um dos quais trabalhando em conjunto para montar uma visão de mundo ou opinião global e coesa (Meadows, 2002).

Para uma melhor compreensão da estrutura de uma narrativa interativa, pode-se equipará-la a uma notação musical – um compositor escreve a partitura básica, mas é a participação e interpretação dos músicos que lhe dá vida. Analogamente, o desenvolvedor escreve a estrutura principal da trama – que inclui todas as possibilidades de escolha oferecidas a um jogador – mas este último é que lhe dará a sua conotação pessoal, ao escolher um caminho por entre os apresentados (Meadows, 2002).

Podem-se definir três tipos diferentes de estruturas para as narrativas interativas (Meadows, 2002; Sloan, 2015):

- **Enredo nodal** – também chamada de **enredo linear**, detém comumente um início, um único caminho narrativo fixo e um final, apesar da possibilidade da existência de múltiplos

fins. Esta morfologia oferece um maior controlo sob a narração da trama, uma vez que a mesma é exposta por meio de uma sequência estática de eventos. Em contrapartida, a agência do jogador relativamente à mudança de rumo da história é menor;

➤ **Enredo modulado** – característico dos jogos de RPG, as estruturas de enredo modulado possuem normalmente um ponto inicial que, entretanto, pode levar a um final ou a uma série de finais, com muito maior flexibilidade em termos de seleção de caminho. Os jogadores podem desviar-se do caminho narrativo principal e explorar outras histórias, saltar entre caminhos narrativos, tomando decisões importantes, e controlar como o personagem jogável se comporta e evolui;

➤ **Enredo aberto** – em oposição às estruturas de enredo nodais e moduladas, as de enredo aberto preocupam-se sobretudo com a jornada do personagem em si e não tanto com os pontos inicial e término da história, podendo inclusivamente não conter um final. Em geral, é concedido ao jogador um controlo muito maior para determinar como uma história será contada, através de dispositivos narrativos que possam facilitar a transmissão do enredo de forma aberta, ao invés da implementação de uma narrativa explícita.

A seguir podem-se observar esquemas ilustrativos para cada uma das três estruturas supracitadas.

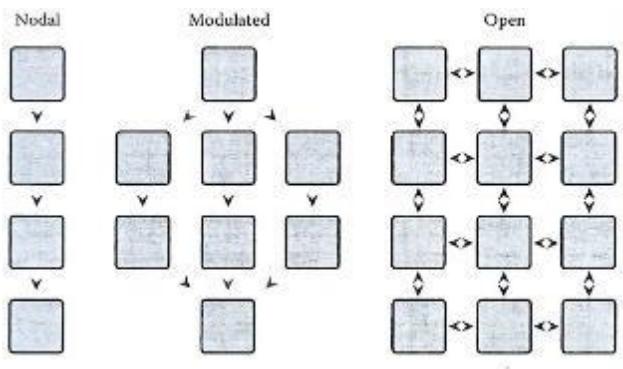


Figura 18 – Estruturas típicas de enredo para narrativas interativas (Sloan, 2015).

Porém, estas estruturas anteriores não são necessariamente opções fixas que os desenvolvedores têm obrigatoriamente de escolher: pelo contrário, estas podem ser consideradas estruturas-padrão a partir das quais se podem formar outras. Por exemplo, uma narrativa de um jogo digital pode ser dividida em seções nodais, moduladas e abertas – formando assim uma estrutura narrativa mista, como se pode observar esquematicamente de seguida.

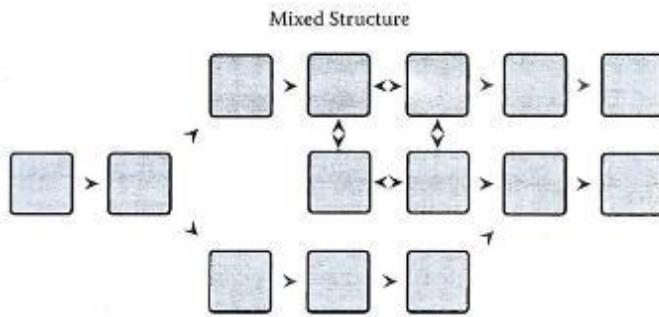


Figura 19 – Estrutura mista de uma narrativa interativa (Sloan, 2015).

■ Processo de desenvolvimento do jogo digital

Ainda que o processo de desenvolvimento de um jogo digital varie de projeto para projeto – dependendo, entre outros, do número de elementos da equipa, do âmbito e complexidade do jogo, e do orçamento disponível- existe uma estrutura básica transversal constituída pelas quatro etapas apresentadas seguidamente (Chandler & Chandler, 2011):

- **Pré-produção** – é a primeira fase do ciclo de produção e é crucial para definir o que será o jogo. Pode ser desdobrada em conceito de jogo, género de jogo, plataforma de hardware, narrativa, conceptualização de personagens, mecânicas de jogo e tecnologia a utilizar;
- **Produção** – sendo a fase seguinte à pré-produção, é quando a equipa começa a produzir os *gaming assets*¹³ e a programar código para a implementação do jogo. Esta etapa é focada na criação de código e conteúdo, bem como na completude de tarefas associadas ao desenvolvimento do produto;
- **Testagem** – etapa crítica no desenvolvimento de jogos, na medida em que o jogo é verificado para garantir que tudo funciona corretamente e que não existem *bugs*¹⁴ consideráveis;
- **Pós-produção** – etapa que consiste no arquivo do jogo, isto é, guardar todos os documentos, código-fonte, arte, música, e outros elementos que tenham sido usados para a criação do jogo digital; nesta etapa realiza-se a avaliação dos prós e contras que foram encontrados ao longo do processo de desenvolvimento.

¹³ São recursos adicionados ao jogo que ajudam no desenvolvimento e configuração visual (Arsalan, 2020).

¹⁴ São falhas no jogo digital, nomeadamente ao nível do *game design* ou da sua implementação, que fazem com que ele se comporte de maneira não intencional, provocando a ocorrência de falhas durante a execução do jogo (*game crash*) ou distúrbios no balanceamento do jogo e arruinando uma sessão de jogo envolvente (Lewis et al., 2010).

É de extrema importância referir que muitos jogos, à medida que o número de tarefas vai aumentando, vão passando por um processo de desenvolvimento iterativo – ou seja, o projeto final é dividido partes mais pequenas que, independentes, sofrem um processo de produção, e que há medida que são validadas, vão sendo acrescentadas à versão contínua do jogo digital. É apresentada abaixo uma imagem exemplificativa do processo de desenvolvimento do jogo digital.

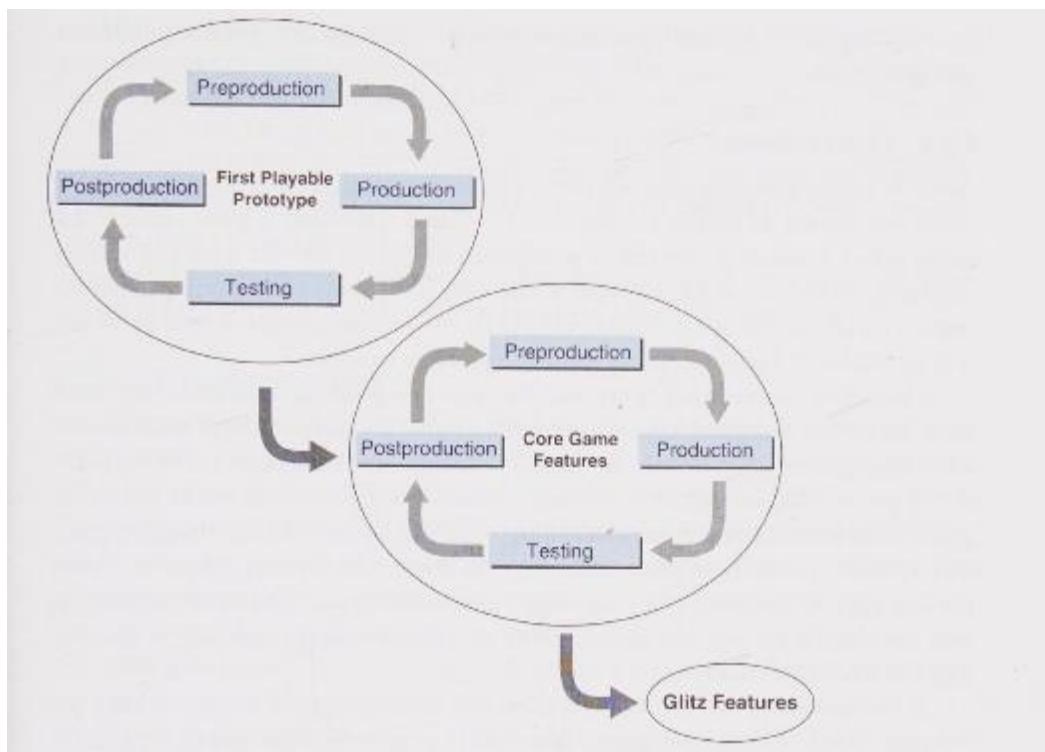


Figura 20 – Corrente de múltiplos ciclos de iteração para um jogo digital (Chandler & Chandler, 2011).

2.3 Empatia

■ Definição de empatia

Origem

O conceito de empatia não existia até o início do século XX. Deriva do termo alemão *Einfühlung*, que significa “sentir” e foi traduzido recorrendo ao termo grego da mesma época *empatheia* (que deriva da junção de *em* “dentro” e de *pathos* “emoção”); foi introduzido por estudiosos de estética¹⁵ alemães em meados do século XIX, que usaram a palavra para descrever a experiência emocional que era evocada ao ver uma obra de arte, que também incluía uma sensação de ser movido por ela e uma profunda ressonância emocional para com a mesma (Riess, 2018a).

Assim, o fenómeno de projetar emoções que inspiraram a pintura foi a primeira tentativa de descrever o significado de empatia (Riess, 2018a).

Empatia segundo Helen Riess

Apoiando-se em estudos, Helen Riess, professora associada de Psiquiatria na *Harvard Medical School* e diretora do Grupo de Pesquisa em Empatia e Treinamento em Psicoterapia no Departamento de Psiquiatria do *Massachusetts General Hospital*, defende a subdivisão do conceito de empatia em três vertentes principais – *Affective Empathy*, *Cognitive Empathy* e *Compassion* (Riess, 2018b):

■ ***Affective Empathy*** – a sensação de que se pode sentir o que as outras pessoas sentem, isto é, quando se vê outras passando por momentos difíceis ou com dor, poder-se imaginar instantaneamente a experiência interior das mesmas com base na familiaridade pessoal do sujeito com a dor ou baseando-se nas suas experiências passadas. Este tipo de empatia pode ser ilustrado como a capacidade de se entrar numa sala e sentir que algo não está bem para com outro indivíduo, mesmo antes de cada um dizer uma palavra ao outro. As pessoas com uma forte empatia emocional são mais vulneráveis a processos de contágio e imitação de emoções – estas podem ser do tipo que começa a chorar quando veem outras a fazer o mesmo, sendo muitas vezes consideradas “sensíveis” ou “coração de manteiga”. Onde existe empatia afetiva, as barreiras emocionais para a auto-preservação do sujeito estão muitas vezes enfraquecidas e, embora as pessoas com uma forte empatia emocional possam ser capazes de se distanciar cognitivamente dos problemas dos outros, é-lhes difícil fazê-lo emocionalmente. A empatia afetiva encontra-se associada a uma resposta automática e instintiva para com a situação apresentada pelo outro (Sampat, 2017).

¹⁵ É definida como o estudo da beleza e do seu oposto, feitura (Huron, 2008).

- ***Cognitive Empathy*** – consiste numa forma de gerir todas as informações percetivas que chegam ao processamento consciente do indivíduo. Pressupõe a capacidade de saber que outra pessoa tem pensamentos e sentimentos separados dos seus – designado por *theory of mind*. Consiste na capacidade de entender o que está a acontecer no cérebro de outra pessoa num dado momento, ao mesmo tempo que se entende que as suas decisões, intenções e crenças podem ser diferentes das nossas. É mais evoluída e menos instintiva relativamente à empatia afetiva, estando mais associada à compreensão do ser humano a nível social, à capacidade de detetar e compreender expressões faciais, gestos e entonações sutis e, sobretudo, aplicar uma resposta assertiva (Sampat, 2017).
- ***Compassion*** - consiste na motivação interna que leva as pessoas a responder e expressar o desejo de se preocuparem com o bem-estar de outra pessoa (Riess, 2018b).

Espetro da empatia segundo Daniel Batson

Embora os estudiosos da empatia concordem que ela é uma aptidão importante, discordam frequentemente sobre por que ela é importante, sobre os seus efeitos, a sua origem ou até mesmo sobre o que ela representa na realidade (Batson, 2009). Assim, Daniel Batson identificou oito situações diferentes onde o conceito de empatia é utilizado (Batson, 2009):

Cognitive Empathy – corresponde ao reconhecer do estado interno de outra pessoa, isto é, aquilo em que está a pensar e o que está a sentir num determinado momento;

Imitation – adoção de postura ou expressão da pessoa que está a ser observada, baseando-se na teoria da empatia que se foca na representação de redes neuronais “imitadas” – um modelo de percepção-ação, que admite que, para alguém se aproximar e persentir o estado de outra pessoa, ambos devem igualar o estado neuronal. como resultado da representação neural correspondente, a pessoa passa a sentir algo do que a outra sente e, assim, a compreender o estado interno da outra, criando empatia;

Affective Empathy – destaca a capacidade de sentir a mesma emoção do outro, o que sugere que uma emoção é suficientemente similar à sentida pelo outro. No entanto, esta teoria nunca foi clarificada ao longo da investigação nesta área, baseando-se no pressuposto que, para saber o que uma pessoa sente, é necessária mais informação do que apenas a resposta fisiológica de magnitude aproximada à que observa no outro, isto é, não basta que ambos os sujeitos se encontrem em modo de “fisiologia compartilhada”;

Aesthetic Empathy – consiste no processo intuitivo e imaginativo de um criador de arte de imaginar como seria transformar-se numa pessoa específica ou em algum objeto inanimado.

Esta noção de empatia é considerada atualmente antiquada e raramente é usada na psicologia contemporânea;

Psychological Empathy – diferente de uma projeção da situação de outrem, na medida em que não é baseada em pensamentos e emoções, esta noção relaciona-se com o imaginar o que é que a outra pessoa está a pensar ou sentir, baseando-se no conhecimento prévio da situação em que essa se encontra, na sua personalidade, valores e desejos. Também chamada de **Perspective Taking** (“tomada de perspetiva” ou “perspetiva de imaginar o outro”);

Projective Empathy – define o ato de imaginar como alguém pensaria e se sentiria na situação de outra pessoa. Trata-se de uma espécie de “inversão de papéis”; por vezes designada por “perspetiva de imaginar o eu”, sendo semelhante à *Aesthetic Empathy*, na medida em que ambas abordam o tema da projeção, o tentar colocar-se no lugar do outro. No entanto, enquanto a primeira está mais focada numa abordagem interpessoal, a segunda contempla uma abordagem mais estética – relativa à criação de arte;

Empathic Distress – é um estado de angústia evocado ao testemunhar a angústia de outra pessoa. Corresponde a sentir-se angustiado pelo estado do outro, ao contrário do que acontece com a *Affective Empathy*, que envolve sentir-se angustiado como o outro, ou *Pity*, que envolve sentir-se angustiado pelo outro, sentir pena dele;

Pity/Compassion/Sympathy – refere-se a uma resposta emocional orientada para o outro, provocada e congruente com o bem-estar percebido de outra pessoa. Não implica que a pessoa que perceciona a outra atinja a mesma emoção ou uma emoção semelhante.

■ Reação perante a empatia

A empatia pode, ainda, ser subdividida em dois tipos – *Dispositional Empathy* e *Situational Empathy* -, de acordo com uma determinada resposta empática (Belman & Flanagan, 2010; Blot, 2017; Tam, 2013):

➤ **Dispositional Empathy** – também designada por *trait empathy* (“empatia de caráter”), diz respeito ao traço de caráter empático mais estável de uma pessoa. Refere-se à tendência dos indivíduos para imaginarem e vivenciarem os sentimentos e experiências dos seus semelhantes, estando associada a traços de personalidade, nomeadamente à faceta altruísta da agradabilidade, considerando os traços do “*Big Five Inventory*” (P. Costa & McCrae, 1985). A empatia de caráter pode ser medida recorrendo a questionários;

➤ ***Situational Empathy*** – designada igualmente por *induced empathy* (“empatia induzida”), trata da reação empática numa situação específica, uma estimulação propositada, por exemplo como uma manipulação experimental.

■ Medição da empatia

De acordo com Davis, a empatia é a reação de um indivíduo às experiências observadas no outro, podendo ser avaliada recorrendo à escala designada por “*Interpersonal Reactivity Index*” (IRI), um questionário de sua autoria que possui quatro sub-escalas – *Empathic Concern*, *Fantasy*, *Personal Distress* e *Perspective Taking* – em que cada uma é ainda formada por 7 itens diferentes que deverão ser respondidos numa escala de *Likert*¹⁶ de 5 pontos (M. Davis, 1983; Wulansari et al., 2020):

- ***Empathic Concern*** - é um sentimento voltado para o outro de preocupação com os seus infortúnios acompanhado de um sentimento de simpatia por eles;
- ***Fantasy*** - é a tendência do sujeito de se transpor imaginativamente para as emoções e ações de personagens fictícios em livros, filmes ou peças de teatro;
- ***Personal Distress*** - é um sentimento auto-orientado de ansiedade e desconforto intenso em contextos interpessoais;
- ***Perspective Taking*** - é a tendência de adotar o ponto de vista psicológico dos outros de forma espontânea – que envolve ver o mundo pela perspetiva do outro e sentir esse posicionamento como se fosse do próprio. Esta designação é diversas vezes referida como a “habilidade em colocar-se nos sapatos do outro” (Pleifer & Dapretto, 2009).

■ Componente neurobiológica da empatia Neurónios-espelho

Devido aos avanços da neurociência nas últimas décadas, foi possível descobrir um dos avanços cruciais na pesquisa sobre empatia, a descoberta de um aglomerado de células cerebrais no córtex pré-motor – os chamados “neurónios-espelho”. Os neurónios-espelho são especiais, porque não apenas são ativados quando uma pessoa pretende ou executa uma ação direcionada a um objetivo, mas também quando veem outra pessoa ou qualquer outro agente realizando uma ação semelhante (Iacoboni, 2008).

¹⁶ Criada pelo sociólogo com o mesmo nome, consiste numa escala para medir atitudes, ao pedir-se a um dado indivíduo o quanto forte ele concorda ou discorda de uma série de afirmações relativas a um determinado tópico. Uma escala com 5 pontos é o tipo mais utilizado em vários estudos sociais (Joshi et al., 2015; Likert, 1932; Mumu et al., 2022; Nemoto & Beglar, 2023; Tanujaya et al., 2023).

Um exemplo da ação dos neurónios-espelho acontece quando um indivíduo testemunha a dor ou o prazer de uma personagem – a pessoa tende a imitar essas características, como por exemplo a expressão facial da personagem. Para além disso, essa imitação ativa as mesmas áreas do cérebro que seriam ativadas se o próprio sujeito sentiria realmente em si próprio a mesma dor ou prazer – pelo que o cérebro humano é capaz de compartilhar o prazer e a dor dos outros, dando-se o nome de *mimicking* ou *empathic resonance* a este processo (Grodal & Kramer, 2014).

■ Empatia nos jogos digitais

Introdução

Títulos de jogos digitais comerciais com **histórias significativas** e centrados na **moral** estão a tornar-se cada vez mais populares, sendo um tópico imensamente pesquisado por estudiosos do entretenimento (Holl et al., 2022). Dado que esta nova geração de jogos digitais está a confrontar os jogadores com questões humanas importantes por meio de **narrativas interativas** para promover a empatia, com foco em temáticas sérias, por exemplo, perturbações **mentais**. O sucesso desses jogos reside na interseção de histórias significativas com o *design* do jogo, com ponderação do equilíbrio entre ambos (De Araujo Luz Junior et al., 2021).

Para além do **foco na narrativa e no levantamento de questões morais pertinentes**, outros aspetos podem promover ou fomentar a empatia.

Perspetiva de jogo

Não existe consenso acerca de qual a melhor perspetiva gráfica de jogo para fomentar empatia do lado do jogador: há quem, por um lado, defenda a primazia da perspetiva em terceira pessoa, na medida em que permite visualizar o personagem jogável e facilita a tomada de perspetiva¹⁷ no jogador o que, consequentemente, promove a criação de empatia (Darvasi, 2016; Morrison & Ziemke, 2005; Zaki & Ochsner, 2012); por outro lado, verifica-se igualmente quem acredite que a perspetiva em primeira pessoa é que deve de ser adotada, dado facilitar a “transportação”¹⁸ para o mundo de jogo, promovendo a imersão que, em última instância, contribui para a formação de empatia (Jørgensen, 2010).

Abstração

De forma geral, a abstração num jogo digital permite uma maior facilidade de projeção do público no jogo, na medida em que a ausência de detalhe leva a que o jogador consiga encontrar elementos no jogo familiares e parecidos com o mundo real (isto é, o mundo de jogo é parecido com a vida quotidiana do jogador e, por isso, não precisa de ser apresentado ao mesmo de forma tão extensiva), ou permite que a audiência complemente essa falta de detalhe,

¹⁷ Refere-se à capacidade de alguém em assumir o ponto de vista de outro de modo a compreendê-lo melhor, independentemente se o defende ou concorda com o mesmo (Darvasi, 2016).

¹⁸ Conceito que é introduzido na porção de texto referente à *Transportation, flow* e *Imersão*.

através da sua interpretação pessoal dos acontecimentos do jogo (Sampat, 2017). Uma das formas para se criar um jogo como um sistema abstrato é transmitindo as coisas com o mínimo de linguagem verbal e imagens específicas possível; ou seja, quanto menos específico for o jogo digital, maior será a tendência de ser mais envolvente e ter mais em comum com um maior número de pessoas (Sampat, 2017).

Assim, a abstração deixa espaço para a interpretação do jogo por parte do jogador.

Transportation, flow e Imersão

A primazia por uma boa narrativa, tendo em conta que é um ponto crucial na fomentação de empatia (Manney, 2008), estimula o envolvimento do público e convida-o a entrar num mundo fantasioso. A disposição do jogador entrar voluntariamente no espaço irreal do jogo digital e embrulhar-se neste dá-se o nome de *transportation* (Farber & Schrier, 2017).

Este estado mental de *transportação* promove também que os jogadores sejam conduzidos para um estado de *flow* – uma condição experimentada quando uma atividade não é nem aborrecida nem excessivamente desafiadora (Csikszentmihalyi, 1990). Consequentemente, o *flow* contribuirá para que o jogador experimente a imersão: uma experiência da sensação de se estar rodeado por uma realidade completamente diferente daquela a que estamos habituados no dia-a-dia¹⁹ (Murray, 1997).

A imersão pode ser explicada por recurso ao conceito de «círculo mágico», uma metáfora criada por Johan Huizinga que procura representar a delimitação entre o mundo de jogo e a vida real²⁰ (Huizinga, 1938). Se a história, dentro do espaço virtual, estiver próxima do que acontece no mundo real (ou seja, se ela for credível), a imersão permite que os jogadores considerem que a história pode ser real e, consequentemente, se possam sentir envolvidos nesta (Blot, 2017).

Marie-Laure Ryan, uma crítica literária suíça que, a partir do ato de leitura como ponto de partida, resumiu o conceito de imersão ao processo que descreve a absorção profunda de um dado espetador num dado *media*, seja ele tradicional (como um livro) ou digital (como um jogo digital) e com a narrativa mediada, a partir da exposição aos acontecimentos, personagens e mundo de uma narrativa que se desenrola (Ryan, 2022).

A designada por “imersão narrativa” que, segundo a mesma, surge de qualquer trabalho que inclua um enredo, podendo ser por isso aplicada ao contexto dos jogos digitais, pode ser descrita por três subcategorias (Nilsson et al., 2016; Ryan. Marie-Laure, 2003):

¹⁹ A diferença principal entre os termos de “transportação” e imersão tem que ver com o primeiro salientar o estado mental do indivíduo que é, digamos, propício à experiência de imersão – a sensação de presença espacial num mundo delimitado e diferente da vida real.

²⁰ Em realidade, esta delimitação encontra-se recorrentemente esbatida, até porque o jogador traz para o mundo de jogo os seus desejos, esperanças e experiências anteriores (Blot, 2017).

- **Imersão temporal** – está relacionada especificamente com o enredo em si e focada no estado de envolvimento do espetador (neste caso, jogador) e preocupação provocada pelo desejo do mesmo em saber o que vai acontecer a seguir na trama; é estimulada à medida que se encontra exposto aos acontecimentos que desenrolam a narrativa do jogo; pode ser atingida através de qualquer tipo de *media* (Nilsson et al., 2016; Ryan. Marie-Laure, 2003);
- **Imersão espacial** – refere-se à forma de imersão estimulada a partir da reação do indivíduo perante o local ou cenário apresentado pelo *media* (neste caso, pelo jogo digital) na medida em que o próprio desenvolve uma relação íntima com o cenário, bem como uma sensação de estar realmente presente nos acontecimentos representados; é o tipo de imersão dominante nos videojogos, dada a sua natureza de, geralmente, ser um *media* pictórico (no qual são expostas e/ou é representado por elementos gráficos), além da mesma ser favorecida através do recurso a elementos visuais (Nilsson et al., 2016; Ryan. Marie-Laure, 2003; Ryan, 2022);
- **Imersão emocional** – é a imersão mais difícil de ser obtida num jogo digital, pois diz respeito à experiência de imersão de um dado espetador resultante do seu envolvimento emocional no destino dos personagens; segundo a autora, esta forma de imersão existe devido ao facto da mente do ser humano ser capaz de simular emoções incrivelmente vivas, mesmo quando as causas para os mesmos sejam fictícias; resulta de vivenciar as experiências dos personagens e é caracterizada por uma intensa preocupação com a narrativa, dado o investimento emocional no destino dos mesmos (Nilsson et al., 2016; Ryan. Marie-Laure, 2003; Ryan, 2022).

Agência/ação

Descartando os casos especiais de livros e filmes que funcionam como experiências de ficção interativa (em que o espetador decide o rumo da história, ao redirecionar o livro para uma dada página ou o filme para um intervalo de tempo específico), os tipos de media referidos não oferecem a oportunidade do jogador influenciar os resultados por meio dos seus próprios esforços e escolhas. Esta possibilidade de influenciar o curso da narrativa é típica dos jogos digitais e traduz-se pelo conceito de *agency* (Isbister, 2017).

A noção de *agency* (“agência/ação”) refere-se assim ao poder das ações tomadas pelo jogador que, em última instância, resultarão em mudanças significativas e irreversíveis no mundo de jogo (Gibbs, 2011). A ação pode ser traduzida pelo controlo que um jogador tem sob a direção de um jogo, na medida que lhe é possível tomar escolhas significativas (Isbister, 2017).

Mas como é que o poder de escolha do jogador pode envolver o conceito de empatia? Um jogador, ao agir sob o jogo, abre novas consequências resultantes da sua decisão, podendo resultar num novo conjunto de possibilidades emocionais. Estas possibilidades emocionais existem porque os sentimentos do jogador na sua vida real quotidiana e no mundo virtual do jogo digital estão integralmente relacionados aos seus objetivos, decisões e às consequências que surgem destas. As emoções surgem no contexto das avaliações do jogador e ajudam a orientar ações rápidas e apropriadas (Farber & Schrier, 2017; Ibsister, 2006).

Foco no comportamento das personagens

No século XX, o diretor russo Konstantin Stanislavski criou um sistema para ajudar os atores a criar performances mais realistas e genuínas. A peça central deste sistema girava em torno de algo que ele chamou de "*The Magic If*", uma pergunta que um ator deveria de fazer a si mesmo ao preparar um papel: “se eu estivesse nessas circunstâncias, o que eu faria?”. Este tornou-se num método de atuação e caracterização que defende a ideia de que, e para estimular a empatia emocional dos mesmos, os atores devam lembrar-se de momentos das suas vidas em que foram dominados por emoções semelhantes às que os seus personagens supostamente estão a vivenciar numa determinada cena, e, em seguida, “borrar a linha entre ator e papel”, permitindo-lhes tornarem-se personagens de dentro para fora (Stanislavski, 1938) – *Affective Empathy*. Como nem todos os atores se sentiam confortáveis em estimular emoções tão intensas, eles recorriam à atuação técnica – concentrando-se nos gestos, na postura e na fisicalidade geral de uma dada personagem – de forma a focar-se na comunicação da personagem ao público (Sampat, 2017) – *Cognitive Empathy*. Frequentemente, os atores acabavam por combinar os dois campos pensando que, ao emular os sistemas com os quais o corpo transmite certas emoções, essas emoções viriam instintivamente à tona (Sampat, 2017).

Sendo assim, e de modo análogo ao seguido pelos atores, o desenvolvedor deve conjugar estes dois tipos de empatia e provocar estimulá-la nos futuros jogadores enquanto caracteriza as personagens do seu jogo: em primeiro lugar, e de modo a adicionar uma conotação mais realista e profunda a uma dada figura, o desenvolvedor deve procurar imaginar-se em situações semelhantes às quais uma personagem se encontra no jogo, de forma a imaginar que sentimentos e emoções vivenciará se o mesmo ocorresse consigo, para as transpor para essa figura fictícia. Além disso, deve procurar mostrar indícios de como essa personagem se sente através da revelação do comportamento da mesma, como a postura corporal, gestos, expressões faciais, entre outros. Através da mostra de comportamentos ligados a certas emoções características, a empatia cognitiva do jogador será estimulada, permitindo-o compreender a um nível com base mais racional a emotionalidade da personagem que, ao aperceber-se das ações e do significado que simbolizam, o jogador estará, à partida, com uma maior contextualização da personalidade da figura fictícia, sendo-lhe facilitado obter a empatia emocional, nomeadamente, através de contágio de emoções ou imitação – o jogador, ao perceber o comportamento da mesma, ficando nomeadamente mais próximo de obter respostas quanto às razões pelas quais essa dada personagem está a evidenciar esse mesmo comportamento, irá sentir uma ligação mais forte para com essa personagem, e os sentimentos que irá sentir pela mesma serão mais reais e permanentes (Sampat, 2017).

Jogabilidade simples

Uma jogabilidade²¹ é considerada eficaz se promover uma ligação emocional através da interação jogador-jogo, mas é a carga emotiva proporcionada pela narrativa que é mais importante na construção de um senso de empatia com as personagens dentro de um mundo de jogo porque, nomeadamente, atuam como um espelho das relações humanas do mundo real (Heron & Belford, 2014). Por isso, e de forma a concentrar o cérebro do jogador em experiências emocionais, estudiosos como Jamie Madigan afirmam que um jogo empático deve oferecer uma jogabilidade simplificada (Madigan, 2015) – o que se traduz na exigência de mecânicas de jogo acessíveis, tendo em conta que o *gameplay* é constituído por vários sistemas isolados, a cada um dos quais se dá o nome de mecânica de jogo (Ask a Game Dev, 2016).

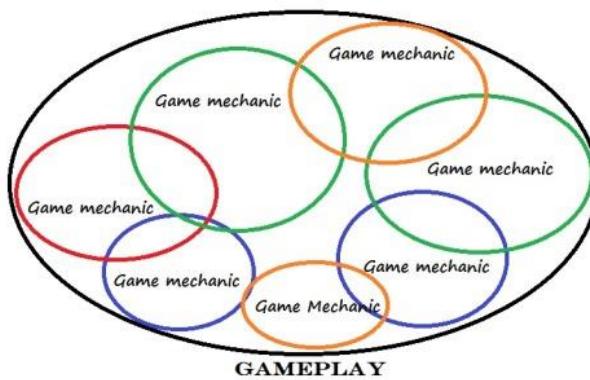


Figura 21 – Relação entre mecânica de jogo e jogabilidade (Ask a Game Dev, 2016).

Incitamento à tomada de ponto de vista da personagem

Para a promoção da empatia, o jogo digital deve (preferencialmente, de forma implícita) indicar o jogador a adotar uma postura focada em compreender uma determinada personagem. Esta necessidade impõe-se porque muitos jogadores privilegiam as mecânicas e dinâmicas que proporcionam as experiências de destruição, caos, estratégia, ação e interação social, em detrimento da narrativa (Dicheneaut et al., 2016; Trevisan, 2019). Este tipo de jogadores tende a não jogar da forma esperada quando o mesmo não é requisitado pelo jogo (Belman & Flanagan, 2010).

Também é importante que a tomada de posição do jogador sob uma determinada personagem quebre a tendência deste se distanciar emocionalmente dos sentimentos vivenciados durante o jogo, de forma que seja possível a ocorrência de uma transferência emocional entre a personagem e o jogador e, consecutivamente, a criação de empatia pela mesma (Sampat, 2017). Por isso, a utilização de arquétipos – padrões de comportamento – procura favorecer a identificação de uma determinada personagem e aumentar a proximidade jogador-personagem, facilitando a transferência emocional.

²¹ A jogabilidade consiste nas ações realizadas pelo jogador quando envolvido num desafio (Guardiola, 2019).

Dependência relativa ao jogador

Sendo a empatia uma condição altamente subjetiva – uma vez estar relacionada, nomeadamente, com a personalidade de uma determinada pessoa – e tendenciosa – na medida em que tende a ser sentida mais facilmente relativamente a sujeitos fictícios atrativos ou por quem é semelhante em termos de etnia ou contexto social (Cikara et al., 2017), um determinado jogo digital pode não fomentar a empatia em todos os jogadores, independentemente das suas particularidades.

Conclusão

Assim, os jogos empáticos visam **imergir** o jogador numa experiência particular e criar empatia com a temática ou personagens do jogo digital por meio da experiência de entender a condição do outro a partir de sua perspetiva. Estes elementos do jogo digital também podem ajudar o jogador a colocar-se em situações específicas, a entender como os outros veem o mundo, a tomar decisões e a reagir aos problemas, movido pelas motivações e razões apresentadas pelo jogo digital. A forma como as personagens se comportam, como sentem e pensam, é percebida através da **interação** e da criação de uma narrativa ramificada, que pode ser extremamente útil para melhorar a participação ativa e as conexões emocionais dos jogadores com os personagens em jogos digitais (De Araujo Luz Junior et al., 2021). Os jogos digitais podem igualmente, através da oportunidade de se identificar com os personagens do jogo ou do seu envolvimento emocional, estimular o treinamento de pensamento moral (Holl et al., 2022).

Salienta-se, no entanto, que a experiência do jogador e o seu *feedback* são difíceis de medir, principalmente porque a empatia é subjetiva²², e difícil de avaliar dentro dos limites de um jogo (De Araujo Luz Junior et al., 2021). Holl et al. (2022) acrescentam ainda que jogar um jogo sob pressão temporal tende a aumentar a probabilidade de comportamento moral (Holl et al., 2022).

2.4 Personagem

■ Primeiras impressões

Atratividade

²² Nomeadamente, a componente da empatia relacionada com os traços de personalidade de um dado ser humano.

No passado, estudos comprovaram que a existência de características físicas atraentes num dado indivíduo leva a crer que essas mesmas pessoas têm diversas qualidades associadas – algo ao qual se dá o nome de *halo effect*. Assim, personagens saudáveis com rosto e corpo simétricos e uma postura corporal correta, para além de um queixo mais forte e másculo são consideradas mais atraentes: e, por isso, são vistas como mais inteligentes, dominantes, fortes e socialmente superiores que as demais outras personagens (Isbister, 2006).

Pensa-se que a ocorrência deste fenómeno tenha surgido através de um processo evolutivo – no passado, o ser humano primitivo, social por natureza, procurava viver com indivíduos com particulares mais atrativas, indicador de uma boa saúde, garantindo assim uma melhor segurança e maior probabilidade de sobrevivência (Isbister, 2006).

Interação social

Agradabilidade e Dominância

O processo de interação social com um desconhecido despoleta uma rápida avaliação da informação disponibilizada pelo dado indivíduo – escolhas essas que dependem da resposta a estas duas questões (Isbister, 2006):

- 1) **O desconhecido é amigo ou inimigo?**
- 2) **Quão poderoso ele será em relação ao indivíduo?**

A partir das mesmas, o sujeito desenvolve uma primeira impressão de como o outro reage perante si e o mundo.

Estas perguntas podem ser reformuladas tendo em conta dois conceitos da literatura psicológica – o de Agradabilidade e o de Dominância:

- A **Agradabilidade** numa pessoa indica que ela é socialmente receptiva e amigável;
- **Dominância** – consiste numa característica do sujeito quando acredita que é, pode ser ou se deveria encontrar numa posição social ou intelectual superior relativamente aos outros.

Estes termos, que derivam da teoria dos cinco fatores da personalidade (McCrae & Costa, 1999) encontram-se presentes nos eixos de um “**círculo interpessoal**”. O círculo interpessoal (Strong & Hills, 1986) consiste num gráfico resultante do estudo do relacionamento interpessoal, por meio da observação e da experimentação, que resume as possibilidades de reações perante uma situação de interação social.

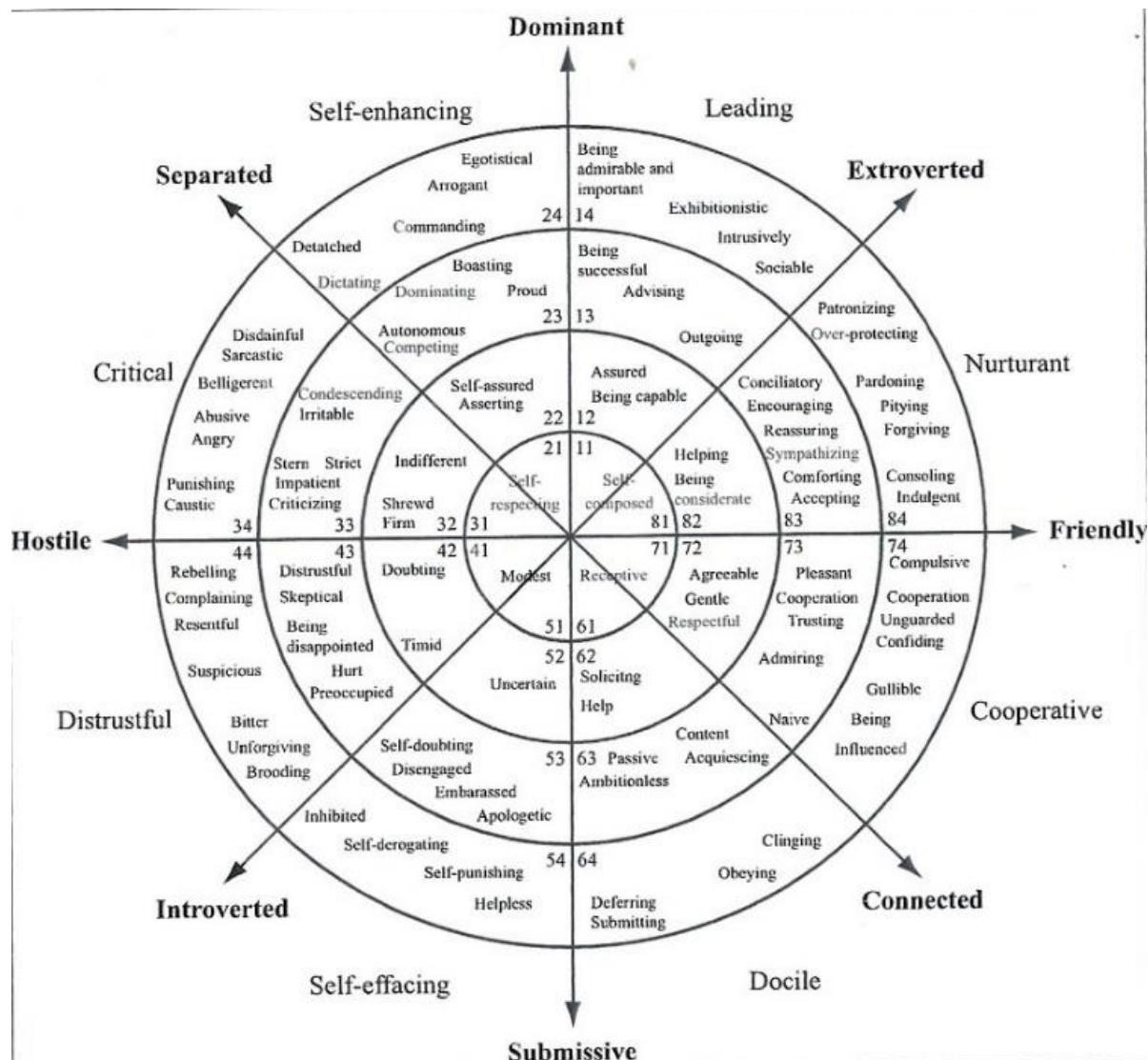


Figura 22 – *Interpersonal circumplex* (Strong & Hills, 1986).

Indicadores

Todo o ser humano, nem que seja de forma inconsciente, mede pequenas subtilezas no comportamento daqueles com quem interage – deduzindo o seu grau de Agradabilidade (e, consequentemente, de Hostilidade) e de Dominância (e, por conseguinte, o de Submissão).

Estes sinais podem ser sumariados na tabela seguinte.

Tabela 3 – Sinais de comportamento visíveis relativamente à Agradabilidade e Dominância (Isbister, 2006).

		Face	Corpo	Voz
Agradabilidade	Amigável	Exprime um sorriso afável e um contacto visual mais constante, embora não seja excessivamente intenso		É calorosa e enérgica
	Indiferente	Sem sorriso; não há muito contacto visual		Fria e menos enérgica
	Hostil	Sem sorriso; forte contacto visual		Fria e menos e com menor energia
Dominância	Dominante	Mostra maior contacto visual; pode olhar fixamente; desvia o olhar com mais frequência ao ouvir	Mantém uma postura aberta e calma; ocupa mais espaço físico; move-se menos; pode usar gestos amplos e empáticos; pode tocar pessoas menos dominantes ocasionalmente	Fala mais alto e tem um maior controlo da conversa
	Submisso	Geralmente, demonstra um menor contacto visual (apesar de mostrar um maior contacto ao ouvir)	Adota uma postura nervosa e fechada; pode tocar frequentemente no cabelo, rosto, etc.; pode manter a cabeça baixa	Mais suave, seguindo o exemplo do outro no diálogo

■ Personalidade

Five Factor Model

Para ajudar na definição de uma personalidade de um ser humano, foram comparados padrões de comportamento até chegar-se à lista de cinco termos (chamados de fatores) designada por “*The Big Five Personality Traits*” (“os 5 grandes traços de personalidade”) – à qual também se dá o nome de “*Five Factor Model*” (McCrae & Costa, 1999):

- **Abertura à experiência** – característica ligada à receptividade dos sujeitos a novas experiências, conferindo-lhes qualidades de uma “mente aberta”;
- **Conscienciosidade** –, indica esse os sujeitos são conscientes das suas ações, planeando e seguindo os seus planos, ou se tendem a ser mais práticos e impulsivos nos seus comportamentos;
- **Extroversão/extraversão** – característica de quem gosta de interagir em sociedade;
- **Agradabilidade** – quando uma pessoa é amigável e adota uma postura corporal mais descontraída;

➤ **Neuroticismo** – particularidade relacionada com sujeitos que apresentam uma maior instabilidade emocional, frequentemente sentindo-se assoberbados e preocupados mais precipitadamente.

Cada um dos fatores pode ainda ser subdividido em facetas – acrescentadas pelo designado de “*Revised NEO Personality Inventory*” (NEO-PI-R) – permitindo diferenciar características mais específicas dos diferentes traços de personalidade (P. Costa & McCrae, 1985). A figura que se segue ilustra este modelo, incluindo os traços e as respetivas facetas da personalidade.

Factor	Facets
Neuroticism	1. Anxiety 2. Angry hostility 3. Depression 4. Self-consciousness 5. Impulsiveness 6. Vulnerability
Extraversion	1. Warmth 2. Gregariousness 3. Assertiveness 4. Activity 5. Excitement seeking 6. Positive emotions
Openness to experience	1. Fantasy 2. Aesthetics 3. Feelings 4. Actions 5. Ideas 6. Values
Agreeableness	1. Trust 2. Straightforwardness 3. Altruism 4. Compliance 5. Modesty 6. Tender-mindedness
Conscientiousness	1. Competence 2. Order 3. Dutifulness 4. Achievement striving 5. Self-discipline 6. Deliberation

Figura 23 – NEO-PI-R, onde são evidenciadas as facetas pertencentes a cada dimensão de personalidade (P. Costa & McCrae, 1985).

Inspecionando o fator de **Neuroticismo**, tem-se a faceta da **Ansiedade** – que determina se um dado indivíduo se preocupa em demasia (sente que algo desagradável, ameaçador ou perigoso está para chegar) ou vive relaxado na maior parte do tempo - , a da **Hostilidade** – que define se ele se irrita facilmente ou não – a de **Autoconsciência** – para o caso de se sentir ou não facilmente intimidado – a de **Impulsividade** – se o seu comportamento é marcado pela imoderação e défice de controlo de impulsos – e a de **Vulnerabilidade** – se tem ou não dificuldade em lidar com o stress.

Focando-se agora no fator de **Extroversão**, observam-se seis facetas: a faceta da **Hospitalidade/Acolhimento caloroso** – que avalia se uma pessoa é amistosa ou não; a faceta do **Gregarismo²³** – que apura se o indivíduo gosta de multidões e da companhia de outros; a da **Assertividade** – ausulta se o sujeito aprecia o gesto de comandar e liderar os outros; a da **Atividade** – que avalia a aceleração do ritmo de vida, se vive uma vida acelerada e atarefada; a de **Procura por Entusiasmo** – que se define pela necessidade de estimulação que o indivíduo necessita para se sentir satisfeito; e a **Positividade das Emoções** – que analisa a capacidade do humano em experienciar uma variada gama de emoções positivas.

Relativamente ao fator de **Abertura à experiência**, figuram as facetas da **Fantasia** – que cobre a tendência de envolvimento num estado de fantasia, ao qual está associada uma predisposição emocional específica - , a faceta da **Estética** – que descreve a habilidade em avaliar formas de arte, associada com a criatividade e absorção da beleza artística e natural - , a faceta das **Sentimentos** – relacionada com a autoconsciência dos sentimentos, a faceta das **Ações** – que define um indivíduo motivado ou não em participar em novos eventos e em experimentar coisas novas –, a faceta das **Ideias** – relacionada com a curiosidade do indivíduo em filosofar acerca de problemas complexos - e a faceta dos **Valores** – o interesse que um dado indivíduo tem em opinar relativamente a aspetos políticos, sociais, religiosos, entre outros.

No caso do fator de **Agradabilidade**, inclui-se a faceta da **Confiança** – que remete para a capacidade dos sujeitos em assumir que os outros são justos, honestos e têm boas intenções - , a faceta da **Retidão** – que explana se a pessoa vê ou não necessidade de fingimento ou manipulação na interação com o outro, adotando ou não uma postura sincera, franca e genuína - , a faceta do **Altruísmo** – relacionada com o bem-estar individual resultante de prestar apoio ao outro sem esperar qualquer tipo de recompensa, ou seja, sendo o bem-estar promovido a compensação necessária - , a faceta da **Complacência** – que remete para a tolerância dos sujeitos para com os outros e para a tendência individual para entrar em confrontos - , a faceta da **Modéstia** – respeita ao colocar o foco no outro e evitar ser o centro das atenções, podendo eventualmente relacionar-se com um défice de autoestima – e, finalmente, a faceta da **Sensibilidade** – consiste na preocupação com outras pessoas e na capacidade de entender a dor do próximo.

Perante o fator da **Consciência** estão incluídas as facetas da **Competência** – alude à confiança do indivíduo na sua capacidade em atingir objetivos concretos (ou seja, se consegue ou não completar tarefas com sucesso) - , a faceta da **Ordem** – referente à capacidade de organização dos sujeitos para responder aos desafios da vida quotidiana- , a faceta do **Dever** – que remete para a força do senso de dever e obrigação, através do cumprimento das regras em diferentes contextos - , a faceta **do Esforço de Realização** – que enquadra o esforço aplicado pelos sujeitos para alcançar os objetivos e a necessidade de realização individual - , a faceta da

²³ Gregarismo é a tendência humana para viver em comunidade (*Gregarismo - Dicionário Online Priberam de Português*, 2023).

Autodisciplina – que alude à habilidade de persistência na realização de tarefas difíceis e desagradáveis até o seu término – e a faceta de **Deliberação** – relacionada com a disposição para refletir cuidadosamente sobre as possibilidades e consequências antes de agir.

O recurso a diferentes facetas e fatores no desenvolvimento de jogos digitais, ponderando a forma como são integrados nas personagens de forma realista, pode ajudar a tornar os personagens mais envolventes e amplamente atraentes, tendo em conta que estes fatores demonstraram ser fácil e amplamente legíveis para o ser humano, onde se incluem os jogadores de jogos digitais (Isbister, 2006).

A personalidade é um dos fatores mais importantes na caracterização de uma personagem, uma vez que revela de que forma é que, normalmente, a mesma irá reagir no seu quotidiano e diante de outras personagens, garantindo-lhe uma maior profundidade (Isbister, 2006). Assim, tenciona-se utilizar o modelo de personalidade previamente apresentado, adaptado a personagens fantasiosas: o aluno colocar-se-á no lugar de cada uma, processo descrito na porção “Foco no comportamento das personagens” da secção **Empatia nos jogos digitais** e, de modo a justificar o seu comportamento, descreverá a personalidade das mais importantes na narrativa.

Arquétipo

Várias personagens universais, entre elas grandes heróis que emergiram de contos populares, da poesia, da literatura, do cinema, da televisão e dos jogos digitais ao longo dos tempos, são imediatamente reconhecidas pelo público: as suas motivações são claras e os traços de personalidade facilmente identificáveis.

A estes traços comportamentais de fácil reconhecimento, Carl Jung (1981) recorreu à designação de “inconsciente coletivo” – um conjunto repetitivo e global de experiências e conhecimentos compartilhados pela humanidade – e deu-lhes a designação de arquétipo – palavra derivada do grego *archetypos* que significa “o primeiro do seu género”. Cada um possui um conjunto único de sentidos, impulsos e traços de caráter (Jung, 1981).

Embora os arquétipos sejam símbolos coletivos que todos na cultura partilham, eles também se podem individualizar como padrões pessoais que são a base das crenças, impulsos, motivações e ações de uma determinada pessoa, organizando e energizando todas as suas relações na vida. Ou seja, os arquétipos constituem a base sobre a qual cada indivíduo constrói a sua própria experiência de vida. Por exemplo, um escritor que recorre à utilização de arquétipos pode mais facilmente criar uma personagem que chame a atenção do espetador, visto que procura promover a conexão e a estimulação da empatia no público pela jornada de um determinado personagem (Cowden et al., 2013; Myss, 2013).

Jung identificou, inicialmente, quatro arquétipos principais que constituem a psique²⁴ humana - o *Self*, a *Shadow*, o *Anima/Animus* e a *Persona* (Jung, 1981):

➤ ***Self*** – arquétipo relacionado com o sentido de integridade de cada indivíduo desde o seu nascimento; tem como função dirigir, regular, e fazer a mediação entre o consciente e inconsciente individual e o inconsciente coletivo; é como uma representação completa da personalidade de um indivíduo (Jung, 1981); é simbolizado em enredos recorrendo a formas de perfeição geométrica, como o círculo, quadrado e mandala²⁵ ou, por exemplo, através de um filho divino, um mestre espiritual e de um profeta (The Centre for Applied Jungian Studies, 2023);

➤ ***Shadow*** – é o lado mais sombrio do “eu” que simboliza os instintos animais, o lado selvagem, os desejos reprimidos e os fracassos pessoais; representa características desconhecidas ou pouco conhecidas do ego²⁶; consiste na junção de todas as coisas que um ser humano não se permite fazer e que não quer ser; o papel deste arquétipo no “problema espiritual²⁷” é crucial – pois traz consequências devastadoras se o indivíduo não tomar consciência do seu conteúdo (Jung, 1946);

➤ ***Anima/Animus*** – são, respetivamente, imagens de feminilidade a partir de uma perspetiva masculina e da masculinidade a partir de uma perspetiva feminina, representando, assim, os desejos sexuais; é um arquétipo recorrentemente representado por uma figura do sexo oposto a uma dada personagem, embora possa ser simbolizado igualmente por um animal que transparece sensualidade e/ou a existência de perigo – como uma vaca, um gato, um tigre, uma águia, um touro ou um leão (The Centre for Applied Jungian Studies, 2023);

➤ ***Persona*** - a palavra “*persona*” tem origem nas grandes máscaras esculpidas e usadas pelos atores gregos enquanto atuavam diante de um público e descreve um arquétipo social; consiste na personalidade pública de um sujeito, ou seja, no rosto que ele dá a conhecer ao mundo, nas suas variadas situações, que frequentemente está associado a comportamentos de mascaramento; reflete um compromisso entre o que a sociedade espera de um dado indivíduo e a sua identidade interna individual; pode ser representado, nomeadamente, por uma personagem que é definida pela sua ocupação, profissão ou status na sociedade (The Centre for Applied Jungian Studies, 2023).

²⁴ A psique é um sistema autorregulador que procura manter o equilíbrio da mente do indivíduo, enquanto também busca por crescimento constante. É composta por três sistemas que interagem – o ego (a componente consciente pessoal), o inconsciente pessoal e o inconsciente coletivo (Jung, 1981).

²⁵ O termo “mandala”, proveniente da língua ancestral sânscrita da Índia e Nepal, significa “círculo”. São símbolos que podem representar a essência da vida, equilíbrio, completude, contenção e ordem dentro do caos, também usados por Carl Jung na psicoterapia pelo mesmo acreditar serem ferramentas poderosas para a autodescoberta e cura dos seus pacientes (Palmer et al., 2014).

²⁶ O ego é o centro do campo da consciência, a parte da psique onde reside a percepção consciente e o sentido de identidade e existência do indivíduo (Jung, 1981).

²⁷ Introduzido a fundo mais à frente, em “Alienação”, na **secção 2.5. Depressão**, é uma teoria de Carl Jung que procura explicar a relação entre a desconexão do indivíduo de si mesmo e da sociedade e a psique humana.

Embora Jung identifique estes quatro arquétipos, ele descreve muitos outros que existem no inconsciente coletivo, atitude seguida por diversos outros autores. É daí que se deve ter a consciência de que não existe uma lista definitiva de arquétipos à qual se possa referir.

The Regular Guy/Everyman

O arquétipo *The Regular Guy* representa a pessoa comum, simples e humilde igual a todas as outras, que pretende conectar-se e interagir com outras pessoas, inserindo-se na sociedade, e desenvolver virtudes sólidas comuns. O valor subjacente a este arquétipo é de que todos são importantes da forma que são. Ele incorpora as experiências, lutas e triunfos de uma pessoa típica com o objetivo de repercutir num público alargado, ao revelar valores e experiências que este último já tenha vivenciado e, por isso, contribuindo para que o mesmo sinta empatia pela personagem representada pelo arquétipo por mecanismos de ressonância. O arquétipo procura, assim, representar uma pessoa real em geral, que tal como todos tem momentos de stress, medos e dificuldades.

Um exemplo da representação deste arquétipo no mundo real é o Túmulo do Soldado Desconhecido, um monumento histórico dedicado aos militares americanos falecidos durante a Primeira Guerra Mundial, cujos restos mortais nunca foram identificados (Arlington National Cemetery, 2023; Mark & S. Pearson, 2001).



Figura 24 – A emoção especial despertada pelo Túmulo do Soldado Desconhecido fala do poder comovente por um desconhecido que, e mesmo sendo apenas um “homem-comum”, teve a virtude e o feito de combater pela Pátria na 1ª Grande Guerra (Mark & S. Pearson, 2001).

O *Everyman* possui vários níveis que devem ser interpretados como arquétipos secundários que, em diferentes intensidades, constituem o arquétipo principal, começando por

aparecer quando um indivíduo se sente solitário e excluído da sociedade e de si mesmo, isto é, “alienado” (Cowden et al., 2013):

- **Nível 1** – indivíduo adquire o papel do *Orphan* (“órfão”), por sentir-se abandonado e sozinho e buscar afiliação;
- **Nível 2** – o *Joiner* (“marceneiro”, “trolha”), na medida que procura construir uma forma de se conectar aos outros e se adaptar, aceitar ajuda e amizades;
- **Nível 3** – o *Humanitarian* (“humanitário”), que acredita na dignidade natural de cada pessoa, independentemente das suas habilidades ou circunstâncias.

Se o sujeito se manter passivamente na situação inicial de solidão e alienação da sociedade, isto é, não arranjar uma solução para o seu “problema espiritual”, acabará por se tornar no *Shadow* do arquétipo *Everyman*: o *Victim*, que está disposto a ser abusado em vez de estar sozinho, ou o *Lynch-mob Member*²⁸, disposto a concordar com o abuso para fazer parte de um gangue (Cowden et al., 2013).

The Lost Soul

O arquétipo *The Lost Soul* representa o passado, a vida que deixou de evoluir, e é apresentado por um indivíduo que, nunca tendo atingido os seus objetivos de vida, se deixa levar, vagueando de forma passiva e reativa com o coração pesado e espírito quebrado, em vez de tomar o comando (Schmidt, 2001).

Ele é ostentado através de um Homem dramático, angustiado e reservado que, sentindo-se desajustado, nunca se havia adaptado à sociedade (Cowden et al., 2013). O mistério e a solidão cercam-no constantemente, impedindo-o de achar uma solução para se livrar da dor que carrega consigo por onde quer que vá (Cowden et al., 2013). Dono de um passado que anseia por amor e aceitação, parece nunca encontrar a chave que abra a sua felicidade (Cowden et al., 2013).

Este arquétipo é simbolizado por uma pessoa que ama e odeia com intensidade – mostra-se impaciente e feroz quando qualquer mal lhe é feito e cada atitude de amor será lembrada pelo mesmo para sempre (Cowden et al., 2013). Incapaz de recuperar o controlo da sua existência de forma a ganhar esperança, vive revivendo os seus erros do passado e insultos a ele dirigidos – estando por isso preso num ciclo infinito de dor e isolamento (Cowden et al., 2013).

Ele tem consciência da sua situação, sonhando com uma vida melhor que, para ser alcançada, a sua atitude terá de mudar: no entanto, não está disposto a correr o risco de ficar vulnerável para que isso aconteça (Cowden et al., 2013).

²⁸ Membro de um linchamento, um grupo de pessoas que matam ou tentam matar alguém ilegalmente como um castigo (*Lynch Mob Definition & Meaning - Merriam-Webster*, 2023).

Acredita-se que a sua introversão e pessimismo relativamente à vida esteja relacionada com um acontecimento decisivo no seu passado, que o mudara para sempre, tornando-o numa pessoa que não consegue perdoar-se pelas falhas que comete, sendo domado pela frustração e culpa (Cowden et al., 2013).

Contudo, ele é alguém que consegue ler muito bem os outros: nada lhe escapa, sendo o mesmo capaz de ver abaixo da superfície do que os outros lhe mostram (Cowden et al., 2013).

Definição da personalidade segundo David Freeman

Sendo um escritor e consultor conhecido pelo seu trabalho em desenvolvimento de enredos e roteiros²⁹, David Freeman é um defensor nato na colocação de emoção num videojogo – uma vez que, assim, o próprio atrairá um público mais amplo – garantindo uma experiência de jogo mais rica e uma maior imersão (Freeman, 2004).

Para isso, Freeman defende que as personagens secundárias devam ser interessantes – isto é, devem primar pela inovação e pela dimensionalidade³⁰ – sugerindo que as mesmas sejam definidas em relação à sua índole através de uma *character diamond*: uma estrutura esquemática semelhante a um losango, contendo assim quatro vértices, de forma a associar a cada um dos mesmos um traço³¹ característico. Contudo, o próprio salienta a não-obrigatoriedade em designar-se quatro características (Freeman, 2004).

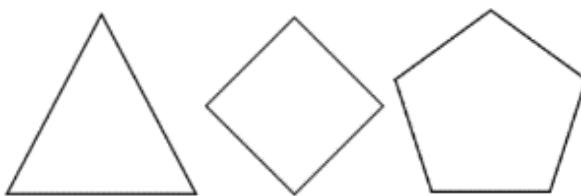


Figura 25 – Exemplos de configuração gráfica de um *Character Diamond*, sendo a mais comum a parecida com um diamante (Freeman, 2004).

Freeman (2004) chama à atenção que, ao caracterizar-se uma personagem de acordo com um *character diamond*, não se deve confundir a noção previamente apresentada de “trait” (traço) com a de “situational emotion” (emoção situacional, momentânea), tendo em conta a primeira referir-se a um comportamento mais permanente da personagem ligado à

²⁹ Neste caso em específico, deve-se entender roteiro como uma história escrita para um filme ou série televisiva que inclui movimentos, ações, expressões e diálogos das e entre as personagens (Srivastava, 2023).

³⁰ Uma personagem dimensional é aquela que contém profundidade e substância suficientes de modo a ser credível para as pessoas (*Dimensional_1 Adjective - Definition, Pictures, Pronunciation and Usage Notes / Oxford Advanced Learner's Dictionary at OxfordLearnersDictionaries.Com*, 2023).

³¹ De acordo com David, um traço é uma faceta importante da personalidade de um dado personagem que condiciona a forma como este vê o mundo, pensa, fala e age, sendo, portanto, manifestado em momentos de ação, diálogo, ou ambos (Freeman, 2004).

personalidade e a segunda a um caso específico em que a mesma exibe excepcionalmente um dado comportamento (Freeman, 2004).

Definição da personalidade segundo Robin Sloan

Robin Sloan, baseando-se na teoria de *character diamonds* de Freeman (2004), unificou os princípios identificados pelo último com as facetas de personalidade definidas no modelo *Big Five* (McCrae & Costa, 1999), procurando adjetivar os comportamentos de uma dada personagem com base no modelo NEO PI-R e recorrendo à representação gráfica de losango. Para além disso, também elucida a atitude da personagem perante qualquer objeto³² e diferentes pontos de vista políticos – uma vez que, para o próprio, estas são duas das particularidades cruciais para a definição da personalidade (Sloan, 2015).

Segundo Sloan (2015), o processo de caracterização de uma personagem, inicia-se pela escolha das facetas definidas pelo “*Five Factor Model*” (McCrae & Costa, 1999) relacionadas com a sua postura comportamental, sendo sucedida pela declaração da atitude individual relativamente a um dado objeto e, terminando com a definição da ideologia política (Sloan, 2015).

Atitude individual

Os traços de personalidade definidos através das cinco dimensões são, de forma geral, genéricos, no sentido em que podem descrever como é que personagens se comportam em praticamente quaisquer situações. Assim, recorre-se à atitude individual para definir como é que um dado personagem reage perante uma situação de maior particularidade, conceptualizada como uma predisposição em avaliar certos tipos de objetos, pessoas ou conceitos específicos (Sloan, 2015).

Essencialmente, um objeto pode ser:

- **Físico** – constituindo uma categoria mais genérica, inclui qualquer objeto – animado ou inanimado – que existe numa forma que pode ser detetada pelos sentidos;
- **Humano** – é uma particularização do objeto físico na medida em que pretende considerar especificamente os seres humanos como objetos de atitude; foca-se nos sentimentos de um personagem sobre si próprio e em relação aos outros;
- **Grupo** – realça a forma como um grupo de seres humanos é representado, nomeadamente, através de uma identidade ou ideal coletivo (como uma nacionalidade, um clube de basquetebol, um grupo religioso, etc.);
- **Evento** – pode-se considerar um evento, passado, atual ou futuro, como um objeto relativamente ao qual se desenvolvem atitudes – como é o caso de um evento

³² Entenda-se por “objeto” qualquer coisa pela qual a personagem possa ter um dado julgamento, seja ele positivo, negativo ou neutro (Sloan, 2015); por exemplo, um determinado sujeito pode gostar de gatos, desprezar os sentimentos de angústia, quando os vivencia e ser indiferente à equipa de futebol da sua área de residência.

histórico, como a Segunda Guerra Mundial, ou de interesse fundamental, como uma competição desportiva ou umas eleições;

➤ **Abstrato** – centra-se nas atitudes em relação a conceitos abstratos como sentimentos ou estados emocionais.

Ideologia política

De acordo com Robin Sloan (2015), a definição de uma posição política ajuda um determinado indivíduo a expressar como é que o próprio pensa que as pessoas devem responder a difíceis problemas sociais, culturais, ambientais e económicos. O autor salienta que é importante compreender os princípios gerais por detrás destas ideologias, uma vez que oferecem possibilidades para delimitar bem o pensamento humano que servirá para moldar as ações de uma determinada personagem (Sloan, 2015).

Na tabela seguinte encontram-se os pontos de vista políticos referidos por Sloan (2015) que, no seu conjunto, formam o “*Nolan Chart*”³³.

Tabela 4 – Diversos pontos de vista políticos referidos por Sloan, aquando da definição da personalidade de uma personagem de um videojogo (Sloan, 2015).

Ideologia política	Liberdade económica	Liberdade individual	Posição do governo
Conservadorismo	Alta	Baixa	Ao enfatizar valores tradicionais, a estabilidade social e uma forte defesa nacional, favorece um governo com intervenção limitada a nível económico (Biddle, 2017; Sloan, 2015).
Liberalismo	Baixa	Alta	Ao promover a tolerância social e direitos civis, procura favorecer um governo com intervenção condicionada a nível individual (Biddle, 2017; Sloan, 2015).
Libertarismo	Alta	Alta	Opondo-se à regulação governamental, defende um governo pequeno com poder limitado ou insignificante perante o indivíduo e o mercado económico (Biddle, 2017; Sloan, 2015).
Estatismo	Baixa	Baixa	Valorizando os direitos coletivos e o bem comum sob a liberdade individual, apoia um governo forte e intervencionista que controla e regula a economia e a sociedade (Biddle, 2017; Sloan, 2015).
Centrismo	Média	Média	O governo adota um posicionamento equilibrado, tendo em conta as políticas anteriores (Biddle, 2017; Sloan, 2015).

³³ Consiste num diagrama do espetro político criado pelo ativista americano David Nolan, em 1971, no qual se encontram dois eixos: liberdade económica e liberdade individual (Mariotti, 2017).

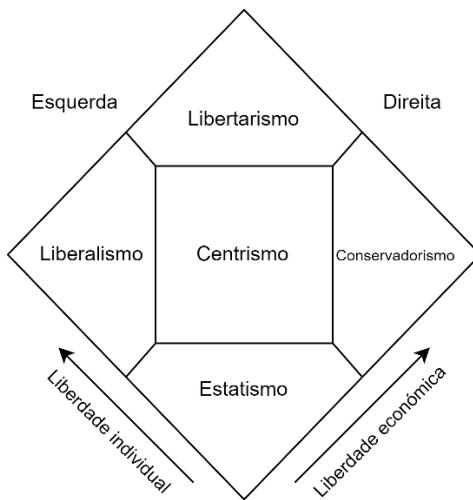


Figura 26 – Adaptação para português do “Nolan Chart” (Mariotti, 2017; Nolan, 1971).

Através destes dois métodos, criados por Freeman e Sloan, é possível visualizar-se rapidamente os traços de personalidade de uma personagem.

2.5 Depressão

■ Definição de depressão O que é

A depressão consiste no termo vulgar atribuído à perturbação depressiva major (*major depressive disorder*) ou depressão clínica. Consiste num transtorno de humor que causa um sentimento persistente de tristeza, acompanhado da perda de interesse e da capacidade de desfrutar o quotidiano (Mayo Clinic Staff, 2022; Vindel, 2022). É um estado de tristeza e desespero que pode ser acompanhado por distúrbios de sono, alimentares, da sexualidade, da atividade mental, física e até mesmo da alegria de viver (Vindel, 2022).

A depressão é reportada como a perturbação mental mais comum na população em geral (Stein et al., 2020).

Epidemiologia³⁴

A perturbação depressiva maior é uma doença mental muito frequente, pertencente ao grupo das perturbações do humor³⁵, que afeta anualmente cerca de 10% da população (Saraiva & Cerejeira, 2014).

Dados da Organização Mundial da Saúde sugerem que cerca de 120 milhões de pessoas no mundo inteiro sofrem de depressão, sendo que a doença é a principal causa de invalidez e uma das razões mais frequentes de baixa laboral. Esta organização prevê que, até ao ano de 2030, a depressão seja a principal causa de incapacidade em todo o mundo (Centre for Suicide Prevention, 2015).

Dependendo do país, as prevalências de depressão *major* durante a vida na população rondam os 4,9% e os 17,1% (Saraiva & Cerejeira, 2014). No caso de Portugal, cerca de 8% dos indivíduos sofrem desta patologia (Saraiva & Cerejeira, 2014). Relativamente ao género, a prevalência da depressão é superior nas mulheres do que nos homens, sendo a proporção correspondente a 2:1 (Saraiva & Cerejeira, 2014). Relativamente ao estado civil, a depressão é mais comum em pessoas sem relacionamentos interpessoais íntimos, nomeadamente em pessoas divorciadas ou separadas e solteiras (Saraiva & Cerejeira, 2014).

A pior consequência do não-tratamento da depressão é o suicídio, uma vez que a maioria dos suicídios ocorre em contexto de depressão, e sendo esta causa responsável pela morte de mais de mil pessoas anualmente em Portugal (Saraiva & Cerejeira, 2014).

Sintomatologia

Nesta secção, serão utilizados dois manuais distintos de diagnóstico – o “*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition*” (American Psychological Association, 2014) e o “*Eleventh Revision of the International Classification of Diseases*” (World Health Organization, 2018) – para especificar a sintomatologia associada à depressão, através de uma comparação dos critérios analisados a seguir.

³⁴ É o ramo da ciência que explora a prevenção de uma dada doença, a distribuição da doença nas populações, os fatores que influenciam ou que determinam essa distribuição (Gordis, 2011).

³⁵ O humor é um sentimento generalizado e sustentado que é vivenciado internamente e que influencia o comportamento e percepção do mundo de um sujeito, podendo ser eutímico (normal), elevado ou deprimido (Saraiva & Cerejeira, 2014).

Tabela 5 – Comparaçāo dos critérios de diagnóstico para um episódio depressivo maior, de acordo com o DSM-5 e o ICD-11 (American Psychological Association, 2014; World Health Organization, 2018).

DSM-5	ICD-11
O indivíduo deverá experciar 5 ou mais sintomas de uma lista de 9 por, ao menos, 2 semanas, sendo que não devem ultrapassar um máximo de 2 anos sem que tenha havido um intervalo sem sintomas nesse período	Presença de pelo menos 5 sintomas de uma lista de 10 em simultâneo, devendo os mesmos ocorrer durante a maior parte do dia, quase todos os dias, por um período mínimo de 2 semanas
Os critérios diagnósticos devem ser suficientes para prejudicar o funcionamento psicosocial ou causar um sofrimento significativo no indivíduo	A perturbação de humor deve resultar num prejuízo funcional significativo e não ser uma manifestação de outra condição de saúde, devido aos efeitos de uma substância ou medicamento, ou mais bem explicada pelo luto
Um dos seguintes critérios (i) humor depressivo na maior parte do dia ou (ii) marcada diminuição de interesse em atividades ou prazeres (anedonia) deve estar presente	Um dos critérios, humor deprimido ou anedonia, isto é, diminuição do interesse e prazer em atividades deve estar presente
Os outros sintomas incluem significativa perda ou ganho de peso, insónia ou hipersónia, agitação ou lentidão psicomotora, fadiga ou perda de energia, sentimentos de menos-valia ou culpa excessiva, concentração diminuída e pensamentos recorrentes sobre a morte ou suicídio	Os outros sintomas consistem na capacidade reduzida de concentração e em manter a atenção ou indecisão acentuada, crenças de baixa autoestima ou culpa excessiva ou inadequada, desesperança em relação ao futuro , pensamentos recorrentes de morte ou ideação suicida, sono significativamente interrompido ou excessivo, alterações significativas no apetite ou peso, agitação ou retardo psicomotor e redução de energia ou fadiga

Através da observação da tabela acima, é possível aperceber-se da similitude dos critérios de diagnóstico – contudo, existem duas grandes diferenças: o ICD-11 não limita um período máximo de observação da sintomatologia depressiva, enquanto o DSM-5 restringe a duração dos sintomas no tempo; o ICD-11 inclui um sintoma que não consta do DSM-5 – a desesperança relativamente ao futuro – sintoma esse que se revelou mais prevalente do que aproximadamente metade dos sintomas do DSM-5 na diferenciação de indivíduos depressivos de não- depressivos (Stein et al., 2020).

Outra grande discrepância entre os dois manuais diz respeito à chamada “exclusão do luto” da relação com a depressão – presente no DSM-IV e ICD-11, mas eliminada no DSM-5. No ICD-11, tal como no DSM-IV, o diagnóstico de depressão não é excluído numa pessoa enlutada, mas o limiar para esse diagnóstico é apenas aumentado, ao exigir-se uma duração mais longa do estado depressivo de pelo menos 1 mês (ao contrário de 2 semanas) e a presença de alguns sintomas que são improváveis de ocorrer no luto “normal”: entre eles, crenças extremas de baixa autoestima e culpa não relacionada ao ente querido perdido, presença de sintomas psicóticos, ideação suicida e retardo psicomotor (Stein et al., 2020). Em contrapartida, no DSM-5 a

deliberação em saber-se se uma resposta a uma perda significativa se qualifica ou não para um diagnóstico de perturbação depressiva maior é imprecisa e subjetiva, deixando-se ao critério de “julgamento clínico” (Stein et al., 2020).

■ Stress e depressão

Designação de stress

Entende-se por stress a série de processos que provoquem uma alteração da homeostasia³⁶, sendo necessária uma resposta adaptativa do organismo de forma a recuperar o equilíbrio interno (Sinha, 2008). Diz-se que um determinado indivíduo sofre de stress quando o próprio é alvo de um conjunto de exigências ou obrigações com as quais se mostra incapaz de lidar, uma vez que ultrapassam a sua capacidade de resposta. Estas são então percebidas como ameaças pelo organismo humano e, em consequência disso, desencadeiam-se mecanismos de ativação para pensar, agir e reagir a um nível mais acelerado relativamente ao habitual (Vindel, 2022).

Em resposta a este fenómeno, a nossa mente, o nosso corpo e o nosso comportamento são ativados ao mesmo tempo, levando uma pessoa a pensar mais rapidamente – permitindo a sobrevivência em situações de luta ou fuga (Sinha & Jastreboff, 2013) – o que pode gerar emoções positivas, como alegria e euforia, mas também provoca alterações menos positivas no organismo, como um aumento da temperatura corporal e ritmo cardíaco, um aumento do cansaço e uma tendência em reagir-se emocionalmente, com mais ansiedade e irritabilidade, perante o que lhe é apresentada (Vindel, 2022).

Existem variados exemplos de stress, emocional ou psicológico e fisiológico, tais como problemas interpessoais, o fim de uma relação, luto e desemprego e, como exemplos de stress fisiológico, fome, insónia, hipotermia e hipertermia, efeitos do uso de substâncias psicoativas e sua privação, e ainda doenças crónicas ou intervenções cirúrgicas (Sinha & Jastreboff, 2013).

Ressalva-se que, apesar do stress se centrar numa resposta instintiva relativamente à percepção de perigo iminente, elevados níveis de exposição ao stress provocam uma desregulação neural, metabólica e comportamental (Sinha, 2008).

Ciclo do stress

³⁶ A homeostasia refere-se à capacidade do organismo de permanecer em equilíbrio e reagir, mesmo que ocorram mudanças radicais no meio externo (Libretti & Puckett, 2023).

Quando surge uma exigência à qual o ser humano tem de dar resposta, mas para a qual não está preparado, o sistema nervoso inicia processo de stress, ao enviar sinais a partir do córtex cerebral para o hipotálamo e, posteriormente, para a medula das glândulas suprarrenais que originam o cortisol, uma hormona designada por hormona do stress. Assim, o ciclo do stress é uma designação dada ao processo de formação de cortisol, de modo a retardar ou mobilizar diferentes funções ou órgãos do indivíduo enquanto se prepara para enfrentar as circunstâncias que lhe são apresentadas, recorrendo a três mecanismos/ações principais que incluem lutar, fugir, paralisar ou evitar (Vindel, 2022).

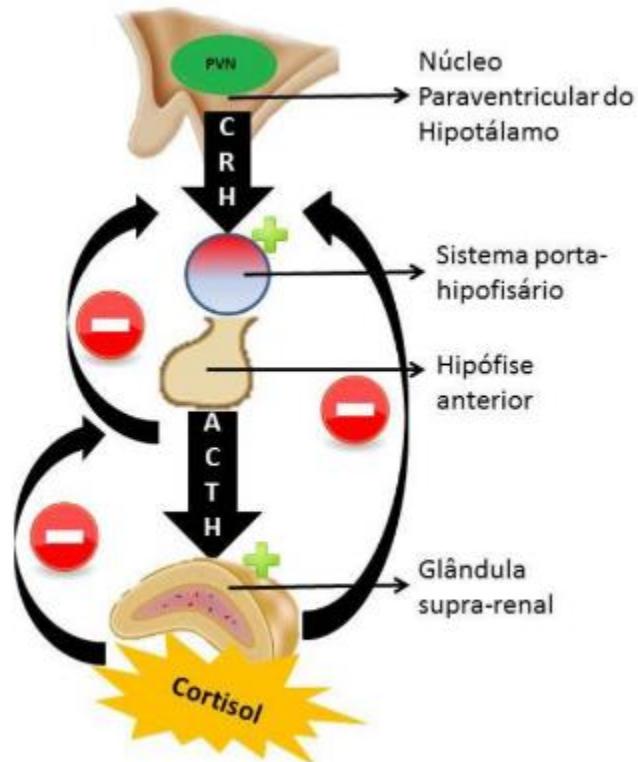


Figura 27 – O eixo hipotálamo-hipófise-supra-renal (HPA) e a importância para o ciclo do stress.

O hipotálamo, quando estimulado, produz a hormona libertadora da corticotrofina (CRH) nos seus neurónios e liberta-a, sendo encaminhada para a hipófise para produzir a hormona adenocorticotrófica, ACTH (J. Marques et al., 2016). Esta substância é, posteriormente, encaminhada para o sangue com a intenção de chegar às glândulas suprarrenais, onde é estimulada a produção de cortisol (J. Marques et al., 2016). Também nas suprarrenais são sintetizadas hormonas, como a adrenalina, noradrenalina e a dopamina que, junto com o cortisol, são encaminhados para vários tecidos-alvo, de modo a controlar diferentes órgãos ou funções do organismo (J. Marques et al., 2016). Atente-se à presença na figura de “sentidos proibidos”, que representam os mecanismos de feedback negativo tanto do ACTH como do cortisol – isto é, o ACTH retroalimenta negativamente o sistema, inibindo a produção de CRH, e o cortisol, que

também o afeta negativamente, reduz a produção das hormonas de ACTH e CRH (J. Marques et al., 2016; Vindel, 2022).

Stress sistemático

A ação de um stress sistemático coloca imediatamente o indivíduo em risco de vida (Rabasa et al., 2015), uma vez que a permanência de elevadas quantidades de cortisol no organismo provocar, a longo prazo, efeitos prejudiciais ao organismo (Jayasinghe et al., 2016) – entre eles, a redução do volume do hipocampo, a estrutura cerebral envolvida nos processos de cognição, emoções, afeto e memória, tornando-se num fator importante no aparecimento da depressão (Moica et al., 2015).

■ Luto e depressão

Designação de luto

O luto é um processo provocado em resposta a uma perda que, e apesar de frequentemente estar associada à morte de um ente querido, pode surgir em detrimento de outros tipos de perdas – como a perda de emprego, fim de relacionamento, alguns acontecimentos e mudanças inesperadas na vida, entre outros (Pop-Jordanova, 2021). As experiências de perda e luto são muito individuais. Mesmo que a perda desse alguém seja esperada, a pessoa sentir-se-á traumatizada, principalmente se o contexto da morte for envolto em violência (Pop-Jordanova, 2021).

Algumas reações comuns perante o luto incluem choque, descrença ou negação, um elevado nível de ansiedade, angústia, raiva, tristeza, insónia e perda de apetite (Pop-Jordanova, 2021).

A intensidade e duração do luto são determinadas por múltiplas forças, incluindo, nomeadamente: a personalidade pré-existente do indivíduo, o padrão de apego, a composição genética e as suas vulnerabilidades únicas, a idade e nível de saúde, a espiritualidade e identidade cultural, o tipo de apoios e quantidade de recursos, o número de perdas, a proximidade de relacionamento, a natureza da relação e o tipo de perda – se foi repentina ou esperada e antecipada, se surgiu de causas naturais ou advém de um homicídio, suicídio ou acidente (Zisook & Shear, 2009).

Fases do luto

As experiências de perda e luto são, sobretudo, individuais, pelo que a intensidade e a duração do luto são altamente variáveis, não apenas no mesmo indivíduo ao longo do tempo ou após perdas diferentes, mas também em diferentes pessoas que lidam com perdas semelhantes (Zisook & Shear, 2009).

Contudo, e apesar de cada sujeito vivenciar o luto de forma distinto, existem alguns pontos em comum. Elisabeth Kübler-Ross (2009), psiquiatra suíça, estabelece cinco estágios para o processo de luto (Kübler-Ross, 2009):

- **Negação e Isolamento** – Em resposta a uma emoção avassaladora, o indivíduo finge que a perda ou mudança não ocorreu; nesta fase, o mundo torna-se sem sentido e opressor, a vida não faz sentido e uma sensação de dormência apodera-se do seu corpo;
- **Raiva** – surge devido à impossibilidade do ego manter a negação e o isolamento como um efeito de mascaramento (na medida que esconde muitas das emoções de dor e tristeza que o sujeito carrega); a raiva pode ser redirecionada para outras pessoas (como, por exemplo, para a que padeceu), objetos inanimados ou para o ambiente externo; junto com a raiva, também podem surgir sentimentos de revolta, inveja e ressentimento; nesta fase, pode surgir uma revolta e negação da existência de Deus (para aqueles que acreditam); caracteriza-se por uma elevada propensão à instabilidade emocional e a um pensamento puramente irracional;
- **Barganha/negociação** – esta fase é marcada pela busca desesperada em recuperar o que fora perdido através de uma série de trocas, de modo que tudo volte a ser como antes; o indivíduo tende a perder-se num labirinto de afirmações do tipo “Se ao menos...” ou “E se...”, destacando-se sentimentos de culpa; é comum realizarem-se promessas e pactos, nomeadamente a Deus, em troca de alívio da tristeza e dor;
- **Depressão** – estágio silencioso de luto em que ocorre um sofrimento profundo; já não é possível negar as condições em que o indivíduo se encontra, quando as perspetivas da perda são claramente sentidas; marcada pelo vazio, tristeza intensa, culpa, desolação, desesperança, medo e uma desistência da vida – o que leva por vezes ao isolamento; note-se que **esta depressão não se refere à perturbação mental, apesar de poder originar a perturbação**;
- **Aceitação** – é neste momento que a pessoa aceita a sua nova realidade; as emoções não são tão evidenciadas e o indivíduo sente-se capaz de enfrentar a situação com consciência das suas possibilidades e limitações; é frequentemente confundida como um estágio feliz e como a aceitação da perda, o que não é verdade, pois sendo esta fase é quase destituída de emoções e a maioria das pessoas nunca se irá sentir bem em relação à perda (nomeadamente, de um ente querido); o indivíduo não aceita a perda, aceita sim a nova vida e tenta aprender a viver com ela.



Figura 28 – As fases do luto (Fishburne, 2009; Wiedermann, 2023).

Luto Patológico

O luto considerado dentro dos parâmetros da normalidade está relacionado ao facto de a pessoa enlutada conseguir ultrapassar o processo de luto através da realização de diversas tarefas, nomeadamente as descritas acima aquando das diferentes fases do luto. No entanto, se estes estágios não são vivenciados e ultrapassados num dado período de tempo, nomeadamente de um ano para adultos e de seis meses para crianças e adolescentes (Eisma et al., 2020), poder-se-á estar na presença de um luto não-adaptativo ou luto patológico – uma intensificação do luto de tal forma que a pessoa continua a sentir-se destroçada, originando um comportamento não-adaptativo face à perda, permanecendo numa única fase e impedindo a sua progressão com vista à finalização do processo de luto (Horowitz et al., 1980).

A longo prazo, um luto patológico poderá promover o aparecimento de outras perturbações – entre elas, a depressão maior (Deutsch & Jackson, 1937) que, no ICD-11, inclui o luto como critério de diagnóstico.

■ Alienação O Problema Espiritual

O conceito de alienação pode ser caracterizado por um sentimento de separação ou desconexão de si mesmo, dos outros e/ou da sociedade, traduzindo-se numa sensação de isolamento e de falta de propósito na vida (Sarfraz, 1997).

A alienação provoca **diversos efeitos nocivos** no bem-estar e saúde mental, entre estes encontram-se a diminuição da autoestima ou o surgimento de sintomatologia ansiosa e depressiva (Lystad, 1972; Navitha & Sreedevi, 2019).

Atento à sociedade ocidental, o suíço Carl Jung (1931) observou que muitos indivíduos seus contemporâneos lutavam contra sentimentos profundos de insignificância, inadequação e ineficácia perante si mesmos e perante a sociedade – isto é, contra um estado alienado. O psiquiatra e psicanalista investigou esta questão e, servindo-se também do seu próprio testemunho de duas guerras mundiais e da ascensão do totalitarismo³⁷, elaborou uma teoria que viria a ser designada de “*problema espiritual*” (Jung, 1931).

Jung acreditava em duas razões principais para o surgimento do problema espiritual: em primeiro lugar, o declínio da influência que as religiões tradicionais tinham nas sociedades ocidentais ao longo dos últimos séculos, o que levara, por exemplo, as pessoas a enfrentarem os dilemas existenciais da vida humana, e em segundo lugar, o desenvolvimento massivo da sociedade (Jung, 1931).

A sociedade moderna surgira aquando da Revolução Industrial, o que gerou benefícios através da intensificação da divisão do trabalho; contudo, também trouxe problemas perigosos – foi responsável pelo aparecimento de um indivíduo instável, inseguro e facilmente influenciável, dado a elevada densidade de pessoas que o rodeiam, na medida em que quanto maior é essa multidão, mais irrelevante ele se sente (Jung, 1946).

Este pensamento fora ainda mais estimulado pelo surgimento de uma mentalidade racional e científica, devido à crença na ideia de que os métodos da ciência poderiam ser usados para remodelar a sociedade por parte de governadores e pessoal de renome (Jung, 2006). O resultado desse movimento foi uma massificação da sociedade, ou seja, um aumento na uniformidade e uma diminuição drástica na importância e individualidade do indivíduo (Jung, 2006).

O suíço elaborou a conjectura de que quando a atitude consciente do indivíduo é desadequada de uma forma prejudicial à saúde psicológica, resultante do seu sentimento de insegurança e insignificância por sofrer de um “problema espiritual”, o mecanismo de autorregulação da psique (os processos mentais que podem ser conscientes ou inconscientes) produz uma compensação inconsciente na tentativa de corrigir a atitude consciente desadequada e trazer a psique de volta ao estado normal de equilíbrio. Essa compensação traduz-se na forma de uma forte sede de poder (Jung, 1946).

Esta compensação criada inconscientemente pode ser benéfica, se o sujeito for capaz de integrar os conteúdos compensatórios do inconsciente na sua consciência, trazendo assim mais equilíbrio à sua mente consciente e uma melhoria geral da saúde mental (Jung, 1946). No entanto, se o conteúdo inconsciente da compensação permanecer oculto no inconsciente, a compensação

³⁷ O totalitarismo é um sistema político que restringe a oposição individual ao Estado e às suas alegações e que exerce na vida da população um elevado grau de controlo (Artiomov, 2015).

pode revelar-se extremamente perigosa, possibilitando a origem de uma neurose³⁸ ou mesmo de uma psicose³⁹ (Jung, 1946).

Quando este processo psicológico de alienação ocorre em grande escala, a sociedade torna-se altamente vulnerável ao aumento da tirania, uma vez que a responsabilidade moral do indivíduo fora substituída pela primazia do Estado (Jung, 2006).

■ Depressão e suicídio nos media

Se retratados de forma credível e responsável, as narrativas que envolvam problemas de saúde mental podem oferecer uma oportunidade para material sensível, envolvente e poderoso promover a sensibilização e educação de públicos vastos, a prevenção e a procura por ajuda (Mind, 2023); no entanto, se isso não se verificar, as histórias podem ter efeitos prejudiciais, perpetuando o estigma associado aos problemas de saúde mental (Mind, 2023).

Deste modo, seguem-se abaixo tabeladas algumas das orientações a seguir quando se pretende retratar a perturbação depressiva e os comportamentos ou ideação suicida numa determinada comunicação audiovisual (Everymind, 2020b, 2020a; Hawton & Williams, 2002; Mind, 2023; Mind Charity, 2023; Samaritans, 2020; The Action Alliance, 2023).

Tabela 6 – Sugestões de diretrizes a serem seguidas para retratar temas de saúde mental nos media (Everymind, 2020b, 2020a; Hawton & Williams, 2002; Mind, 2023; Mind Charity, 2023; Samaritans, 2020; The Action Alliance, 2023).

Depressão	Suicídio
Deve ser priorizada a redução e o não incremento do estigma relativo a sujeitos com esta perturbação de saúde mental através do enredo.	Evidências sugerem que a representação dramática do suicídio num media pode ter um impacto prejudicial em públicos vulneráveis – por exemplo, induzindo suicídios “de imitação”.
O media deve orientar os espetadores sobre como obter ajuda.	Não é recomendado que a trama normalize ou romantize o suicídio, ao ser descrito como uma libertação dos problemas da vida ou da busca por uma recompensa, uma vez que esse tipo de pensamento pode tender a normalizar o comportamento suicida como uma ação de escape aceitável.
Deve-se procurar manter o personagem que sofre de perturbação depressiva fiel a si mesmo, isto é, mantendo a coerência das suas características. Os problemas de saúde	O método de suicídio não tem de ser representado de forma gráfica e explícita, de forma a reduzir a possibilidade de imitação deste comportamento, especialmente se a personagem for carismática, glamorosa ou romântica e

³⁸ A neurose é definida como uma perturbação mental caracterizada pela ansiedade e incapacidade de lidar com a frustração (Freud, 1924).

³⁹ Entende-se psicose como uma perturbação mental que provoca a perda de contacto da realidade, perturbação de pensamentos e percepções, confusão, alucinações ou delírios e ainda dificuldade em distinguir o que é real do imaginário (Freud, 1924).

mental depressivos interferem com a vida dos sujeitos, mas não alteram a sua personalidade ⁴⁰ .	puder ser idealizada, fenómeno ao qual se dá o nome de <i>Werther Effect</i> .
Convém que os sintomas sejam demonstrados de forma consistente ao longo do tempo – evitando representações esporádicas de muitos sintomas diferentes num curto intervalo, uma vez que não é realista nem permite que a audiência se conecte com a personagem. Em vez disso, deve-se exemplificar a depressão recorrendo aos sintomas mais comuns e mostrá-los de forma mais frequente ao longo da trama, não só para favorecer a criação de emoção no espetador, mas também para ajudar o público a compreender melhor a sua própria saúde mental e a ajudar a tornar o diagnóstico menos assustador ou desconhecido.	O “efeito Werther” é causado por uma combinação de luto, ideação suicida e identificação excessiva para com a personagem e, por isso, deve-se evitar a sua propagação.
O argumentista deve evitar os mitos e estereótipos relacionados com a ideia de que as pessoas com doenças mentais são violentas, perigosas, indignas de confiança e imprevisíveis. Ter uma personagem depressiva a apresentar violência com outros pode perpetuar estereótipos nocivos e imprecisos – uma vez que a maioria dos sujeitos violentos não tem um histórico de doença mental e a maioria das pessoas com doença mental não têm histórico de violência (Everymind, 2020b).	Há uma série de fatores psicológicos, situacionais, sociais e individuais que podem interagir e impactar o risco de suicídio de uma pessoa e, por isso, deve-se transmitir essa complexidade sempre que possível em tramas relacionadas ao suicídio e evitar explicações simplistas que atribuam uma tentativa de suicídio ou morte a um único incidente isolado, ou seja, que, e na maioria dos casos, existe uma série de acontecimentos que levam a este desfecho, pelo que não são comportamentos que surgem por causa de uma única situação pontual.
Não se deve procurar representar alguém com depressão através de uma aparência díspar dos demais: a ideia de que as pessoas com doenças mentais diferem na aparência das outras pessoas na comunidade é um mito.	Mostrar o impacto do suicídio em outros personagens, como familiares, amigos, colegas e toda a comunidade, pode situar a morte num contexto mais amplo de tragédia e perda, mostrando o desperdício do ato.
Os episódios depressivos devem ser retratados com precisão e consistência, evitando que um personagem seja apresentado com um conjunto elevado de sintomas, todos de uma vez, ou incluindo uns de um diagnóstico diferente. A psicose, por exemplo, é muitas vezes retratada de forma errada ou pejorativa.	O media, no seu final (por exemplo, final de um filme ou videojogo), deve incluir números de telefone e detalhes de contacto para serviços de suporte imediato para aqueles que possam estar em dificuldades ou que são solicitados a procurar ajuda.
Convém ponderar a mostra do caminho para a recuperação da perturbação mental – na medida em que pode revelar-se poderosa e inspiradora, encorajando quem precise de o fazer na vida real.	Recomenda-se, antes do início do recurso audiovisual, a apresentação de um aviso de gatilho de contexto e temáticas que virão a ser retratadas no mesmo. Embora não sendo infalível, alertar os espetadores sobre qualquer conteúdo de suicídio e automutilação permite que eles escolham se é ou não adequado para eles assistirem em determinado momento.
	A ideia de que falar sobre suicídio com alguém em risco lhes aumenta a chance de tirarem a própria vida é um mito; muitas pessoas podem ficar aliviadas se a questão for levantada de uma forma atenciosa e sem julgamentos, permitindo-lhes falar individualmente sobre os seus sentimentos e procurar ajuda.
	Pode-se procurar aliar alguns comportamentos de risco para o suicídio à personagem de modo a torná-la plausível, recorrendo-se, por exemplo: à existência de uma perturbação mental, ao sentimento de desesperança, à sensação de isolamento, a tendências agressivas e

⁴⁰ Mesmo admitindo como possibilidade esta informação, o autor desta dissertação considerou que se uma dada personagem sofrer de depressão major, o que implica que a mesma sofra uma sintomatologia acentuada e minimamente persistente – ao ponto de poder levar à ideação suicida –, esta acabaria por sofrer alguns ajustes a nível de personalidade, dada a gravidade e o tempo de exposição a essa situação.

	impulsividade, a um histórico traumático, ao estigma ligado à procura de ajuda, a eventos de vida stressantes e ao luto ligado a perdas profissionais, financeiras, relacionais ou sociais.
	Grupos da população representativos de comportamentos suicidas e de automutilação são os jovens e os idosos – neste último, sobretudo os homens.
	Não é seguro mostrar explicitamente locais de suicídio.
	É importante não fazer com que o suicídio pareça mais comum do que o que realmente é – até porque 90% dos que tentam o suicídio acabam por sobreviver (The Action Alliance, 2023). Assim, deve-se considerar retratar um personagem que teve pensamentos suicidas, mas que sobreviveu.
	É relevante relatar uma personagem que escolhe procurar ajuda, de modo a promover essa mesma atitude no espetador.
	Visto que a maioria das crises é limitada no tempo, deve-se considerar a possibilidade em retratar-se uma personagem que manteve um suicida seguro ou o apoiou até esse tempo passar: estes momentos servem para dissipar o mito de que apenas os profissionais de saúde mental podem ajudar (The Action Alliance, 2023).

2.6 Resumo do capítulo

Ao longo deste enquadramento teórico, foi demonstrada uma panóplia de conceptualizações que se enquadram, sensivelmente, em quatro categorias: jogo digital, empatia, personagem e depressão. Na secção **2.1 Problemáticas**, realçou-se as principais problemáticas associadas aos conceitos de empatia e saúde mental – nomeadamente a carência de empatia na sociedade atual e a estigmatização perante a perturbação depressiva.

De acordo com a secção **2.2 Jogo digital**, um jogo é designado como uma atividade voluntária, que envolve um ou mais jogadores num conflito artificial e é delimitada por regras; além disso, está orientado a um objetivo independente do mundo real, através de tomadas de decisão. Esta designação foi transcrita para o contexto dos jogos digitais que, na sua essência, são jogos. Enumerou-se uma lista extensa de géneros de jogos digitais, nos quais se destacou os de aventura e VN, de modo a clarificar o aluno relativamente a qual o género de jogo a adotar para o desenvolvimento do protótipo desta investigação. Também se apresentaram temáticas ligadas à estrutura de um arco e da interatividade de um enredo – aspetos importantes para a declaração da narrativa do protótipo desenvolvido.

Relativamente à secção **2.3 Empatia**, destacam-se as noções principais constituintes deste conceito – empatia afetiva, empatia cognitiva e compaixão. A primeira diz respeito à capacidade de se sentir exatamente o mesmo que outra pessoa – como, por exemplo, um dado

indivíduo sentir a dor de outro indivíduo, relativa à perda de um familiar, sem nunca ter passado por essa situação. O segundo termo – empatia cognitiva – foca-se, sobretudo, na leitura e interpretação do comportamento de um ser semelhante, envolvendo a teoria da mente, gestos, expressões faciais e entoações, entre outros. Finalmente, a compaixão resume-se à preocupação sentida por uma pessoa relativamente a outra, sem que a primeira se coloque realmente no lugar da segunda (isto é, sem que tenha plena noção do que a segunda esteja a sentir). Também foram enumeradas variadas designações que podem ser interpretadas como sinônimos de empatia, numa tentativa de mostrar o elevado alcance deste conceito e de revelar que, nomeadamente, não é necessariamente preciso que um dado indivíduo se coloque no lugar do outro e sinta exatamente o mesmo: a simpatia envolve apenas o compreender das emoções de um dado sujeito, mantendo-se na sua perspetiva, e o mostrar-se preocupado para com o mesmo – um estado que, para o aluno, parece ser mais fácil de atingir -, o que é contemplado no conceito alargado de empatia. Serviu igualmente para o aluno **compreender um método de fomentar a empatia numa audiência – colocar-se no lugar de cada personagem e imaginar-se o que ela sentiria numa dada situação, para depois representar essas emoções através de uma série de posturas comportamentais (Cognitive Empathy)** que, consequentemente, estimularão a **partilha do mesmo estado sentimental entre personagem-jogador (Affective Empathy)**. Por fim, introduziu algumas diretrizes de características de um videojogo que permitem a criação de empatia num público-alvo – como a perspetiva do jogo, o recurso à abstração, a primazia pela imersão, uma jogabilidade simples, entre outros.

Na secção **2.4 Personagem**, foram apresentadas algumas noções relativas às primeiras impressões tiradas aquando de uma primeira interação com um semelhante⁴¹, para além de ter sido mostrado o NEO-PI-R, que será usado recorrentemente para a definição visual da personalidade de uma personagem, de acordo com Robin Sloan. Também se falou do conceito de *character diamond* de Freeman que, igualmente, será remetido por várias vezes, nomeadamente na secção **7.10. Classificação da personalidade das personagens secundárias mais relevantes, de acordo com Freeman e Sloan**. Foi igualmente apresentado o conceito de atratividade, que se pretende usar para definir o aspeto físico do protagonista do protótipo.

Por fim, na secção **2.5 Depressão**, foi explicada a sua definição e sintomatologia, de acordo com dois manuais de diagnóstico, DSM-5 e ICD-11, para além de se ter correlacionado o conceito de depressão com o de outros termos – como o de stress, luto e alienação: tanto o stress como o luto crónicos podem levar ao surgimento de depressão maior, e a noção de alienação de Carl Jung nasce do facto do indivíduo se sentir sem esperança, infeliz e angustiado –

⁴¹ Através da caracterização das personagens secundárias mais importantes, especialmente através da representação da personalidade por Freeman e Sloan, será mostrado como é que todas elas rondam pelo protagonista em termos de interação social, isto é, se são amigáveis ou hostis, ou dominantes ou submissas, perante o mesmo. Isto será explicado, também, na secção **7.11 Implementação da narrativa no jogo digital (desenvolvimento)**.

características de alguém que tem depressão; esta noção de alienação será usada muitas vezes para descrever o estado do protagonista – mas note-se que nunca se pretende afirmar que o mesmo esteja a passar por algum episódio psicótico. Outro conteúdo crucial aqui abordado consistiu na enumeração de várias diretrizes a seguir para retratar problemas de saúde mental e ideação suicida num media digital, como um jogo digital: entre elas, tem-se o aviso do conteúdo que será mostrado antes do media começar, a revelação de pouco detalhe e imprecisão relativamente ao método e local de suicídio, a explicação da condição mental, de forma a que não seja interpretada como algo que surge por uma única razão repentina, a mostra de personagens a ajudar alguém a sofrer de algum problema de saúde mental e a declaração de contactos de instituições, para caso algum jogador necessite de pedir algum tipo de ajuda. Estas e outras instruções foram usadas no desenvolvimento da história e, consequentemente, do jogo: graças à abstração que o jogo oferece – não se sabe o local preciso no planeta terrestre onde decorre, nem o nome das personagens – também não é revelado explicitamente o método nem o local de suicídio, para além de que o recurso a um final aberto (no qual, dependendo da interpretação, o protagonista pode ter tentado o suicídio ou não) pode ajudar ao impedimento de tentativas de suicídio por “imitação”. Várias personagens ao longo do jogo procuram dar apoio ao protagonista, e o próprio também ajuda outras, promovendo a ideia de que não só as crises intensas serem pontuais, como também contribuindo para a promoção da crença de que todos, de alguma forma, podem ter impacto na ajuda oferecida a alguém que sofre de depressão ou de um problema de saúde mental. Também no jogo, para terminar, se colocou um aviso de conteúdo e, no seu término, um contacto telefónico para dar apoio a quem precise.

3 CASOS RELACIONADOS

Neste capítulo serão apresentados alguns jogos digitais com a finalidade de explorar o género e/ou mecânicas de jogo adequadas ou úteis para servir de inspiração para o desenvolvimento do jogo digital como objetivo da presente dissertação.

Para conceber um jogo digital em que o personagem jogável possa desencadear empatia no jogador, de acordo com a revisão de literatura efetuada são necessárias as seguintes características:

- Narrativa de jogo boa e envolvente;
- Foco nas expressões e emoções dos personagens;
- Resultado do jogo (ser cativante para o jogador);
- Protagonista interessante (boa história de fundo).

O primeiro passo da conceptualização do jogo digital consistiu em escolher um género que pudesse atender a estas particularidades. Da exploração entre géneros de jogos digitais, concluiu-se que um visual novel ou jogo de aventura seriam ideais, na medida em que colocam o foco no enredo, personagens e sua interação, ou na exploração de cenários e objetos nele contidos, respetivamente.

Outra característica dos jogos digitais que foi decidida nesta fase inicial de conceptualização foi a determinação da jogabilidade, optando pela elaboração de um jogo de estilo *point-and-click*. Esta decisão prende-se com a possibilidade de maior espontaneidade na interação entre objetos e personagens, além do interesse particular do autor desta dissertação por este tipo de jogos. Estas tomadas de decisão orientaram a pesquisa de jogos de aventura *point-and-click* e de VN.

3.1 Jogos de aventura *point-and-click*

- “*missed messages*” (He, 2019)

Uma pequena história interativa disponibilizada na plataforma Steam, com enfoque na amizade entre duas raparigas, nas suas emoções e constrangimentos. É uma narrativa focada no romance, terror e *memes*⁴², publicada no ano de 2019 e elaborado pela desenvolvedora Angela He, mulher de 23 anos. Um jogo de apontar e clicar baseado em escolhas que podem levar a diferentes finais!



Figura 29 - Exemplo de situação de *point-and-click* em “*missed messages*” (He, 2019).



Figura 30- Diálogo de múltipla escolha em “*missed messages*” (He, 2019).

- “*The Wolf Among Us*” (Telltale Games, 2013)

The Wolf Among Us é um jogo digital episódico do género de aventura do tipo *point-and-click*, desenvolvido pela Telltale Games e publicado em 2013. O jogo ocorre num mundo onde

⁴² É um item divertido ou interessante amplamente divulgado em plataformas online.

todos os personagens de contos de fadas e folclore são reais e vivem entre os humanos, adotando a sua anatomia graças a uma poção especial. O jogador assume o papel de Bigby Wolf, o xerife de Fabletown, uma comunidade oculta dessas "fábulas" na moderna cidade de Nova York. Este deve investigar um caso de assassinato enquanto também lida com as tensões políticas dentro da comunidade. À medida que o jogador avança na história, ele fará escolhas que afetarão o resultado do jogo.



Figura 31 – Exemplo de situação de apontar e clicar em “*The Wolf Among Us*” (Telltale Games, 2013).



Figura 32 – Situação de resposta de múltipla escolha em “*The Wolf Among Us*” (Telltale Games, 2013).

- “*Detroit: Become Human*” (Quantic Dream, 2018)

Detroit: Become Human, jogo de ação e aventura desenvolvido pela Quantic Dream e publicado em 2018, ocorre em Detroit, Michigan, no ano de 2038, onde androides se tornaram comuns na sociedade. O jogo segue a vivência de três deles: Kara, Connor e Markus, cada um com sua própria história e arco de personagem. O jogador controla as ações e decisões desses androides e as escolhas que eles fazem afetarão o resultado da história. O jogo explora temas de inteligência artificial, consciência e humanidade, e foi bem recebido pela crítica pela sua história, personagens e narrativa ramificada.



Figura 33 – Interação com um objeto (um peixe no chão) em “*Detroit: Become Human*”. A decisão de salvar ou não o animal pode ter consequências na direção do jogo (Quantic Dream, 2018).



Figura 34 – Situação de resposta de múltipla escolha em “*Detroit: Become Human*” (Quantic Dream, 2018).

3.2 Jogos *Visual Novel*

- “Root Film” (Kadokawa Games Ltd., 2020)

A VN *Root Film* é protagonizada por Rintaro Yagumo, um realizador de filmes de terror que é contratado para realizar uma antologia de filmes de terror que havia sido cancelada na década passada, devido a circunstâncias bizarras. Com a ajuda da sua assistente e editora Aline Magari, o protagonista vai tentar desvendar esse mistério por detrás do cancelamento das filmagens.

Neste jogo há uma mecânica, ilustrada nas figuras abaixo, que consiste em inspecionar diversos elementos de um cenário de duas dimensões; cada um trará novos diálogos e, com isso, novas informações para se descobrir o mistério da trama.



Figura 35 – Inspeção de um elemento de jogo em “Root Film” (Kadokawa Games Ltd., 2020) (I).



Figura 36 – Inspeção de um elemento de jogo em “Root Film” (Kadokawa Games Ltd., 2020) (II).

- “Danganronpa 2: Goodbye Despair” (Spike Chunsoft, 2012)

Segundo jogo digital da série de VN “Danganronpa”, 16 alunos voltam a estar confinados num espaço onde, para o abandonar, terão de matar um de entre eles sem ser descoberto. Entre várias mecânicas, o jogo oferece a capacidade de se interagir com objetos e/ou personagens, num fundo estático, onde o *mouse* realça os elementos de interação, tal como se pode observar abaixo.



Figura 37 – Inspeção de um elemento de jogo em “Danganronpa 2: Goodbye Despair” (Spike Chunsoft, 2012) (I).



Figura 38 – Inspeção de um elemento de jogo em “*Danganronpa 2: Goodbye Despair*” (Spike Chunsoft, 2012) (II).

3.3 Jogos com a temática da depressão (e ideação suicida)

Tendo em conta que um dos temas centrais do jogo que será implementado será a depressão, foi necessário efetuar a exploração de como a temática é abordada no contexto dos jogos digitais.

Como já foi enunciado anteriormente, uma vaga de jogos digitais com cunho pessoal, desenvolvidos por indivíduos independentes, considerados pelos mesmos como autobiográficos, tentam desta forma melhorar a sua condição e promover e alertar a população em geral sobre este tópico tão presente no século 21.

- o “*Depression Quest*” (The Quinnspiracy, 2014)

“*Depression Quest*” é um jogo de ficção interativo lançado em 2014 por Patrick Lindsey que conta os momentos do dia a dia de uma pessoa que sofre de depressão. São apresentados ao jogador uma série de eventos da vida quotidiana do protagonista e o mesmo terá de fazer múltiplas escolhas, afetando a narrativa principal – o evoluir da sua doença, relacionamentos, trabalho e possível tratamento.

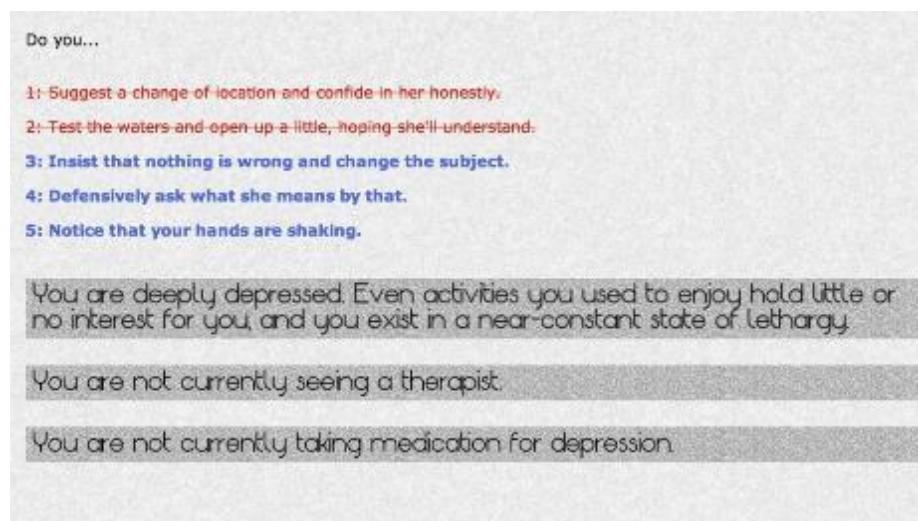


Figura 39 – Exemplo de interação em “Depression Quest” (The Quinnspiracy, 2014) (I).

You look at Alex's face, and you feel your heart break. You've never meant to hurt her, and you are torn up that you've caused her pain. It's an expression you're not unfamiliar with, it's one you've seen flash across her face many times during your time together. You can't help but feel like you've let her down, like you're a weight around her ankle. You're hit by this overpowering feeling of failure - you're supposed to be her partner, an uplifting influence on her life, not dragging her down to where you are.

Figura 40 – Exemplo de interação em “Depression Quest” (The Quinnspiracy, 2014) (II).

- “Depression: The Game” (DeepWorks Studios, 2018)

Este jogo é uma espécie de simulador interativo de *point-and-click* que segue um rapaz que sofre de depressão profunda e ideação suicida. O jogador tem de controlar o personagem em primeira pessoa e fazer algumas tarefas principais ao deambular pela sua casa, enquanto descobre algumas duras verdades e, no final, decide qual será o seu fim, existindo assim dois finais possíveis. O jogo foi publicado em 2018 e desenvolvido pela DeepWorks Studios.

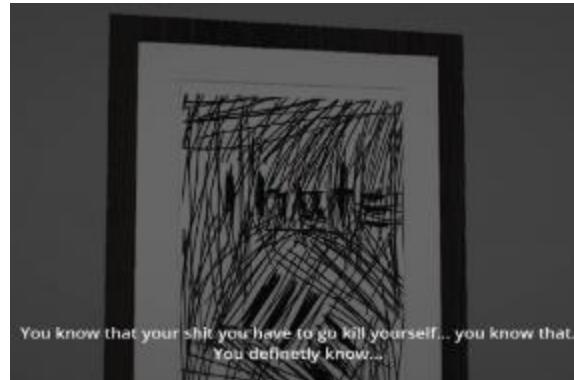
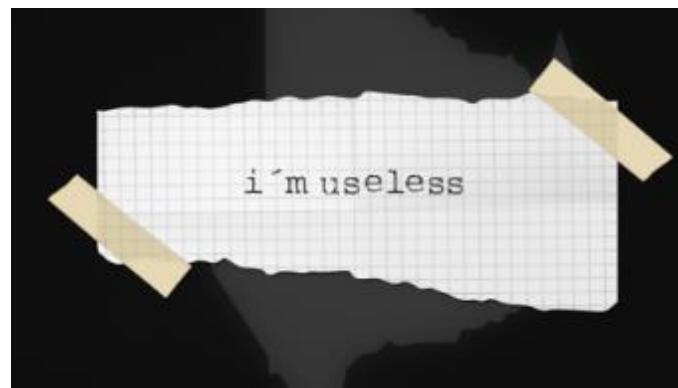


Figura 41 – Exemplos de *gameplay* em “Depression: The Game” (DeepWorks Studios, 2018) (I).

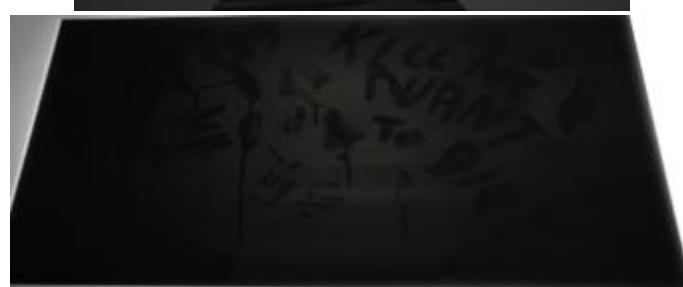


Figura 42 – Exemplos de *gameplay* em “Depression: The Game” (DeepWorks Studios, 2018) (II).

“missed messages” (He, 2019)

Jogo digital já referido anteriormente, depressa se percebe o significado do seu título, uma vez que explora a temática da depressão e suicídio, sendo um dos possíveis finais desta trama o suicídio da amiga da protagonista, após a mesma não ter lido as mensagens da amiga enviadas para o seu telemóvel.

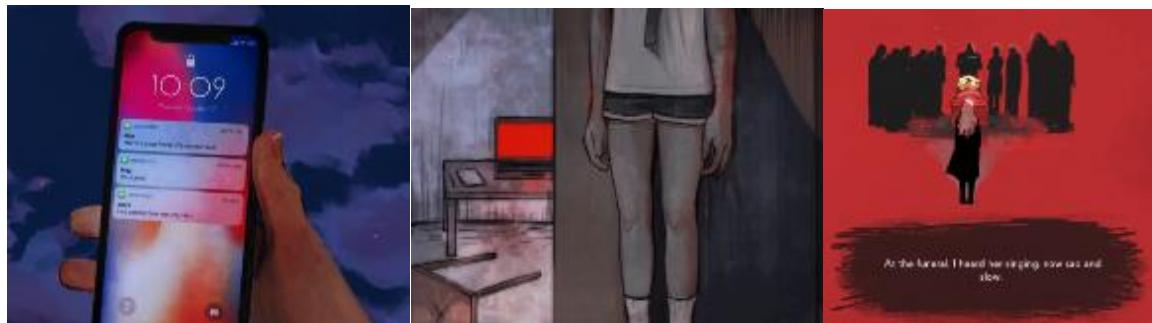


Figura 43 – Um dos disponíveis finais em “missed messages” (He, 2019).

○ “*Counter Attack Therapy*” (Mental Jam, 2021)

Counter Attack Therapy é o jogo final que foi desenvolvido ao longo de três semanas com os participantes do projeto “*Mental Jam*” (Chen et al., 2022) sobre as suas experiências vividas de depressão e ansiedade. É um jogo narrativo interativo sobre Alex, um gato humanoide de 20 e poucos anos. Como amigo, o jogador vai ouvir a história de Alex, guiá-lo na sua batalha e reunir recursos úteis para ajudar a cuidar da sua saúde mental. A narrativa e o design do jogo foram baseados em quatro temas principais identificados nas entrevistas pelos participantes: “Visões sobre as Causas da Depressão e/ou Ansiedade”, “Experienciando Depressão e/ou Ansiedade”, “Apoio e Desafios” e “Recuperação”.

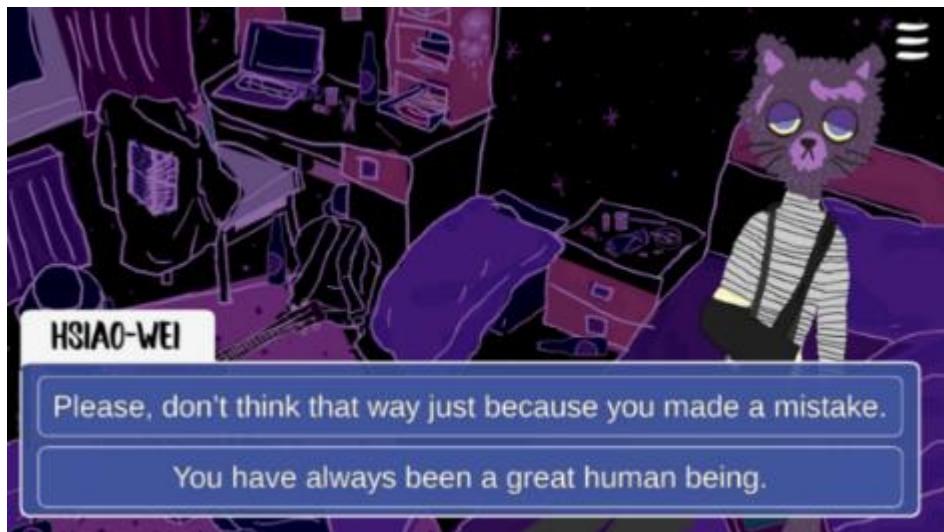


Figura 44– Exemplo de interação em “*Counter Attack Therapy*” (Mental Jam, 2021).

4 DESENVOLVIMENTO DA INVESTIGAÇÃO EMPÍRICA: O CASO DO JOGO “*ONEGAI*”

Este capítulo descreve a investigação que suportou o objetivo de investigação de desenvolver um jogo digital, através do qual a pergunta de investigação será testada. O processo de investigação é apoiado pela metodologia de investigação baseada no design (*design-based research*). E posteriormente apresenta a descrição de todas as etapas do processo de desenvolvimento do jogo digital, objeto e principal objetivo da investigação presente nesta dissertação.

Primeiramente foi necessário definir um método de controlo de versões – no qual toda e qualquer alteração efetuada ao projeto do jogo e documentos relacionados fosse monitorizada e guardada. Neste sentido foi tomada a decisão de recorrer ao *GitHub*, uma plataforma de hospedagem de código-fonte e arquivos.

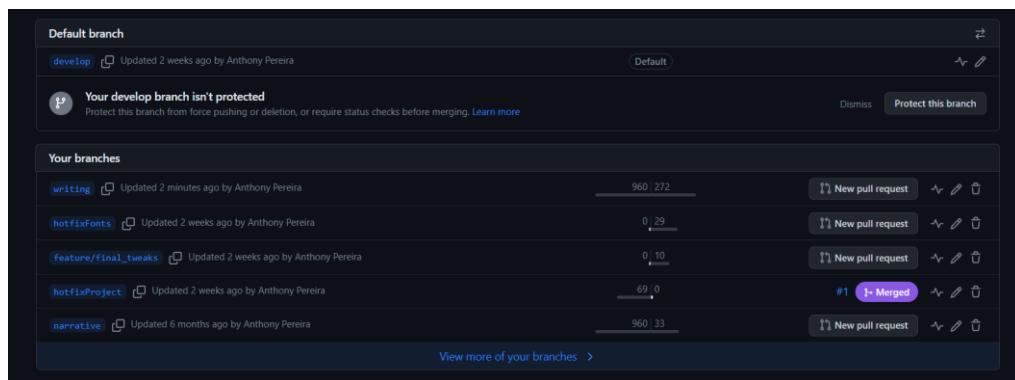


Figura 45 – Exemplo de algumas *branches* criadas no GitHub para sustentar diferentes componentes individuais do projeto.

4.1 Metodologia da dissertação

Esta investigação adota uma metodologia mista, de nome *design-based research* – inicialmente aplicada em contextos de investigação educativa, podendo hoje em dia ser aplicada nas mais diversas áreas de investigação, é um tipo de investigação que envolve ciclos iterativos de design, implementação e avaliação, envolvendo desta forma o desenvolvimento e teste de protótipos em contexto de mundo real com o intuito de descobrir-se novas soluções para problemas práticos complexos, que ainda sejam vagos e não tenham sido alvo de investigação considerável. Nesta metodologia, há o foco no desenvolvimento e não tanto nos sujeitos, apesar de possibilitar a realização de múltiplas iterações, cada uma com a finalidade de um protótipo pronto a ser testado por utilizadores (Anderson & Shattuck, 2012).

A metodologia *design-based research*, também designada por investigação de desenvolvimento, foi adotada porque:

- 1) Sabendo que esta investigação é de cariz exploratório, é fundamental uma metodologia prática focada em compreender, reformar e melhorar teorias ao intervise em casos reais de pequena escala;
- 2) Admitindo que o aluno pretende avaliar, entre outros, a empatia perante o protagonista e a usabilidade perante o protótipo para cada participante de uma amostra específica, que são exemplos de variáveis numéricas, e a opinião aberta dos mesmos relativamente ao jogo – análise de resultados textuais – ponderou-se a escolha de uma metodologia mista, como é o caso da de *design-based research*.

A mesma metodologia pode ser dividida nas quatro etapas seguintes (Reeves, 2006):

- **Análise** de problemas práticos por parte de investigadores;
- **Desenvolvimento** de soluções, a partir de princípios de design existentes e de inovação tecnológica;
- **Testagem** e refinamento das soluções;
- **Reflexão** sob os resultados obtidos.

Tanto esta como o processo típico de desenvolvimento de um jogo digital⁴³ são cílicos e iterativos. Assim, dividiu-se a investigação por quatro grandes fases, às quais se deu o nome⁴⁴ de **PRÉ-PRODUÇÃO, PRODUÇÃO, TESTAGEM e PÓS-PRODUÇÃO**, dependendo da natureza do artefacto relativamente ao jogo digital (se a solução é realizada antes ou depois da implementação do protótipo do jogo). Cada uma destas fases é, por sua vez, constituída por um ou mais ciclos de *design-based research* – isto é, fica responsável pela criação de uma ou mais porções da solução principal⁴⁵ que, sendo aceite, passa para a etapa seguinte. A figura seguinte ilustra a metodologia aplicada nesta investigação.

⁴³ Apresentado no enquadramento teórico.

⁴⁴ As mesmas designações já apresentadas no enquadramento teórico.

⁴⁵ A solução principal é o jogo digital; contudo, este é formado por diversas componentes mais pequenas (como enredo, personagens, mecânicas, UI, etc.).

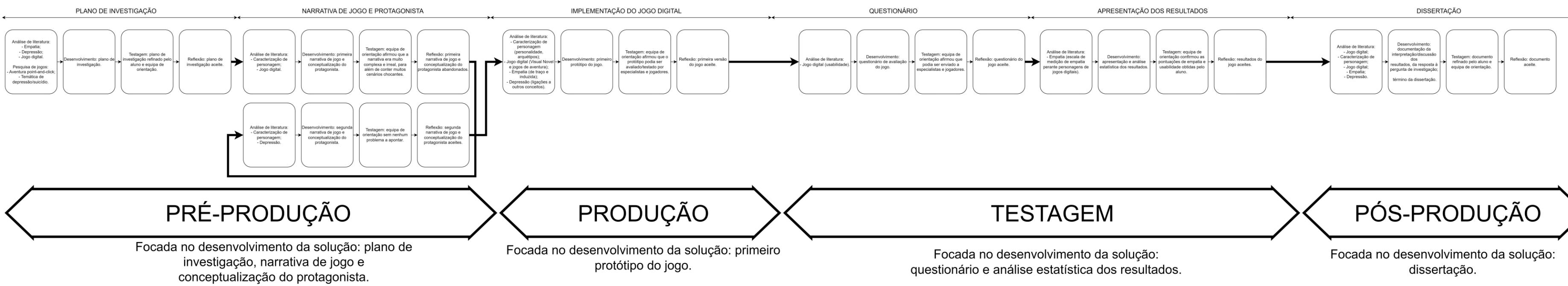


Figura 46 – Metodologia aplicada na investigação.

4.2 Pré-produção

■ Unidade curricular de Neuropsicopatologia

Para que o aluno colmate a falta de conhecimento no âmbito das perturbações mentais e da psicologia, foram selecionadas disciplinas ao longo do Mestrado que poderiam facilitar a compreensão e o acesso a literatura relevante das ciências sociais e humanas, não enquadradas nas habilitações prévias, incluindo a disciplina de Neuropsicopatologia do Mestrado em Psicologia da Saúde e Neuropsicologia da Universidade de Aveiro.

Essa disciplina tem como objetivo conhecer as alterações neuropsicológicas associadas a algumas perturbações mentais, entre elas as perturbações de humor, onde a depressão maior é contemplada (Carvalho, 2022). Portanto, permitiu ao desenvolvedor um primeiro contacto com conceitos relacionados à depressão, de uma fonte fidedigna e de uma forma mais prática (em contexto de discussão em sala de aula).

■ Ideia final de jogo

Sabendo que, e relembrando o conteúdo da questão de investigação presente neste documento enunciada em **1.2 Questão e objetivo da investigação** que a mesma se foca nas particularidades de um jogo digital de modo que o mesmo permita a comunicação empática para com o protagonista, foi importante decidir desde o começo estratégias a vir a adotar no protótipo do jogo digital que possam estimular essa mesma empatia. As principais cingem-se em promover a imersão e a conexão emocional para com o jogo e um **protagonista idoso que padeça de depressão**:

- **Desenvolver um mundo de jogo simples**, mas credível que permita que o jogador se possa rever neste, criando emoção pelo mesmo e suas personagens, desvanecendo assim a resistência perante situações emocionais (Sampat, 2017) – recorrendo, nomeadamente, e tal como mostrado em **2.3 Empatia – Empatia nos jogos digitais**, à **abstração**: um cenário ordinário – uma avenida modelada com objetos simples de três dimensões – que inclusive interpela uma variedade de personagens sem nome próprio, e ao arquétipo *The Common Guy/Everyman* referido em **2.4 Personagem - Personalidade**: essas personagens que, à partida, parecem representar qualquer cidadão comum a realizar a sua vida quotidiana e inseridos numa sociedade, sociedade essa na qual o jogador também se encontra; além disso, a intenção em tornar as personagens abstratas com designações genéricas prende-se com a possibilidade do espetador poder mais facilmente se rever nas personagens e seus comportamentos ou associar alguma pessoa real a uma personagem do jogo e comparar as suas vivências; imagine-se que um dado jogador, ao cruzar-se diariamente numa avenida com um dado sénior – imagine-se de seguida que o mesmo indivíduo experience o jogo e, por isso, seja espetador da vida quotidiana de um personagem jogável que, também, é sénior, para além de saber que a personagem fictícia sofre de depressão. Ora, é natural que o mesmo possa fazer uma

associação entre o senhor que observa regularmente no mundo real e o protagonista, criando não só um laço emocional pelo personagem fantasioso dado o seu estado mental incluir o conhecimento de um senhor numa avenida real com o qual consegue encontrar semelhanças mas também aprofundando a possível preocupação e ligação para com o senhor real dado ter-lhe sido apresentada toda a situação completa, objetivos e motivações de um personagem virtual em dirigir-se todos os dias a uma avenida; o facto de se dar importância à construção do mundo jogo, nomeadamente a nível visual, contribui para induzir a imersão espacial introduzida em **2.3 Empatia – Empatia nos jogos digitais** e da contextualização para que o jogador sinta uma resposta emocional – favorecendo, então, a imersão emocional;

- **Desenvolver um protagonista** que fosse de certo modo **atraente** e agradável ao olhar, desvalorizando mitos como o apresentado em **2.5 Depressão – Depressão e suicídio nos media** que afirma que quem é portador de depressão exibe uma aparência diferente dos outros – especulando-se, portanto, que seja mentira que essa pessoa necessariamente se apresente com uma imagem pouco cuidada, e estimulando a possibilidade da fomentação do **halo effect** perante o protagonista, referido previamente em **2.4 Personagem – Primeiras impressões**, na medida em que ao associar-se características positivas a uma personagem atraente possa, nomeadamente, facilitar a criação de emoção numa audiência;
- **Elaborar várias personagens secundárias** com as quais o protagonista fosse dialogar – tanto a nível visual como de personalidade (recorrendo, por exemplo, ao *Five Factor Model* e à caracterização de uma personagem segundo Freeman e Sloan apresentados em **2.4 Personagem – Personalidade**) – de forma que à medida que o personagem jogável interaja com os demais seja evidenciada a postura e personalidade das personagens secundárias e os motivos pelos quais as mesmas adotam essa atitude, para que assim permita adquirir uma maior complexidade e que seja melhor contextualizado e credível o comportamento do protagonista; a interpretação da postura das personagens secundárias perante a jogável permite, consequentemente, uma melhor interpretação do jogador da reação do protagonista perante as mesmas e, por isso, uma melhor percepção do seu comportamento – o que fomenta a empatia cognitiva e, dando um maior contexto das motivações para tais atos, a empatia afetiva, apresentados em **2.3 Empatia – Definição de empatia**, sendo esta última forma de empatia uma resposta emocional conseguida através de mecanismo de ressonância emocional e imitação conseguidos, nomeadamente, graças aos neurónios-espelho identificados em **2.3 Empatia – Componente neurobiológica da empatia**; algumas possíveis conclusões do espetador e a descrição comportamental das variadas personagens pode ser encontrada no **Apêndice 7.11**, além de uma representação esquemática da relação entre o protagonista e os outros membros do jogo baseada no “círculo interpessoal” observado em **2.4 Personagem – Primeiras impressões**;

- **Elaborar personagens** com múltiplas **expressões faciais** – dado que para além do **foco na narrativa**, tal como referido em **2.3 Empatia – Empatia nos jogos digitais**, ser decisivo na comunicação empática, a **prevalência de corpos** de três dimensões e de **expressões faciais** ajuda à **construção de empatia** e assegura uma experiência de jogo mais interessante (Junior et al., 2021); além disso, a permanência de elementos visuais estáticos que identificam uma personagem num jogo digital é característica dos jogos *visual novel*, tal como afirmado em **2.2 Jogo digital – Visual novel vs. Adventure games**;
- **Desenvolver uma narrativa** passível de ser dividida em três partes – *Apresentação, Confrontação e Resolução* -, tal como apresentado em **2.2 Jogo digital – Narrativa** através da antecipação da ocorrência de dois pontos de viragem do enredo que permitam a transição entre as fases supracitadas e, devido à existência de *plot twists*, o estímulo da imersão temporal identificada em **2.3 Empatia – Empatia nos jogos digitais**; para além disso, definir como prioridade o foco no desenvolvimento de uma narrativa profunda e complexa, porque para além de, como referido anteriormente, promover a imersão temporal, captando assim a atenção do jogador e incentivando a sua curiosidade quanto ao desfecho da trama, também pode promover a imersão emocional ao oferecer ao jogador a possibilidade do mesmo entender melhor as personagens intervenientes;
- **Adotar** a nível de **interface gráfica** de utilizador um sistema semelhante ao de uma típica *visual novel* – um fundo visual estático que ilustra o espaço atual do mundo de jogo com imagens das personagens intervenientes por cima que transmitem o seu diálogo numa caixa de texto para o efeito, tal como o referido em **2.2 Jogo digital – Visual novel – Adventure games**;
- **Relacionar** a **depressão** com os conceitos de **stress** e de **luto na história** – uma vez ter-se explicado essa mesma relação nas secções **2.5 Depressão – Stress e depressão** e **2.5 Depressão – Luto e depressão**, procurou-se definir um protagonista que evidenciasse essa mesma ansiedade e instabilidade emocional - ao mostrá-lo em momentos de crise e ruminantes – e ao qual o papel do luto fosse triunfal para explicar-se a sua caracterização e motivação ao longo da trama – o senhor idoso mostrar-se depressivo devido ao luto não superado da perda da sua mulher; para a caracterização do personagem principal também se achou interessante recorrer-se ao arquétipo apresentado em **2.4 Personagem – Personalidade** designado por *The Lost Soul*.

Usando a obra “*A Máquina de Fazer Espanhóis*” (Mãe, 2016) como inspiração, que expõe a vida quotidiana de um senhor de terceira idade viúvo que habita num lar de idosos e na qual é recorrentemente usada uma linguagem melancólica e fatalista da vida⁴⁶, foi então realizada uma história centrada num senhor de idade que, de igual forma, tivesse perdido a

⁴⁶ Apesar de não surgirem apenas em pessoas portadoras de depressão, a melancolia (que pode ser interpretada como humor deprimido) e visão fatalista (que pode ser vista como um “sentimento de desesperança”) podem traduzir-se, e de acordo com a secção **2.5 Depressão – Definição de depressão**, como sintomatologia de depressão *major*: “humor deprimido” está presente tanto no DSM-5 como no ICD-11 e “sentimento de desesperança relativamente ao futuro” consta no ICD-11.

mulher, razão essa pela qual teria começado a sofrer sintomas que indicassem a presença de perturbação depressiva maior.

No entanto, seria irrealista mostrar a pessoa idosa constantemente em crise, isto é, em modo de angústia e ruminação permanentes – até porque, e apesar do humor deprimido ser um dos sintomas principais da perturbação, este não precisa necessariamente de ser experienciado na totalidade do dia ou todos os dias (American Psychological Association, 2014), para além de que, e tal como referido em **2.5 Depressão – Depressão e suicídio nos media**, representações esporádicas de demasiados sintomas em simultâneo durante um curto período não é um retrato realista de alguém portador da doença. Assim, surge a ideia de, ao longo do enredo, retratar o personagem jogável de forma a não evidenciar sempre o seu estado depressivo, ou de não tornar essas ocasiões demasiadamente explícitas – servindo-se do exemplo de Anna Fox, protagonista do filme da Netflix *“The Woman in the Window”* (2021).



Figura 47 – Momentos ilustrativos de *“The Woman in the Window”* (Wright, 2021).

O referido filme relata o quotidiano de Anna Fox, uma psicóloga aposentada depressiva e agorafóbica⁴⁷ que, e após receber a visita de um novo vizinho, adquire uma elevada preocupação para com o seu bem-estar enquanto esconde a sua verdadeira história. É posteriormente revelado ao espetador que perdera a sua família num acidente de viação (ao invés de se ter separado do marido que levara a filha, como havia contado), razão pela qual vive perturbada e, domada pela culpa (nomeadamente, por ser ela a conduzir), pensa em pôr termo à vida (Torres, 2021; Wright, 2021).

Tal como Anna Fox, o protagonista da história do jogo a ser desenvolvido teria um passado envolto em mistério e seria exibido a aparentar ser alguém que não o é, para além de haver a intenção de o mostrar a interagir com outras personagens, preocupando-se com o seu bem-estar; além disso, o próprio seria o responsável por um suposto acidente rodoviário que vitimizara a sua esposa.

Outra referência audiovisual considerada fora o filme de humor negro francês *“Tatie Danielle”* (1990), no qual a protagonista Danielle Billard, uma idosa viúva rabugenta, tiraniza todos à sua volta. Todavia, a longa não fora pensada como inspiração por causa da sua história em si – mas por causa de um acontecimento perto do seu final. Abandonada por todos dado o seu temperamento, incluindo pela sua sobrinha Catherine, Danielle começa a

⁴⁷ Agorafobia é uma perturbação de ansiedade caracterizada pelo medo e ansiedade desproporcionais de um dado indivíduo em situações que envolvam, entre outros, a necessidade de sair de casa sozinho (Nussbaum, 2013).

demonstrar comportamentos bizarros, deixando de se cuidar e desorganizando a sua casa, que se encontra suja e cheia de detritos espalhados – o que alude a uma possível perda de juízo (Chatiliez, 1990).



Figura 48 – Danielle, de “*Tatie Danielle*” (Chatiliez, 1990).

Considerando este *media* digital como uma orientação para a história do protótipo, supôs-se criar um momento na narrativa no qual o protagonista sénior entrasse num estado de alienação, isto é, começasse a sentir-se distante de si próprio e dos outros e sentisse estranheza perante si e um sentimento de desistência de si próprio (Barclay, 2018). Note-se, contudo, que esta situação, apesar de pretender demonstrar um grau de perturbação, não tem como finalidade declarar um exemplo de expressão de qualquer tipo de delírio ou alucinação.

Outra inspiração provém do anime “*Inuyashiki: Last Hero*” – no qual o protagonista Inuyashiki é um homem de meia-idade que aparenta ter uma idade mais avançada do que a realidade, uma vez o seu estado abatido e sofrer de depressão; além disso, encontra-se a passar por uma fase complicada da sua vida, uma vez ter sido diagnosticado com cancro do estômago e considerar-se um fardo para a sua família, que o ignora, o que contribui ainda mais para o seu sentimento de tristeza.



Figura 49 – Ichiro Inuyashiki, personagem de maior relevância em “*Inuyashiki: Last Hero*” (2017), procurando manifestar angústia (J. Costa, 2018; Sato et al., 2017).

De modo análogo, foi tomada a decisão de retratar o protagonista, denominado “OLD MAN” como alguém instável a nível emocional.

Por último, e à semelhança do que ocorre no filme “*Up*” (2009), no qual o personagem principal, Carl Fredricksen, é manipulado com o intuito de abandonar a sua moradia para ingressar num lar e o mesmo recusa constantemente, visto não querer separar-se do lugar onde vivera com a sua esposa falecida, o idoso do jogo a vir a ser desenvolvido será também persuadido a abandonar a sua casa por uma segunda pessoa – à qual nega realizar a sua

vontade por, igualmente, não querer abandonar o local físico que o une à amada que havia perdido (Docter, 2009).

Em suma, pretende-se criar um jogo que acompanhe a vida quotidiana de um senhor de idade e a forma como lida com o luto da sua mulher e a depressão que tem vivenciado, nomeadamente ao mascarar os seus sentimentos e ajudar o próximo, e que acabará por chegar a um estado de mal-estar emocional tão elevado que considerará pôr termo à vida, na medida em que se sente culpado pela morte da sua esposa.

■ Género de jogo, Audiência, Plataforma e Perspetiva

A análise de diversos jogos digitais, presentes tanto na secção **2.2 Jogo digital (Visual novel vs. Adventure games)** como no capítulo **3 Casos relacionados**, para além da exploração dos diversos géneros de jogo disponíveis, nomeadamente, por Adams, em **2.2 Jogo digital – Taxonomia dos jogos digitais**, fez com que o autor optasse pelo desenvolvimento de um *Visual Novel Adventure Game*: um jogo que possuísse características de ambos os géneros, nomeadamente a organização visual de uma VN e o seu sistema de diálogo e a interação com objetos de um jogo de aventura ou VN:

- Primeiro, decidiu-se desde o início que o jogo digital a vir a ser criado teria uma grande componente narrativa, de modo não só a ser possível focar-se no desenvolvimento da personagem jogável e do seu estado emocional ao longo da trama, através da estimulação, sobretudo, da empatia cognitiva, seguida da afetiva (tal como foi enunciado em **2.3 Empatia – Definição de empatia**) como também devido ao tempo reduzido para o desenvolvimento do protótipo, tendo em conta necessitar-se, posteriormente, de finalizar a investigação e elaborar o artefacto que é este documento;
- Depois, e relembrando o conceito de jogo de aventura apresentado em **2.2 Jogo digital – Taxonomia dos jogos digitais**, um *media* deste género tem como uma das principais características o não ter como prioridade o combate e ação, isto é, não ter mecânicas de jogo demasiado complexas. Esta informação, que se traduz em optar-se por um *gameplay* simplificado, promove a comunicação empática, de acordo com o que foi apresentado em **2.3 Empatia – Empatia nos jogos digitais**;
- Embora seja comum a prevalência de uma narrativa ramificada em jogos de aventura, tal como em *Detroit: Become Human*, *A Wolf Among Us* e *misssed messages* apresentados na secção **3.1 Jogos de aventura point-and-click**, onde a deliberação perante escolhas muda o rumo da história, também existem outros em que tal particularidade não se encontra tão presente, adotando por isso uma narrativa linear: é o caso de *Myst* e de *The Secret of Monkey Island*, jogos de aventura clássicos, e *The Blind Prophet* e *Deponia*, mais recentes, todos apresentados em **2.2 Jogo digital – Visual novel vs. Adventure games**, adotando por isso uma experiência de jogo de aventura mais tradicional. No entanto, a existência de um enredo nodal não invalida a interatividade do jogo – neste caso, o mesmo será focado na realização de pequenos

problemas ao interagir-se com elementos no cenário do jogo, de modo a se descobrir como fazer avançar a narrativa (linear). Deste modo, e tal como é reforçado em **4.2 Pré-produção – Narrativa**, mantém-se a responsabilidade no jogador na medida em que é o próprio que, ao **agir**, realizando **ações** no jogo de forma a tentar completá-lo, é responsável pelos acontecimentos que possam envolver o protagonista – fazendo-se referência ao conceito de “agência” presente em **2.3 Empatia – Empatia nos jogos digitais**;

- Assim, e à semelhança dos jogos citados acima com narrativa linear, definiu-se inicialmente que se iria **desenvolver um jogo de aventura** igualmente com enredo nodal; Ponderou-se também adotar como mecânicas de jogo as comuns nesses mesmos jogos – a inspeção de objetos e interação com personagens através do clique do rato – tal como o ilustrado tanto em **2.2 Jogo digital – Visual novel vs. Adventure games** como em **3.1 Jogos de aventura point-and-click**;
- De forma a promover a imersão temporal, apresentada em **2.3 Empatia – Empatia nos jogos digitais**, na qual a construção de um enredo complexo é o principal foco, e sabendo igualmente a partir da mesma secção de que qualquer tipo de *media* pode fomentar esta mesma imersão – como um livro –, pareceu plausível para o autor desta investigação implementar, portanto, um jogo que possuísse uma elevada base textual; além disso, pareceu adequado dado o tempo útil disponível. Por tudo isto, considerou-se implementar uma VN, um género de jogo que, e tal como escrito em **2.2 Jogo digital – Visual novel vs. Adventure games**, possui um uso intensivo de texto e ênfase na leitura como atividade central;
- Por isso mesmo, deliberou-se a adição de mecânica de jogo um sistema de diálogo com interação através do clique, idêntica à presente em VN;
- De modo a promover a imersão emocional, referida em **2.3 Empatia – Empatia nos jogos digitais**, deliberou-se ser essencial o desenvolvimento de visuais das variadas personagens nos quais fosse evidenciada uma panóplia de expressões faciais – tais como as mostradas em *Vampire: The Masquerade – Shadows of New York* e em *Danganronpa 2: Goodbye Despair* na secção **2.2 Jogo digital – Visual novel vs. Adventure games** – de modo a fomentar, por exemplo, a leitura de expressões corporais característica da empatia cognitiva presente em **2.3 Empatia – Definição de empatia**; sendo assim, e tal como está mostrado em **2.2 Jogo digital – Visual novel vs. Adventure games** que o estilo VN tem essa como uma das suas particularidades, esta acaba por ser mais uma razão para a implementação de uma VN;
- Por fim, e tendo em vista as mecânicas de jogo referentes à interação através do clique com o mundo de jogo exemplificadas dos jogos VN *Root Film* e *Danganronpa 2: Goodbye Despair* em **3.2 Jogos Visual Novel**⁴⁸, decidiu-se finalmente elaborar um jogo que misturasse os dois géneros de jogo mencionados – construindo-se, assim, um *Visual novel adventure game*.

⁴⁸ Apesar de serem consideradas VN, a inspeção de elementos presentes no cenário, e apesar de também poder ser associada a um jogo *visual novel*, é tipicamente mais associada a jogos de aventura; pode-se, por isso, dizer que os dois jogos mencionados em **3.2 Jogos Visual novel** tratarem-se de jogos VN com mecânicas de jogo de aventura; ou seja, no máximo, pode-se igualmente considerar ambos como *visual novel adventure games*.

Relembrando que o estudante pretende que, de algum modo, o seu jogo pudesse contribuir para a quebra de estigma perante a doença da depressão, aliado ao facto de o próprio conter temáticas associadas ao suicídio, decidiu-se, tendo em consideração as recomendações do sistema europeu de classificação de conteúdo de jogos eletrónicos *Pan European Game Information* (PEGI, 2003), que o protótipo se iria dirigir para maiores de 18 anos (PEGI 18) – uma vez que irá conter elementos de violência excessiva (suicídio) e recorrer a linguagem inapropriada (PEGI, 2003).

A seguinte linha de pensamento acabou por ser elaborada de forma a decidir-se qual a plataforma do jogo digital a ser desenvolvido:

- Em primeiro lugar, pesquisou-se sobre qual a plataforma mais usada pelos jogadores, com o intuito de atrair um maior número de elementos do público-alvo (visto os dois grandes objetivos, tal como descrito em **1.5 Motivações pessoais** e em **2.1 Problemáticas**, consistir na estimulação da aptidão empática na população, já que a mesma se encontra deficitária, e a promoção da importância da saúde mental e da necessidade de redução de preconceitos relativos ao tema), descobrindo-se que se trata dos dispositivos móveis: em 2022, e tal como se pode verificar na figura abaixo, 52% dos jogadores opta por dispositivos móveis, em detrimento, por exemplo, do computador, que atinge uma percentagem de uso de 20% (F., 2022);

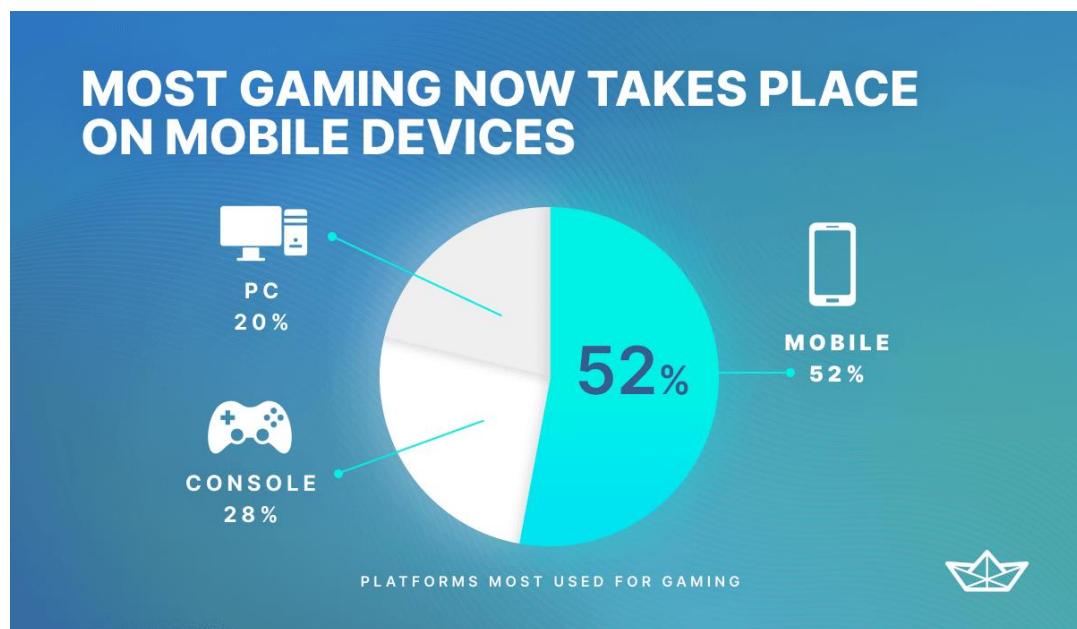


Figura 50 – Preferência por dispositivos móveis para experiências de *gaming* (F., 2022).

No entanto, deliberou-se não ser adequado, no caso em questão, criar-se um jogo para tal plataforma porque:

- ✓ Os dispositivos móveis são usados, sobretudo, para jogos casuais (designados por *puzzle games* em **2.2 Jogo digital – Taxonomia dos jogos digitais** por Adams), isto é, aqueles que são desenhados para sessões de jogo curtas (ironSource, 2021); uma vez que a intenção é igualmente testar se é possível comunicar-se empatia por um personagem jogável fictício, não pareceu adequado ao autor adotar um género de jogo no qual, presumivelmente, não houvesse o tempo necessário para desenvolver e aprofundar a história como também para que o próprio jogador estivesse exposto ao próprio jogo (isto é, não só limitar no processo de game design a complexidade da narrativa, reduzindo-a e tornando-a mais simplificada, como também limitando o tempo que o utilizador, ao adotar uma sessão curta de experiência de jogo, estivesse mergulhado no enredo, acabando por não o entender na sua plenitude – o que poderia afetar sobretudo a compreensão da trama – imersão temporal – e o laço emocional criado – imersão emocional (enunciadas em **2.3 Empatia – Empatia nos jogos digitais**);
- ✓ Tendo-se optado pelo desenvolvimento de um *visual novel adventure game* com uma componente textual considerada, pareceu mais uma vez inadequada a escolha de um dispositivo móvel, dada as suas dimensões reduzidas comparativamente a um monitor de um computador (Solod, 2023);
- ✓ O computador, com uma percentagem de 63%, é considerada a plataforma favorita para o desenvolvimento de jogos digitais (Dimitrievski, 2023).

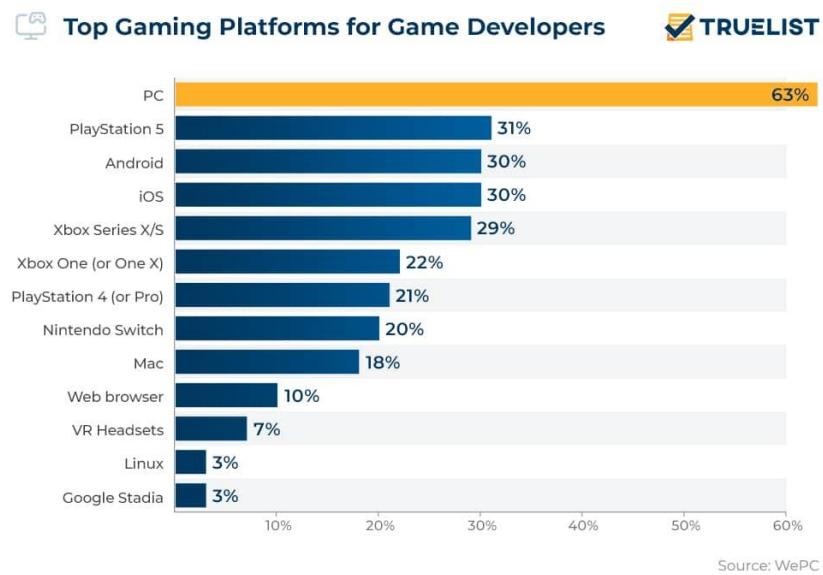


Figura 51 – Plataformas favoritas para desenvolvedores (Dimitrievski, 2023).

Note-se na figura acima que a plataforma “computador” (PC) se encontra na liderança com 63%, enquanto os sistemas operativos para dispositivos móveis “Android” e “iOS” adquirem ambos o valor exato de 30%.

- Em segundo lugar, foi igualmente deliberado sobre qual o sistema operativo a usar para se executar o jogo – tendo-se optado pelo Windows, por ser o sistema operativo mais utilizado, como se pode comprovar pela figura seguinte (Statcounter Global Stats, 2023).

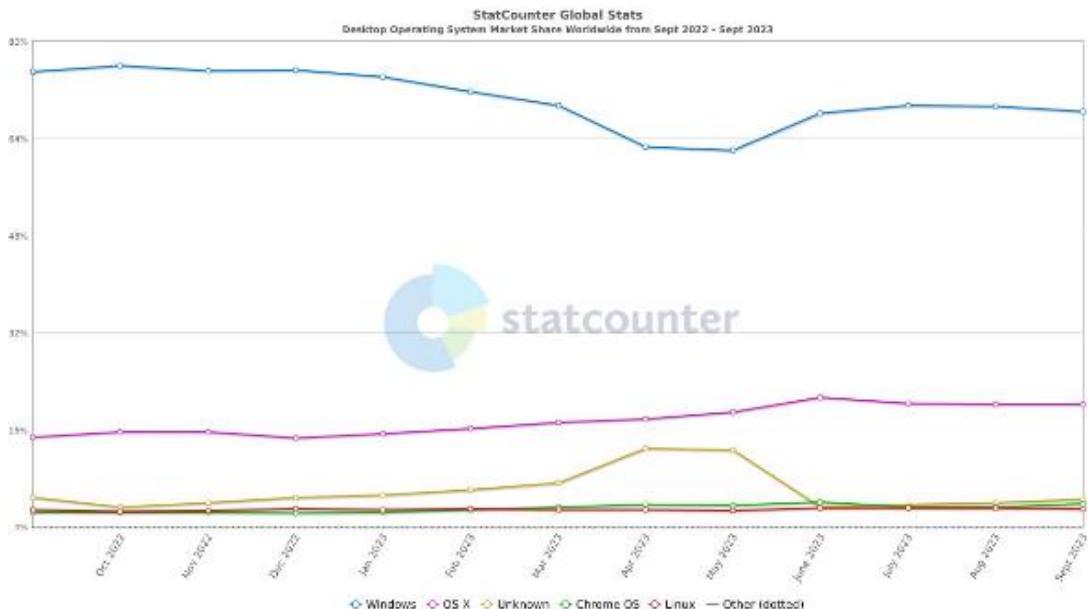


Figura 52 – Participação no mercado de sistemas operativos de computador (Desktop) a nível global (Statcounter Global Stats, 2023).

Relativamente à perspetiva de jogo, optou-se pela em terceira pessoa – isto é, uma perspetiva na qual se consegue recorrentemente observar a personagem jogável, para estimular a fomentação de empatia para com o mesmo; embora, e tal como já foi realçado em **2.3 Empatia – Empatia nos jogos digitais**, não haja grande consenso relativo a qual perspetiva de jogo favorece realmente a comunicação empática, após um pequeno jogo realizado numa unidade curricular paralela descrito em **7.1. Estudo exploratório – unidade curricular de realidade virtual (desenvolvimento)** o autor acabou por adotar a perspetiva em terceira pessoa.

■ Mecânicas de jogo

Por forma a priorizar uma narrativa mais profunda e uma jogabilidade mais simples, tal como foi apresentado na secção **2.3 Empatia (Empatia nos jogos digitais)** e à semelhança do que foi elaborado em **4.2 Pré-produção – Ideia final de jogo** e **4.2 Pré-produção – Género de jogo, Audiência, Plataforma e Perspetiva**, decidiu-se que o jogo teria como mecânicas:

- **Sistema de diálogo**, no qual seriam apresentados os diálogos em formato textual; deve permitir que o jogador avance a apresentação gradual do texto e uma interação com o clique do rato para passar para o próximo diálogo;

➤ **Inspeção de objetos e interação com personagens** – semelhante ao mostrado, especificamente, na secção **3.2 Jogos Visual Novel**: é revelado um ambiente estático sob o qual são colocados objetos e personagens que, e sob um cenário de duas dimensões (2D), permitiria a interação ao mover-se o rato do computador pelo ambiente e clicando num dado elemento.

■ **Narrativa**

É importante relembrar e salientar que, e tal como foi anunciado em **4.2 Pré-produção** – **Ideia final de jogo**, que o personagem jogável do jogo a ser criado identifica-se como uma personagem do género masculino e de idade avançada – pertencendo à faixa etária da terceira idade.

O próximo passo foi desenvolver uma narrativa para o jogo digital, que pode ser consultada no **Apêndice 7.5** – processo esse que serviu como ocasião para ponderar a conceptualização da personagem que, nomeadamente, pode ser encontrada no **Apêndice 7.4**. De seguida, é revelado o processo de criação deste artefacto.

Em primeiro lugar, definiu-se definitivamente que a narrativa se iria desdobrar por um período de sete dias e que a estrutura da trama do jogo digital a ser criado seguiria o formato identificado por *riches to rags*, apresentado na secção **2.2 Jogo digital - Narrativa** do capítulo **2 Enquadramento Teórico**. Esta decisão baseou-se, sobretudo, nas três seguintes razões:

- **Mostrar o protagonista** sendo alvo de **situações difíceis e emocionalmente complexas** não só é uma técnica de fomentação de emoção (Freeman, 2004) como também permite revelar o “verdadeiro eu” da mesma (Pollack, 2019); ou seja, ao estimular-se emocionalmente o personagem jogável, este terá uma reação comportamental que vá de encontro à sua personalidade real e mais vincada, demonstrando melhor o seu comportamento e justificando-o. Ora, tal como foi explicado na secção **2.3 Empatia**, a elucidação comportamental da postura de uma dada personagem fomenta a empatia cognitiva que, por sua vez, e uma vez que contextualiza esse mesmo comportamento, facilita a comunicação de empatia afetiva (Sampat, 2017), baseada numa resposta emocional do jogador perante o estado emocional do protagonista;
- Promover a sensação de “**agência/ação**” ao jogador – apesar de ser facilitada ao oferecer-se ao jogador a tomada de escolha de decisões importantes que envolva o destino do protagonista, tendo em vista que influencia o estado emocional do jogador devido às consequências mostradas no jogo pelas suas ações (tal como foi dito na secção **2.3 Empatia – Empatia nos jogos digitais**) e desse estado poder ser, nomeadamente, atingido através de uma narrativa interativa (ramificada), como as que foram apresentadas em **2.2 Jogo digital – Narrativa**, optou-se por não se realizar uma narrativa de jogo extensamente ramificada, isto é, uma narrativa aberta ou mista

na qual estivesse incluído igualmente um enredo aberto; em primeiro lugar, porque o autor previu que não iria ser possível de ser implementada em tempo útil para a investigação, tendo em consideração a necessidade de aprender o funcionamento de um novo motor de jogo e a vontade em ser o próprio a elaborar o visual do jogo, não recorrendo a gráficos de terceiros; em segundo lugar, porque a implementação de uma única linha narrativa é recorrentemente usada em jogos de aventura – tal como já foi dito em **4.2 Pré-produção – Género de jogo, Audiência, Plataforma e Perspetiva**. Assim, determinou-se que o protótipo adotaria um enredo linear, também designado por nodal – apresentado em **2.2 Jogo digital – Narrativa**;

- Desenvolver uma **história** que envolva a **temática da depressão**, na qual o humor deprimido seja o sintoma mais presente (apresentado em **2.5 Depressão**) do personagem jogável e o mesmo evidencie uma personalidade neuroticista, isto é, marcada pela instabilidade emocional, tal como foi evidenciado em **2.4 Personagem – Personalidade**, de modo que no fim a mesma acabe em estado de “possível tragédia implícita”⁴⁹. A ideia de elaborar um protagonista que não tenha, digamos, um final feliz prende-se não só com o intuito de elaborar uma narrativa mais credível e sincera para com a experiência da depressão, sem desvalorizar nem suavizar a temática (como mostrar, necessariamente, um lado otimista na luta do protagonista contra o seu défice de saúde mental), mas também por ser pouco plausível num espaço de sete dias o personagem jogável mudar radicalmente de postura e melhorar consideravelmente relativamente à sua condição depressiva – o autor especula não parecer credível um final feliz, não só por ter recuperado num espaço de tempo tão curto como também por, e de acordo com a sua opinião pessoal, desvalorizar o problema – passando a imagem de que, aconteça o que acontecer, todos os problemas acabam por se resolver, mesmo tendo uma atitude passiva no seu processo de resolução.

É crucial relembrar-se que os principais motivos para a adoção do tema da depressão se prende com a intenção de promover a problemática de depressão, uma problemática comum e atual (tal como escrito em **2.1 Problemáticas – A problemática da depressão** e em **2.5 Depressão**) ainda estigmatizada, e de promover a representatividade da doença em *media* digitais e o diálogo sobre o tema entre todos (e não só apenas entre profissionais de saúde), de forma a que todos sejam capazes de ajudar o outro que se encontre nestas circunstâncias e que quem por elas esteja a passar possa encontrar algum tipo de conforto em ver-se, até certo ponto, representado (tal como apresentado em **1.5 Motivações pessoais**). Este discurso pode parecer contraditório – o facto de, e como mostrado em **4.2 Pré-produção – Género de jogo, Audiência, Plataforma e Perspetiva**, se ter definido como público-alvo do jogo todos os de idade igual ou superior a 18 anos – não excluindo por isso os que sofrem de depressão. Também se referiu anteriormente que se iria recorrer a um formato narrativo que culminasse na ruína do protagonista – o que, pode-se pensar, pode afetar o estado emocional daqueles

⁴⁹ A intenção foi de, e desde o começo, mostrar um final para o protagonista que pudesse ser interpretado como um ato suicida; no entanto, o ato em si nunca seria mostrado explicitamente.

que, estando dentro da faixa etária do público-alvo, sofram de depressão e joguem o jogo digital. Contudo, e tal como foi referido em **2.5 Depressão – Depressão e suicídio nos media**, falar sobre suicídio com alguém em risco não lhes aumenta necessariamente a hipótese de tirarem a própria vida – para além de se tencionar implementar as diretrizes sugeridas na mesma secção, tais como a presença de um aviso de conteúdo no início e de um painel que disponha de contactos de ajuda para pessoas em risco no fim do jogo, recomendadas para demonstrar estas temáticas em media digitais de modo a salvaguardar o jogador.

Assim, e como base do processo criativo do jogo digital, foram consideradas as obras “*No Longer Human*” (1948), livro escrito pelo autor japonês Osamu Dazai, com nome original *Ningen Shikkaku* (tradução “Vida cheia de vergonha”) e publicado em 1948 um mês após o seu suicídio, conta e história de um jovem perturbado de nome Oba Yozo, alguém incapaz de revelar o seu verdadeiro eu aos outros e que, em vez disso, mantém uma fachada de divertido perante os demais, relatando a vivência de um indivíduo marcado pela amargura e alienação individual que culmina numa série de tentativas de suicídio (Dazai, 1948) e “*The Picture of Dorian Gray*” (1890), romance filosófico do escritor e dramaturgo Oscar Wilde, relata uma trama em torno de um retrato pintado por Basil Hallward, um amigo de Dorian apaixonado pela sua beleza; este retrato torna-se no cerne de um pacto diabólico no qual Dorian vende a sua alma por beleza e jovialidade eterna, garantindo que a sua imagem envelheça no seu lugar e registe todos os seus pecados (Wilde, 1890). Tornando-se cada vez mais obsessivo com a sua própria juventude, Gray fica cada vez mais isolado da sociedade e de si mesmo, pelo que esta alienação colmata na sua autodestruição, quando tenta destruir o seu próprio retrato num ato de revolta (Y. Zhang, 2016). Ambas as obras seguem a estrutura de arco narrativo *riches to rags*, também designada por tragédia.

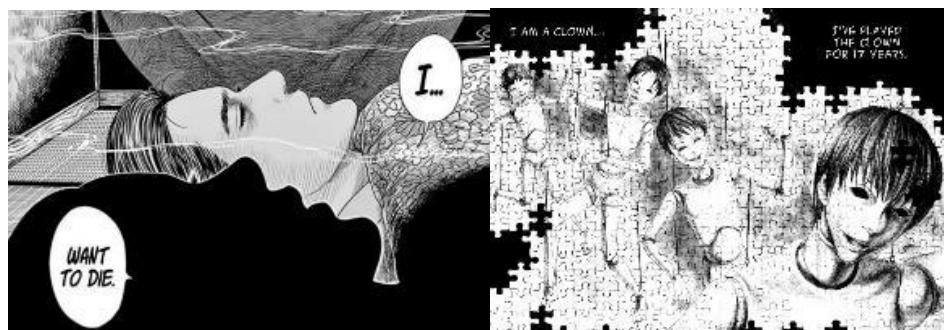


Figura 53 – Exemplos ilustrativos de adaptações para mangá⁵⁰ de “*No Longer Human*” de Junji Ito e Usamaru Furuya, o que ressalva a importância de uma obra considerada um clássico da literatura japonesa do século XX (Furuya, 2009; Ito, 2017).

⁵⁰ Mangá é o nome dado a banda desenhada japonesa (Cambridge Dictionary, 2023).

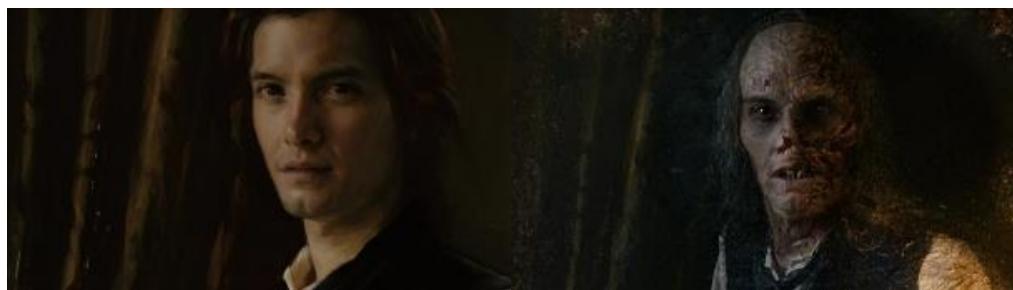


Figura 54 – Evolução do retrato de Dorian na adaptação para cinema da obra *“The Picture of Dorian Gray”* datada de 2009 – *Dorian Gray* (Parker, 2009).

A sua atitude libertina vai sendo refletida no mesmo, tornando-o imutável de beleza; no fim, o protagonista sai derrotado ao não conseguir controlar o mal que se foi formando dentro de si, e a sua redenção, tardia, não o livra da autodestruição.

Repare-se na incidência de três conceitos nos parágrafos anteriores, aquando da sinopse da narrativa das obras de referência supracitadas: isolamento, alienação e autodestruição. Estas noções – entre elas a de alienação, apresentada na secção 2.5 **Alienação** – foram usadas para ajudar na caracterização do personagem principal do jogo digital realizado – o protagonista “OLD MAN” seria um alguém solitário, o que iria de encontro à sua natureza depressiva⁵¹ –, que no desenrolar da história acabaria por desenvolver alienação – associada a sentimentos de vazio, insegurança, impotência e exclusão social – que, agravando os sintomas da depressão (Barclay, 2018), culminaria no seu autoextermínio.

Tendo isto como base, deliberou-se a elaboração da narrativa – focada num idoso que se dirige diariamente a uma avenida de modo a realizar uma dada ação, para a qual necessita necessariamente de ajuda para atravessar a estrada e para achar uma flor para oferecer a “alguém”. Pode-se sempre consultar o guião original do enredo no **Apêndice 7.5**.



Figura 55 – Estrutura em três atos implementada na narrativa do jogo – na qual estão presentes os dois pontos de viragem principais como um pequeno resumo de cada uma das partes. (*) subjetividade do acontecimento.

⁵¹ Existem estudos que comprovam a existência de uma associação entre a solidão e a depressão – nomeadamente em faixas etárias acima dos 50 anos (S. L. Lee et al., 2021).

■ Título do Jogo e Significado

Findada a primeira versão da nova narrativa, tentou-se determinar um título relevante para identificar o jogo digital – chegando-se, assim, ao termo *onegai*.

Em primeiro lugar, acredita-se que a utilização de uma palavra provavelmente desconhecida pelo jogador, o qual pode deduzir ter-se originado de um idioma diferente do português e inglês, poderia promover um maior interesse e uma captação de atenção imediata por parte do indivíduo.

Em segundo lugar, acentua-se o destaque considerável que a língua japonesa apresenta no enredo – para além de tanto o protagonista como algumas personagens secundárias (como a “TEENAGE GIRL”) conhecerem o idioma, foi através do cursar japonês que o primeiro conheceu a sua futura esposa.

Retomando a ideia anterior – o “OLD MAN” conhecer, ainda um catraio⁵², uma colega de escola que, subentendidamente, se trata da sua mulher -, a expressão どうぞよろしくおねがいします, que romanizada – usando o alfabeto romano – se escreve “doozo yoroshiku onegaishimasu”, é utilizada. Esta frase é essencial na língua japonesa, usada para se apresentar a alguém pela primeira vez – que equivale ao “Prazer em conhecê-lo” em português, embora a sua tradução literal seja, aproximadamente, algo do tipo “Por favor, eu peço-lhe para me tratar bem” (Elon Automation, 2023). Salienta-se que a palavra “onegai” se encontra incluída na frase apresentada – título do jogo que faz alusão à relevância da língua japonesa, na medida que leva o personagem jogável a encontrar-se pela primeira vez com a menina que tornar-se-á sua amada.

Para além disso, a palavra “onegai” individualmente tem uma conotação de “por favor”, isto é, serve para desejar ou pedir algo formalmente. Também pode adquirir uma conexão com a ideia de implorar que algo seja feito. Analisando a narrativa, verifica-se que o protagonista recorre a esta expressão várias vezes, como por exemplo quando implora por ajuda para atravessar a avenida. Com que então, “onegai” como nome do videojogo também tem como finalidade indicar a premissa dramática – o sénior recorrer diariamente à avenida, onde procura por auxílio.

Por último, “onegai” também alude à vontade do personagem em, e ao sentir-se incapaz de carregar o fardo de ter causado a morte prematura da sua esposa, se reunir com a mesma – focado no monólogo do próprio durante o dia VI.

Aquando do desenvolvimento do protótipo, colocou-se uma referência visual escondida no título do mesmo; no dia II, e durante o *flashback* vivido pelo sénior, um contexto de sala de aula aparece com um quadro no qual está escrito inúmeras vezes “onegai” em *hiragana*, um dos três tipos de escrita de caracteres.

⁵² Um rapaz (Catraio - Dicionário Online Priberam de Português, 2023).

4.3 Produção

■ Design

Esta parte do documento será focalizada nos processos de criação de arte a ser incorporada no jogo, aspeto importante considerado já especificado em 4.2 – Ideia final de jogo, na medida em que o desenvolvimento de um mundo de jogo rico (no qual diversos objetos modelados fazem parte) possa contribuir para um aumento da credibilidade do próprio e, assim, possibilitar, tal como enunciado em **2.3 Empatia – Empatia nos jogos digitais**, a imersão espacial, para além de que a criação de modelos corporais identificadores das múltiplas personagens com expressões faciais incluídas facilita a comunicação empática (Junior et al., 2021).

Tendo em conta o produto final ser uma *visual novel* incorporada num jogo de aventura *point-and-click*, similar ao referido, principalmente, em **4.2 Pré-produção – Género de jogo, Audiência, Plataforma e Perspetiva**, concluiu-se que, e para uma maior comodidade na adição dos *assets* no motor de jogo, qualquer visual resultasse da renderização prévia num programa para o efeito (como é o caso do *Blender*); assim, a responsabilidade do *game engine* passa apenas por apresentar a arte que fora previamente processada, pois os objetos modelados, materiais, *shaders*, efeitos de pós-processamento, etc., são compilados numa imagem renderizada.

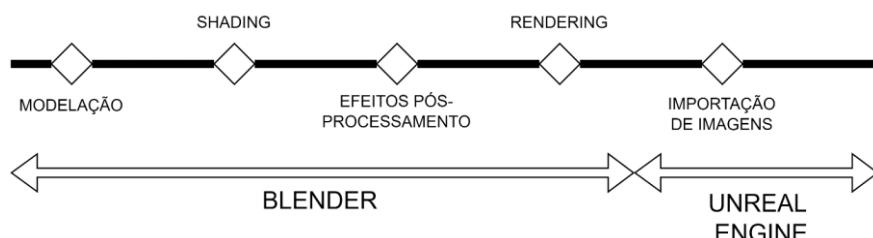


Figura 56 – *Workflow* usado para a criação da arte presente no jogo digital “onegai”.

Design do ambiente

AMBIENTES

Especificou-se dois ambientes diferentes principais onde o jogo se fosse desenrolar: a avenida, local onde o personagem se dirige diariamente até ao dia III, e o ginásio que o próprio começara a frequentar com o intuito de “melhorar a sua mobilidade”. Num estado avançado do desenvolvimento, decidiu-se que funcionaria melhor implementar-se um novo cenário – a sala de estar do “OLD MAN” – em vez de se aludir a esse espaço “por cima” da avenida (como é o caso, por exemplo, de quando o sénior ingressa na cafeteria): e daí, também esse ambiente foi modelado.

Todos os objetos presentes nos cenários foram modelados pelo autor desta dissertação, tendo em mente a primazia pela simplicidade, através da elaboração de modelos *low poly*⁵³ – não só por causa da falta da (ainda) falta de experiência em desenho e modelação do aluno, uma vez ter um *background* mais direcionado para a programação, como também para levar o protótipo a adquirir um aspeto *cartoonish*, isto é, semelhante a um desenho animado, de modo a adicionar à narrativa uma camada que a fizesse ser interpretada como um conto – para além da inexistência de nomes para os personagens, a modéstia dos desenhos transmitiria uma ideia de uma narrativa universal que pretende representar uma mensagem (que, neste caso, se prende com a importância da saúde mental, da sua prevenção e da quebra do estigma que ateima em permanecer).

No caso da avenida, estabeleceu-se que a mesma seria formada por duas vias de trânsito, divididas por um separador de vias ao centro, que estivessem presentes no mínimo dois estabelecimentos abertos ao público – o café e a florista – dado o seu papel na trama, e ainda a subsistência de um sinal de trânsito em alguma localização compreendida por esse mesmo separador – por ser o local alvo de homenagem por parte da personagem principal – e de passadeiras para permitir a travessia do mesmo. Posteriormente, adicionaram-se outros elementos à avenida, não só para torná-la mais completa, mas também para oferecer a possibilidade de o jogador poder inspecionar os objetos das redondezas, não limitando necessariamente a jogabilidade à conversa com outras personagens.



Figura 57 – Desenho final da avenida, primeiro ambiente do videojogo “onegai”, em perspetiva dimétrica⁵⁴.

A conceção da avenida envolveu um conjunto de referências fotográficas de espaços reais, sobretudo das cidades de Aveiro e Ovar – as quais serão apresentadas, fazendo um paralelismo entre retrato real e *in-game*, no **Apêndice 7.6**.

Relativamente ao ginásio, decidiu-se que o cenário tinha de incluir a priori uma zona de passadeiras desportivas (onde o “OLD MAN” estaria a exercitar o corpo) e uma receção, controlada pelo “ATHLETIC MAN”. A mudança de ambiente da avenida para o ginásio marca também uma transição de paleta de cores – enquanto no primeiro as cores são variadas, no

⁵³ É um estilo caracterizado pela utilização de um pequeno número de polígonos na criação de modelos de três dimensões (3D); (Mehrafrooz, 2023).

⁵⁴ É uma projeção (representação) de um dado objeto, apresentado com uma certa inclinação, na qual dois dos três eixos possuem a mesma escala; é frequentemente usada para representar objetos tridimensionais num espaço bidimensional; neste caso, no *gaming asset* (Ching, 1975).

segundo apenas se recorre ao preto e branco. Essa conceptualização dos ambientes teve como objetivo marcar uma mudança de atitude por parte do protagonista – em que se destaca um comportamento desistente e um aumento de momentos de introspeção, culminando num estado alienado do mundo e de si próprio, em que ele admite não compreender que possível razão teria para continuar a viver. O recurso ao preto e linhas esbranquiçadas promove logo a nível visual uma ideia de crueza e de que algo não está certo, e que pode indicar uma tragédia. Também se implementou um efeito visual de turbidez do cenário, de modo a simbolizar a perda de discernimento do “OLD MAN”.

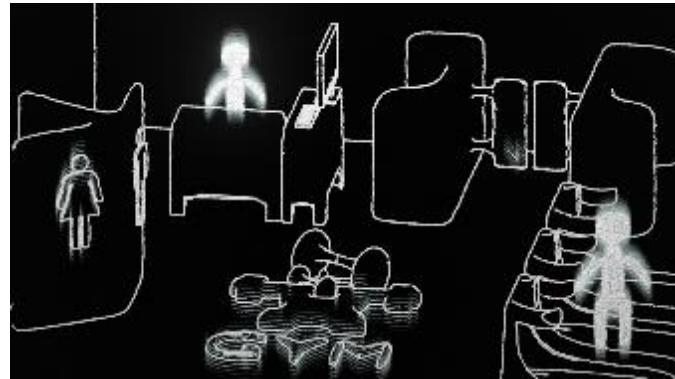


Figura 58 – Representação final do ginásio, cenário contemplado no videojogo nos dias IV, V e VI.

Note-se o efeito turvo (de repetição) em algumas componentes, nomeadamente no logótipo do ginásio, nas casas de banho e nos bonecos representativos das personagens.

Esta noção foi retirada da série animada japonesa “*Danganronpa: The Animation*” (2013), na qual o protagonista Makoto Naegi, um adolescente que ingressa numa escola conceituada, sente um “enjoo espontâneo” que o leva a experienciar uma nova vida, comandada pelas trevas e desespero (Kishi, 2013).



Figura 59 – Makoto Naegi de “*Danganronpa: The Animation*” (Kishi, 2013).

Ele é alvo de tonturas quando se prepara para entrar numa escola secundária conceituada – a *Hope’s Peak Academy* – o que o leva a perder a consciência e a ingressar numa aventura domada pelo desespero (Kishi, 2013).

A estrutura e organização da cena foi levemente baseada na disposição da entrada de uma academia em Ovar, chamada *FastFit*.

Por último – para a criação da sala de estar do “OLD MAN” – pensou-se primeiro em representá-la praticamente vazia, apenas com a sua poltrona ocupada por si ao centro, e que posteriormente apareceria outro tipo de mobiliário ao qual estivesse, de alguma forma, ligado à história do casal. À medida que o senhor fosse recordando cada móvel, o mesmo iria aparecendo a cores, de modo que no final o espaço estivesse, finalmente, completo e banido de ausência de coloração – ao a mulher regressar para ele.

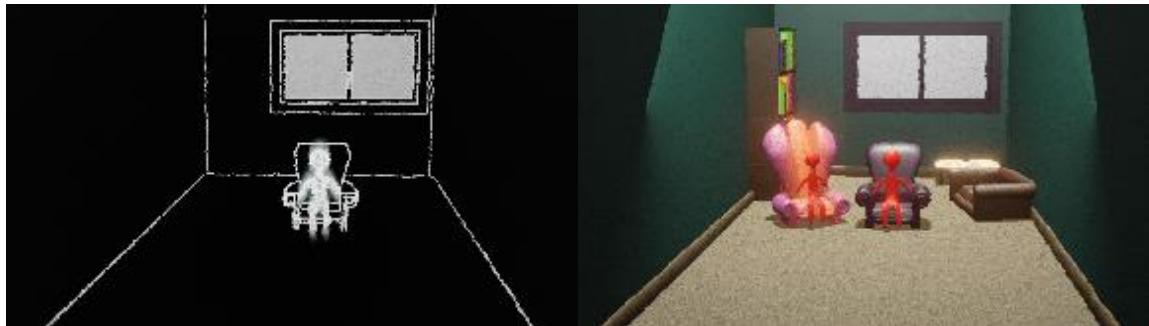


Figura 60 – Paralelismo relativo à sala de estar do “OLD MAN”: no início do seu momento de introspeção, e quando recorda inclusive ter-se livrado da poltrona da sua esposa (no fim da reflexão).

Repare-se no aparecimento de cor e na maior completude da representação do lado direito. Este ambiente, sobretudo a aura de sala gigantesca e a existência de uma janela ao fundo e de uma poltrona no meio, surgiu do filme “*Mr. Harrigan’s Phone*” (2022).



Figura 61 – Disposição da sala de estar do magnata John Harrigan, uma das personagens cruciais de “*Mr. Harrigan’s Phone*” (Hancock, 2022).

Atente-se à grandeza e imensidão da mesma (mais perceptível à direita) – o que levou ao surgimento do conceito em recriar também um espaço de volume semelhante, mas vazio (Hancock, 2022).

RELAÇÃO ENTRE AMBIENTE E MECÂNICAS DE JOGO

Sobretudo aquando da ocorrência da avenida como ambiente mostrado do mundo de jogo, é oferecido ao jogador a possibilidade de inspeção de objetos e, sobretudo, o diálogo com várias personagens (sobretudo no primeiro dia da trama); isto é, a mecânica de jogo principal proveniente do género de aventura é implementada por cima de cada ambiente elaborado.

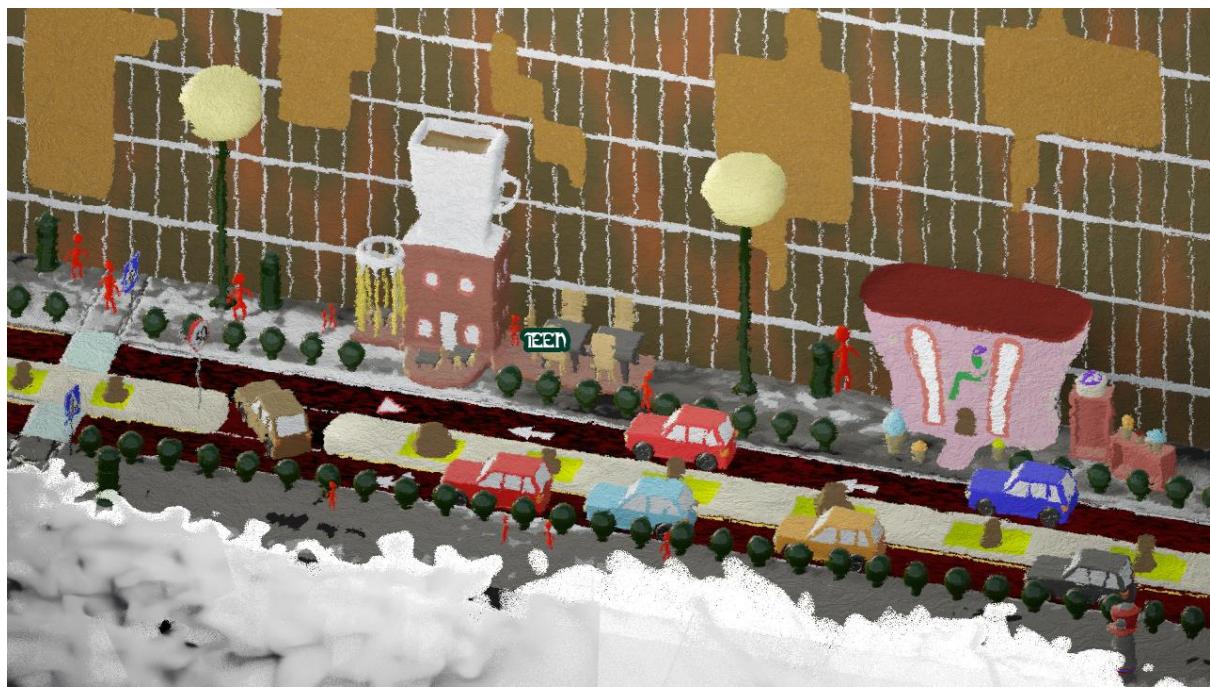


Figura 62 – Exemplo de gameplay do protótipo, no qual é evidenciada, em primeiro lugar, a interação com uma personagem (“TEEN”), seguido do sistema de diálogo (I).



Figura 63 - Exemplo de gameplay do protótipo, no qual é evidenciada, em primeiro lugar, a interação com uma personagem (“TEEN”), seguido do sistema de diálogo (II).

A intenção de, nomeadamente, desenvolver a mecânica de jogo de interação com personagens através do aparecimento de um identificador da mesma ao pairar-se o rato sob o ambiente (como por exemplo, o aparecimento da designação “TEEN”, sem mais nenhum elemento que o possa identificar, como a sua aparência física antes do momento de diálogo) prende-se com a vontade do desenvolvedor de que o jogador tenha inevitavelmente de se “colocar no lugar” do protagonista “OLD MAN” e, lendo as personagens disponíveis, especule sobre qual a mais provável em ajudá-lo tanto a

atravessar a estrada como a achar uma planta. Regressando ao exemplo prático da interação para com o adolescente mostrada acima: o jogador, ao verificar a possibilidade de conversar com a mesma, poderá deliberar sobre quais os graus de **Agradabilidade** e **Dominância** explicados na secção **2.4 Personagem – Primeiras impressões**:

- O “TEEN” será um jovem educado e bem-comportado, com objetivos para a sua vida futura (postura amigável)?
- Será capaz de mostrar empatia perante o sénior, ao imaginar-se a ele próprio, num futuro distante, como um idoso (postura amigável)?
- Ou revelará um comportamento delinquente (postura hostil), achando-se superior ao protagonista (postura dominante)?

Estes tópicos previamente escritos são exemplos concretos de especulações que o jogador possa realizar no caso concreto da personagem “TEEN”. Deverá adotar a mesma atitude na interação para com as restantes personagens secundárias, procurando sempre prever quais as que serão amigáveis ao ponto de o ajudar na realização dos seus objetivos, sempre apenas a partir da exibição de uma única palavra que a identifique.

Será indubitável que o jogador acabe por fazer com que o “OLD MAN”, protagonista da trama, fale com indivíduos com os quais acabe por não ser ajudado, ou pior, acabe por ficar triste, desprezado e/ou instável emocionalmente – sobretudo após conversar com personagens hostis, fáceis de identificar no mapa em **Interação social: Relações das demais personagens para com o “OLD MAN”, protagonista de “onegai”** localizado no **Apêndice 7.11. Implementação da narrativa no jogo digital (desenvolvimento e justificações)**. A intenção é de responsabilizar, de alguma forma, o jogador pelo estado emocional negativo que o personagem jogável possa adquirir após dialogar com alguém, pois foi ele que “selecionou” e, assim, decidiu falar com dada pessoa – possibilitando a sensação de poder de escolha relativo ao destino do protagonista (nem que seja em termos de estado emocional naquele momento) que vai de encontro à designação de “**agência**” surgida na secção **2.3 Empatia – Empatia nos jogos digitais**, e um maior elo emocional pela personagem – imersão emocional (vide igualmente **2.3 Empatia – Empatia nos jogos digitais**).

Design de personagens

No caso das personagens, a sua malha (isto é, o modelo da personagem em si) não foi elaborada pelo desenvolvedor: ora recorreu à plataforma *MetaHuman*⁵⁵, ora usou uma extensão do programa de modelação *Blender* designada por *Human Generator* (Post, 2021). Tal decisão foi baseada na vontade em ter acesso a um leque variado de expressões faciais que pudesse ser aplicadas a um modelo de uma personagem – visto que a primazia pela transmissão de emoções, nomeadamente, através de expressões faciais, fomenta a criação de empatia (Junior et al., 2021) – e na incapacidade, no momento da realização desta presente investigação, do aluno criar seres humanoides realistas.

⁵⁵ *MetaHuman* consiste numa plataforma, componente da *game engine Unreal Engine*, na qual se pode criar e animar humanos digitais altamente realistas (Epic Games, 2023).

○ *MetaHuman*

Desde o início da investigação que se havia tomado a decisão em recorrer à *framework* designada por *MetaHuman* – tornando-se assim num dos critérios primordiais para a escolha de *Unreal Engine* como motor de jogo, pois a proprietária Epic Games proíbe o uso de qualquer material proveniente da plataforma de criação de seres humanos noutros *game engines* (Epic Games, 2023b).

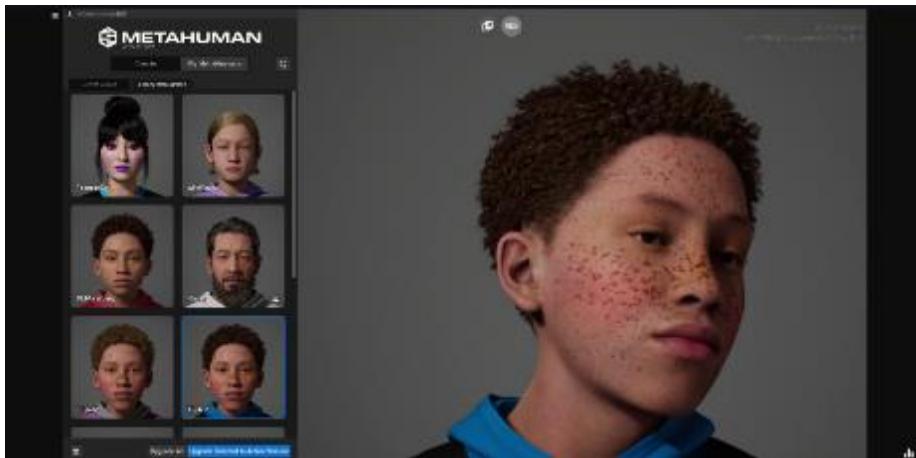


Figura 64 – Interface inicial da plataforma *MetaHuman Creator* (Epic Games, 2023a).

Nesta pode-se ver alguns avatares criados pelo desenvolvedor – de entre os quais os modelos dos “TRIPLETS”, do “BOY” (“OLD MAN” quando era criança) e da “GIRL” (sua mulher) que foram utilizados no desenvolvimento.

Após a criação de um humanoide, a intenção consistia sempre em poder ser capaz de o importar no Blender, cumprindo-se mais uma vez o procedimento especificado previamente e não necessitando de adicionar o modelo 3D diretamente no motor de jogo. Contudo, e pelo que o que o autor deste documento fora descobrindo, estas figuras de humanos desta extensão não foram feitas para serem importadas em programas de terceiros, mas sim para serem diretamente adicionadas a um projeto de *Unreal Engine*. Era preciso arranjar-se uma solução, até porque, no mínimo, necessitava-se dos rostos dos avatares em idade infantil, uma vez que o *Human Generator* (segundo método para o desenho das personagens) não é capaz de os gerar de forma credível (embora uma criança, o aspeto físico fazia crer tratar-se de um adulto). Desta forma, criou-se um outro procedimento, decerto pouco intuitivo, mas necessário, para as personagens produzidas usando esta ferramenta: a importação do avatar para um segundo projeto *Unreal*, a exportação do cabelo em separado, a procura das texturas do cabelo, pele da face e corpo, olhos, cada uma das componentes do vestuário, entre outros, ao longo dos diretórios provenientes da exportação do *MetaHuman*, a definição de uma expressão⁵⁶ no *Unreal Engine*, a conversão para *static mesh*⁵⁷, a exportação para .FBX

⁵⁶ A importação do modelo proveniente do *MetaHuman* inclui também um conjunto de controlos de expressões faciais que, ao escolher-se uma de entre as demais, o modelo atualiza consoante essa expressão.

⁵⁷ Não é possível abrir-se o produto proveniente do *MetaHuman* imediatamente no Blender, uma vez que a extensão não é suportada por este programa; deste modo, necessitou-se de arranjar uma alternativa que permitisse a obtenção das expressões faciais, guardadas numa extensão compatível com o supracitado.

(formato compatível no Blender), a abertura no Blender, a limpeza do modelo⁵⁸ e, por último, a configuração manual de todas as texturas supracitadas. Dado que cada expressão facial é, na verdade, um conjunto de malhas independente, para se alternar nas expressões foi necessário manualmente e no Blender tornar visíveis e invisíveis todos os objetos que fizessem ou não parte da mesma.

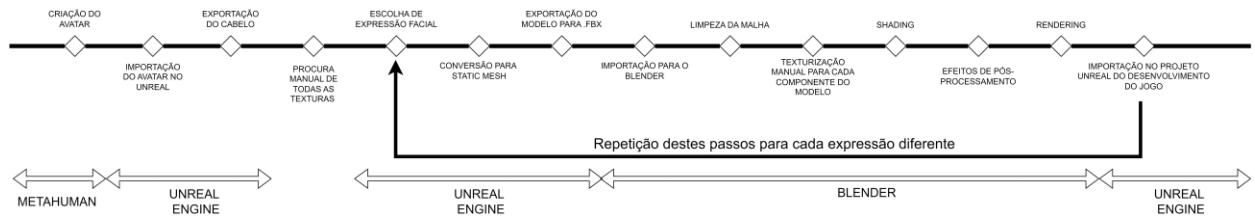


Figura 65 – Método para a obtenção de uma personagem elaborada a partir do *MetaHuman* – caso dos “TRIPLETS”, “BOY” e “GIRL” no jogo digital.

Dado o elevado número de passos apenas para uma expressão facial, e tendo em conta que no jogo só iria constar o busto de cada personagem, avaliou-se a falta de necessidade em incorporar no modelo para exportar do *Unreal Engine* as restantes partes do corpo – se fosse preciso, as mesmas seriam então fabricadas usando o *Human Generator* e unir-se-iam as malhas.



Figura 66 – Workflow aplicado à personagem “GIRL” (que aparece no flashback do dia II) (I).

⁵⁸ Cada importação provém com várias malhas idênticas, com a diferença que algumas têm mais detalhe e resolução que outras (o que se dá o nome de *level of detail*); sendo apenas necessária uma única *mesh*, seria necessário eliminar todas as outras com um *LOD* diferente do escolhido.

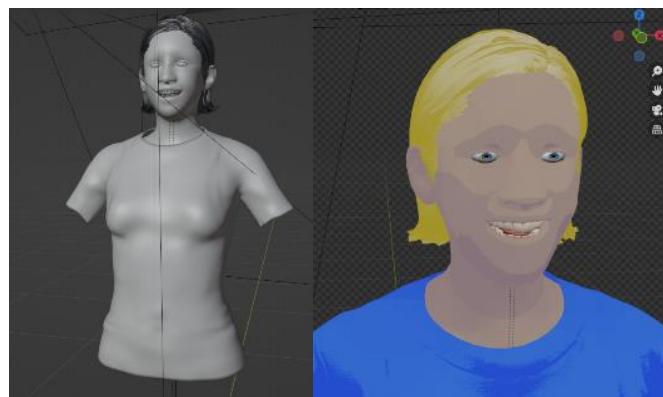


Figura 67 – *Workflow* aplicado à personagem “GIRL” (que aparece no *flashback* do dia II) (II).

Provenientes de um projeto auxiliar de *Unreal*, as malhas do cabelo e do busto são obtidas separadamente; escolheu-se o busto com o nível de detalhe pretendido e criou-se uma *T-shirt* através da extensão do Blender; foram elaborados materiais para todas as partes distintas da personagem (*shading*), seguido do pós-processamento, renderização e obtenção de uma imagem correspondente a esta dada expressão facial.

Também por causa da complexidade e demora na implementação deste método, decidiu-se que todas as personagens mais velhas e/ou adultas fossem criadas diretamente no Blender, usando a extensão já citada.

- *Human Generator*

O *add-on* que pode ser adicionado manualmente ao programa de modelação 3D vem com uma gama diversificada de texturas e possui diversas funcionalidades divididas em duas fases: a primeira mais focada na estrutura corporal e a segunda relativa ao vestuário e seleção de expressões faciais.

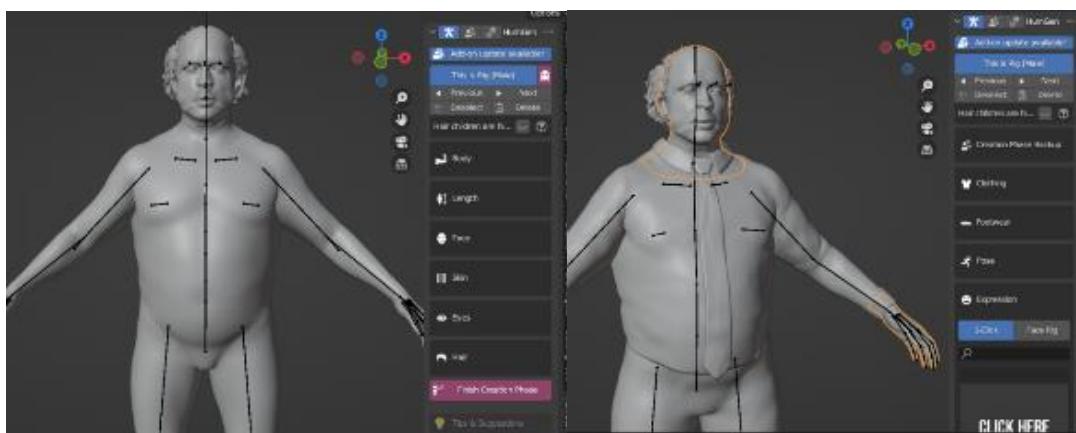


Figura 68 – Opções disponíveis no *Human Generator* para manipulação de modo a criar uma figura humana (Post, 2021).

Na primeira etapa pode-se, por exemplo, escolher a tonalidade da cor da pele a partir de uma lista pré-definida de colorações e definir valores para cada uma das várias áreas correspondentes a cada componente do ser humano separada por uma aba distinta – como

o caso de indicar-se a largura do queixo que está incluída na aba da Face. Na segunda etapa, delibera-se a indumentária do personagem, terminando por fim na decisão de expressões.

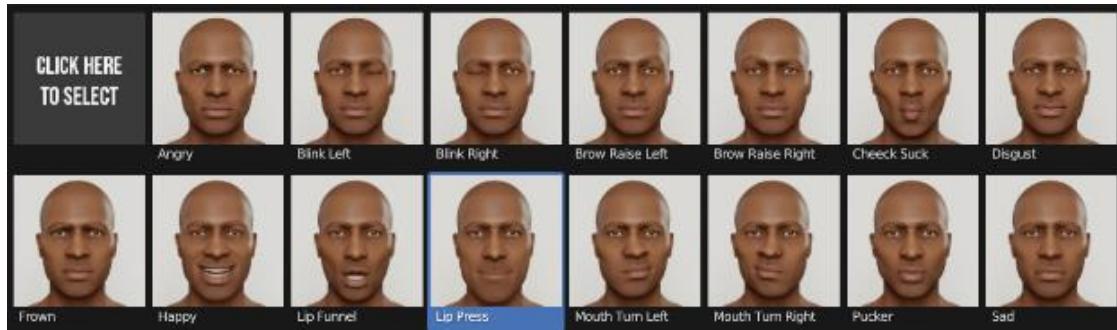


Figura 69 – Processo de seleção de expressões faciais com o *Human Generator* (Post, 2021) (I).



Figura 70 – Processo de seleção de expressões faciais com o *Human Generator* (Post, 2021) (II).

Disponibilizando uma variedade de feições, de entre as quais algumas se encontram representadas na imagem do topo, o desenvolvedor definiu valores compreendido entre 0 e a unidade para a obtenção de expressões faciais, combinando também semblantes distintos.

Para dar uma conotação mais pessoal a estes modelos, para além da vontade em manter-se uma esfera no videojogo que lhe permitisse adquirir um ideia de “conto” (ao adotar cores expressivas no desenho dos ambientes e implementar um efeito de pós-processamento que dá a ilusão de pintura), modificaram-se os materiais provenientes da extensão, à medida que foi sendo elaborado um *toon shader*, um tipo de renderização não fotorrealística projetada para fazer com que gráficos de computador 3D pareçam planos,

usando menos cores de sombreamento em vez de um gradiente (uma passagem gradual para tons distintos de uma mesma cor), frequentemente utilizado para imitar o estilo de uma história de banda desenhada ou desenho animado, ou para dar uma textura de que algo fora diretamente desenhado num papel (Sacco, 2023).

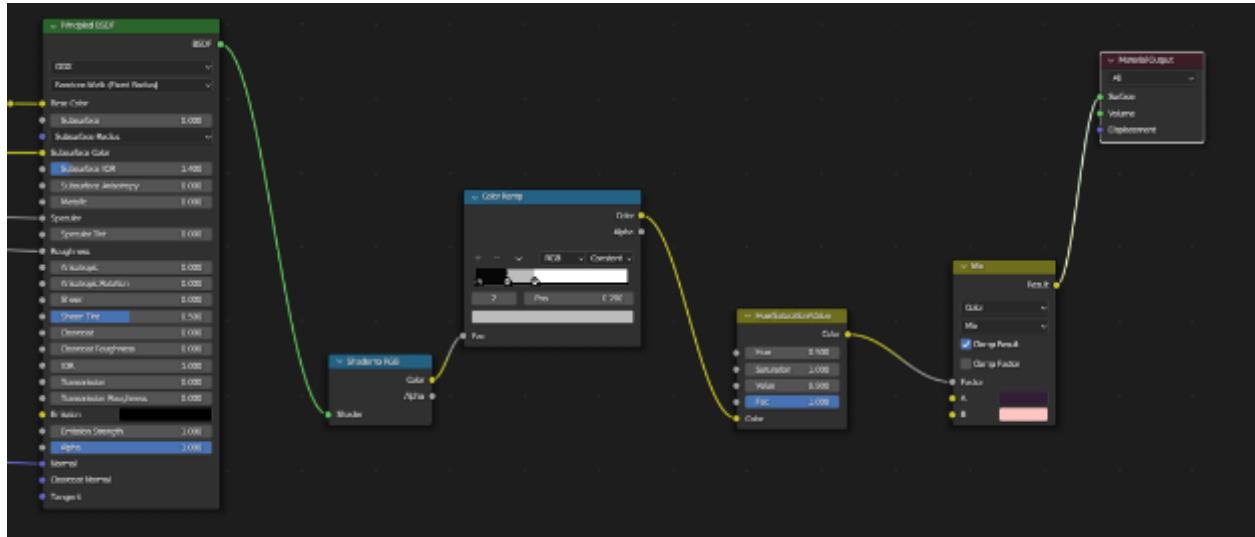


Figura 71 – Porção do material relativo à pele do “OLD MAN” que define o *toon shader*.



Figura 72 – Comparação da pele do “OLD MAN” quando é (à esquerda) ou não (à direita) aplicado um *toon shader*.

Por fim, resta-se explicar a obtenção dos *gaming assets* das personagens “OLD MAN” e “ATHLETIC MAN” a preto e delinear a branco: sob a malha original, adicionou-se o modificador designado por *Line Art*, através da adição de um objeto do tipo *Stroke*, e realizou-se um material transparente para o modelo da personagem original, que lhe fora associado⁵⁹.



Figura 73 – Processo de criação da arte em linha para o “OLD MAN” (I).

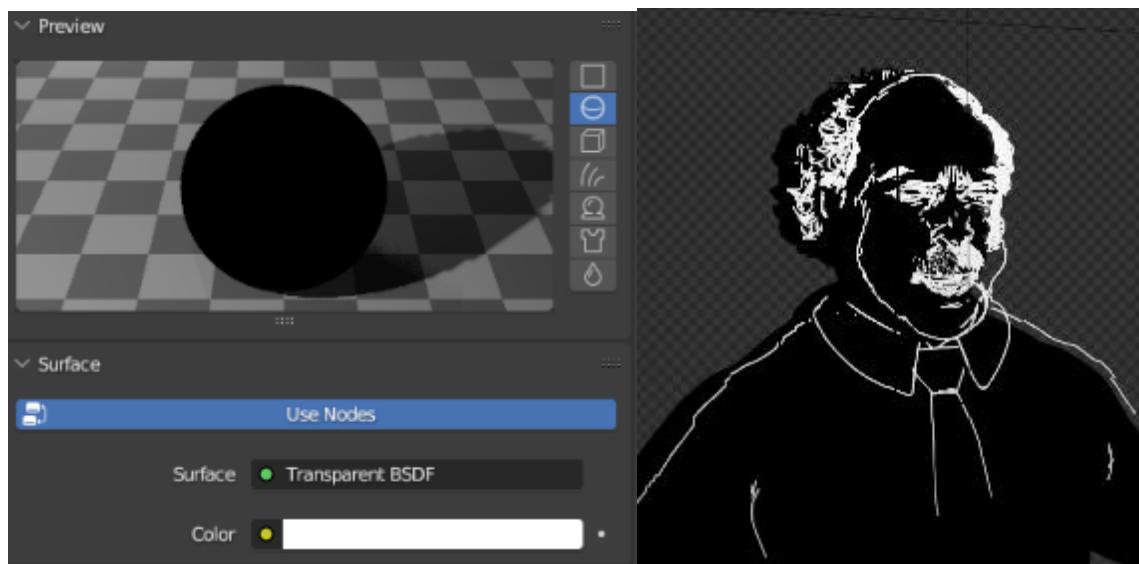


Figura 74 – Processo de criação da arte em linha para o “OLD MAN” (II).

Design da interface de utilizador

A interface de utilizador (UI) no videojogo elaborado cinge-se, sobretudo, aos elementos visuais presentes no sistema de diálogo: um elemento gráfico aproximadamente

⁵⁹ A formação das linhas não estava a ser conseguida se se removesse a visibilidade do modelo do “OLD MAN”; assim, adotou-se uma outra estratégia – a sua permanência em modo de transparência.

retangular para exibir o diálogo e outro constituído pela figura de uma dada personagem envolta num candeeiro, permitindo a identificação da personagem que entra em cena.

Ao desenhar-se a UI, pretendia-se que a mesma fosse um prolongamento tanto da avenida como da personalidade do “OLD MAN”, protagonista da trama – ou seja, que esta tivesse um significado *per si*. No entanto, também se deliberou que a mesma não deveria de ser muito complexa, de modo a não dificultar a percepção geral do jogo e facilitar a sua leitura e transportação para esse mundo.

Abaixo encontram-se os conceitos que foram explorados para a modelação do sistema gráfico de diálogo.

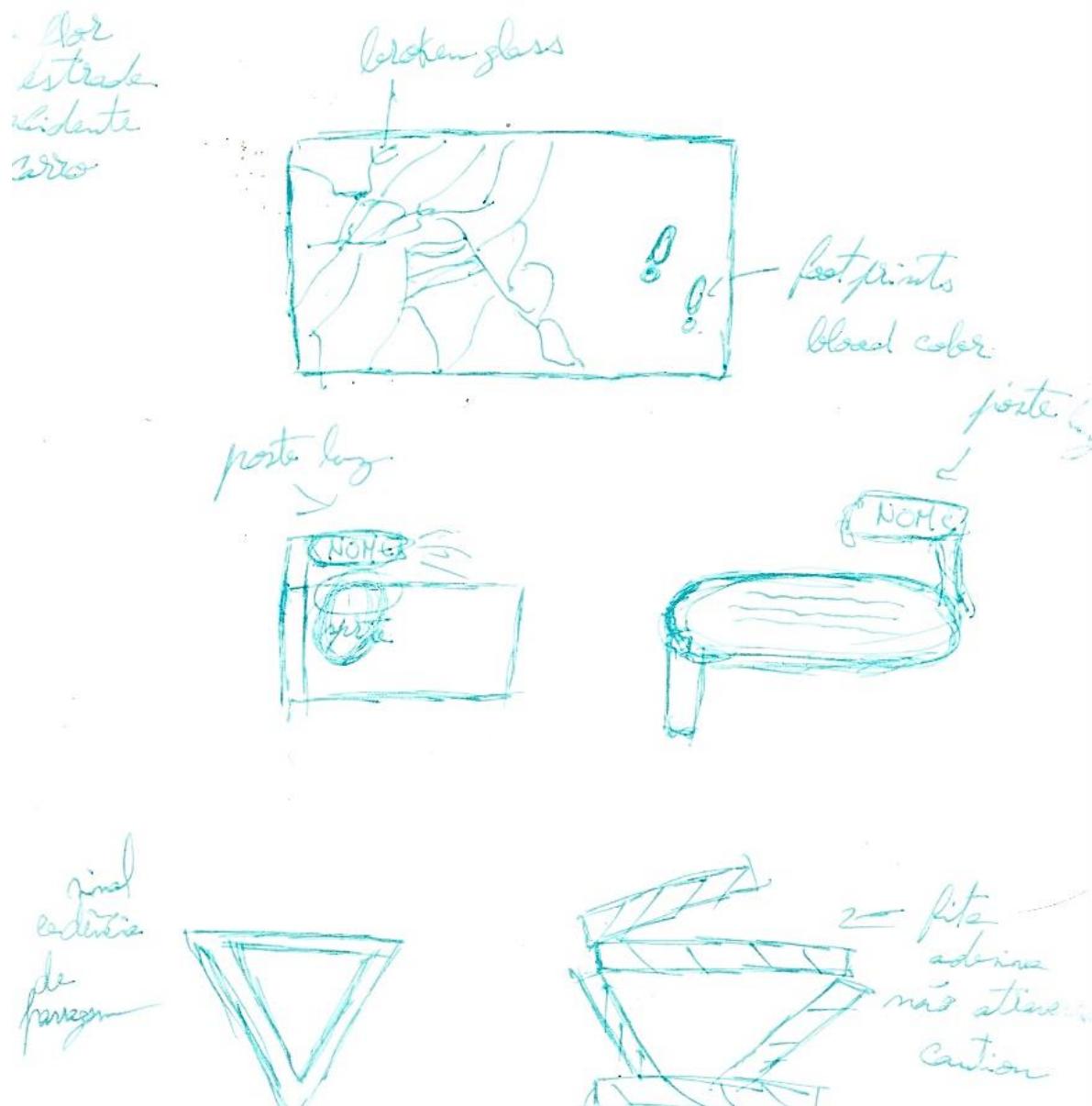


Figura 75 – Arte conceptual referente ao sistema de diálogo.

Na imagem anterior encontram-se retratadas as seguintes ideias: 1) a área reservada à mostra do diálogo consistir num vidro com várias fissuras e o aparecimento de pegadas humanas de coloração vermelha para indicar ao jogador que pode clicar para avançar – pretendiam fazer alusão ao acidente de carro que seria referido mais para o final do enredo, pelo que o vidro partido representaria o para-brisas e as pegadas ensanguentadas a disparidade de Destinos entre o “OLD MAN” e a sua esposa: ele saíra pelo próprio pé (pegadas), mas a sua mulher sofrera danos mortais (o facto de estarem ensanguentadas). Uma vez que este visual já seria extremamente pormenorizado, decidira-se que, se fosse este o design escolhido, que não existiria nenhuma interface para a apresentação da figura da personagem nem do seu nome – apareceria apenas essa imagem, com a sua identificação no topo; 2) a interface de reconhecimento da personagem ser formada por um poste de luz, em que o nome da personagem seria colocado na lâmpada e o *asset* posicionado exatamente por debaixo do candeeiro – para dar a ilusão de que, e uma vez ser essa personagem a interagir, os “holofotes” estarem para ela virados – fazendo referência ao ambiente principal do jogo, a avenida. Também pensara-se que nos momentos nos quais duas personagens aparecem em simultâneo, e admitindo que em caso algum as duas se pronunciam ao mesmo tempo, surgiu a ideia de representar o sistema de diálogo com dois postes de luz: um acima da interface de exibição do diálogo (o retângulo) para a personagem que se encontra a falar, e outro abaixo do mesmo para a que está a ouvir, de modo a que a que se exprime adquira uma maior relevância no momento. Por outro lado, a interface da mostra do diálogo seria simples; 3) recorrer-se a sinais de cedência de passagem – tanto para a transcrição do diálogo, o qual seria escrito no seu interior, como para a identificação das personagens intervenientes, que estariam completadas no seu centro – usando-se um total de três sinais deste tipo. Pretendia-se, assim, indicar a tragédia e a maior revelação do enredo – a importância de um sinal de trânsito na medida em que provocara, digamos, o acidente que vitimou a mulher do “OLD MAN”. A escolha deste sinal em específico também não foi coincidência – inicialmente, planeava-se que esse fosse também o que aparece no local do separador de vias em que o sénior faz a sua homenagem aludindo à crença de que o próprio, por circular numa velocidade considerável, não fora capaz de “ceder a passagem” (de travar a tempo), provocando o incidente. 4) baseando-se num desenho criado por fita adesiva de segurança policial (a que, nomeadamente, assinala a existência de um “perigo” e a necessidade de “precaução”), a interface de exibição do diálogo seria uma figura triangular delimitada por essas fitas e a de identificação da personagem um extravasamento dessa representação. Essa área entre este elemento e o do diálogo, que em conjunto formam o que parece ser uma espécie de cancela, seria utilizada para nomear o participante na ação e apresentar sua figura. Mais uma vez, este desenho faz referência ao acidente de viação.

Quando chegara o momento da decisão de um conceito para a criação da interface propriamente dita, escolheu-se utilizar a ideia 2.

Tendo a deliberação terminado, pensou-se que seria melhor fazer alguns ajustes ao próprio conceito – no caso de duas personagens aparecerem em cena, o candeeiro respetivo à não interveniente passaria igualmente para uma posição acima da interface de exibição do diálogo. E ainda se ponderou sobre a possibilidade de modificação do aspeto visual do poste,

deixando de ser tão retilíneo e adotando um formato mais cursivo – estando o desenvolvedor a basear-se em Yèvre-le-Châtel, uma aldeia medieval localizada no departamento de Loiret, em França. Referências visuais podem ser vistas no **Apêndice 7.7**.

Posto isto, elaboraram-se as interfaces seguintes de identificação de uma personagem, consoante a mesma esteja ou não a intervir. Menos pormenorizada comparativamente a esta, a UI de apresentação do diálogo também pode ser vista a seguir.

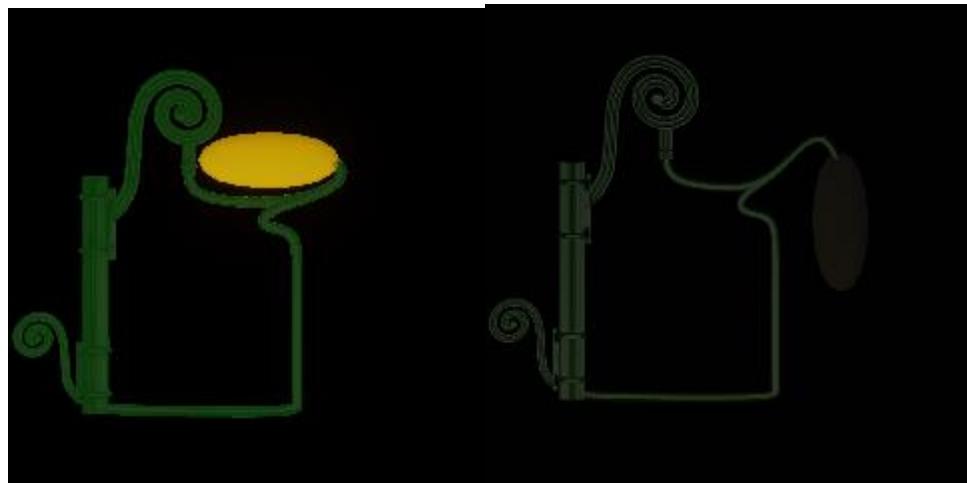


Figura 76 – UI final para a identificação de uma personagem.

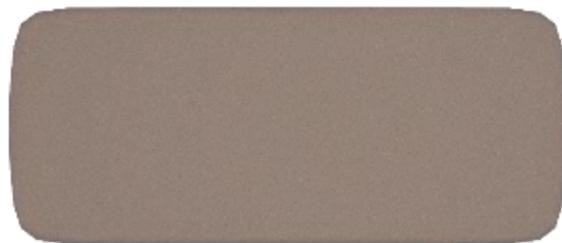


Figura 77 – Caixa de texto de exibição de diálogo.

■ Animações

Sendo este um *visual novel adventure game* – e tendo em conta a decisão em recorrer-se, maioritariamente, a visuais estáticos – pensou-se que a elaboração de animações traria um maior dinamismo ao próprio jogo. Deste modo, o autor desta investigação criou animações no Blender para:

- Cabeçalho de cada capítulo (mostrar o dia);
- Interface de utilizador;
- Dias (níveis) do jogo.

No ecrã de introdução ao novo dia de enredo, há três animações: a da movimentação do veículo, a de uma explosão de fragmentos de vidro e, por último, uma que, com alguma transparência associada, pretende representar a velocidade exagerada da viatura.

A interface de utilizador é constituída por seis animações distintas – duas que envolvem a deslocação da lâmpada do poste de iluminação, enquanto as demais estão relacionadas com o aparecimento e desvanecer do visual. A seguir é representado na figura um esquema que sumariza todos os momentos das animações.

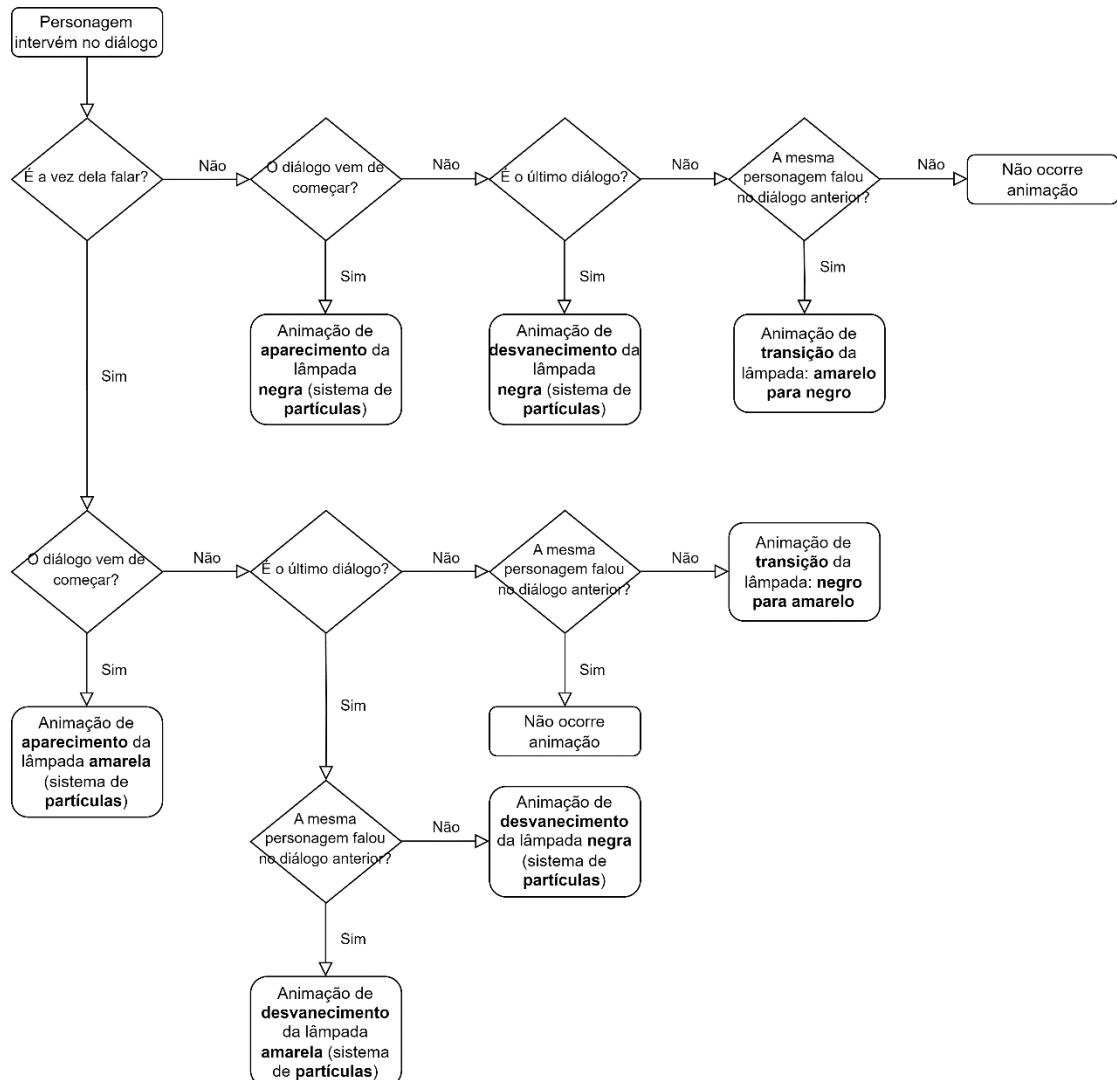


Figura 78 – Ocorrência de cada animação relativa à interface de utilizador, nomeadamente aos elementos associados à exibição e identificação das personagens.

■ Programação

Para programar-se o jogo digital, recorreu-se ao Unreal Engine – tendo em conta, como já fora referido, a necessidade de o adotar como motor de jogo de forma a poder-se utilizar os *assets* do *MetaHuman*⁶⁰.

⁶⁰ Que, relembrando, foram utilizados apenas nos personagens em idade infantil (“TRIPLETS”, “BOY” e “GIRL”), dado este processo ser bastante demorado e custoso; os restantes foram desenvolvidos recorrendo à extensão do Blender já citada.

De forma sucinta, a arquitetura do jogo consiste numa classe para cada dia de narrativa, na qual se consulta uma base de dados estática com os diálogos em questão e as propriedades dos mesmos que, dependendo dos valores associados, são tratados de forma diferente.

- **Implementação da narrativa no jogo digital**

O jogo digital, aquando do desenvolvimento desta investigação, está organizado em três atos, ao longo de sete dias. Cada nova interação na qual o “OLD MAN”, o protagonista desta história, comparecer, tornar-se-á numa nova cena, cada uma com finalidades distintas. A sua constituição também envolve um prólogo e epílogo, nos quais se alude a passagens bíblias, e a um ecrã de aviso de conteúdo e de contactos de apoio, recomendações retiradas do enquadramento teórico.

Esta secção – que pode ser visitada na sua total extensão no **Apêndice 7.11**. – serve para compreender como a narrativa ficara retratada no jogo digital – percebendo as nuances dos diálogos e a interligação, muitas vezes, do enredo com a componente visual, para além de se realizar uma análise da personalidade dos personagens mais relevantes, de acordo com David Freeman e Robin Sloan.

- ***Sound e Music design***

A música tem a capacidade de evocar respostas emocionais poderosas nos ouvintes (King & Waddington, 2017). De facto, estima-se que o ser humano responda emocionalmente à música mais de metade do tempo que passa a ouvi-la – uma vez que ele tem a capacidade de reagir a melodias da mesma forma que reagiria às experiências observadas por outra pessoa: com empatia (King & Waddington, 2017). O som e a música também desempenham um papel significativo na qualidade imersiva de um jogo e ajudam a imergir o jogador num mundo virtual, através de uma sensação de presença e envolvimento emocional pela “transportação” (Millea, 2023; J. Zhang & Gao, 2014). Posto isto, pareceu adequado ao aluno trabalhar-se no desenho de melodias e sons para o videojogo a desenvolver.

Em primeiro lugar, havia a intenção de colocar como prioridade o desenvolvimento de sons, ao interagir-se com objetos ou em determinadas situações do protagonista, a produção musical de sonoridades de fundo e de, pelo menos, compor uma canção – a “I wanna die” que se encontra no **Apêndice 7.3**. Por isso, o aluno teve um par de aulas particulares de teoria e produção musical, na escola de música que já frequentava, de modo a ser apresentado às noções de escalas maiores e menores, campos harmónicos, entre outros.

Entretanto, esta componente do videojogo foi colocada em segundo plano, por aconselhamento da equipa de orientação, de modo a priorizar a caracterização do protagonista e das demais personagens, a nível de design e comportamental (a correlação entre os diálogos – que tiveram de ser minimamente ajustados – e as expressões faciais).

Dado o tempo reduzido que, e após o término do protótipo do *video game*, deveria de ser usado, sobretudo, para a elaboração deste presente documento, supôs-se que esta porção constituinte do jogo seria, posteriormente, terminada em Trabalho Futuro, tendo em conta a

sua contribuição para uma maior imersão no jogo e a relação para com a narrativa – existem momentos no jogo nos quais se faz referência à hora naquele momento (como “It’s time”), 4 horas da tarde, momentos esses que se previa serem reforçados por um som de um sino a tocar 4 vezes.

Ainda assim, é possível apresentar-se brevemente o processo de desenvolvimento e mostrar-se os artefactos que, e apesar de se encontrarem num estado inicial, foram elaborados – localizados no **Apêndice 7.12**.

4.4 Testagem

■ Caracterização da amostra

Desde cedo na investigação que houve noção de que seria pouco provável conseguir-se uma amostra que fosse representativa do público-alvo do videojogo elaborado: indivíduos com idade superior a 18 anos (PEGI 18).

Para além disso, pretendia-se de antemão que a amostragem, isto é, o processo através do qual se obteve a amostra, fosse não probabilística por conveniência (Coutinho, 2019): na qual os participantes não fossem escolhidos de forma aleatória, impossibilitando uma generalização, mas sim devido ao seu conhecimento demonstrado nas áreas dos jogos digitais, comunicação audiovisual ou empatia, ou pela experiência em ser jogador de videojogos.

Então, decidiu-se que seria mais proveitoso focar-se numa análise estatística descritiva – responsável por se resumir à descrição apenas dos dados recolhidos, sem quaisquer inferência (generalização da amostra) nem teoria probabilística (Kaliyadan & Kulkarni, 2018; Lane et al., 2023). Determinou-se, portanto, que a população seria a totalidade do pessoal que joga videojogos, no qual se incluem especialistas e jogadores amadores; e uma vez que a amostra é uma porção da população, inferiu-se um conjunto destes experientes. Inicialmente, a intenção para a escolha de participantes cingia-se unicamente a especialistas nas áreas supracitadas – mas o seu alcance fora alargado igualmente para quem tenha experiência como jogador digital por, sobretudo, duas razões: em primeiro lugar, nem todos os especialistas interpelados haviam respondido ao questionário e, e em segundo lugar, o autor deste documento considerou que seria uma mais-valia adicionarem-se *testers* que, não sendo profissionais, poderiam eventualmente avaliar o jogo de forma menos técnica e, por conseguinte, poderia a empatia ter sido facilitada nos mesmos casos.

■ Instrumentos e técnicas de recolha de dados

De forma a tornar este estudo exequível e a possibilitar uma investigação mais autónoma por parte do aluno, foi considerada logo à partida como tipologia de recolha de dados a análise documental: uma componente crucial no processo metodológico da pesquisa baseada em design (Amiel & Reeves, 2008) que serviu indubitavelmente como ponto de partida para a elaboração da caracterização do protagonista e implementação do protótipo do videojogo.

Também se adotou como técnica de recolha de informação a de inquirição de participantes (apresentados no ponto anterior), através de um questionário que avalie a empatia atingida pelo protagonista no jogador e a usabilidade do protótipo, usando como instrumentos de recolha de dados uma escala de empatia por personagens fictícias e heurísticas de avaliação da usabilidade. Esta técnica for a adotada tendo em conta permitir a obtenção de informação de natureza diversa e a medição de variáveis como atitudes, percepções e opiniões, para além de ter um baixo custo e garantir uma maior facilidade na obtenção de dados (Coutinho, 2019): ora, em suma, o que se pretende é medir a atitude dos participantes relativamente ao “OLD MAN” e as demais opiniões relativas à usabilidade do jogo e, por isso, a adoção de um questionário pareceu adequada.

■ **Calendarização de recolha de dados**

Acerca da análise documental, a mesma foi desempenhada por quatro vezes, uma em cada início de iteração responsável pela criação de materiais a serem contemplados no jogo:

1. Elaboração do plano de investigação – na qual se focou, essencialmente, em buscar informação sobre os temas da empatia, depressão e jogo digital, para além de se realizar um estado de arte contendo jogos de aventura – a primeira ideia de género – e com temáticas ligadas à depressão e suicídio;
2. Conceptualização da primeira narrativa de jogo e protagonista – de onde se salientam teorias resultantes de conceitos associados à caracterização de uma personagem (traços característicos, postura, personalidade, diferentes traços de emoção, entre outros);
3. Criação de uma segunda trama e personagem principal (versão final) – período no qual se retomou a pesquisa relativa à depressão e outras condições mentais que lhe possam estar interligadas (como o processo do luto) e design de sujeitos fictícios – nomeadamente na pesquisa de arquétipos;
4. Desenvolvimento do videojogo que suporta a documentação desenvolvida no ponto acima – momento em que, e de modo a garantir uma implementação prática correta, se voltou a analisar temáticas de empatia, de jogo digital (através da confirmação de qual o género de jogo ao, por exemplo, ter-se realizado um paralelismo entre as noções de visual novel e jogo de aventura), de personagem (ao levar-se a fundo uma procura por definição de uma personalidade de outrem, nomeadamente através de facetas) e da depressão – ao consultar-se sugestões em como abordar este assunto num elemento audiovisual.

Abaixo pode-se observar uma tabela com as datas aproximadas de cada uma das recolhas.

Tabela 7 – Data das análises documentais ao longo desta presente investigação.

Nº da iteração	Data
1	Fim de setembro de 2022 até início de janeiro de 2023
2	Início de fevereiro de 2023 até meio de fevereiro de 2023
3	Início de abril de 2023 até meio de abril de 2023
4	Início de maio de 2023 até início de julho de 2023

No caso do inquérito, o mesmo foi enviado por correio eletrónico e solicitado aos participantes, na última iteração⁶¹, o seu preenchimento em duas fases distintas: de seguida, uma nova tabela pode ser consultada para aferir as mesmas datas.

Tabela 8 – Data da recolha de dados através de inquirição.

Nº fase de envio do questionário	Data de envio do questionário	Data de término da fase
1	29 de setembro de 2023	19 de outubro de 2023
2	12 de outubro de 2023	19 de outubro de 2023

■ Estrutura do questionário

O inquérito é formado por cinco secções distintas entre si:

- *About Yourself* – na qual se retira a caracterização sociodemográfica da amostra ao questionar-se a idade, o género, a escolaridade, a naturalidade, a etnia, a sexualidade, a condição económica, a ideologia política e se é crente em uma religião;
- *Gaming habits* – usada para a colheita do tempo despendido em videojogos por semana, do período de vida mais ativo relativo ao tempo dedicado a jogos digitais, do questionamento acerca da atitude do participante se o próprio tivesse mais tempo de lazer, de qual a plataforma favorita para o ato de jogar, de qual a postura adotada no momento de jogo, de

⁶¹ Pretendia-se, antes de tudo, passar cada artefacto produzido aquando desta investigação por um processo de testagem: isto é, fornecer aos participantes a primeira trama produzida e a caracterização do personagem jogável, a segunda trama e a segunda conceptualização, diferentes componentes do protótipo do jogo – umas com o foco na interface visual e outras na interação jogador-jogo, entre outros. Contudo, essa ideologia acabou por revelar-se inexequível na prática, e daí que no final das ditas primeiras iterações (excluindo a da primeira versão do protótipo final), quem tenha avaliado os artefactos tenha sido as orientadoras desta investigação – ao indicar se se poderia ou não passar a uma fase seguinte.

quais os géneros de jogo preferenciais e do questionamento do inquirido relativamente ao facto do mesmo ter ou não, jogado ou completado, três jogos;

- *Interpersonal reactivity* – escala de Davis criada para a medição de empatia por um indivíduo da vida real (M. Davis, 1980), na qual se responde a itens numa escala de 1 a 5;

- *Relationship with the digital game and the characters* – escala de medição de empatia por personagens de videojogos, baseada na supracitada (M. Davis & Ribeiro, 2023), na qual se responde a itens numa escala de 1 a 5;

- *Usability of the digital game* – em que, e a partir de heurísticas definidas por Wolfgang Hochleitner e outros teóricos, se propôs ao *tester* a avaliação relativa à usabilidade do protótipo (Hochleitner et al., 2015), através da resposta a itens numa escala de 1 a 5.

As duas primeiras secções citadas anteriormente foram incorporadas no questionário para que de alguma forma se pudesse caracterizar sucintamente a amostra que irá testar o protótipo. A componente relativa à escala de Davis foi também adicionada; neste caso, apenas como medida preventiva para o caso de se decidir na equipa de orientação realizar uma análise estatística inferencial que compare e interrelacione os resultados obtidos de empatia dos participantes perante uma personagem fictícia com os (possíveis) *scores* relativos a uma pessoa real. A adoção de uma escala que permite medir a empatia por um indivíduo fantasioso e de diretrizes que abordam a usabilidade de um jogo deu-se com o facto de se pretender, sobretudo, e através da experiência de jogo proporcionada pelo protótipo, avaliar duas variáveis principais: a empatia comunicada pelo protagonista na audiência que consiste na amostra apresentada em **4.4 Testagem – Apresentação da amostra** e a usabilidade do jogo digital.

■ Definição das variáveis

Uma variável é uma propriedade ou característica de algum evento, objeto ou pessoa que pode assumir diferentes valores ou quantidades (Ary et al., 2009; Lane et al., 2023).

Esta pode ser designada seguindo variados critérios, como ao nível de manipulação, em **independente**, caso seja uma das manipuladas aquando de uma investigação, ou **dependente**, quando a sua alteração depende da forma como a variável independente é aplicada, suprimida ou modificada (Coutinho, 2019; Mendes et al., 2023), isto é, não são manipuladas diretamente. Relembrando a questão de investigação, a qual se concentra na anunciação de características de uma dada personagem principal num videojogo de modo que seja criada empatia no jogador, percebe-se que a variável **independente** consiste na implementação prototípica do **videojogo “onegai”**, no qual todas as suas particularidades,

incluindo a **caracterização do protagonista** “OLD MAN”, são igualmente variáveis independentes; sabendo, então, que estes são constituintes têm como intenção alterar a percepção e como finalidade o incentivo à empatia pelo personagem – ou seja, que existe uma relação de causalidade entre os mesmos e a empatia –, deduz-se que a **empatia** seja, portanto, a variável **dependente** deste estudo.

A noção de variável pode também ser identificada quanto ao ponto de vista de medição de conteúdo em **qualitativa** (categórica) ou **quantitativa**, se se referirem a características não-quantificáveis – se usam palavras para categorizar essas mesmas variáveis – e se forem suscetíveis de serem traduzidas numericamente, respetivamente (Coutinho, 2019; Mendes et al., 2023). As variáveis **qualitativas**, quanto ao valor, são passíveis de serem identificáveis por **categoriais** – tendo em vista que contêm um número finito de categorias ou grupos –, enquanto as **quantitativas**, se podem desdobrar em variável **discreta** – quando o valor numérico apenas pode tomar valores inteiros – e em variável **contínua** – quando o próprio pode adquirir qualquer valor num dado intervalo (Coutinho, 2019).

Para terminar a enumeração dos métodos de classificação de variáveis, resta apresentar a seriação consoante a forma de medição – isto é, consoante a escala adotada. Assim, uma variável pode ser, quanto à escala, **nominal**⁶² ou **ordinal**⁶³ se a mesma for considerada **qualitativa**, e **intervalares**⁶⁴ ou **proporcionais**⁶⁵ (ou de razão) se forem **quantitativas** (Coutinho, 2019; Lane et al., 2023; Mendes et al., 2023).

Este aglomerado de definições, apesar de extenso, é crucial para a classificação e justificação de cada uma das variáveis do questionário – uma vez ser necessária esta etapa para a apresentação e análise dos resultados obtidos no *software* de análise de dados *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) – programa no qual, e tendo em conta os critérios especificados, se terá de definir todas elas.

A tradução das classificações das variáveis descritas previamente para o SPSS é desempenhada ao indicar-se o **type** (tipo) e o **measure** (forma de medição) de cada variável: em termos de tipo, ela pode tomar vários valores, mas em caso geral, que é o também imposto nesta investigação, os mais importantes são os **String** (não-numérico) e **Numeric** (numérico). Qualquer variável qualitativa poderá, à partida, ser caracterizada por forma não-numérica, tendo em conta que as diferentes categorias de uma variável qualitativa se encontram representadas por expressões alfanuméricas⁶⁶. No entanto, é uma boa prática codificar-se dados qualitativos usando o tipo *Numeric* e atribuir um código numérico a cada

⁶² Diz-se que uma escala é nominal quando o recurso a valores numéricos tem como única intenção a identificação e categorização dos dados – ou seja, quando um número serve como um rótulo, substituindo uma dada particularização de uma variável qualitativa; ela não implica nenhuma ordem nas respostas.

⁶³ É uma escala semelhante à nominal, com a exceção de que permite a ordenação dos dados segundo o grau em que uma dada entidade possui uma determinada característica.

⁶⁴ Consiste numa escala numérica em que, e para além de existir ordem, define intervalos entre os valores da posição ou quanto os sujeitos estão distantes entre si, relativamente a uma característica.

⁶⁵ É uma escala intervalar na qual existe um estado nulo, isto é, encontra-se associado ao valor zero da escala a ausência total de uma dada propriedade.

⁶⁶ Porção de texto constituída por caracteres alfabéticos e algarismos.

opção⁶⁷ (Amorim, 2019). Relativamente à **forma de medição**, associa-se **Nominal** às escalas **nominais**, **Ordinal** às escalas **ordinais** e **intervalares** e **Scalar** às escalas **proporcionais** (Amorim, 2019; Mendes et al., 2023).

Após tudo isto, seguem-se todas as variáveis tabeladas do questionário, diferenciadas consoante os variados critérios.

⁶⁷ Por exemplo, em vez de se admitir a variável “género” como *String* e possíveis valores “Feminino” e “Masculino”, converte-se a mesma para *Numeric* ao associar-se, nomeadamente, o número 0 ao género “Feminino” e o 1 ao “Masculino”.

Tabela 9 – Triagem de cada variável presente no estudo, adotando diferentes critérios.

Secção	Variável	Conteúdo		Tipo no SPSS		Forma de medição no SPSS		
		Qualitativo	Quantitativo	Numérico	Não-numérico	Nominal	Ordinal	Scalar
About Yourself	Idade ⁶⁸		X	X			X	
	Género	X		X		X		
	Escolaridade	X		X			X	
	Naturalidade	X		X		X		
	Etnia	X		X		X		
	Sexualidade	X		X		X		
	Condição económica	X		X			X	
	Ideologia política	X		X		X		
	É crente em alguma Religião?	X		X		X		
Gaming habits	Intervalo de tempo despendido a jogar por semana ⁶⁹		X	X				X
	Período de vida mais ativo a jogar	X		X			X	
	Atitude perante maior tempo de lazer	X		X		X		
	Plataforma favorita	X		X		X		
	Postura adotada ao jogar	X		X		X		
	Género(s) de jogo favorito(s)	X		X		X		
	Inquirido jogou 3 jogos?	X		X		X		
Interpersonal reactivity	Resposta às questões Q1-Q28 (itens na escala de Likert ⁷⁰)		X	X			X	
	Resposta às questões Q1-Q27 (itens na escala de Likert)		X	X			X	
Usability of the digital game	Resposta às heurísticas H1-H23 (itens na escala de Likert)		X	X			X	
	Conteúdo bugs do jogo	X			X	X		
	Conteúdo sugestões	X			X	X		

⁶⁸ A idade é, nesta situação, definida por um conjunto de faixas/intervalos de 5 em 5 anos, começando nos 21 anos, inclusive. Assim averiguou-se, em primeiro lugar, que esta é uma variável que define uma ordem e, por isso, excluiu-se a opção *Nominal*; por outro lado, cada um dos valores que a variável «idade» pode tomar consiste num intervalo de idades que são iguais entre si: cada um inclui 5 anos e, de um intervalo para o outro, a diferença é de um ano; o que, consequentemente, faz com que na escala nunca se obtenha o valor 0, isto é, o valor de “sem idade”: no mínimo, uma idade está incluída no intervalo de 21 a 25 anos. Por isso, a variável “idade” é, para o autor, quantitativa do tipo *Ordinal*.

⁶⁹ É evidente para o aluno que a variável seja traduzida como qualitativa; existe uma ordem no número de horas gastas a jogar, a diferença entre dois valores contíguos (dois intervalos) é de uma unidade e existe um valor que pode ser tomado que envolve a ausência da variável: a primeira opção, “I don't spend any time playing videogames right now” (“não gasto nenhum tempo a jogar videojogos neste momento”) pode ser representada por 0 horas. Desta forma, deduziu-se tratar-se de uma variável *Scalar*.

⁷⁰ Uma escala de Likert de satisfação possui uma ordem associada; no entanto, não há forma de determinar através da informação disponibilizada se a diferença entre dois valores contíguos refletem exatamente a mesma diferença na satisfação psicológica (Lane et al., 2023).

- Apresentação dos dados

CARACTERIZAÇÃO DEMOGRÁFICA DA AMOSTRA

No total, 7 participantes responderam ao inquérito.

Começou-se, em primeiro lugar, por se fazer um levantamento da estatística descritiva associada às primeiras duas secções do questionário, priorizando-se a determinação da frequência relativa de cada opção. Esta pode ser observada nas Tabelas 9 e 10.

Além disso, também se realizou, separadamente, a análise dos resultados oriundos da questão com múltipla resposta – obtendo-se a tabela representada na figura abaixo.

\$Genre ^a	N
[Action]	3
[Action Adventure]	4
[Adventure]	3
[Battle Royale]	2
[Casual]	2
[Construction and management simulations]	2
[Dance]	1
[Fighting]	2
[First Person Shooter]	2
[Graphic Adventure]	2
[Horror]	1
[Music]	1
[Party]	1
[Platform]	1
[Puzzle]	2
[Racing]	2
[Rhythm]	1
[RPG]	3
[Sandbox]	1
[Shooter]	2
[Simulation]	2
[Sports]	1
[Strategy]	1
[Survival]	2
[Third Person Shooter]	1
[Turn-Based]	1
[I don't identify video games by genre]	1
Total	47

a. Dichotomy group tabulated at value 1.

Figura 79 – Frequências de géneros de jogo selecionados pelos participantes.

Tabela 10 – Caracterização da amostra relativa a dados demográficos – *About Yourself*.

Secção do questionário	Pergunta	Respostas	Representação (N)	Frequência relativa (fr)
<i>About Yourself</i>	Idade	21-25	3	3/7
		26-30	1	1/7
		31-35	3	3/7
	Género	Feminino	2	2/7
		Masculino	5	5/7
	Escolaridade	Secundário	1	1/7
		Licenciatura	3	3/7
		Mestrado	3	3/7
	Naturalidade	Portugal	7	7/7
	Etnia	Caucasiana	7	7/7
	Orientação sexual	Bissexual	1	1/7
		Heterossexual	6	6/7
	Condição económica	Rendimento médio	3	3/7
		Rendimento superior ao médio	4	4/7
	Ideologia política	Esquerda	3	3/7
		Centro	2	2/7
		Direita	1	1/7
		Sem interesse em política	1	1/7
	Ter religião	Sim	1	1/7
		Acredita em algo, mas não tem religião	3	3/7
		Não	3	3/7

Segue-se uma descrição sumária e por extenso da caracterização demográfica da amostra: em termos de faixa etária, todos os intervenientes no questionário possuem idades inferiores a 36 anos: 3 dos participantes estão inseridos no intervalo de 21 a 25 anos, um deles no de 26 a 30 anos e os restantes 3 no de 31 a 35 anos. Relativamente ao género, a grande maioria são homens, com N=5: apenas 2 dos sujeitos são do género feminino. Sobre a escolaridade, todos os participantes concluíram o secundário ou um maior nível de escolaridade – de entre eles, 3 concluíram uma licenciatura e outros 3 conseguiram para mestrado; quase todos possuem uma formação de ensino superior. Todos são portugueses e de etnia caucasiana. A maioria é heterossexual, existindo somente um elemento que se identificou como bissexual. Quanto à condição económica, todos os participantes são portadores de um rendimento médio ou superior – todos se encontram em estabilidade económica. Sobre a ideologia política, 3 participantes de 7 consideraram-se no espectro político de esquerda, 2 são centristas e 1 familiariza-se mais com uma ideologia de direita; o elemento restante não possui interesses em política. Por último, quase todos afirmam não ter uma religião, independentemente se acreditam em algo superior ou não; 3 acreditam em algo, mas não consideram terem uma religião, e outros 3 não têm de todo.

Para mais informações, recomenda-se a consulta do **Apêndice 7.13**.

Tabela 11 – Caracterização da amostra relativa a experiências com jogos digitais – Gaming habits.

Secção do questionário	Pergunta	Respostas	Representação (N)	Frequência relativa (fr)
Gaming habits	Intervalo de tempo despendido a jogar por semana	Até uma hora por semana	1	1/7
		Entre uma e 4 horas por semana	2	2/7
		Entre 5 e 14 horas por semana	2	2/7
		Entre 15 e 24 horas por semana	1	1/7
		Entre 40 e 50 horas por semana	1	1/7
	Período mais ativo a jogar	Pré-adolescência (10-13)	1	1/7
		Adolescência (14-17)	2	2/7
		Jovem adulto (18-24)	3	3/7
		20s e 30s (25-35)	1	1/7
	Jogar mais se tempo livre	Sim	5	5/7
		Não	1	1/7
		Não sei	1	1/7
	Plataforma favorita	Computador	5	5/7
		Dispositivo móvel (smartphone/tablet)	1	1/7
		Nintendo Switch	1	1/7
	Postura adotada a jogar – Ranking 1	Conquistar objetivos	3	3/7
		Explorar o mundo	2	2/7
		Combater e matar inimigos	2	2/7
	Postura adotada a jogar – Ranking 2	Conquistar objetivos	2	2/7
		Explorar o mundo	3	3/7
		Combater e matar inimigos	2	2/7
	Postura adotada a jogar – Ranking 3	Conquistar objetivos	1	1/7
		Explorar o mundo	2	2/7
		Combater e matar inimigos	3	3/7
		Socializar	1	1/7
	Postura adotada a jogar – Ranking 4	Conquistar objetivos	1	1/7
		Socializar	6	6/7
	Ter jogado 3 jogos	Sim	7	7/7
	Ter completado 3 jogos	Sim	6	6/7
		Não	1	1/7

Passando o foco da análise para os hábitos de jogo, existe uma certa discrepância relativa ao tempo por semana utilizado para jogar videojogos – a maioria gasta entre uma a 4 horas ou entre 5 e 14 horas por semana, com N=2 em cada uma destas opções; um elemento joga até ao tempo de uma hora, outro entre 15 e 24 horas, e o último entre 40 e 50 horas por semana. O período de vida mais ativo a jogar videojogos é, maioritariamente, o correspondente ao do jovem adulto, com N=3; em segundo lugar, com N=2, 2 participantes admitem terem-se dedicado com maior intensidade ao ato de jogar durante a sua adolescência, um participante optou pela escolha de 25 a 35 anos e, por último, o *tester* restante afirma que despendeu de um maior tempo durante a sua pré-adolescência. A maioria dos participantes afirma que, se tivesse uma maior disponibilidade para jogar, que o faria, com N=5; apenas um indivíduo respondeu que não o faria, restando um outro participante que se mostrou indeciso perante tal especulação. O computador foi escolhido como a plataforma mais comum na qual os próprios jogam com maior regularidade – 5 deles optaram-na como plataforma, restando um elemento que preferiu a Nintendo Switch (N=1) e outro que escolheu dispositivos móveis como resposta. Ao jogar, a maioria dos jogadores prefere, sobretudo, conquistar objetivos ou explorar o mundo, destacando-se a opção de “socializar” como a tarefa menos prioritária – escolhida em último lugar por N=6 participantes de um número total de 7 elementos. Terminando, todos os participantes – N=7 – jogaram 3 jogos e quase todos – com a exceção de um (N=6) – completaram 3 jogos.

Relativamente aos géneros de jogo de maior preferência por parte dos participantes, o mais indicado foi o de “*Action Adventure*” com 4 votos, seguido do de “*Adventure*”, “*RPG*” e “*Action*”, com 3 votos cada um.

Para mais informações, recomenda-se, novamente, a consulta do **Apêndice 7.13.**

Empatia perante personagens

A análise dos dados referentes à empatia foi subdividida em duas componentes distintas:

- a) A avaliação individual de cada um dos 27 itens de avaliação de empatia, através da determinação da mediana dos valores respondidos a cada pergunta;
- b) O cálculo da pontuação da empatia total gerada nos participantes, com desvio-padrão associado, através das categorias da escala da empatia utilizada para personagens – *Character Perspective*, *Game Fantasy*, *Playable Character Empathetic Concern* e *Game Distress*.

a) DETERMINAÇÃO DA MEDIANA A CADA QUESTÃO DA ESCALA ***“Relationship with the digital game and the characters”*** (M. Davis & Ribeiro, 2023)

Nesta fase, percorreram-se os resultados dados pelos participantes a cada um dos 27 itens – isto é, para a mesma pergunta, verificou-se o que cada um dos 7 sujeitos respondeu – determinando-se a mediana para cada uma delas. A mediana relativa a cada uma das 27 questões da escala da empatia pode ser analisada na figura seguinte, representada por pentágonos a vermelho. A linha laranja servirá como valor de referência na discussão dos resultados.

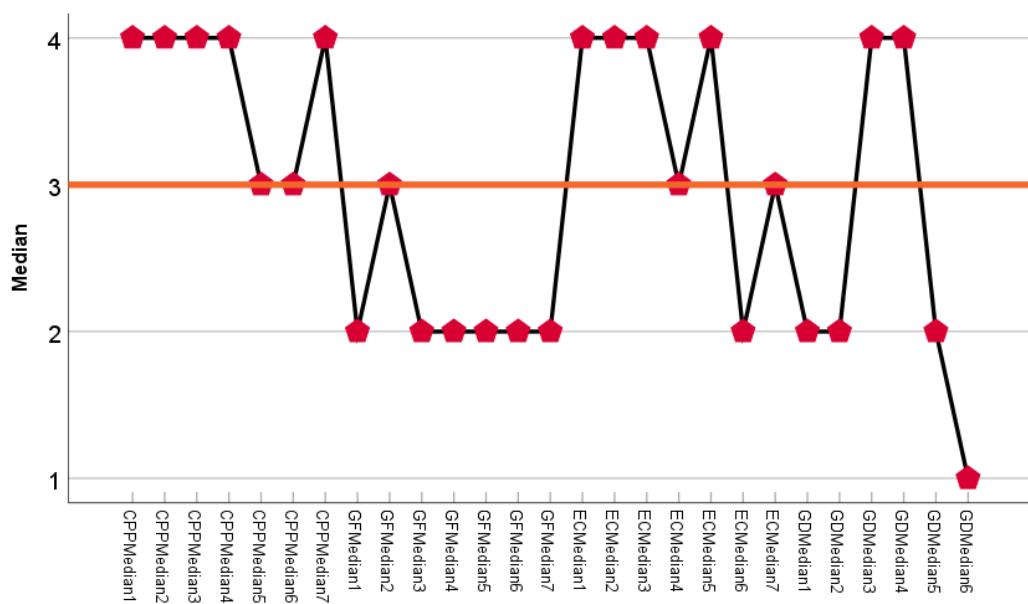


Figura 80 – Valor mediano de cada um dos itens da escala de empatia para com personagens fictícios (M. Davis & Ribeiro, 2023).

b) CÁLCULO DA PONTUAÇÃO DE EMPATIA PERANTE O “OLD MAN” (M. Davis & Ribeiro, 2023)

Para efetuar-se o cálculo da empatia total de cada participante pelo protagonista do jogo digital “onegai”, determinou-se primeiramente a média das suas respostas para as categorias individuais ao somarem-se todas, devidamente codificadas⁷¹, e dividir-se pelo número de itens⁷². Depois disso, determinou-se o valor da empatia ao somar-se os quatro valores obtidos previamente e dividir-se o mesmo pelo número de categorias. Abaixo é mostrada uma tabela com as pontuações de empatia para cada um dos participantes.

Tabela 12 – Empatia global dos participantes.

ID do participante	Score da empatia global
1	3,01
2	2,79
3	2,33
4	3,50
5	2,83
6	3,33
7	1,75

Através destes resultados foi, posteriormente, determinada a média das pontuações de empatia e o desvio-padrão associado de 0,6 – apresentada no gráfico de erro seguinte.



Figura 81 – Valor médio final da empatia sentida pelo protagonista “OLD MAN”.

⁷¹ Antes do somatório, é necessário reajustar os valores dados aos itens que devem ser invertidos: se uma resposta a uma questão que devia ser recodificada for 1, o novo valor resultante da inversão deverá ser 5, se for 2, terá de ser 4, e por aí adiante.

⁷² As categorias de *Character Perspective*, *Game Fantasy*, *Playable Character Empathetic Concern* contêm 7 itens cada, enquanto a de *Game Distress* é formada por 6 perguntas.

Usabilidade

O processo estatístico para a interpretação dos dados referentes à usabilidade do protótipo consistiu em, primeiro, determinar-se a mediana para cada uma das 23 heurísticas⁷³ e, mais à frente, em calcular-se a usabilidade do protótipo para cada um dos 7 participantes – através da média⁷⁴.

I. DETERMINAÇÃO DA MEDIANA A CADA ITEM DE USABILIDADE

(Hochleitner et al., 2015)

Após observarem-se os valores da escala de Likert respondidos pelos participantes a cada heurística apresentada, determinou-se a mediana para todos os 23 itens, que pode ser consultada a seguir, representada por losangos a violeta. A reta verde destaca um valor de referência que será usado na discussão dos resultados.

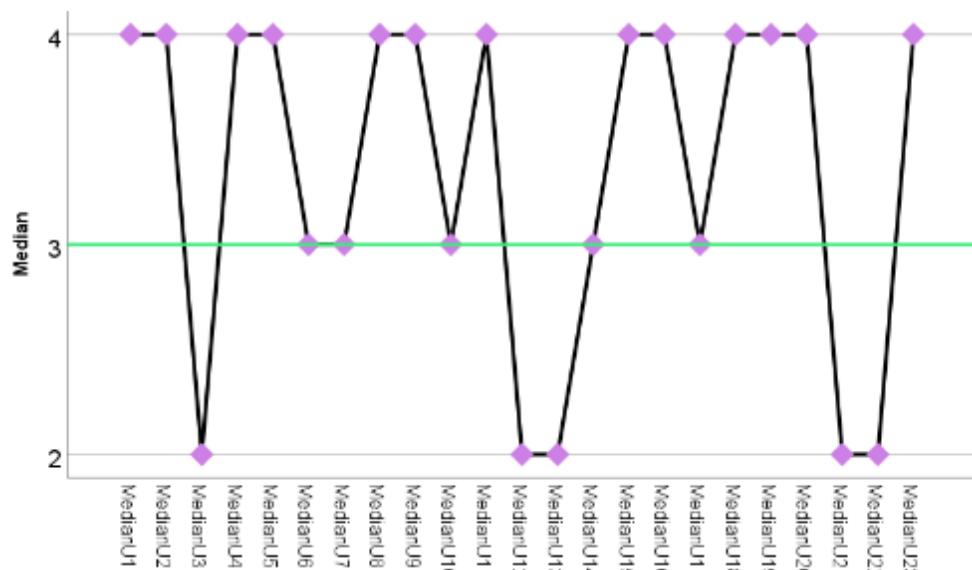


Figura 82 – Valor mediano de cada um dos itens de usabilidade relativa ao protótipo de jogo digital.

II. CÁLCULO DA PONTUAÇÃO DE USABILIDADE DADA AO PROTÓTIPO DO JOGO (Hochleitner et al., 2015)

O valor final da usabilidade do jogo foi determinado a partir da média das sete pontuações de usabilidade de cada participante no inquérito: por cada indivíduo, somaram-se as 23 respostas às heurísticas e ao resultado dividiu-se pelo número total de itens. Esses valores estão representados na tabela abaixo.

⁷³ Ou seja, analisar-se cada heurística de forma independente, estudando o número de ocorrências de cada valor possível na escala de Likert.

⁷⁴ Procedeu-se ao somatório das respostas aos 23 itens e, chegado a esse valor, o mesmo foi dividido pelo número total.

Tabela 13 – Usabilidade dada pelos participantes.

ID do participante	Usabilidade dada ao protótipo
1	3,70
2	2,26
3	2,96
4	3,43
5	3,61
6	4,78
7	2,91

Foi feita, por sua vez, a média destes valores para se determinar a usabilidade média dada ao protótipo e respetivo desvio-padrão de 0,8. Esses valores encontram-se no gráfico imediatamente abaixo.

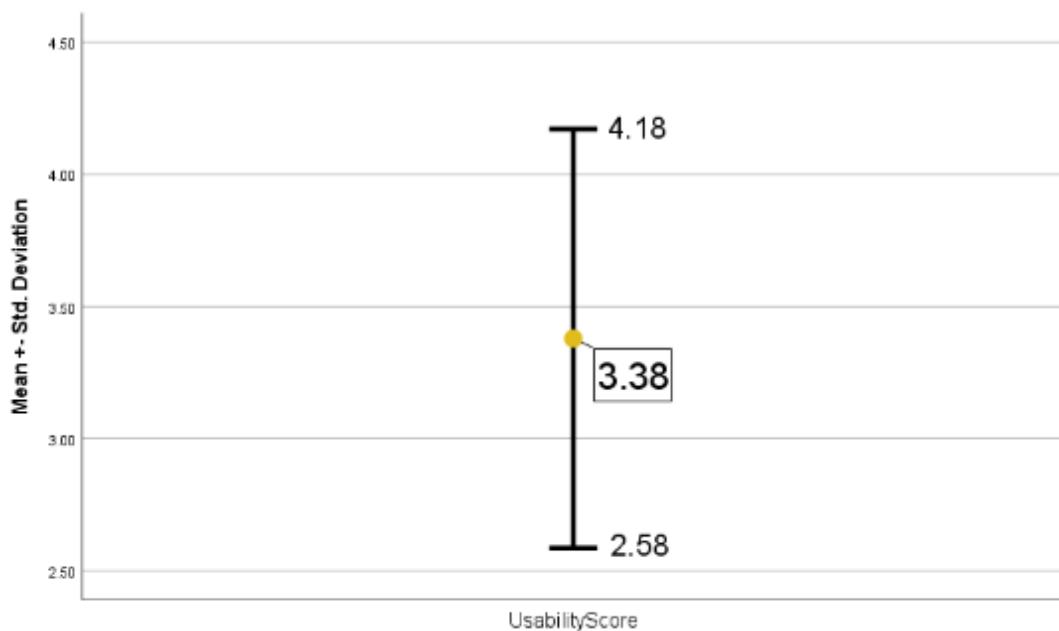


Figura 83 – Valor final da usabilidade do jogo “onegai”.

PROBLEMAS E COMENTÁRIOS

No fim do inquérito era oferecida a possibilidade ao participante de, e numa resposta aberta, descrever problemas que o jogo possa ter sofrido ao ser executado e adicionar algum género de sugestão para a melhoria do protótipo.

Dos 7 *testers*, um relatou que experienciou problemas – destacando que, em momentos aleatórios, a animação do poste de luz (componente da interface de utilizador) não se movia para a caixa de texto onde é exibido o nome da personagem (a animação parava a meio).

A nível de comentários e em termos positivos, destaca-se o elogio da ideia de jogo interessante, dos visuais incomuns e únicos e as alusões bíblicas e simbologia correlacionadas. Pontos críticos negativos centram-se na interface de utilizador – nomeadamente sobre a inexistência de menu de pausa, a transparência de elementos da UI que confundia a percepção do jogador e o tipo de letra escolhido apresentar um desenho das letras “b” e “h” muito semelhante, podendo dificultar a leitura – e a falta de jogabilidade e interatividade.

4.5 Pós-produção

■ Discussão

A discussão dos resultados concentrar-se-á nos dados relativos às secções *Relationship with the digital game and the characters* e *Usability of the digital game* do questionário.

EMPATIA PARA COM O “OLD MAN”

Para determinar se há ou não empatia para com o protagonista, será utilizado o número 3 como valor de referência – tendo em conta tratar-se do valor central numa escala de Likert de 5. O resultado da pontuação média final dos sete participantes deverá, portanto, ser igual ou superior a 3 para se verificar empatia⁷⁵.

Analizando o gráfico da Figura 80, confirma-se que das 27 medianas apuradas, 16 são iguais ou superiores a 3; visualmente, é mais fácil contar-se o número de pentágonos vermelhos que se encontram em cima da reta (igual a 3) e acima também.

Tabela 14 – Representação do número de medianas relativo ao valor de referência – empatia.

Condição	Representação (N)	Frequência relativa (fr)
----------	-------------------	--------------------------

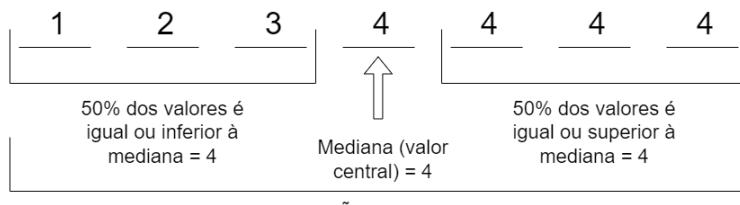
⁷⁵ Embora a resposta a cada questão da escala da empatia possa ser um valor inteiro de 1 e 5, depreendendo-se, por isso, que um péssimo valor de pontuação de empatia pelo “OLD MAN” seja um próximo de 1 e um valor ótimo perto de 5, foi aconselhado por um dos membros da equipa de orientação – um dos que elaborou a escala utilizada – a remeter-se para o valor intermédio numa escala de Likert de 5 valores de 3; a orientadora explanou que seria humanamente impossível que um dado indivíduo fosse 100% empático para com uma personagem. Recordando a pergunta de investigação, que procura achar quais as características de um jogo digital **para que comunique empatia** pelo protagonista, determinou-se em primeiro a mediana por entre as 7 respostas dos participantes para cada item da escala da empatia e contabilizou-se quantas das 27 medianas determinadas era igual ou superior a 3 – tendo em conta que, num valor em maioria num total de 27, permitiria teoricamente que o valor final da empatia (após a média das 7 pontuações dos participantes calculada) tendesse a ficar próximo de 3 – e em segundo, calculou-se e avaliou-se se o valor médio da empatia da amostra atingia o valor de 3 ou ultrapassava-o, visto o **objetivo consistir**, na verdade, em **verificar-se se foi ou não possível sentir-se empatia**, independentemente do valor em si – não importa na prática saber o valor do resultado da empatia a partir do momento em que se sabe que ele é igual ou superior a 3, porque **se quer saber se a empatia foi ou não comunicada e não**, tendo sido estabelecida, **qual a sua presumível intensidade**.

Mediana igual ou superior a 3	16	16/27
Mediana inferior a 3	11	11/27

Sabendo que a mediana é o ponto médio dos dados, isto é, metade do número dos valores é igual ou superior à mediana, e metade da totalidade dos valores é igual ou inferior à mediana, deduz-se que em 16 das questões da escala da empatia, ou seja, na maioria das questões, metade dos participantes ao inquérito respondeu com 3, 4 ou 5 na escala de Likert – o que contribuirá para um valor tendencialmente de fomentação de empatia. Segue-se uma explicação esquemática para uma melhor compreensão deste pensamento.

Resultados ao primeiro item da escala de empatia, ordenados por ordem crescente

N = 7

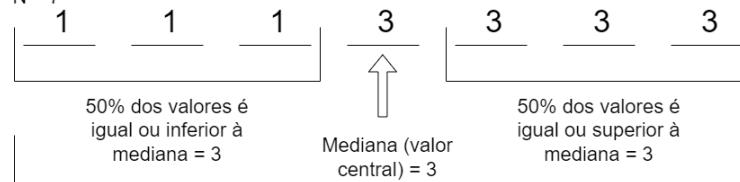


DEFINIÇÃO DE MEDIANA

- $N(\text{igual ou superior à mediana}) = 50\% + 1 (\text{o valor central}) = 3 + 1 = 4 \text{ valores em } 7$ que são iguais ou superiores à mediana 4
- Valor de referência para obtenção de empatia = 3 (igual ou superior)
- Mediana = 4 e Mediana => 3 (neste caso, 4 é superior a 3), valor de referência
- Há 5 valores em 7 que são iguais ou superiores a 3, valor de referência para a média da pontuação de empatia
- Como há 4 valores em 7 (maioria) que são iguais ou inferiores à mediana (4), há 5 valores em 7 (maioria) que são iguais ou superiores ao valor de referência 3 e o valor da mediana \geq valor de referência, a ocorrência deste valor de mediana fará com que o valor final da empatia (médio) tenda a ficar próximo de 3

EXEMPLO DE PIOR CASO (em que mediana seja um valor igual ou superior a 3)

N = 7

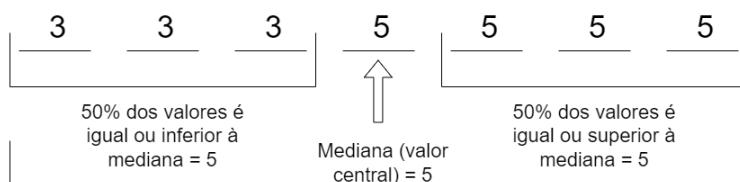


DEFINIÇÃO DE MEDIANA

- $N(\text{igual ou superior à mediana}) = 50\% + 1 (\text{o valor central}) = 3 + 1 = 4 \text{ valores em } 7$ que são iguais ou superiores à mediana 3
- Valor de referência para obtenção de empatia = 3 (igual ou superior)
- Mediana = 3 e Mediana => 3 (neste caso, 3 é igual a 3), valor de referência
- Há 4 valores em 7 que são iguais ou superiores a 3, valor de referência para a média da pontuação de empatia
- Como há 4 valores em 7 (maioria) que são iguais ou inferiores à mediana (3), há 4 valores em 7 (maioria) que são iguais ou superiores ao valor de referência 3 e o valor da mediana \geq valor de referência, a ocorrência deste valor de mediana fará com que o valor final da empatia (médio) tenda a ficar próximo de 3

EXEMPLO DE MELHOR CASO (em que mediana seja um valor igual ou superior a 3)

N = 7



DEFINIÇÃO DE MEDIANA

- $N(\text{igual ou superior à mediana}) = 50\% + 1 (\text{o valor central}) = 3 + 1 = 4 \text{ valores em } 7$ que são iguais ou superiores à mediana 5
- Valor de referência para obtenção de empatia = 3 (igual ou superior)
- Mediana = 5 e Mediana => 3 (neste caso, 5 é superior a 3), valor de referência
- Há 7 valores em 7 que são iguais ou superiores a 3, valor de referência para a média da pontuação de empatia
- Como há 4 valores em 7 (maioria) que são iguais ou inferiores à mediana (5), há 7 valores em 7 (maioria) que são iguais ou superiores ao valor de referência 3 e o valor da mediana \geq valor de referência, a ocorrência deste valor de mediana fará com que o valor final da empatia (médio) tenda a ficar próximo de 3

Figura 84 – Explicação esquemática do raciocínio usado ao avaliar-se o resultado do cálculo da mediana para cada item da escala de empatia.

Passando para a tabela 12, dá-se a conhecer que, e mantendo-se os resultados com 2 casas decimais, se verificou empatia em 3 dos 7 participantes; arredondados às unidades, 5 dos 7 testemunharam a criação de empatia.

Observando o gráfico da Figura 81, pode ler-se que o valor médio de empatia atingida no jogador é de 2,79 – um número abaixo do valor de referência, 3. Além disso, ao resultado está associado um erro, igual ao desvio-padrão, de 0,60 – definindo o valor médio da empatia como um intervalo entre 2,19 e 3,39, um intervalo considerável, nomeadamente, dado o reduzido tamanho da amostra.

Assim:

- Através do uso da mediana, deduziu-se, sem ainda ter conhecimento do resultado da pontuação final da empatia, que o mesmo tenderia a estar próximo de 3, o valor de referência utilizado;
- Ao determinar-se a média das pontuações individuais de cada um dos 7 *testers*, obteve-se o número 2,79 – próximo de 3, o que confirma o ponto acima, mas inferior a esse limiar;
- Recorrendo aos valores de empatia de cada participante às centésimas, uma minoria atinge um valor igual ou superior a 3 – uma minoria vivenciou uma experiência de comunicação empática para com o “OLD MAN”;
- Ao ter-se em consideração o desvio-padrão associado ao resultado, o valor médio da empatia da amostra atinge um valor máximo de 3,39 – o que é igual ou superior à referência 3; contudo, não se pode concluir que tenha ocorrido empatia, pois a maioria do intervalo que o desvio-padrão abrange é inferior a 3, tal como se pode observar pela figura seguinte.

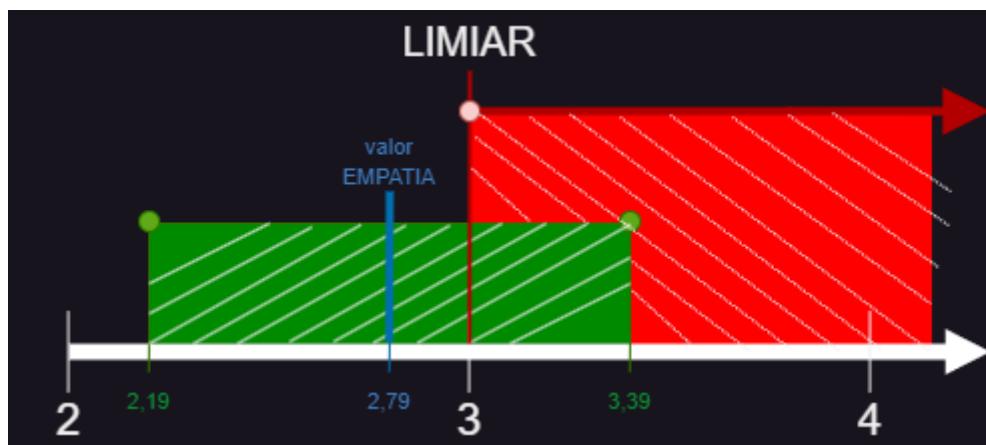


Figura 85 – Representação gráfica à escala do valor final da empatia (linha azul), do valor limiar de referência (linha vermelha), do intervalo limitado abrangido pelo desvio-padrão (a verde) e do intervalo que admite comunicação empática (a vermelho).

Analizando a figura acima, verifica-se visualmente que, de facto, o valor obtido da pontuação de empatia (2,79) não faz parte do intervalo no qual a empatia existe; além disso, grande parte do alcance do desvio-padrão se encontra abaixo do limiar (3): a maioria da área verde encontra-se abaixo de 3 e não acima desse algarismo. Contudo, também se pode verificar que

as barras azul e vermelha, isto é, da pontuação da empatia e do valor de referência, se encontram próximas uma da outra – a diferença entre os valores não é elevada, até porque se se arredondar o valor às unidades se obtém, exatamente, o valor do limiar.

Por tudo isto, não se pode concluir com certezas se se verificou ou não comunicação empática.

USABILIDADE

Relativamente à avaliação dos resultados obtidos sobre a usabilidade do jogo, optou-se por se recorrer, contrariamente ao método adotado para a avaliação de empatia, a dois valores de referência – os números 3 e 5 – dado serem, respetivamente, o valor central e máximo numa escala de Likert de 5 valores. A razão para que se tomasse em consideração também o valor 5 para a usabilidade e não para a empatia prende-se por:

- A usabilidade não constar na questão de investigação – e, por isso, o objetivo não se tratar exclusivamente de saber se a usabilidade do protótipo é adequada (igual ou acima de 3) ou não (abaixo do limiar 3);
- A usabilidade poder ter, na ótica do autor, consequência na primazia de comunicação empática: à partida, quanto melhor for a usabilidade de um jogo – que diz respeito à qualidade dos objetivos, à estimulação/motivação do jogador, à presença de desafios, à curva de aprendizagem, ao controlo que o jogador tem sob o jogo, à sua consistência, ao enredo do jogo, ao *feedback* proporcionado pelo protótipo aquando de uma interação jogador-jogo, à aparência visual do mesmo, à interação oferecida, à possibilidade de customização e à qualidade da interface de utilizador (Hochleitner et al., 2015) - melhor será a experiência de jogo e, consequentemente, melhor será a imersão do jogador no jogo; por exemplo, e através das vertentes da imersão apresentadas em **2.3 Empatia – Empatia nos jogos digitais**, uma boa componente gráfica do jogo (ambiente, UI, etc.) possibilitará a uma maior imersão espacial, um enredo de qualidade estimulará a imersão temporal e a estimulação do jogador, mantendo-o motivado, e o controlo que o mesmo tem sob este podem afetar a imersão emocional positivamente.

Assim, comparou-se os valores de usabilidade do protótipo atribuídos pelos participantes do inquérito não só ao valor 3 – que indica que a usabilidade se verificou, apesar de medíocre se o resultado estiver perto deste número – mas também ao valor 5 – o que imprime uma maior usabilidade que, por sua vez, estimula a uma maior imersão e, por isso, a uma maior fomentação da empatia.

Ao remeter-se para o gráfico da Figura 82, observa-se que dos 23 valores descritos no mesmo, 18 posicionam-se sob a reta constante que define uma mediana de 3 ou acima da mesma; destes 18, 13 das medianas são iguais a 4, e não se verificou nenhuma mediana igual ao valor máximo de 5.

Tabela 15 – Representação do número de medianas relativo ao valor de referência – usabilidade.

Condição	Representação (N)	Frequência relativa (fr)
Mediana igual ou superior a 3	18	18/23
Mediana inferior a 3	5	5/23

Assim, deduz-se que em mais de metade das heurísticas, e pela definição de mediana, 4 dos participantes respondeu com valores de 3, 4 ou de 5⁷⁶.

Focando-se na tabela 13, verifica-se que 4 dos 7 participantes avaliaram, com duas casas decimais, a usabilidade do jogo digital como aceitável, na medida em que ultrapassa o valor limiar de 3. Arredondando os resultados às unidades, a frequência atinge o valor 6 – o que destaca a usabilidade favorável do protótipo. Contudo, há apenas um resultado de usabilidade dos 7 disponibilizados pela amostra que se destaca dada a sua proximidade com o valor máximo: o participante com ID 6 avaliou o protótipo com uma usabilidade de 4,78, um número muito próximo de 5.

Finalmente, ao olhar-se para a representação gráfica da Figura 83, obtém-se o valor médio da usabilidade de 3,38, ao qual é associado um erro de desvio-padrão de 0,8: a usabilidade final é, então, um intervalo entre 2,58 e 4,18. Abaixo encontram-se apresentados visualmente o intervalo de usabilidade do jogo desenvolvido e o intervalo para uma boa usabilidade (desde uma usabilidade medíocre a uma ótima).

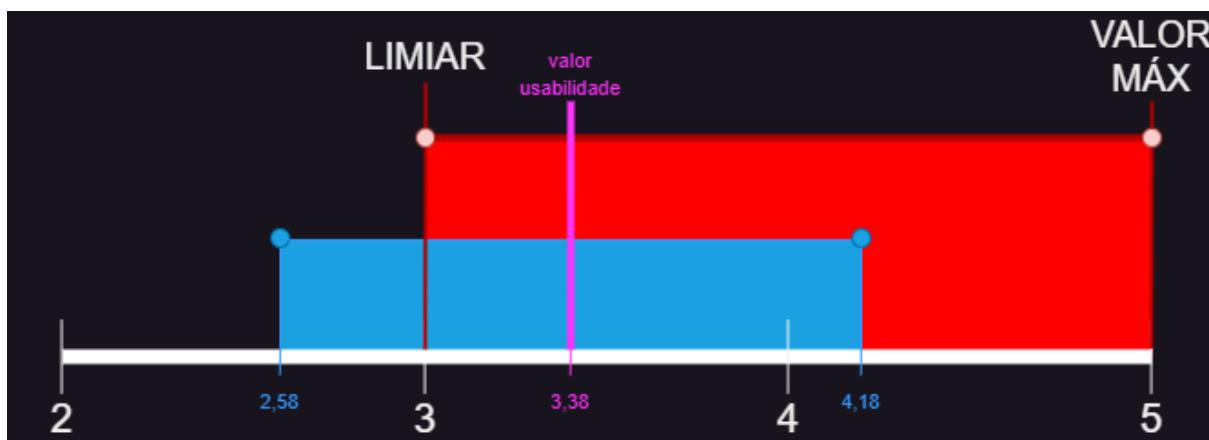


Figura 86 - Representação gráfica à escala do valor final da usabilidade (linha rosa), do valores limiar de referência e máximo (linhas vermelhas), do intervalo da usabilidade limitado abrangido pelo desvio-padrão (a azul) e do intervalo que admite uma boa usabilidade (a vermelho).

Ao analisar-se a figura anterior, verifica-se que:

- O resultado médio da usabilidade avaliada pertence ao intervalo para uma boa usabilidade – a linha rosa interceta horizontalmente o intervalo a vermelho;

⁷⁶ Recorde-se o mesmo raciocínio apresentado para a determinação de medianas relativas à variável empatia.

- A maioria do intervalo da usabilidade (a azul) é superior ou igual a 3 – existe uma porção muito superior à direita de 3 do que à sua esquerda;
- O valor mínimo da usabilidade – 2,58 – é menor que o limiar, não pertencendo ao intervalo que indica uma boa usabilidade, mas não está muito longe desse valor 3; também é verdade que se arredondar este número se obtém o resultado de 3, igual ao limiar;
- O valor máximo da usabilidade – 4,18 – está distanciado do valor máximo de usabilidade igual a 5.

Em suma:

- O cálculo das 23 medianas e prevalência de uma maioria das mesmas igual ou superior a 3 prevê que o valor final (médio) da usabilidade será igual ou superior a 3 – o que se veio a confirmar posteriormente;
- Esse mesmo valor – 3,38 – pertence ao intervalo que indica uma boa usabilidade, mas está longe do valor máximo de 5, que se traduz numa usabilidade exemplar;
- 4 dos 7 participantes (isto é, a maioria deles) avaliou o jogo com uma usabilidade pertencente ao intervalo aceitável – apesar de apenas um ter dado um valor muito próximo de 5;
- A maioria dos valores (6 em 7) ou é inferior ao limiar 3, mas ao ser arredondado atinge esse mesmo algarismo (2 destes), ou com duas casas decimais é superior a 3 (4 deles);
- A maioria do intervalo da usabilidade obtida através do desvio-padrão de 0,8 (representado anteriormente a azul) encontra-se acima do valor 3, valor mínimo para uma boa usabilidade e que corresponde a uma usabilidade aceitável mínima (digamos, medíocre).

Por tudo isto, e embora não se tendo na generalidade valores elevados que indicassem uma ótima usabilidade (próximos ou iguais a 5), conclui-se que o jogo digital “onegai” oferece, em geral, uma boa *user experience* a um possível utilizador/jogador; é alvo de uma usabilidade adequada, mas próximo de um valor intermédio (3).

PROBLEMAS E COMENTÁRIOS

O autor já tinha conhecimento dos problemas apontados pelos participantes, tentando previamente arranjar soluções para minimizar o seu aparecimento.

Relativamente às críticas enunciadas – o autor tem consciência de que o design em geral poderia ser melhor e mais bem organizado; contudo, considera que, para quem não possui grande experiência em noções de desenho, o resultado parece adequado; sobre a falta de interatividade – havia a intenção de se implementar um maior número de funcionalidades que contribuissem para uma interatividade mais heterogénea⁷⁷, mas a sua execução não seria fazível.

⁷⁷ Isto é, não se limitando, quase que exclusivamente, ao clique do rato.

■ Limitações do estudo

A maior dificuldade sentida ao longo deste processo de desenvolvimento foi o de definir prioridades entre as tarefas a realizar. Com o intuito de se estimular a empatia, o autor tinha, inicialmente, projetado mentalmente um conjunto extensivo de atividades que, tendo em conta o tempo reduzido oferecido para a elaboração de uma investigação de mestrado, não seria fazível em tempo útil, entre elas: a gravação em estúdio de falas e efeitos sonoros das personagens, recorrendo a atores, o desenvolvimento total do desenho de som e música (incluindo a produção de uma canção), a elaboração de cenários hiper-realistas, a modelação de cada personagem feita inteiramente pelo aluno, a inserção de um sistema de inventário, a fabricação de uma narrativa com diversas ramificações e finais possíveis, entre outros.

Do que foi desenvolvido, a maior dificuldade consistiu no desenvolvimento das animações recorrentes no jogo – segundo o que o autor deste documento apurou, o *Unreal Engine* não é capaz de mostrar animações em formato de vídeo com um fundo transparente. Como já fora referido, o desenvolvedor criou todos os *gaming assets* no Blender, incluindo as animações, de modo a não ter de criar nada do lado motor de jogo – este só teria de mostrar os materiais recém-importados, facilitando, à partida, o processo de desenvolvimento. Ora, tendo este percalço surgido, todo este procedimento poderia ter de ser abandonado se não fosse encontrada uma solução viável.

Em vez de um vídeo, usaram-se então sequências de imagens que, ao aparecerem sucessivamente e terem fundo transparente, substituiriam o primeiro. No entanto, mais tarde notou-se que, por vezes, as animações não eram executadas ou não terminavam – não funcionavam como seria de esperar – quando se jogava o jogo. Este problema acontecia, ainda, com maior frequência se no mesmo computador onde se estivesse a jogar, vários processos estivessem abertos em simultâneo – o que levou o desenvolvedor a pensar que o dilema estivesse relacionado com falta de memória. Assim, o autor compactou todos os *assets* do jogo, diminuindo consideravelmente o seu tamanho, o que tornou o aparecimento do problema mais escasso, apesar de não o resolver permanentemente – pois de vez em quando acontecia no seu computador e alguns dos participantes do questionário reportaram ter experienciado esse problema.

Outra dificuldade de relevo a apontar é a resolução de um outro problema que, na verdade, também foi reportado por alguns *testes* – por vezes, os *assets* do jogo ou parte deles não apareciam expostos no monitor, mostrando em contrapartida um fundo branco. Na opinião do desenvolvedor, este acontecimento poderá estar associado, igualmente, à memória do computador – e foi com o objetivo de evitar que estes dois problemas surgissem que o aluno decidiu como requisitos de sistema uma memória de computador de, pelo menos, 8GB.

De modo a melhor o aspeto visual do jogo, de forma que o jogador não se aperceba destes bugs pontuais e aleatórios, o desenvolvedor pretendia colocar na posição das

animações visuais um *placeholder*⁷⁸ como, por exemplo, a imagem final da animação, e obrigar o jogo a atualizar a cada intervalo de tempo a definir todos os elementos visuais – o que não foi feito por falta de tempo.

Nos capítulos **2 Enquadramento teórico** e **3 Casos relacionados** falou-se, por exemplo, que uma narrativa ramificada, permitindo ao jogador a tomada de escolhas que afetassem a trama do jogo por parte do jogador, pudesse estimular a empatia; contudo, não seria possível uma implementação que envolvesse esse tipo de jogabilidade a um nível tão complexo, pois não seria fazível no tempo disponibilizado para esta investigação. Tendo o aluno noção de que a não-adoção de tais funcionalidades, apenas tendo uma componente de exploração e modificações rudimentares em alguns diálogos que não afetavam o rumo final da história, possa ter contribuído para um menor *score* de empatia por parte dos *testers*, esta é uma possível limitação deste estudo; além disso, a inexistência de elementos sonoros e musicais no protótipo que, apesar de terem sido desenvolvidos até certo ponto mas não implementados, pode igualmente ter limitado o estudo na obtenção de empatia.

O autor tem consciência de que o tamanho excessivamente reduzido da amostra possa ter contribuído para valores de empatia e usabilidade inferiores ao esperado – uma vez que quanto menor for a mesma, maior tendência haverá de o desvio-padrão associado ser maior e, por isso, maior será o intervalo a considerar, além de que a empatia é algo subjetivo. O próprio facto de a amostra consistir, na maioria, em pessoal especialista em jogos digitais e não num cidadão comum pode ter interferido nos resultados obtidos: admitindo-se que os especialistas, ao obterem uma maior literacia no assunto de que é alvo esta investigação, sejam mais exigentes na conceção de um jogo digital, a opção em limitar-se a um conjunto de participantes com estas características pode ter contribuído para valores mais baixos de comunicação empática e de usabilidade do jogo. Sendo assim, uma forma de colmatar este problema e de realmente verificar se é possível comunicar-se empatia com o protótipo desenvolvido seria de alargar o alcance do jogo e de o disponibilizar a uma amostra maior, amostra essa na qual estivessem incluídos, sobretudo, pessoas comuns com idades iguais ou superiores a 18 anos, tal como o público-alvo indicado em **4.2 Pré-produção – Género de jogo, Audiência, Plataforma e Perspetiva**, não se limitando apenas a especialistas nem a jogadores amadores que, mesmo assim, estejam mais ou menos habituados à experiência que é jogar-se um jogo digital.

Outro ponto importante a referir que possa ter limitado o estudo prende-se com a falta de testemunhos reais e de interação para com a realidade que é viver-se com a patologia apresentada neste documento. Grande parte da informação na qual o autor desta investigação se baseou prendeu-se com a sua experiência pessoal e com análise documental, sobretudo em *media* ficcionais e *guidelines* gerais. Com um maior tempo de execução desta investigação e possibilidade de dialogar e experienciar testemunhos de indivíduos que experienciem ou tenham experienciado episódios depressivos (por exemplo, através de uma entrevista ou de um *focus group*, através de uma palestra na qual fosse estimulado o diálogo

⁷⁸ É um pedaço de texto ou imagem que é colocado temporariamente numa dada posição, de forma a substituir o material final que será, posteriormente, adicionado (*PLACEHOLDER / Significado, Definição Em Dicionário Cambridge Inglês*, 2023).

entre experiências), teria sido mais fácil retratar como é viver em depressão – até porque a mesma também difere de pessoa para pessoa – ao recolher-se mais exemplos reais que pudessem estimular, dada a sua credibilidade, a imersão emocional.

■ Trabalho futuro

Muitas das sugestões e melhoramentos do protótipo do jogo já foram referidas na secção anterior – como: a gravação em estúdio de falas e efeitos sonoros das personagens, recorrendo a atores, o desenvolvimento total do desenho de som e música (incluindo a produção de uma canção), a elaboração de cenários hiper-realistas, a modelação de cada personagem feita inteiramente pelo aluno, a inserção de um sistema de inventário, a fabricação de uma narrativa com diversas ramificações e finais possíveis.

Além disso, é importante destacar a necessidade de melhoria da interface de utilizador e da interatividade no jogo – comentários dos participantes.

De forma a promover uma comunicação empática mais intensa pelo protagonista, seria interessante implementar-se uma narrativa que contribuisse para um maior “*agency*” do jogador – impacto que o mesmo tem na tomada de decisões no videojogo – através de uma narrativa ramificada e com decisões importantes, e efeitos sonoros e músicas de fundo. Em última hipótese, também seria bom considerar-se a implementação de movimentação do protagonista – de modo ao jogador entender melhor a pertinência da interação para com objetos e/ou personagens, ao dirigir-se próximo dos mesmos e, assim, entender-se melhor qual o objetivo do jogo.

5 CONCLUSÃO

Concluída a investigação, resta responder à questão de investigação colocada no início do desenvolvimento; a mesma é definida pelo seguinte:

“Que características deve ter um jogo digital para comunicar empatia, incluindo um personagem que represente a saúde mental através de sintomatologia depressiva e ideação suicida?”

Para solucionar a pergunta de investigação, recorreu-se à metodologia *design-based research* (Amiel & Reeves, 2008), visto a correlação entre os conceitos de empatia e jogo digital ser algo recente, na medida que permite uma investigação direcionada para a prática e para o desenvolvimento de soluções a problemas reais, que ainda carecem de resolução eficaz (Coutinho, 2019); neste caso, pareceu adequado, tendo em conta o processo indutivo adotado pelo aluno em explorar, através de análise documental, maneiras de permitir a comunicação de empatia num público-alvo que, ao trazerem sugestões para ele as implementar ou não no protótipo do jogo digital e, verificando a possibilidade da comunicação empática em alguns participantes de um questionário que, especialmente, medira as pontuações de empatia perante o personagem jogável, poder-se concluir que a fomentação de empatia por um protagonista ficcional seja possível de ser atingida.

O processo metodológico foi dividido em quatro fases principais, designadas por pré-produção, produção, testagem e pós-produção; dentro de cada uma delas, fizeram-se várias iterações das quatro fases da DBR, que são elas – análise, desenvolvimento de uma solução, testagem e refinamento e reflexão sobre o artefacto constituinte do jogo digital:

➤ Na **pré-produção**, decidiu-se a narrativa principal do jogo – focando-se num protagonista sénior que sofre de sentimentos culposos por se responsabilizar pela morte precoce da sua companheira, tendo-lhe surgido depressão; com esse objetivo, e através da enumeração efetuada na secção do enquadramento teórico **2.2 Jogo Digital** e do capítulo 3 reservado a **Casos relacionados**, determinou-se que o género de jogo a adotar seria uma junção do de VN com o de aventura; para além disso, previamente à definição da trama designou-se como público-alvo o PEGI 18, tendo em conta pretender-se atingir um maior número de pessoas possível devido às **Problemáticas** apresentadas na secção **2.1** do enquadramento teórico; também se avaliou qual a melhor plataforma a ser usada, tendo-se optado pelo Windows. A definição das mecânicas de jogo também foi efetuada nesta etapa, tendo-se optado por desenvolver-se uma jogabilidade simples como um sistema de diálogo e uma interação *point-and-click* para com objetos e personagens, semelhante ao mostrado em **3 Casos relacionados**. Também nesta etapa foi elaborada a conceptualização do “OLD MAN”, para a qual foram essenciais as secções do enquadramento teórico relacionadas com **2.3 Empatia, 2.4 Personagem e 2.5 Depressão**;

➤ Na fase de **produção**, iniciou-se a elaboração do protótipo do jogo digital: para isso, foi necessário optar-se por um motor de jogo para a sua fabricação – tendo sido

escolhido o *Unreal Engine* para pode-se recorrer ao *MetaHuman* para o desenho das personagens, como foi previamente explicado na secção **4.3** do **Desenvolvimento da investigação empírica**, concretamente em **Design** e **Programação**; também se procurou caracterizar todas as personagens secundárias e justificar o seu comportamento para com o protagonista ao longo do jogo digital, de modo a que a personalidade do “OLD MAN” possa, de igual forma, ser exposta mais recorrentemente e para o estímulo da comunicação empática para com ele, conotando a narrativa de maior profundidade a nível emocional; estes artefactos podem ser encontrados no capítulo **7 Apêndice**, sobretudo nas secções **7.4 Conceptualização final do protagonista**, **7.8 Representações esquemáticas dos demais dias de roteiro**, **7.10 Classificação da personalidade das personagens secundárias mais importantes, segundo Freeman e Sloan** e **7.11 Implementação da narrativa no jogo digital (desenvolvimento e justificações)**.

➤ Na **testagem**, e com o intuito de através de uma amostra de especialistas em jogos digitais e jogadores se medir a possibilidade de comunicação empática, deliberou-se o uso de dois instrumentos de recolha de dados: uma escala de avaliação da empatia de um ser humano por uma personagem fantasiosa, num contexto de um jogo digital, e um conjunto de heurísticas para medir a usabilidade, ou seja, a experiência do utilizador, ao manipular o mesmo. Como estratégia de recolha de dados dessa amostra, optou-se pela elaboração de um questionário, que foi enviado aos participantes por via correio eletrónico; os dados obtidos podem ser analisados em **4.4 Testagem** e no **Apêndice 7.13 Dados retirados do SPSS**; por fim, determinou-se o valor médio da empatia gerada nos participantes e a avaliação da usabilidade;

➤ Na **pós-produção**, elaborou-se um momento de discussão relativa aos valores atingidos de empatia – um valor médio de 2,79 com um desvio-padrão de 0,6 – e de usabilidade – um valor médio de 3,38 com um desvio-padrão de 0,8.

Partindo do pressuposto que para se ter verificado empatia, a pontuação avaliada pelo participante terá de ser igual ou superior ao valor mediano numa escala de Likert de 5 valores (isto é, igual ou maior a 3), o valor médio de 2,79 deduz que essa condição não fora atingida; recordando a avaliação do valor final da empatia relativamente ao limiar 3, e realçando o facto de se ter verificado que a maioria do intervalo abrangido pelo desvio-padrão que ilustra os valores possíveis de empatia se encontra abaixo de 3, que uma minoria dos participantes atingiu um valor igual ou superior a 3 e que 2,79 é um resultado muito próximo do limiar, não se pode concluir que tenha havido empatia para com o “OLD MAN”: é uma hipótese, dado o valor máximo da empatia poder atingir o valor de 3,39, superior ao valor de referência 3, mas não uma certeza – pois grande parte do intervalo se encontra abaixo do limiar. Sobre a usabilidade, um valor médio de 3,38 que, por sua vez, se encontra acima e próximo do limiar 3, mas afastado do valor máximo de usabilidade igual a 5 indica a presença de uma usabilidade positiva no protótipo desenvolvido (pois pertence ao intervalo de 3 a 5), mas pouco representativa: a usabilidade, apesar de boa, não é nada de mais nem tão pouco ótima (por estar longe de 5), havendo por isso bastante espaço para melhorias.

Tanto os problemas e comentários disponibilizados pelos *testers* que constam em **4.4 Testagem – Apresentação dos dados** e as limitações técnicas apresentadas em **4.5 Pós-**

produção – Limitações do estudo podem justificar a usabilidade mediana obtida, e deduz-se que ao melhorar-se a mesma se possa comunicar mais facilmente empatia pelo protagonista.

Também se especula que, e tal como apresentado em **4.5 Pós-produção – Limitações do estudo**, ao considerar-se uma amostra de tamanho superior ao usado (7) representativa da audiência estabelecida para o jogo digital desenvolvido, especificado em **4.2 Pré-produção – Género de jogo, Audiência, Plataforma e Perspetiva**, que permitisse a concretização dos objetivos relativos à promoção da empatia e da quebra de estigma perante a saúde mental explicados em **1.5 Motivações pessoais** e em **2.1 Problemáticas**, o valor final da empatia poderia ser superior ao obtido, não só pela aptidão empática ser subjetiva, depender de indivíduo para indivíduo e, frequentemente, se relacionar com a sua personalidade (tal como referido em **2.3 Empatia – Definição de empatia**), mas também o défice de testemunhos credíveis sobre a patologia depressiva que poderiam, ao aumentar a credibilidade da vivência do protagonista e, consequentemente, do jogo, fomentar a empatia.

Por fim, o facto de haver várias componentes de um jogo inexistentes no protótipo desenvolvido – entre elas as especificadas em **4.5 Pós-produção – Limitações do estudo** e **4.5 Pós-produção – Trabalho futuro**, pode ter afetado a comunicação empática (a possibilidade em atingir-se um valor médio igual ou superior a 3).

Tendo em conta **não ter sido possível confirmar se as características do jogo digital elaborado permitem ou não a comunicação empática para com um personagem jogável depressivo**, recomenda-se seguir as diretrizes expostas anteriormente neste capítulo – realçando-se, sobretudo, **o aumento do tamanho da amostra representativa do público-alvo** especificado. **Admite-se**, contudo, a **hipótese de o mesmo possibilitar uma resposta emocional** por parte da audiência (nomeadamente, pelo facto do **valor final da empatia**, inferior ao valor de referência, **se encontrar muito próximo do limiar 3** e de uma porção do intervalo da empatia tendo em consideração a incerteza – desvio-padrão – associada estar acima de 3; mesmo que seja uma parcela inferior à que se encontra abaixo deste patamar. Assim, mostra-se de seguida uma tabela que resume as particularidades do jogo digital criado durante esta investigação.

Tabela 16 – Características do jogo digital “onegai” desenvolvido aquando da presente investigação.

CONCLUSÃO

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”

Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira

Tipo de característica	Especificação
Jogo	3D com interação 2D
Plataforma	Computador (Windows)
Género	<i>Visual novel adventure game</i>
Público-alvo	Idade igual ou superior a 18 anos
Perspetiva de jogo	Terceira pessoa
Narrativa	Complexa
Jogabilidade	Simples
Mecânicas de jogo	Interação com elementos na cena, através do clique; Sistema de diálogo
Cenário do jogo	Maioritariamente estático, com algumas animações pontuais para trazer um maior dinamismo
Design do ambiente	Simples, <i>Low-poly</i>
Design de personagens	Realista
Design da UI	Semelhante ao de uma típica VN
Temáticas	Depressão, velhice, solidão, angústia, luto, suicídio
Final	Aberto

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abramowitz, J. S., & Blakey, S. M. (2014). Depression in the obsessive-compulsive spectrum. *Obsessive-Compulsive Disorder and Its Spectrum: A Life-Span Approach.*, 225–239. <https://doi.org/10.1037/14323-012>
- Abramson, & Denenberg. (2022). *What is Police Harassment? | Abramson & Denenberg, P.C.* <https://abramsondenenberg.com/2022/05/what-is-police-harassment/>
- Abt, C. (1970). *Serious Games*.
- Ackerman, A., & Puglisi, B. (2012). *The Emotion Thesaurus: A Writer’s Guide to Character Expression*.
- Ackerman, A., & Puglisi, B. (2013a). *The Negative Trait Thesaurus: A Writer’s Guide to Character Flaws*.
- Ackerman, A., & Puglisi, B. (2013b). *The Positive Trait Thesaurus: A Writer’s Guide to Character Attributes*.
- Act (drama) Definition and Examples - Poem Analysis*. (2023). <https://poemanalysis.com/definition/act/>
- Açucena: origem, cultivo e curiosidades sobre a flor | WESTWING. (2023). <https://www.westwing.com.br/guiar/acucena/>
- Adams, E. (Ernest W.), & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of Game Design*. New Riders.
- Alkmim, F. (2022). *Pangeia não foi o primeiro supercontinente – e não será o último | Super*. <https://super.abril.com.br/coluna/deriva-continental/pangeia-nao-foi-o-primeiro-supercontinente-e-nao-sera-o-ultimo/>
- Alva Guide to the Big Five: Extraversion Explained. (2023). <https://www.alvalabs.io/blog/alva-guide-to-the-big-five-extraversion-explained>
- American Heart Association. (2021). *How Does Depression Affect the Heart? | American Heart Association*. <https://www.heart.org/en/healthy-living/healthy-lifestyle/mental-health-and-wellbeing/how-does-depression-affect-the-heart>
- American Psychological Association. (2014). *DSM-5 - Manual de Diagnóstico e Estatística das Perturbações Mentais*.
- Amiel, T., & Reeves, T. (2008). *Design-Based Research and Educational Technology: Rethinking Technology and the Research Agenda*.
- Amorim, A. P. (2019). *Apontamentos de Estatística Aplicada à Psicologia II*.
- anacrónico - Dicionário Online Priberam de Português. (2023). <https://dicionario.priberam.org/anacr%C3%B3nico>
- Andersen, F., Danny, King, C., & Gunawan, A. (2020). *Audio Influence on Game Atmosphere during Various Game Events*. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.01.001>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”
Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira

- Anderson, T., & Shattuck, J. (2012). Design-based research: A decade of progress in education research? *Educational Researcher*, 41(1), 16–25. <https://doi.org/10.3102/0013189X11428813>
- Anne. (2023). *Lily Flowers: Colors and Symbolism / Flower Station*.
<https://www.flowerstationdubai.com/blogs/news/lily-flowers-colors-symbolism>
- Annunciation / Description, Meaning, & Feast Day / Britannica*. (2023).
<https://www.britannica.com/topic/Annunciation-Christianity>
- ANUNCIAÇÃO - Definição e sinônimos de anunciação no dicionário português*. (2023).
<https://edicalingo.com/pt/dic-pt/anunciacao>
- apologetic adjective - Definition, pictures, pronunciation and usage notes / Oxford Advanced Learner's Dictionary at OxfordLearnersDictionaries.com*. (2023).
<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/apologetic>
- Araki, T. (2013). *Attack on Titan*.
- Arlington National Cemetery. (2023). *Tomb of the Unknown Soldier*.
<https://www.arlingtoncemetery.mil/Explore/Monuments-and-Memorials/Tomb-of-the-Unknown-Soldier>
- Ars Goetia. (2019). *The Blind Prophet*.
- Arsalan. (2020). *What are Gaming Assets? - ITS*. <https://it-s.com/what-are-gaming-assets/>
- Artiomov, E. (2015). *The Totalitarian Paradigm: Unity and Conflict*. <http://postmodernopenings.com>
- Ary, D., Jacobs, L. C., Sorensen, C., & Razavieh, A. (2009). *Introduction to Research in Education*.
- Ask a Game Dev. (2016). *What's the difference between gameplay and game mechanics in game design?* <https://askagamedev.tumblr.com/post/154167322371/whats-the-difference-between-gameplay-and-game>
- autocomiseração - Dicionário Online Priberam de Português*. (2023).
<https://dicionario.priberam.org/autocomiserao>
- Avedon, E., & Sutton-Smith, B. (1971). *The Study of Games*.
- Bagpiper Darrell Calvillo - Bagpipes for Funerals and Memorials - BAGPIPER DARRELL CALVILLO*. (2023). <http://www.darrellcalvillo.com/funeral-bagpipes.html>
- Bair, M. J., Robinson, R. L., Katon, W., & Kroenke, K. (2003). Depression and Pain Comorbidity: A Literature Review. *Archives of Internal Medicine*, 163(20), 2433–2445.
<https://doi.org/10.1001/ARCHINTE.163.20.2433>
- Barchielli, B., Cricenti, C., Gallè, F., Sabella, E. A., Liguori, F., da Molin, G., Liguori, G., Orsi, G. B., Giannini, A. M., Ferracuti, S., & Napoli, C. (2022). Climate Changes, Natural Resources Depletion, COVID-19 Pandemic, and Russian-Ukrainian War: What Is the Impact on Habits Change and Mental Health? *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(19). <https://doi.org/10.3390/ijerph191911929>
- Barclay, R. (2018). *Alienation: Symptoms, Types, Causes, and More*.
<https://www.healthline.com/health/alienation>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”
Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira

- Bardine, R. (2023). *Raças Humanas - Cola da Web*. <https://www.coladaweb.com/geografia/racas-humanas>
- Bashova, K., & Pachovski, V. (2013). *Visual novel*.
https://www.researchgate.net/publication/306083425_Visual_novel
- Batista, F. (2018). *Como funciona a estrutura dos três atos*. <https://fernandabatista.site/como-funciona-a-estrutura-dos-tres-atos/>
- Batson, D. (2009). These Things Called Empathy: Eight Related but Distinct Phenomena. *The Social Neuroscience of Empathy*.
- Belman, J., & Flanagan, M. (2010). *Designing Games to Foster Empathy*.
- Berry, S., & Jadin, P. (2001). *Totally Spies!*
- Biddle, C. (2017). *The Muddy Waters of the Nolan Chart - The Objective Standard*.
<https://theobjectivestandard.com/2017/04/the-muddy-waters-of-the-nolan-chart/>
- Blessed Virgin with Calla Lily - Free Stock Photo by Kathryn Morse on Stockvault.net*. (2023).
<https://www.stockvault.net/photo/137363/blessed-virgin-with-calla-lily>
- Blot, A. (2017). *Exploring games to foster empathy*.
- Britannica. (2023a). *Aphrodite / Mythology, Worship, & Art* | Britannica.
<https://www.britannica.com/topic/Aphrodite-Greek-mythology>
- Britannica. (2023b). *Zeus / Myths, Wife, Children, & Facts* | Britannica.
<https://www.britannica.com/topic/Zeus>
- Buckman, J. E. J., Underwood, A., Clarke, K., Saunders, R., Hollon, S. D., Fearon, P., & Pilling, S. (2018). Risk factors for relapse and recurrence of depression in adults and how they operate: A four-phase systematic review and meta-synthesis. *Clinical Psychology Review*, 64, 13–38.
<https://doi.org/10.1016/J.CPR.2018.07.005>
- Bunting, J. (2021). *How to Shape a Story: The 6 Types of Story Arcs for Powerful Narratives*.
<https://thewritepractice.com/story-arcs/>
- Buonarroti, M. (1511). *La Creazione di Adamo*.
- Burger, N. (2014). *Divergent*.
- Bury, J. P. T. (1976). Cobb’s France. *The Historical Journal*, 19(3), 793–797.
<https://doi.org/10.1017/S0018246X00010487>
- cadete - Dicionário Online Priberam de Português*. (2023). <https://dicionario.priberam.org/cadete>
- Caillois, R. (1958). *Man, Play and Games*.
- Cambridge Dictionary. (2023). *MANGA / English meaning - Cambridge Dictionary*.
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/manga>
- Camingue, J., Carstensdottir, E., & Melcer, E. (2021). *What is a Visual Novel?*
- Capcom. (2021). *Resident Evil: Village*.
- Carvalho, S. (2022). *Neuropsicopatologia*. <https://www.ua.pt/pt/uc/11261>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”
Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira

- Cassavetes, N. (2004). *The Notebook*.
- catraio - Dicionário Online Priberam de Português. (2023). <https://dicionario.priberam.org/catraio>
- Centre for Suicide Prevention. (2015). *Depression and Suicide Prevention - Centre for Suicide Prevention*. https://www.suicideinfo.ca/local_resource/depression-suicide-prevention/
- Chand, S. P., & Arif, H. (2023). Depression. *StatPearls*.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK430847/>
- Chandler, H., & Chandler, R. (2011). *Fundamentals of Game Development*.
- Chapman, B., & Andrews, M. (2012). *Brave*.
- Chatiliez, É. (1990). *Tatie Danielle*.
- Chen, H. W., Duckworth, J., & Kokanovic, R. (2022). Mental Jam: A Pilot Study of Video Game Co-creation for Individuals with Lived Experiences of Depression and Anxiety. *Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social-Informatics and Telecommunications Engineering, LNICST, 422 LNICST*, 120–137. https://doi.org/10.1007/978-3-030-95531-1_9
- Ching, F. (1975). *Architectural Graphics*.
- Cikara, M., Bruneau, E. G., & Saxe, R. R. (2017). Us and Them: Intergroup Failures of Empathy. [Https://Doi.Org/10.1177/0963721411408713](https://doi.org/10.1177/0963721411408713), 20(3), 149–153.
<https://doi.org/10.1177/0963721411408713>
- Cleveland Clinic. (2022). *Clinical Depression (Major Depressive Disorder): Symptoms*.
<https://my.clevelandclinic.org/health/diseases/24481-clinical-depression-major-depressive-disorder>
- Coelho, B. (2022). *Eufemismo: conheça essa figura de linguagem*.
<https://blog.mettzer.com/eufemismo/>
- CORRIGAN, P. W., & WATSON, A. C. (2002). Understanding the impact of stigma on people with mental illness. *World Psychiatry*, 1(1), 16. [/pmc/articles/PMC1489832/](https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1489832/)
- Costa, J. (2018). *INUYASHIKI | Drama e ficção científica num anime fora dos padrões comuns* Nerdtrip. <https://www.nerdtrip.com.br/criticas/03/inuyashiki-drama-e-ficcao-cientifica-num-anime-fora-dos-padroes-comuns/>
- Costa, P., & McCrae, R. (1985). *The NEO personality inventory*.
- Costikyan, G. (2002). *I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games*.
- Coulter, L., & McAlpine, L. (2023). *How to Plant and Grow Calla Lily*.
<https://www.bhg.com/gardening/flowers/perennials/calla-lily-care/>
- Coutinho, C. (2019). *Metodologia de Investigação em Ciências Sociais e Humanas: Teoria e Prática*.
- Cowden, T., LaFever, C., & Viders, S. (2013). *The Complete Writer's Guide to Heroes and Heroines: Sixteen Master Archetypes*.
- Crawford, C. (1982). *The Art of Computer Game Design*.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”
Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira

- Culpepper, L., Muskin, P. R., & Stahl, S. M. (2015). *Major Depressive Disorder: Understanding the Significance of Residual Symptoms and Balancing Efficacy with Tolerability*.
<https://doi.org/10.1016/j.amjmed.2015.07.001>
- Cyan Productions. (1993). *Myst*.
- Daedalic Entertainment. (2019). *Deponia*.
- Daley, J., & Goldstein, J. (2023). *Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves*.
- Darvasi, P. (2016). Empathy, perspective and complicity: how digital games can support peace education and conflict resolution. *Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace and Sustainable Development. UNESCO.*, 3, 2–23.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259928>
- Davis, K. (2023). *Ketamine: What Is It, uses, treatments, effects, and more effects*.
<https://www.medicalnewstoday.com/articles/302663#Therapeutic-uses>
- Davis, M. (1980). *A multidimensional approach to individual differences in empathy*.
- Davis, M. (1983). *Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach*.
- Davis, M., & Ribeiro, T. (2023). *Relationship with the digital game and the characters*.
- Dazai, O. (1948). *No Longer Human*.
- De Araujo Luz Junior, J., Rodrigues, M. A. F., & Hammer, J. (2021, August 4). A Storytelling Game to Foster Empathy and Connect Emotionally with Breast Cancer Journeys. *SeGAH 2021 - 2021 IEEE 9th International Conference on Serious Games and Applications for Health*.
<https://doi.org/10.1109/SEGAH52098.2021.9551860>
- DeepWorks Studios. (2018). *Depression: The Game*.
- Demyttenaere, K., Rgen De Fruyt, J., & Stahl, S. M. (2004). *The many faces of fatigue in major depressive disorder*. <https://doi.org/10.1017/S1461145704004729>
- desesperançoso - Dicionário Online Priberam de Português. (2023).
<https://dicionario.priberam.org/desesperançoso>
- Deutsch, H., & Jackson, E. (1937). Absence of Grief. *The Psychoanalytic Quarterly*, 6(1), 12–22.
<https://doi.org/10.1080/21674086.1937.11925307>
- DGS. (2022). *Impacto da COVID-19 na saúde mental*. <https://www.sns24.gov.pt/tema/saude-mental/impacto-da-covid-19-na-saude-mental/#qual-o-impacto-que-a-covid-19-teve-nas-populacoes>
- Dicheneaut, N., Yee, N., & Quantic Foundry. (2016). *Report Portfolio - Quantic Foundry*.
<https://quanticfoundry.com/reports/>
- dimensional_1 adjective - Definition, pictures, pronunciation and usage notes | Oxford Advanced Learner's Dictionary at OxfordLearnersDictionaries.com. (2023).
https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/dimensional_1
- Dimitrievski, M. (2023). *Gaming Statistics 2023 - TrueList*. <https://truelist.co/blog/gaming-statistics/>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”
Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira

Docter, P. (2009). *Up*.

Dontnod Entertainment. (2018). *Vampyr*.

Dowd, K. (2022). *Dorothea Puente seemed like a kindly landlady. She was a serial killer.*

<https://www.sfgate.com/local/article/california-serial-killer-dorothea-puente-17318261.php>

Draw Distance. (2020). *Vampire: The Masquerade – Shadows of New York*.

Ducournau, J. (2017). *Raw*.

Dyszy-Chudzińska, P. (2009). Developmental Dyslexia vs. Japanese Writing Systems' Neuronal Processing. *Investigationes Linguisticae*, 18, 27. <https://doi.org/10.14746/IL.2009.18.2>

Easter egg / English meaning - Cambridge Dictionary. (2023).

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/easter-egg>

Eisma, M. C., Rosner, R., & Comtesse, H. (2020). ICD-11 Prolonged Grief Disorder Criteria: Turning Challenges Into Opportunities With Multiverse Analyses. *Frontiers in Psychiatry*, 11. <https://doi.org/10.3389/FPSYT.2020.00752>

Elon Automation. (2023). *Learn Japanese: (douzo) yoroshiku onegaishimasu. - I'm pleased to meet you. Please treat me well*. [https://elon.io/learn-japanese-hepburn/lexicon/28539/\(douzo\)-yoroshiku-omegaishimasu](https://elon.io/learn-japanese-hepburn/lexicon/28539/(douzo)-yoroshiku-omegaishimasu).

Entradas em homens / NIOXIN. (2023). <https://www.nioxin.com/pt-BR/about-hair-loss/hair-loss-in-men/receding-hairlines>

Epic Games. (2023a). *MetaHuman / Realistic Person Creator - Unreal Engine*.
<https://www.unrealengine.com/en-US/metahuman>

Epic Games. (2023b). *MetaHuman Creator EULA - Unreal Engine*.
<https://www.unrealengine.com/en-US/eula/mhc>

Everymind. (2020a). *Mental ill-health and suicide: A Mindframe resource for stage and screen*.

Everymind. (2020b). *Reporting suicide and mental ill-health: A Mindframe resource for media professionals*.

F., S. (2022). *Gaming Trends - Video Game Statistics 2022*. <https://getstream.io/blog/gaming-trends-stats/>

Facebook. (2023).
<https://www.facebook.com/102783475863364/photos/a.102937965847915/120834650724913/>

Fajar, K. E., & Sukmayadi, Y. (2021). *Advantages of “DAW” Composing Music for the Effectiveness of Learning the Process of Musical Practice*. <https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.210203.055>

Fan, J., Luks, T. L., Alderman, B. L., Olson, R. L., Bates, M. E., Selby, E. A., Buckman, J. F., Brush, C. J., Panza, E. A., Kranzler, A., Eddie, D., & Shors, T. J. (2015). *Rumination in major depressive disorder is associated with impaired neural activation during conflict monitoring*. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2015.00269>

Farber, M., & Schrier, K. (2017). *The Limits and Strengths of Using Digital Games as “Empathy Machines.”*

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”
Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira

- Faure, C. (2006). *Marie Besnard, l'empoisonneuse*.
- Fernandez Y-Garcia, E., Duberstein, P., Paterniti, D. A., Cipri, C. S., Kravitz, R. L., & Epstein, R. M. (2012). *Feeling labeled, judged, lectured, and rejected by family and friends over depression: Cautionary results for primary care clinicians from a multi-centered, qualitative study*. <http://www.biomedcentral.com/1471-2296/13/64>
- Fernández-Vara, C. (2010). *The Key to Adventure Game Design: Insight and Sense-making*.
- Fernández-Vara, C. (2014). *Adventure*.
- Field, S. (1995). *Manual do Roteiro*.
- Fishburne, T. (2009). *the five stages of recession - Marketoonist*. <https://marketoonist.com/2009/04/the-five-stages-of-recession.html>
- Freedman, M. (2016). *7 Essential Writing Tools: That Will Absolutely Make Your Writing Better (And Enliven Your Soul)*.
- Freeman, D. (2004). *Creating Emotion in Games*.
- Freud, S. (1924). *Neurosis and Psychosis*.
- Frizzell, A., Levinson, S., Morrison, J., & Bianco, P. (2019). *Euphoria*. HBO.
- Furuya, U. (2009). *No Longer Human*.
- Gabarrice - Dicio, Dicionário Online de Português. (2023). <https://www.dicio.com.br/gabarrice/>
- Garland, A. (2018). *Annihilation*.
- Gasparini, D. (2023). *What is Masking? | Charlie Health*. <https://www.charliehealth.com/post/what-is-masking>
- Gibbs, J. (2011). *Player Agency, Critical States, and Games as Formal Systems*. <https://www.gamedeveloper.com/design/player-agency-critical-states-and-games-as-formal-systems>
- Gordis, L. (2011). *Epidemiologia*.
- gregarismo - Dicionário Online Priberam de Português. (2023). <https://dicionario.priberam.org/gregarismo>
- Grimshaw, M., Charlton, J. P., & Jagger, R. (2011). First-Person Shooters: Immersion and Attention. In *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* (Vol. 5, Issue 1). <http://www.eludamos.org>
- Grodal, T., & Kramer, M. (2014). Empathy, Film, and the Brain. *Recherches Sémiotiques*, 30(1-2-3), 19–35. <https://doi.org/10.7202/1025921ar>
- Guardiola, E. (2019). *GAMEPLAY DEFINITION: A GAME DESIGN PERSPECTIVE*.
- Hancock, J. (2022). *Mr. Harrigan's Phone*.
- Hand, D., Pearce, P., Morey, L., Cottrell, W., Jackson, W., & Sharpsteen, B. (1937). *Snow White and the Seven Dwarfs*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”
Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira

- Hart, K. (n.d.). *Archetype: Definition and 65+ Examples*. 2023. Retrieved September 10, 2023, from <https://enlightio.com/archetype-definition-examples>
- Hawton, K., & Williams, K. (2002). Influences of the media on suicide. *British Medical Journal*, 325(7377), 1374–1375. <https://doi.org/10.1136/BMJ.325.7377.1374>
- He, A. (2019). *missed messages*.
- Herdal, J. (2020). *Kadaver*.
- Heron, M., & Belford, P. (2014). ‘It’s only a game’ — ethics, empathy and identification in game morality systems. *The Computer Games Journal*, 3(1), 34–53. <https://doi.org/10.1007/bf03392356>
- heterodoxo - Dicionário Online Priberam de Português*. (2023). <https://dicionario.priberam.org/heterodoxo>
- Highlander / Significado, definição em Dicionário Cambridge inglês*. (2023). <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/highlander>
- Hochleitner, C., Hochleitner, W., Graf, C., & Tscheligi, M. (2015). *A Heuristic Framework for Evaluating User Experience in Games*.
- Hofmann, D. (2022). *Worst Roommate Ever*. Netflix.
- holismo - Dicionário Online Priberam de Português*. (2023). <https://dicionario.priberam.org/holismo>
- Holl, E., Steffgen, G., & Melzer, A. (2022). To Kill or Not to Kill – An experimental test of moral Decision-Making in gaming. *Entertainment Computing*, 42. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2022.100485>
- Horowitz, M. J., Wilner, N., Marmar, C., & Krupnick, J. (1980). Pathological grief and the activation of latent self-images. *American Journal of Psychiatry*, 137(10), 1157–1162. <https://doi.org/10.1176/AJP.137.10.1157>
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*.
- Huron, D. (2008). *Aesthetics*.
- Iacoboni, M. (2008). *Mirroring People - The Science of Empathy and How We Connect with Others*.
- Igreja de Jesus Cristo dos Santos dos Últimos Dias. (2015). *A Bíblia Sagrada Contendo o Velho e o Novo Testamentos*.
- Iino, S. (2019). *Dr. Stone*.
- Il y a 60 ans, l’acquittement de Marie Besnard accusée d’empoisonnements - L’Express*. (2021). https://www.lexpress.fr/societe/il-y-a-60-ans-l-acquittement-de-marie-besnard-accusee-d-empoisonnements_2164075.html
- Image of French Poisoner Woman Marie Besnard (1896-1980) in Train Which Carries*. (2023). <https://www.bridgemanimages.com/en/noartistknown/french-poisoner-woman-marie-besnard-1896-1980-in-train-which-carries-her-in-poitiers-to-go-in-prison/photograph/asset/1663375>
- Institute of Mental Health, N. (2023). *Depression*. www.nimh.nih.gov/SAD.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”
Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira

Instituto de Estudios Teológicos e Históricos Guadalupanos. (2011). *Documentos Históricos*.

ironSource. (2021). *Casual Mobile Games & Best Casual Games 2021* | ironSource.
<https://www.is.com/glossary/casual-games/>

Isbister, K. (2006). *Better Game Characters by Design - A Psychological Approach*.

Isbister, K. (2017). *How Games Move Us - Emotion by Design*.

Ito, J. (2017). *No Longer Human*.

Jayasinghe, S. U., Lambert, G. W., Torres, S. J., Fraser, S. F., Eikelis, N., & Turner, A. I. (2016). Hypothalamo-pituitary adrenal axis and sympatho-adrenal medullary system responses to psychological stress were not attenuated in women with elevated physical fitness levels. *Endocrine*, 51(2), 369–379. <https://doi.org/10.1007/S12020-015-0687-6>

Jenkins, A. (2020). *Theology Thursday | At God’s Right Hand*. <https://www.gcu.edu/blog/theology-ministry/theology-thursday-gods-right-hand>

Jørgensen, K. (2010). Game Characters as Narrative Devices. A Comparative Analysis of Dragon Age: Origins and Mass Effect 2. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 4(2), 315–331. <https://doi.org/10.7557/23.6051>

Joshi, A., Kale, S., Chandel, S., & Pal, D. (2015). Likert Scale: Explored and Explained. *British Journal of Applied Science & Technology*, 7(4), 396–403. <https://doi.org/10.9734/BJAST/2015/14975>

Jung, C. (1923). *Psychological Types*.

Jung, C. (1931). *The Spiritual Problem of Modern Man. Collected*.

Jung, C. (1946). *The Fight with the Shadow. Collected*.

Jung, C. (1981). *The Archetypes and The Collective Unconscious (Collected Works of C.G. Jung Vol.9 Part 1) (The Collected Works of C. G. Jung, 10)*.

Jung, C. (2006). *The Undiscovered Self: The Dilemma of the Individual in Modern Society*.

Junior, J., Rodrigues, M., & Hammer, J. (2021). *A Storytelling Game to Foster Empathy and Connect Emotionally with Breast Cancer Journeys*.

Kadokawa Games Ltd. (2020). *Root Film*.

Kaliyadan, F., & Kulkarni, V. (2018). *Types of Variables, Descriptive Statistics, and Sample Size*.

Kanbe, M. (2019). *The Promised Neverland*.

Kandola, B. (2019). *Insights - Pearn Kandola*. <https://pearnkandola.com/insights/what-is-modern-racism-how-and-why-racism-has-mutated/>

Katz, J. (2009). *The Measure of Genius: Michelangelo’s Sistine Chapel at 500*.
<https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/the-measure-of-genius-michelangelos-sistine-chapel-at-500-123313873/>

Kenan, G. (2006). *Monster House*.

Kennard, J. (2012). *6 Behavior Changes During Depression*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”

Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira

King, E., & Waddington, C. (2017). *Music and Empathy*.

Kishi, S. (2013). *Danganronpa: The Animation*.

Klotz, H. (2021). *The Value of the Visual Novel as Literature*.

<https://www.michigandaily.com/arts/the-value-of-the-visual-novel-as-literature/>

Know Your Archetypes. (2023). *What is the Thief Personality Type? (Characteristics + Examples)*.

[https://knowyourarchetypes.com/thief-personality-type/#Thief_Personality_Explained_\(Long_Answer\)](https://knowyourarchetypes.com/thief-personality-type/#Thief_Personality_Explained_(Long_Answer))

Kraav, S. L., Lehto, S. M., Junntila, N., Ruusunen, A., Kauhanen, J., Hantunen, S., & Tolmunen, T. (2021). Depression and loneliness may have a direct connection without mediating factors. *Nordic Journal of Psychiatry*, 75(7), 553–557. <https://doi.org/10.1080/08039488.2021.1894231>

Kretzschmar, M., & Raffel, S. (2023). *The History and Allure of Interactive Visual Novels*.

Kübler-Ross, E. (2009). *On Death and Dying - What the Dying Have to Teach Doctors, Nurses, Clergy and their own Families* 40th anniversary edition.

Kubrick, S. (1980). *The Shining*.

Lane, D., Scott, D., Hebl, M., Guerra, R., Osherson, D., & Zimmer, H. (2023). *Introduction to Statistics*.

Laneuville, E. (2010). *The Client List*.

Language Drops. (2023). *Goodbye in Japanese: 9 Ways to Say Bye in Japanese*.

<https://languagedrops.com/blog/goodbye-in-japanese>

Lee, J., & Buck, C. (2013). *Frozen*.

Lee, S. L., Pearce, E., Ajnakina, O., Johnson, S., Lewis, G., Mann, F., Pitman, A., Solmi, F., Sommerlad, A., Steptoe, A., Tymoszuk, U., & Lewis, G. (2021). The association between loneliness and depressive symptoms among adults aged 50 years and older: a 12-year population-based cohort study. *The Lancet Psychiatry*, 8(1), 48–57. [https://doi.org/10.1016/S2215-0366\(20\)30383-7](https://doi.org/10.1016/S2215-0366(20)30383-7)

Leiß, T. V., & Rausch, A. (2023). How Personality, Emotions and Situational Characteristics Affect Learning from Social Interactions in the Workplace. *Vocations and Learning*, 16(1), 73–97. <https://doi.org/10.1007/S12186-022-09303-W/TABLES/3>

Lewis, C., Whitehead, J., & Wardrip-Fruin, N. (2010). *What Went Wrong: A Taxonomy of Video Game Bugs*.

Libretti, S., & Puckett, Y. (2023). Physiology, Homeostasis. *StatPearls*.

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK559138/>

Likert, R. (1932). *A Technique for the Measurement of Attitudes*.

Löw, A. (2023). *What is a sprite?* <https://www.codeandweb.com/knowledgebase/what-is-a-sprite>

Lucasfilm Games. (1990). *The Secret of Monkey Island*.

Ludwig, J. M., Schumann, K., & Porter, T. (2022). Humble and apologetic? Predicting apology quality with intellectual and general humility. *Personality and Individual Differences*, 188.

<https://doi.org/10.1016/j.paid.2021.111477>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”
Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira

- Luigjes, J., Lorenzetti, V., de Haan, S., Youssef, G. J., Murawski, C., Sjoerds, Z., van den Brink, W., Denys, D., Fontenelle, L. F., & Yücel, M. (2019). Defining Compulsive Behavior. *Neuropsychology Review*, 29(1), 4–13. <https://doi.org/10.1007/S11065-019-09404-9>
- Lynch mob Definition & Meaning - Merriam-Webster.* (2023). <https://www.merriam-webster.com/dictionary/lynch%20mob>
- Lystad, M. (1972). *Social Alienation: A Review of Current Literature*.
- Madigan, J. (2015). *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*.
- Mãe, V. (2016). *A Máquina de Fazer Espanhóis*.
- Magon, J. (1987). *DuckTales*.
- Mainon, Dominique., & Ursini, James. (2009). *Femme fatale : cinema's most unforgettable lethal ladies*. 393.
- Mancala - o que é, como se joga e objetivos.* (2023). <https://www.educlub.com.br/mancala-o-que-e-como-se-joga-e-objetivos/>
- Manney, J. (2008). *Empathy in the Time of Technology: How Storytelling is the Key to Empathy*. <http://jetpress.org/v19/manney.htm>
- Marchetti, I. (2018). *HOPELESSNESS NETWORK ANALYSIS 1 Hopelessness: A network analysis*.
- Marie Besnard – the Good Lady of Loudun | Killers Without Conscience.* (2011). <https://krazykillers.wordpress.com/2011/09/05/marie-besnard-the-good-lady-of-loudun/>
- MARIE-JULIE JAHENNY - Our Lady of Lilies.* (2023). <https://www.pinterest.pt/pin/309411436873197306/>
- Mariotti, S. (2017). *Economically Conservative Yet Socially Tolerant? Find Yourself on the Nolan Chart | HuffPost Impact*. https://www.huffpost.com/entry/find-yourself-on-the-nolan-chart_b_4152470
- Mark, M., & S. Pearson, C. (2001). *The Hero and The Outlaw - Building Extraordinary Brands Through the Power of Archetypes*.
- Marques, J., Pinto, A., & Figueira, J. (2016). *Alterações fisiopatológicas associadas ao stress – Implicações na doença*.
- Marques, M. (2019). *A FACA E O ALGUIDAR*. Jornal A Guarda. <https://www.jornalaguarda.com/index.php/opiniao/a-faca-e-o-alguidar>
- Marsh, J. (2018). *King of Thieves*.
- Marzola, V. (2023). *A importância do diálogo interno*. <https://www.psicologo.com.br/blog/a-importancia-do-dialogo-interno/>
- Maxis. (2000). *The Sims*.
- Maynard, S. (2018). *Spontaneous or Impulsive? How to Know, What to Do - CHADD*. <https://chadd.org/attention-article/spontaneous-or-impulsive-how-to-know-what-to-do/>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”
Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira

- Mayo Clinic Staff. (2022). *Depression (major depressive disorder) - Symptoms and causes*.
<https://www.mayoclinic.org/diseases-conditions/depression/symptoms-causes/syc-20356007>
- McCrae, R., & Costa, P. (1999). *The five factor model of personality: Theoretical Perspective*.
<https://www.researchgate.net/publication/247880369>
- Mckay, M. T., Cole, J. C., & Percy, A. (2017). *Temporal focus clusters differ meaningfully in terms of anxiety and depressive symptomatology*. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2017.06.061>
- McKenna, A. (2023). *Where Does the Concept of a “Grim Reaper” Come From?* | Britannica.
<https://www.britannica.com/story/where-does-the-concept-of-a-grim-reaper-come-from>
- Meadows, M. (2002). *Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative*.
- Mehrafrooz, B. (2023). *What is Low Poly Game Art? An Ultimate Guide for All*.
<https://pixune.com/blog/low-poly-game-art-guide/>
- Mendes, R., Ribeiro, T., & Veloso, A. I. (2023). *Estatística e SPSS: Aplicação ao mestrado em desenvolvimento de jogos digitais*.
- Mental Jam. (2021). *Counter Attack Therapy*.
- Meyers, N. (2015). *The Intern*.
- Migala, J. (2023). *Which Cardio Machine at the Gym Is Best?*
<https://www.everydayhealth.com/fitness/which-cardio-machine-at-the-gym-is-best/>
- Millea, J. (2023). Rave RacingElectronic Dance Music and Immersion in WipEout. *Journal of Sound and Music in Games*, 4(1), 72–90. <https://doi.org/10.1525/JSMG.2023.4.1.72>
- Miller, W. (2014). Libertarianism. *The Social History of Crime and Punishment in America: An Encyclopedia*. <https://doi.org/10.4135/9781452218427.N395>
- Mind. (2023). *Media guidelines: Mental health on screen*.
- Mind Charity. (2023). *Mental health on screen*.
- Minn, H. (2022). *This ‘sweet little granny’ was actually a psychotic serial killer*.
<https://nypost.com/2022/03/01/this-sweet-little-granny-was-actually-a-psychotic-serial-killer/>
- Modern Merida. (2023). <https://modern-merida.tumblr.com/post/64378615004/how-to-tell-the-triplets-apart>
- Moica, T., Gligor, A., & Moica, S. (2015). *The relationship between cortisol and the hippocampal volume in depressed patients – a MRI pilot study*.
- Morrison, I., & Ziemke, T. (2005). *Empathy with Computer Game Characters: A Cognitive Neuroscience Perspective*.
https://www.researchgate.net/publication/255577785_Empathy_with_Computer_Game_Characters_A_Cognitive_Neuroscience_Perspective
- Moussu, A. (2023). *How the 4 Survival Archetypes Drive Our Relationships – Hush Your Mind*.
<https://www.hushyourmind.com/4-survival-archetypes/>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”
Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira

Mumu, J., Tanujaya, B., Charitas, R., & Prahmana, I. (2022). Likert Scale in Social Sciences Research: Problems and Difficulties. *FWU Journal of Social Sciences*, 16(4), 89–101.
<https://doi.org/10.51709/19951272/WINTER2022/7>

Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*.

my Lady: meaning, antonyms - WordSense. (2023). https://www.wordsense.eu/my_Lady/

Myss, C. (2003). *Archetype Cards*.

Myss, C. (2013). *Archetypes: Who Are You?*

National Institute of Mental Health. (2023). *What is Prevalence?*
<https://www.nimh.nih.gov/health/statistics/what-is-prevalence>

Navitha, J., & Sreedevi, P. (2019). *A study on social alienation among adolescents*.
https://www.researchgate.net/publication/348559185_A_study_on_social_alienation_among_adolescents

Needham, J. (2022). *Dream symbols: The colour purple and what it means – Heaven’s Dream Messages*. <https://heavensdreammessages.com/2021/09/04/biblical-symbolism-colour-purple-in-dreams/#Symbolism-of-purple-in-the-bible>

Nekljudova SV. (2019). *Six aspects of openness to experience*.
<https://doi.org/10.15406/jpcpy.2019.10.00632>

Nemoto, T., & Beglar, D. (2023). *Developing Likert-Scale Questionnaires Campus Reference Data*.

Newell, M. (2005). *Harry Potter and the Goblet of Fire*.

Nicolas-Troyan, C. (2016). *The Huntsman: Winter’s War*.

Nilsson, N., Serafin, S., & Nordahl, R. (2016). *Immersion Revisited: A Review of Existing Definitions of Immersion and Their Relation to Different Theories of Presence*.

Nolan, D. (1971). *Classifying and Analysing Politico-Economic Systems*.

Noyce, P. (2014). *The Giver*.

Nussbaum, A. (2013). *Guia de Bolso do DSM-5 - Exame de Diagnóstico*.

OCD UK. (2023). *What are compulsions? | OCD-UK*. <https://www.ocduk.org/ocd/compulsions/>

O’Connor, M. (2021). Reflecting on suffering at the end-of-life. *Progress in Palliative Care*, 29(1), 1–4.
<https://doi.org/10.1080/09699260.2021.1852470>

Oliver, R. (2023). *What is the Meaning of a Calla Lily? Symbolism & Facts of Calla Lilies*.
<https://trulyexperiences.com/blog/calla-lily-meaning/>

Palmer, V. J., Dowrick, C., & Gunn, J. M. (2014). Mandalas as a visual research method for understanding primary care for depression. *International Journal of Social Research Methodology*, 17(5), 527–541. <https://doi.org/10.1080/13645579.2013.796764>

Parker, O. (2009). *Dorian Gray*.

Parlett, D. (1999). *The Oxford History of Board Games*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”
Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira

Partilha o que estás a sentir | Natal 2022 | Vodafone Portugal - YouTube. (2022).

<https://www.youtube.com/watch?v=a1zesVBH5yc>

Pearson, C. (2015). *Awakening the Heroes Within - Twelve Archetypes to Help Us Find Ourselves and Transform Our World.*

Peele, J. (2017). *Get Out.*

PEGI. (2003). *The PEGI organisation | PEGI Public Site.* <https://pegi.info/page/pegi-organisation>

Personality Assessment Solutions. (2023). *The Big Five Factors & 30 Facets - 01 689 606 552.*
<http://www.testsonthenet.com/Factors-facets.htm>

PLACEHOLDER | Significado, definição em Dicionário Cambridge inglês. (2023).
<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/placeholder>

Pleifer, J., & Dapretto, M. (2009). “*Mirror, mirror, in my mind*”: *Empathy, interpersonal competence, and the mirror neuron system.*

Police 1. (2015). *What's it like to be an undercover cop?* <https://www.police1.com/police-products/apparel/undercover/articles/whats-it-like-to-be-an-undercover-cop-bavfgJCbXI8IAY7b/>

Pollack, G. (2019). *4 Tactics to Make Tragedy More Meaningful in Your Stories - Story Embers.*
<https://storyembers.org/four-tactics-to-make-tragedy-more-meaningful-in-your-stories/>

Pop-Jordanova, N. (2021). Grief: Aetiology, Symptoms and Management. *PRILOZI*, 42(2), 9–18.
<https://doi.org/10.2478/PRILOZI-2021-0014>

Porter, R. (2023). *A Reflection and Analysis on the “Creation of Adam” Sistine Chapel Fresco.*

Post, O. (2021). *Human Generator Ultimate - Blender Market.*
<https://blendermarket.com/products/humgen3d>

promiscuidade - Dicionário Online Priberam de Português. (2023).
<https://dicionario.priberam.org/promiscuidade>

Pryn, R. (2022). *What Is VST And What Does It Do?* <https://richardpryn.com/what-is-vst-and-what-does-it-do/>

Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human.*

Quilcom. (2021). *SIM-BP.* <https://plugins4free.com/plugin/3296/>

Rabasa, C., Gagliano, H., Pastor-Ciurana, J., Fuentes, S., Belda, X., Nadal, R., & Armario, A. (2015). Adaptation of the hypothalamus-pituitary-adrenal axis to daily repeated stress does not follow the rules of habituation: A new perspective. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 56, 35–49. <https://doi.org/10.1016/J.NEUBIOREV.2015.06.013>

raquítico | Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa. (2023).
<https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/raqu%C3%ADtico>

Reagan, A. J., Mitchell, L., Kiley, D., Danforth, C. M., & Dodds, P. S. (2016). The emotional arcs of stories are dominated by six basic shapes. *EPJ Data Science*, 5(1).
<https://doi.org/10.1140/epjds/s13688-016-0093-1>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”
Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira

- Reeves, T. C. (2006). *Design research from a technology perspective*.
- Riess, H. (2018a). *The Empathy Effect: Seven Neuroscience-Based Keys for Transforming the Way We Live, Love, Work, and Connect Across Differences*.
- Riess, H. (2018b). *The Empathy Effect: Seven Neuroscience-Based Keys for Transforming the Way We Live, Love, Work, and Connect Across Differences*.
- Rivlin, A. (2018). *In defense of centrists* | Brookings. <https://www.brookings.edu/articles/in-defense-of-centrists/>
- Roberts, S. (2018). *Mental illness is a global problem: we need a global response* | Health Poverty Action. <https://www.healthpovertyaction.org/news-events/mental-health-world-health-day-2017/>
- Rössler, W. (2016). The stigma of mental disorders. *EMBO Reports*, 17(9), 1250–1253. <https://doi.org/10.15252/embr.201643041>
- Ryan, Marie-Laure. (2003). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*.
- Ryan, M.-L. (2022). *Immersion*.
- Sacco, M. (2023). *Cel Shading: A Comprehensive Expert Guide*. <https://www.occasoftware.com/blog/cel-shading-a-comprehensive-expert-guide>
- Salazar, F., Nakajima, T., & Alexandrova, T. (2013). *Visual Novels: An Methodology Guideline for Pervasive Educational Games that Favors Discernment*.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play : game design fundamentals*. MIT Press.
- Samaritans. (2020). *Guidance on depictions of suicide & self-harm in drama & film*.
- Sampat, E. (2017). *Empathy Machines - Design Games That Are Personal, Political, and Profound*.
- Saraiva, C., & Cerejeira, J. (2014). *Psiquiatria Fundamental*.
- Sarfraz, H. (1997). *Alienation: A Theoretical Overview*. https://www.researchgate.net/publication/271522454_Alienation_A_Theoretical_Overview
- Sato, S., Sato, K., & Onda, N. (2017). *Inuyashiki: Last Hero*.
- Saúde mental é o tema da campanha de Natal da Vodafone - Vodafone Portugal. (2022). <https://www.vodafone.pt/press-releases/2022/12/saude-mental-e-o-tema-da-campanha-de-natal-da-vodafone.html>
- Schimelpfening, N. (2023). *What to Do When You Feel You Have No Support From Family*. <https://www.verywellmind.com/unsupported-friends-and-family-1067469>
- Schmidt, V. (2001). *45 Master Characters - Mythic Models for Creating Original Characters*.
- Scottish Highlands | Location, Map, & Facts | Britannica. (2023). <https://www.britannica.com/place/Highlands-region-Scotland>
- Secretariado Nacional de Liturgia :: Portugal. (2023). https://www.liturgia.pt/santos/santo_v.php?cod_santo=50

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”
Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira

Selbach, C. (2019). *Hiroíto, o único monstro do Eixo que escapou ilesa*.

<https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/hiroito-o-monstro-que-se-safou.phtml>

Sharma, A., Madaan, V., & Petty, F. D. (2006). Exercise for Mental Health. *Primary Care Companion to The Journal of Clinical Psychiatry*, 8(2), 106. <https://doi.org/10.4088/PCC.V08N0208A>

Sinha, R. (2008). Chronic Stress, Drug Use, and Vulnerability to Addiction. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1141, 105. <https://doi.org/10.1196/ANNALS.1441.030>

Sinha, R., & Jastreboff, A. M. (2013). Stress as a common risk factor for obesity and addiction. *Biological Psychiatry*, 73(9), 827–835. <https://doi.org/10.1016/J.BIOPSYCH.2013.01.032>

Sloan, R. (2015). *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*.

Smith, C. (2012). *The Loss of Empathy in Society Today*. <https://www.chcp.edu/blog/loss-empathy-society-today/>

Smith, M., Robinson, L., & Segal, J. (2023). *Helping Someone with Depression - HelpGuide.org*. <https://www.helpguide.org/articles/depression/helping-someone-with-depression.htm>

Solod, T. (2023). *What's the Most Popular Gaming Platform in 2023? | Pingle Studio*. <https://pinglestudio.com/blog/industry-news/whats-the-most-popular-gaming-platform-in-2023>

Sousa, C. (2017). *SIC estreia filme “O Estagiário” | Zapping*. <https://www.zapping-tv.com/sic-estreia-filme-o-estagiario/>

Spielberg, S. (2018). *Ready: Player One*.

Spike Chunsoft. (2012). *Danganronpa 2: Goodbye Despair*.

Spike Chunsoft. (2017). *Danganronpa V3: Killing Harmony*.

Srivastava, R. (2023). *Screenwriter Vs Scriptwriter: Know the Difference*.

<https://www.shiksha.com/mass-communication-media/articles/screenwriter-vs-scriptwriter-know-the-difference-blogId-112855>

Stanislavski, K. (1938). *An Actor's Work*.

Starr, P. (2007). *Why Liberalism Works*.

Statcounter Global Stats. (2023). *Desktop Operating System Market Share Worldwide | Statcounter Global Stats*. <https://gs.statcounter.com/os-market-share/desktop/worldwide>

State pension age changes and retirement age increases | Age UK. (n.d.). Retrieved August 25, 2023, from <https://www.ageuk.org.uk/information-advice/money-legal/pensions/state-pension/changes-to-state-pension-age/>

Stein, D. J., Szatmari, P., Gaebel, W., Berk, M., Vieta, E., Maj, M., De Vries, Y. A., Roest, A. M., De Jonge, P., Maercker, A., Brewin, C. R., Pike, K. M., Grilo, C. M., Fineberg, N. A., Briken, P., Cohen-Kettenis, P. T., & Reed, G. M. (2020). Mental, behavioral and neurodevelopmental disorders in the ICD-11: An international perspective on key changes and controversies. *BMC Medicine*, 18(1), 1–24. <https://doi.org/10.1186/S12916-020-1495-2/FIGURES/17>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”
Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira

- Stevenson, J., Osborne, M., Aibel, J., Berger, G., Reiff, E., & Voris, C. (2008). *Kung Fu Panda*. DreamWorks.
- Strong, S. R., & Hills, H. I. (1986). *Interpersonal Communication Rating Scale*.
- Suits, B. (1978). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*.
- Sullivan, D., & Critten, J. (2014). *Adventures in Research: Creating a video game textbook for an information literacy course*.
- susceptibilidade - Dicionário Online Priberam de Português*. (2023).
<https://dicionario.priberam.org/susceptibilidade>
- Tam, K. P. (2013). Dispositional empathy with nature. *Journal of Environmental Psychology*, 35, 92–104. <https://doi.org/10.1016/J.JENVP.2013.05.004>
- Tanujaya, B., Prahmana, R., & Mumu, J. (2023). *Likert Scale in Social Sciences Research: Problems and Difficulties*.
- Telltale Games. (2013). *The Wolf Among Us*.
- ten Have, M., Penninx, B. W. J. H., Tuithof, M., van Dorsselaer, S., Kleinjan, M., Spijker, J., & de Graaf, R. (2017). Duration of major and minor depressive episodes and associated risk indicators in a psychiatric epidemiological cohort study of the general population. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 136(3), 300–312. <https://doi.org/10.1111/ACPS.12753>
- The Action Alliance. (2023). *National Recommendations for Depicting Suicide - Guidance to help content creators craft stories about survival, hope, and healing—aimed at saving lives and restoring hope*.
- The Centre for Applied Jungian Studies. (2023). *Applied Jung Lexicon Archetypes*.
- THE COURAGE OF MARY - The Annunciation - Come Into The Word with Sarah Christmyer | Bible Study | Lectio Divina | Journals | Retreat*. (2015). <https://comeintotheword.com/the-courage-of-mary-the-annunciation/>
- The Discipline-Making Parent. (2023). A Short Answer to the Objection of Suffering in the World - The Disciple-Making Parent. <https://www.thedisciplinemakingparent.com/>.
<https://www.thedisciplinemakingparent.com/a-short-answer-to-the-objection-of-suffering-in-the-world/>
- The Meaning Behind 5 Different Types of Funeral Flowers - Tharp Funeral Home & Crematory, Inc.* (2023). <https://tharpfuneralhome.com/different-funeral-flowers/>
- The Quinnspiracy. (2014). *Depression Quest*.
- The World's Population By Eye Color - WorldAtlas*. (2023). <https://www.worldatlas.com/society/the-worlds-population-by-eye-color.html>
- This Is Adult Life. (2017). *10 Childlike Traits Adults Should Keep - This is Adult Life*.
<https://thisisadultlife.com/10-childlike-traits-adults-should-keep/>
- Thoth. (2011). *Classical Archetypes – The Thief | Emergence Campaign Weblog*.
<https://ruscumag.wordpress.com/2011/05/06/classical-archetypes-the-thief/>
- Tillman, B. (2019). *Creative Character Design - Second Edition*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”
Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira

- Torres, L. (2021). *“the Woman in the Window” Netflix Movie Ending: Final Twist Explained.*
<https://www.insider.com/woman-in-the-window-movie-ending-explained-twistamy-adams-2021-5>
- Trevisan, J. P. (2019). *The Psychology of Motivation in games: A theoretical approach to how games attract players and keep them motivated through the use of psychological aspects and satisfaction of needs.*
- Trincas, R., Schepisi, C., Leombruni, E., Mauro, V., & Mancini, F. (2018). *Goals and functions of rumination: A review.*
https://www.researchgate.net/publication/333294381_Goals_and_functions_of_rumination_A_review
- Trousdale, G., & Wise, K. (1992). *Beauty and The Beast.*
- Truity. (2023). *Free Big Five Personality Test - Accurate scores of your personality traits.*
<https://www.truity.com/test/big-five-personality-test>
- Uma conversa sobre Saúde Mental | Natal 2022 | Vodafone Portugal - YouTube.* (2022).
<https://www.youtube.com/watch?v=ZJYg7cXRQXs>
- United Front Games. (2012). *Sleeping Dogs.*
- United States Drug Enforcement Administration. (2023). *Ketamine.*
<https://www.dea.gov/factsheets/ketamine>
- “Vesúvios” do centro da cidade provocam quedas aos peões - OvarNews. (2020).
<https://www.ovarnews.pt/vesuvios-do-centro-da-cidade-provocam-quedas-aos-peoes/>
- Victoria and Albert Museum. (n.d.). *The Whiplash* · V&A. Retrieved October 7, 2023, from
<https://www.vam.ac.uk/articles/the-whiplash>
- Vidal-Ribas, P., & Stringaris, A. (2023). *How and why are irritability and depression linked?*
<https://doi.org/10.1016/j.chc.2020.10.009>
- Vindel, A. (2022). *Stress e ansiedade - Como resolver as alterações emocionais que estão na sua origem.*
- Virgen De Los Alcatraces / Virgin With Calla Lilies Acrylic Print by Ezequiel Ramos APARICIO - Pixels.* (2023). <https://pixels.com/featured/virgen-de-los-alcatraces-virgin-with-calla-lilies-ezequiel-ramos-aparicio.html?product=acrylic-print>
- [Vocabulary] - *impulsive or spontaneous* | UsingEnglish.com ESL Forum. (2011).
<https://www.usingenglish.com/forum/threads/impulsive-or-spontaneous.140979/>
- Vranešević, G. (2014). *The secret of the point and click adventures: Psychoanalytic point of pointing in a bygone genre.*
- VxMag. (2023). *30 das palavras mais difíceis da Língua Portuguesa e os seus significados* | VortexMag. https://www.vortexmag.net/30-das-palavras-mais-dificeis-da-lingua-portuguesa-e-os-seus-significados/#google_vignette
- Wahl, K., Van Den Hout, M., Heinzel, C. V., Kollárik, M., Meyer, A., Benoy, C., Berberich, G., Domschke, K., Gloster, A., Gradwohl, G., Hofecker, M., Jähne, A., Koch, S., Katrin Külz, A., Moggi, F., Poppe, C., Riedel, A., Rufer, M., Stierle, C., ... Lieb, R. (2021). *Running head:*

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”
Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira

RUMINATION MAINTAINS OC SYMPTOMS AND DEPRESSED MOOD Rumination About Obsessive Symptoms and Mood Maintains Obsessive-Compulsive Symptoms and Depressed Mood: An Experimental Study Private practice for psychotherapy, Basel Oberberg Clinic Rhein-Jura, Bad Säckingen Schoen Clinic Roseneck, Prien am Chiemsee Center of Psychiatry, Appenzell.
<https://doi.org/10.1037/abn0000677>

WEIRDO | English meaning - Cambridge Dictionary. (2023).

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/weirdo>

Weirdo Synonyms | Collins English Thesaurus. (2023).

<https://www.collinsdictionary.com/us/dictionary/english-thesaurus/weirdo>

Westfahl, G. (2014). 'A Black-and-White Movie, in More Ways Than One': A Review of *The Giver*.

<https://locusmag.com/2014/08/a-black-and-white-movie-in-more-ways-than-one-a-review-of-the-giver/>

Wex Definitions Team. (2021). *temporary insanity* | Wex | US Law | LII | Legal Information Institute.

https://www.law.cornell.edu/wex/temporary_insanity

What Are The Average Height In England? - Hood MWR. (2023).

<https://www.hoodmwr.com/average-height-in-england/>

What is an Antagonist? Exploring Literary “Bad Guys” | Writers.com. (2023).

<https://writers.com/antagonist-definition>

What is the Servant Personality Type? (Characteristics + Examples). (2023).

<https://knowyourarchetypes.com/servant-personality-type/>

WHISKY GRANTS | Garcias - Vinhos e Bebidas Espirituosas. (2023).

<https://www.garcias.pt/pt/whisky/whisky-grants-8314>

Why We Gain Weight As We Age : NPR. (2023). <https://www.npr.org/2010/02/22/123887823/why-we-gain-weight-as-we-age>

Wiedermann, T. (2023). *As Cinco Fases do Luto.* <https://www.yalom.com.br/post/as-cinco-fases-do-luto>

Wilde, O. (1890). *The Picture of Dorian Gray*.

World Health Organization. (2018). *Eleventh Revision of the International Classification of Diseases*.

Wright, J. (2021). *The Woman in the Window*.

Wulansari, O. D. E., Pirker, J., Kopf, J., & Guetl, C. (2020). Video games and their correlation to empathy: How to teach and experience empathic emotion. *Advances in Intelligent Systems and Computing, 1134 AISC.* https://doi.org/10.1007/978-3-030-40274-7_16

Yates, D. (2009). *Harry Potter and the Half-Blood Prince*.

Yates, D. (2010). *Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1*.

Yeates, N. (2001). *Globalization and Social Policy*.

Zaki, J., & Ochsner, K. (2012). The neuroscience of empathy: Progress, pitfalls and promise. *Nature Neuroscience, 15*(5), 675–680. <https://doi.org/10.1038/NN.3085>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”
Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira

- Zhang, J., & Gao, X. (2014). Background music matters: Why video games lead to increased aggressive behavior? *Entertainment Computing*, 5(2), 91–100.
<https://doi.org/10.1016/J.ENTCOM.2014.01.002>
- Zhang, Y. (2016). *From Self-identification to Self-destruction-A Mirror Image Interpretation of Dorian Gray's Psychic Transformation* *. <https://doi.org/10.17507/jltr.0702.18>
- Zheng, C., & Yanhong Wu, . (123 C.E.). The More Modest You are, the Happier You are: The Mediating Roles of Emotional Intelligence and Self-esteem. *Journal of Happiness Studies*.
<https://doi.org/10.1007/s10902-019-00144-4>
- Zisook, S., & Shear, K. (2009). *Grief and bereavement: what psychiatrists need to know*.

7 APÊNDICE

7.1. Estudo exploratório – unidade curricular de realidade virtual (desenvolvimento)

Tendo em conta a oposição teórica sobre a perspetiva de jogo na promoção da empatia, apresentada no enquadramento teórico, foi primeiramente realizado um pequeno protótipo com o intuito de avaliar qual seria a possibilidade mais favorável para o desenvolvimento do videojogo desta dissertação. Este jogo digital, embora tivesse sido elaborado numa unidade curricular de realidade virtual, não foi desenvolvido com equipamento que possibilite essa realidade – sendo jogado num computador e através do uso do rato para simular a orientação e a movimentação dos controladores de mãos.

A ideia de alto nível para este projeto consistia, igualmente, na construção de um pequeno videojogo que retratasse a vivência de um protagonista que sofre de depressão. Neste caso, pensou-se em retratar a materialização do seu processo de ruminação – focado em pensamentos angustiosos e mórbidos relacionados com a sua aniquilação – e o combate a esses pensamentos.

Desta forma, planeou-se que o mundo de jogo seria uma linha ferroviária, fechada e em forma de oval, na qual o personagem, dentro de uma vagoneta, se movimenta ininterruptamente. O indivíduo, condenado à impossibilidade em abandonar aquele cenário, é confrontado com três cenários, nos quais o mesmo é retratado por diferentes formas de suicídio:

- Corda – homem pendurado com uma corda ao pescoço, aludindo à morte por enforcamento;
- Banheira – sujeito debaixo de água, deitado numa banheira, aludindo à morte por afogamento;
- Faca – indivíduo com uma faca apontada para a zona peitoral, aludindo à morte por apunhalamento.

A prevalência destas situações⁷⁹ simboliza a intensidade do seu comportamento ruminante que, tal como a vagoneta percorre em ciclo a linha, um indivíduo vai recordando ciclicamente formas de pôr término à sua vida.

⁷⁹ Ainda aparece no protótipo uma guilhotina, só que esta em si não coloca em perigo nenhuma representação da personagem: este dispositivo serve apenas como *puzzle* intermediário para o jogador poder findar o desafio relativo ao homem com um instrumento cortante ao peito.



Figura 87 – Exemplo ilustrativo do protótipo desenvolvido.

De seguida, o personagem jogável, ao movimentar-se incessantemente, aperceber-se-á da existência de alguns utensílios – uma faca larga, um isqueiro e uma pistola, objetos conotados como perigosos, suscetíveis de provocar a morte e/ou suicídio.



Figura 88 – Utensílios disponíveis para a resolução dos desafios.

Assim, o objetivo do videojogo é levar o personagem a quebrar o seu estado perturbado ao destruir o significado de cada um dos cenários apresentados: ou seja, o indivíduo tem de se salvar a si próprio nas três situações, salvando-se posteriormente daquele estado ruminante. Note-se que se pretendeu transparecer a ideia de que uma “situação de morte iminente” pode ser impedida por um “instrumento de morte”: o enforcamento é interrompido ao atirar-se sob a corda que o sustém, a suspensão do ato de afogamento dá-se ao quebrar o lado exterior da banheira com o cabo da faca larga, permitindo o esvaziamento de água, e o isqueiro é usado para abrasar as mãos do homem que, apercebendo-se, reage largando a faca apontada ao peito.

Findada a primeira exploração das mecânicas e dinâmicas do jogo, concluiu-se que estava demasiado focado na componente de jogabilidade, o que impulsionava a completude do nível não pelo facto do personagem estar a sofrer, mas pela vontade em ganhar e terminar os desafios.

Tendo tomado a decisão de dar maior destaque à narrativa em detrimento da jogabilidade, e tendo em mente a ideia presente de que demasiado *gameplay* poderá revelar-

se um entrave para a comunicar empatia com o jogador, foi decidido elaborar um jogo digital com a perspetiva em terceira pessoa – isto é, de forma a visualizar-se o corpo do protagonista.

7.2. 1^ª Conceptualização do jogo (desenvolvimento)

1^ª ideia de jogo

A intenção inicial (que, entretanto, não fora utilizada) consistia em desenvolver um jogo digital no qual se acompanharia a vida quotidiana de um jovem adulto que sofresse de perturbação depressiva maior, dando-lhe uma conotação levemente autobiográfica.

De seguida, foi definida a profissão do protagonista – seria guitarrista e compositor musical, tendo em conta haver uma intenção de adicionar momentos-chave na narrativa em que o próprio iria tocar o instrumento e cantar letras escritas por si – com um conteúdo que faz aludir a uma morbidez, apatia, desesperança, angústia e sofrimento associados a alguém por que passa por essa perturbação –, não só pelo autor deste documento haver escrito algumas letras com o intuito de as extravasar para a vivência do personagem principal, como também por haver estudos que comprovam que a música possui a capacidade de invocar respostas emotivas poderosas nos ouvintes, indicando a empatia e o contágio como mecanismo (King & Waddington, 2017).

Por último, decidira-se optar pelo filme “*The Giver*” (Noyce, 2014) como referência para a criação da narrativa do jogo: media digital que retrata uma sociedade utópica em que tudo é controlado ao milímetro, não há cores, nem música, nem doenças, conflitos, nem possibilidade de escolha – pois, afinal de contas, as emoções também foram banidas.



Figura 89 - Momentos ilustrativos do filme “*The Giver*” (Noyce, 2014) (I).



Figura 90 – Momentos ilustrativos do filme “*The Giver*” (Noyce, 2014) (II).

Neste é apresentado um mundo futurista utópico em que todas as memórias da Humanidade foram destruídas e no qual toda a população é controlada por medidas rigorosas, de modo a não poder criar as suas próprias memórias, o que inclui a inexistência de emoções, representado pela ausência de cor (Noyce, 2014; Westfahl, 2014).

Dada a ideia de jogo declarada previamente, criou-se um protagonista ao qual se atribuiu o nome de Aran, um jovem adulto sem trabalho e expectativas de vida que se entretém a escrever letras de canções – deseja um dia tornar-se num guitarrista profissional, só que o exercício da música não é recomendado pela sociedade -, que vive num mundo fantasioso no qual a natureza virgem é praticamente inexistente – tendo em conta o crescimento acentuado da natalidade, o que obrigara à construção descontrolada de habitações verticais, e a uma grande catástrofe que fizera com que todo o planeta terrestre adotasse um clima gelado. Dado que a principal preocupação da população, que na sua maioria mira o extremo da pobreza, é a sobrevivência, o cultivo de relações interpessoais e emoções é desprezado – pensamento apoiado pelo Senhor Presidente Hirohito.

Embora a complexidade do mundo, o foco do enredo seria o acompanhar da vida quotidiana do rapaz, os seus problemas familiares e conflitos internos, à medida que lida com a sua depressão. O intuito também seria de salientar-se o papel do abandono para a fomentação de episódios depressivos e de desesperança.

Entretanto, findada a conceptualização do mundo de jogo e da personagem principal, para além da narrativa a ser usada no protótipo, foi averiguada a necessidade de mudança de estratégia numa discussão entre o aluno e a equipa de orientação – o mundo de jogo foi considerado excessivamente distante da realidade atual, o que poderia não favorecer a identificação do jogador com o contexto e, consequentemente, gerar empatia. Além da narrativa conter um cariz violento explícito, ao incluir episódios de abuso sexual, prostituição, homicídio e suicídio, numa narrativa e jogabilidade curtas, que saturavam o jogo digital com estímulos negativos que poderiam surtir um efeito oposto ao pretendido no jogador, conforme as recomendações para a inclusão da depressão e suicídio em *media*, abordada na revisão da literatura que suporta a presente dissertação

Com o objetivo de se aproveitar algumas composições escritas (**Apêndice 7.3**) para esta história, tomou-se a decisão de que o protagonista da segunda trama teria capacidade de escrita.

1º mundo de jogo

Geografia e Natureza

- **Paisagem**

A paisagem encontra-se bastante condicionada ao crescimento exponencial da natalidade no mundo, para além do avanço na tecnologia. Existem muito poucos espaços verdes, uma vez que toda a terra virou como que uma espécie de cidade gigante, completamente extasiada de prédios com vários andares para conseguir dar resposta à alocação de todos os humanos. As figuras apresentadas a seguir simulam uma hipótese da ideia de como seria a paisagem, sobretudo nas grandes metrópoles.



Figura 91 – Paisagem em *Ready: Player One* (Spielberg, 2018).



Figura 92 – Paisagem em *Divergent* (Burger, 2014).

Os espaços verdes (que existem, mas são rarefeitos) são artificialmente colocados pelas autarquias, de modo a garantir a existência mínima de oxigénio para que a população possa sobreviver. Esta concentração, no entanto, não ultrapassa os 17%, obrigando o ser humano a habituar-se à pouca aglomeração do gás para a sua sobrevivência, reduzindo nomeadamente as suas capacidades motoras – dado que, facilmente, e apesar de se encontrarem acostumadas à mudança, as pessoas tendem a ficar cansadas e sufocadas.

Para estes espaços são primordialmente escolhidas árvores de folha perene, como o caso dos sobreiros, uma vez que, não perdendo a sua folhagem ao longo do ano, levam à constante produção de oxigénio através do seu processo de fotossíntese – garantindo, assim, um maior nível de oxigénio no ar que alimenta os cidadãos; assim, este nível nunca ultrapassa a concentração mínima exigida, e há quem desconfie que, em cidades ou subúrbios mais empobrecidos, que essa concentração de oxigénio atinja valores bem inferiores aos 17% regulamentados por lei. É de notar que, e dado às condições extremas vivenciadas, a flora verde exposta ao ar livre, a longo prazo, transformava-se – a figura seguinte mostra um exemplo de como os sobreiros seriam – coloração branca ou transparente devido à falta de luz.



Figura 93 – Vegetação geneticamente alterada em *Annihilation* (Garland, 2018).

A escolha do número 17 não é por mero acaso – 17 é um número primo, o que, pela definição matemática, designa um número que só pode ser dividido pela unidade e por ele mesmo, ou seja, pela sua totalidade. Faz lembrar o conceito de holismo, de perfeito, de algo que deve de ser compreendido na sua unicidade e totalidade, globalidade (*Holismo - Dicionário Online Priberam de Português*, 2023). Que, segundo o holismo, é uma forma de contemplar o mundo para a formação do ser humano, para ele tornar-se melhor. E, na verdade, esta narrativa irá contar a história de uma personagem e o seu percurso em tornar-se em alguém melhor. Além disso, se se somar os algarismos do número 17, obtém-se o número 8, que pode ser lido como “infinito”, algo perfeito, em equilíbrio e que nunca mais termina, que está sempre a repetir-se. Este infinito contém duas vertentes: por um lado, permite sugerir um tom irónico na suposta perfeição do mundo, uma vez que, apesar de “perfeito” à superfície, o mundo encontra-se infeliz, vivendo para sobreviver e para construir riqueza – exatamente o contrário do esperado, e uma pista de que o mundo está mais triste e com melancolia presente é o tempo agreste que se faz sentir todo o ano. A segunda vertente consiste em representar o estado negativo no qual o protagonista se encontra – um *loop* de emoções negativas e pensamentos impróprios causados pela patologia psicológica da qual sofre: uma depressão.

Este ciclo sem fim deverá, no fim de contas, ser destruído e ultrapassado ao longo da trama do jogo.

Ainda há quem tente plantar ilegalmente outro tipo de plantas, como flores de cerejeira, para dar um tom mais etéreo e resplandecente a toda a paisagem mórbida que se faz sentir e teima em ficar presa ao mundo real; mas é pouco provável a sua longevidade a longo prazo, mesmo esta florescendo em climas mais frios e pastagens mais íngremes como serras – as condições climatéricas são tão adversas que elas não sobrevivem muito tempo.

Existem, no entanto, algumas estufas por vezes nessas cidades, sobretudo nas mais ricas, nas quais são desenvolvidas em cativeiro algumas espécies de árvores, permitindo obtenção de matéria-prima e alimentação para os demais. Há quem diga que estas se localizam em antigos cemitérios, dada a elevada qualidade do subsolo, rico em nutrientes. No entanto, para a classe operária que vive em localidades mais pobres, isso não passa de boatos, pois nunca viram nada que se pareça como tal nas suas vidas, para além de que o preço de tais bens alimentares não ser possível de ser alcançado dadas as suas carteiras menosprezadas. É bem mais barato comprar-se seringas alimentares oriundas de fontes duvidosas do que dar-se ao luxo de se experienciar um banquete com sensações paladares inimagináveis.

Não existem áreas tropicais na atualidade desta história. O aquecimento global é coisa do passado, pois a terra encontra-se envolvida num frio glacial, todo o ano. Chove muito pouco – a neve é bem mais comum, e nem essa ocorre regularmente e, quando isto acontece, é porque se está a desenrolar uma tempestade. O sol e a lua também são raramente vistos no céu, uma vez que este se encontra constantemente encoberto por nuvens espessas e com um tom carregado de cinzento – como se o céu fosse, a qualquer momento, chorar pelo mundo e pelo que este se tornou; mas nunca (ou quase nunca) o faz, porque tal como os habitantes, é imprescindível “brincar ao faz de conta” e manter as aparências: acreditar que tudo está bem e que todos estão bem.

• **Continentes e países**

Atualmente está-se no ano 2136. Este ano foi estipulado como a soma entre dois números: 2112 com 24. 2112 é o ano no qual, relativamente a esta narrativa, o mundo inteiro foi alvo de um estrondoso fenômeno natural – as placas tectónicas começaram todas a mover-se bruscamente e em simultâneo, temporais acompanharam estas vicissitudes, e o mundo tornou-se num autêntico caos. As temperaturas desceram bruscamente a nível global, e muita gente foi dizimada por tal acontecimento, sobretudo os mais idosos. Os continentes agregaram-se, formando um supercontinente próximo do Ártico ao qual foi dado o nome de *Gaiapan* (baseado no substantivo de Pangeia). Na figura seguinte, pode ser observado um esboço da Pangeia, a partir do qual o mundo de *Gaiapan* seria fundamentado.



Figura 94 – Representação da Pangeia, supercontinente formado há 335 milhões de anos (Alkmim, 2022).

Este ano de 2112 contém o número “112”, fazendo referência ao número de emergência de Portugal (inexistente na trama). 24 é 3 vezes o número 8, particularmente importante aquando da sua relação com o conceito de perfeição e equilíbrio.

Mesmo interligado, o continente efetuou esforços para que se construíssem pontes artificiais para que pedaços de terreno que não fossem naturalmente juntos, sofressem um processo de comunicação por via térra, permitindo uma melhor circulação em geral. Também nestes anos, e para um melhor aproveitamento de toda a área geográfica existente, todas as serras e cadeias montanhosas que excedessem os 800 metros de altitude sofreram intervenções humanas, abatendo-as pelo cume e transformando-as em planaltos, mais propícios à vivência humana e a suportar a explosão de natalidade que veio a ocorrer em 2136, após a conclusão destas obras. A Figura abaixo tenta ilustrar tanto o clima adverso que se faz sentir, para além de mostrar elevadas e irregulares cadeias montanhosas, como o que haveria de ter ocorrido aquando do choque de placas tectónicas; e, assim, isso levou ao abate de parte das mesmas.



Figura 95 – Paisagem em *Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves* (Daley & Goldstein, 2023).

Todo o continente *Gaiapan* abriga um único país, numa tentativa de esforços em reerguer toda uma nação, unida na tragédia e em tempos difíceis.

Todo o planeta se encontra numa era gélida com uma temperatura média anual a rondar os 38 graus negativos.

- **Clima**

O clima é maioritariamente polar e consistente, com temperaturas bastante baixas e que testam a capacidade de sobrevivência humana. Para além do frio extremo e imutável, que teima em ficar, uma estirpe viral que se propaga facilmente nestas condições agrestes surgiu (ou, pelo menos, crê-se que o frio é a causa da sua propagação). Este vírus prolifera-se de forma descontrolada e não se sabe muito bem a sua origem, nem como será abordada a sua prevenção. O que se sabe é que esta estirpe, à qual foi dada o nome de *Iceberg* – uma vez que, de acordo com os relatórios oficiais, terá surgido pela primeira vez num albergue nos subúrbios de *Mankalla*, uma metrópole de Gaiapan, e no qual todos os hóspedes se petrificaram em gelo – provoca a morte após a sua contaminação, algo semelhante ao exposto nas figuras seguintes.



Figura 96 - Petrificação de Anna em gelo no filme *Frozen* (J. Lee & Buck, 2013).



Figura 97 – Petrificação de toda a humanidade em pedra no anime *Dr.Stone* (Iino, 2019).

O nome *Mankalla*, a capital de *Gaiapan*, teve como base o verbo *manquer* francês, que significa “faltar”, evidenciando que falta qualquer coisa na sociedade, que esta precisa de algo mais mesmo não tendo plena consciência disso, para além de fazer referência ao jogo de tabuleiro mancala, ilustrado na figura a seguir.



Figura 98 – Jogo de tabuleiro mancala (*Mancala - o Que é, Como Se Joga e Objetivos*, 2023).

Para tentar tornar o ambiente mais agradável, promovendo o aumento da temperatura média global e o controlo da *Iceberg*, o governo decretou que, num período máximo de quatro em quatro anos (a metade de 8, ou seja, a quebra do equilíbrio de aparências, o início do fim, algo vai mudar), cada casal em idade de poder laborar terá de ter em sua posse um novo filho de modo a, com a densidade populacional a crescer, ser uma tentativa de, e com a radiação infravermelha libertada pelos humanos, permitir uma subida das temperaturas (e, consequentemente, o fim da *Iceberg*).

- **Recursos naturais**

Como já foi referido anteriormente, os recursos naturais são bastante escassos dadas as condições climatéricas, pelo que apenas os mais afortunados a níveis monetários são capazes de os obter, por serem dispendiosos. Também existem famílias que, graças às suas posses e influência social, conseguem arrecadar quantias significativas, cultivando produtos em extensas estufas nas suas propriedades.

Os mais pobres tomam suplementos alimentares em forma de seringas – seringas com uma mistura de ingredientes de origem duvidosa que contêm o mínimo de nutrientes para a sobrevivência humana. São comumente encontradas no mercado negro ou vendidas ilegalmente por indivíduos encostados a um poste de sinalização STOP, atrás de uma mesa velha e toda riscada, possivelmente de uma antiga escola da região que terá fechado há largos anos e o local ter-se-á tornado abandonado, cheia de produtos estranhos – algo semelhante à figura abaixo.



Figura 99 – Carne exposta em frascos sob uma mesa em *Raw* (Ducournau, 2017).

Outra forma de obter alimento é – matando. O aumento da criminalidade aumentou exponencialmente nos últimos anos, e apesar da suposta tranquilidade e estabilidade defendida pela união criada por *Gaiapan*, a verdade é que nem sempre isso acontece a níveis práticos. De qualquer das formas, existe um controlo minucioso nas ruas por parte de agentes policiais... Ou pelo menos, era o que havia sido prometido aos cidadãos.

• Estações

As estações não existem tal como na realidade. Como já foi afirmado, e dada a situação frígida atual, é inverno em toda a *Gaiapan*, com temperaturas extremamente congelantes e com precipitação muito baixa que, quando ocorre, advém sobre a forma de neve ou granizo. *Gaiapan*, que se localiza quase na tua totalidade no extremo polar ártico após a devastadora catástrofe natural da qual o mundo foi alvo, vivencia dia ou noite contínua a cada metade de ano, com muito poucas horas do verso nesse dado intervalo de tempo (nos seis meses de dia, existem poucas horas de noite, quase nulas, e nos meses de noite, as horas de dia são quase inexistentes). No momento desta presente narrativa, a noite está instalada quase toda a duração do dia; é tendência o dia apenas durar cerca de meia hora, por volta das 8h da manhã, e é comum neste intervalo revelar-se as atrocidades que foram cometidas quando a luz era inexistente.

• Tempo

O tempo na narrativa é polar seco, pelo que as pessoas tentam evitar sair de casa sobretudo para momentos de lazer, até porque tais excentricidades são apenas passíveis de ser atingidas pelos possuidores de luxúria. Todos tentam agasalhar-se com várias peças de roupa, gorro e luvas, muitas delas improvisadas com tecidos monocromáticos escuros, dado a pouca disponibilidade financeira vivenciada pela maioria dos viventes. Os mais ricos costumam ser aqueles que têm posses financeiras para nas suas casas e negócios possuírem aquecimento artificial ou matéria-prima para acender a lareira. É comum estas famílias terem propriedades extensas de cultivo em estufas devidamente acomodadas e cuidadas, às quais as famílias mais pobres vendem os seus filhos como escravos, garantindo a sua sobrevivência e futuro melhores (ao viverem próximo de uma fonte de calor, diminuindo as hipóteses de

ser portador da *Iceberg* – muitos deles acabam por viver nessas mesmas estufas, junto das plantações, uma vez que também é imprescindível que estas sejam supervisionadas contra contrabandistas durante a noite – que, frequentemente, dura quase o dia todo).

Estas famílias ricas também costumam ter negócios abertos ao público, como bares, tascas e bares de alterne – que apesar de serem poucos e não ser comum a população ter atividades lúdicas ou que contribuam para suas descargas de dopamina, era das escassas alternativas para se proporcionar ao próprio um momento de conforto e de calor, o que não era tão possível de ser concebido nas suas casas. Também é vulgar as famílias venderem as suas filhas como escravas e profissionais do sexo quando atingem a idade da menstruação – garantindo um maior conforto das mesmas nas instalações e, creem elas, proporcionando casamentos arranjados e bons maridos para agarrarem fortunas.

• Animais

Os animais existentes são escassos, dadas as condições agrestes incomuns para a sobrevivência de seres vivos. Animais típicos de climas polares, como os pinguins, ursos polares e focas, e apesar do seu crescimento populacional nos primeiros meses após a catástrofe ocorrida em 2112, a sua caça intensiva levou à sua extinção, para além de serem considerados “desnecessários” pelo governo, dada a sua pouca utilização para fins alimentares ou de obtenção de matéria-prima, como para vestuário e outros. Em contrapartida, quem tiver capacidade deve estimular a criação de gado comum, como galinhas, patos, coelhos, porcos, borregos, vacas, e por aí adiante, para obter estes bens.

Não é comum existirem animais de estimação, pois ninguém tem os rendimentos para tal, para além de serem uma “perda de rendimento” para o governo instalado. Quando cães ou gatos são encontrados no exterior, estes costumam ser abatidos e reaproveitados para alimento. O destino dos animais selvagens, praticamente ausentes, é praticamente o mesmo – até porque é comum eles atacarem algumas estufas de gado, criando prejuízos. Outros, e por causa do clima, encontram-se geneticamente modificados – algo parecido à figura abaixo.



Figura 100 - Urso desfigurado em *Annihilation* (Garland, 2018).

• Plantas

Existem poucas plantas devido ao clima esperado. Carecidas de beleza, pois a beleza é efémera e incompatível com as circunstâncias vividas, elas são sobretudo árvores de folha perene que se encontram em parques minuciosamente criados (e com a menor ocupação de espaço possível) para garantir a concentração mínima de oxigénio ao longo do ano. Também é comum a criação de árvores em plantações, através de iluminação artificial para garantir o desenvolvimento de oxigénio, sobretudo na altura do ano em que as noites duram, aproximadamente, 24 horas.

Por vezes, é possível achar milagrosamente uma cerejeira florida, o que é bastante incomum, apesar de estas necessitarem de um pouco de frio, em demasia torna-se incompatível a sua sobrevivência.

A escolha desta árvore é importante para a trama, o que é inclusive personificado no nome escolhido para o protagonista – Aran – que, em japonês, significa “flor de cerejeira”, representando a efemeridade das suas flores, que apenas duram um mês, e a sua fragilidade.

População e Políticas

- **Etnias**

Não existem indivíduos de características antropomórficas sem serem seres humanos. A população total é elevada, com cerca de 11 mil milhões de habitantes. Este valor ocorre no ano de 2136, 24 anos depois da enorme catástrofe natural de 2112 que, após sofrer enormes perdas a nível de população total, conseguiu recuperar e aumentar o seu valor anterior para o referido acima, sendo que o mesmo continua a aumentar exponencialmente, dadas as políticas do Presidente em fomentar a natalidade (ou melhor, o nascimento artificial de crianças) e a doação das mesmas a cada casal em idade de laborar, no máximo de 4 em 4 anos. O número 11 vem da soma de 8, um algarismo que tem sido recorrente a sua aparição nesta descrição do mundo de jogo, com o valor de 3, representativo da Santíssima Trindade e, por isso, reforçando a ideia de um mundo “perfeito” e em adequado equilíbrio (o que não ocorre à primeira vista).

Todas as etnias são respeitadas de igual forma – mais precisamente, todas se localizam socialmente ao mesmo nível, servindo todos de igual forma os interesses de *Gaiapan* e, nomeadamente, do presidente (exceto, obviamente, os de estatuto superior, que são rarefeitos, que também financiam bastante o chefe). Problemas como xenofobia, racismo, homofobia, género, entre outros tópicos, não são considerados importantes, pois no final de contas, não serão os mesmos que permitirão um ganho de rendimentos do governo local, para além de que, em síntese, não levariam à sobrevivência humana. O que importa é trabalhar para poder apostar nas medidas extraordinárias.

- **Governo e Economia**

O sistema de governo baseia-se numa democracia na teoria que, na realidade, mais se aproxima com uma ditadura na qual o Presidente tem um poder absoluto na tomada de decisões e medidas para defender o seu povo do mal que lhes açoitou (a catástrofe de 2112, para além das condições temporais depravadas), garantindo, supostamente, direitos, uma maior qualidade de vida e promovendo a igualdade entre todos. Sabe-se, no entanto, que existe uma minoria da sociedade que, possuindo um maior número de bens, ajuda no financiamento do governo e retém um maior número de regalias – estes são os cidadãos tipicamente entendedores do mundo do negócio, ou provenientes de grandes nomes de famílias ricas, já descritos anteriormente.

Este sistema existe desde poucos meses após o evento de 2112, quando os governos de cada país foram incapazes de atender à resposta e à miséria dos seus cidadãos, até que um senhor, de nome Hirohito, se voluntaria com as suas ideias revolucionárias em voltar a reerguer o mundo como uma superpotência, tornando-se presidente poucos meses depois.

A escolha deste nome para o presidente não foi por acaso – Hirohito pode ser truncado, obtendo-se como prefixo a expressão “hiro”, que se assemelha a “hero”, isto é, herói em inglês. Para além disso, é clara a referência ao imperador japonês Hirohito, também chamado de Showa após a sua morte, que governou o Japão, nomeadamente, durante a Segunda Guerra Mundial, sendo responsável pelo ataque a *Pearl Harbor*. Após a derrota japonesa e alemã, sua aliada, e apesar de todas as mortes causadas pelo mesmo, ele sobreviveu e permaneceu no trono, ficando conhecido por ter sido manipulado pelos seus subordinados (Selbach, 2019). Com tudo isto, a ideia é de, e através do nome, representar o presidente como um indivíduo inteligente e perspicaz, mas ao mesmo tempo enigmático (tal como o verdadeiro Hirohito que, raramente, partilhava as suas intenções com os demais, sendo que muitas delas, muito pouco ortodoxas, apenas foram reveladas e estudadas após o término da sua vida), que recorre a métodos duvidosos para salvar a sua nação que, na verdade, pode ter outros objetivos por trás.

Neste mundo de jogo, assistência médica e social é oferecida aos habitantes, apesar de deficitária e mínima para a sua sobrevivência, havendo constantes *trade-offs* se compensa mais gastar rendimentos estatais com o indivíduo ou se é uma mais valia colocar um novo ser humano (digamos, um bebé) em circulação. Por esta razão é que todos os indivíduos com idade igual ou superior a 80 anos que sobrevivam ao frio, sejam portadores de problemas de saúde associados à sua idade e que estejam impossibilitados de serem empregues são como que “eutanasiados” em condições hospitalares – as mesmas nas quais os bebés são criados através de experimentação *in vitro*.

Independentemente da presença de uma elevada prevalência de vias rodoviárias, é incomum a circulação de viaturas, sendo este costume mais comum no caso de famílias abastadas. Os cidadãos optam, portanto, por transportes públicos, nomeadamente por transportes coletivos de passageiros como autocarros, metros e comboios. No entanto, a maioria dos mesmos escolhe deslocar-se a pé – pelo que é comum encontrar-se pessoas petrificamente congeladas ao longo da estrada.

A maioria do povo confia e aprova as medidas do presidente, pois a curto prazo têm-se mostrado eficazes na tentativa de reencontrar a estabilidade mundial.

• **Classes Socioeconómicas**

A sociedade é, na sua maioria, uniforme a nível socioeconómico. A maioria trabalha para sobreviver, enquanto existe uma pequena porção da sociedade que detém grandes quantidades de bens monetários. É comum estas famílias possuírem, por exemplo, estufas de plantações, estufas de fauna (comumente chamadas de quintas, mas com condições climatéricas adequadas), tascas, ou até mesmo bares de alterne. As famílias pobres costumam vender os seus filhos a essas famílias, garantindo-lhes uma maior qualidade de vida, mais próximos do calor e de riqueza. Outras, porém, chegam a tentar a sua sorte, arranjando um bom casamento para as suas filhas, permitindo que a sua família suba no seu estatuto social e possa contemplar dos privilégios da minoria.

As pessoas vivem de igual forma em toda a extensão de *Gaiapan*, não havendo uma distinção tão clara como a que temos na vida real de zona rural e urbana. Todo o mundo se encontra mais ou menos desenvolvido e preenchido por apartamentos que albergam um maior número de famílias e pessoas. Existem, contudo, cidades inferiores que se localizam nos subúrbios de cidades maiores – estas servem, sobretudo, para habitações sociais. Nas cidades principais existem, como é de se esperar, maiores oportunidades de emprego, os centros hospitalares, e as casas dos senhores ricos.

• **Educação**

Existe escolaridade obrigatória a partir dos 8 anos de idade e a mesma dura, aproximadamente, 4 anos, pelo que a maioria dos jovens a terminam aos 12 anos de idade, início da adolescência. Com essa idade, existem duas alternativas – começarem a laborar, ajudando a sua família e antes de arranjarem alguém com quem construir a sua própria família, ou sobreviverem à custa de familiares até aos seus 26 anos, idade em que todos são obrigados a arranjarem alguém com quem constituir família e, assim, iniciar-se o processo de adoção (de 4 em 4 anos). O protagonista vivencia o segundo caso – após terminar os estudos e não estando inserido na porção da sociedade possuidora de bens para continuar os mesmos, acabou por não começar logo a trabalhar, vivendo através do dinheiro disponibilizado pelo seu irmão mais sénior. É raro, mas por vezes o mesmo também é dador de esperma.

É comum venderem-se meninas como escravas do sexo após o término da escolaridade obrigatória, permitindo a todos uma educação formal básica e a sua alfabetização; coincidentemente, nos seus primeiros anos em que ocorrem os seus períodos de menstruação. Elas tendem a trabalhar nos bares de alterne, único lazer mais aceitável por parte do Presidente – algo semelhante ao ilustrado no filme *The Client List* (Laneuville, 2010)

– até porque, sendo estas as instituições com maior afluência de pessoas, estas pagam taxas elevadas ao governante.



Figura 101 – Riley Parks, protagonista do filme *The Client List* (Laneuville, 2010), preparando-se para oferecer mais do que uma simples massagem.

Com o protagonista desta história, Aran, iria acontecer algo análogo – ele trabalhar num bar que, na verdade, é um bar de alterne e ele torna-se num prostituto, existindo inclusive quartos para esses serviços.

- **Emprego**

Não é usual existir um conceito de “emprego desejável” ou de “emprego humilde” – qualquer um é válido, de momento que esteja legalizado (note-se que a prostituição é legal, nomeadamente em bares, para contribuir para um valor mínimo de estabilidade e bem-estar dos trabalhadores, ao alimentar os seus desejos carnais). Os trabalhos mais comuns costumam estar ligados à agricultura e plantação, ou à criação de gado em quintas das famílias ricas, para além da venda de bens ou da sua confeção, nomeadamente, a nível industrial. Tudo isto maioritariamente financiado pelo presidente e pelas famílias abastadas.

Há, contudo, trabalhos ilegais, como a venda das seringas que substituem a alimentação, bem como há quem mate e venda carne humana, conservada em frascos – note-se a figura seguinte como exemplificação.



Figura 102 – Exemplo de um possível vendedor de carne humana, retirado de *Raw* (Ducournau, 2017).

• Agricultura e Pecuária

Atividade privilegiada em *Gaiapan*, indispensável à sobrevivência dos seus subordinados. Quase todo o ser humano trabalha numa destas áreas, sendo a indústria têxtil e alimentar a terceira atividade mais comum.

As principais culturas consistem no cultivo de cereais, sobretudo o milho, trigo e centeio, para a alimentação do gado e para o fabrico de pão – o alimento mais económico que, ainda assim, muitos poucos conseguem comprar, ficando sobretudo para os mais rentabilizados (ou os seus escravos). Também é comum, nas estufas, cultivar-se vários tipos de árvores de fruto e propensas à obtenção de matéria-prima de qualidade.

As colheitas e o gado são tanto consumidos localmente como comercializados.

• Troca

Existe uma única moeda, o *hiru*, que não contempla a existência de notas. Existem moedas de 1, 2, 5, 10, 25, 50, 250 e 500 *hirus* – estes valores foram escolhidos tendo em conta a sua praticidade em contexto real, para além de terem sido priorizados números que sejam divisíveis por 5, algarismo este que é a subtração entre 8 e 3, já presentes ao longo da descrição deste mundo de jogo.

Note-se que a moeda não será, no entanto, um aspeto de grande enfoque ao longo da trama – esta só irá aparecer numa cena em que o protagonista irá comprar o seu *stock* de *shots* de seringas alimentares.

• Conflito

Existe uma forma de patrulha e monitorização dos indivíduos, apesar de não realizar as suas funções e encontrar-se maior parte do tempo a frequentar espaços questionáveis, como tascas e lares de prostituição – também devido à crença de que o povo está controlado e a viver por um bem maior da sua própria nação, é pouco provável que o mesmo se revolte, por isso também a patrulha se torna desnecessária.

O crime a céu aberto ocorre raramente, pois numa sociedade como esta, não há espaço para transgressões – e qualquer acontecimento fora do normal que obrigue a um gasto superior e inesperado leva à aniquilação do indivíduo, sendo posteriormente substituído por um novo bebé para equilibrar o número da população total. O mais comum é, contudo, o homicídio durante a noite, longe dos olhares de todos, para a posterior venda de carne humana para a confeção de seringas alimentares, ou ainda o saqueio de cadáveres de cemitérios, para os mesmos fins.

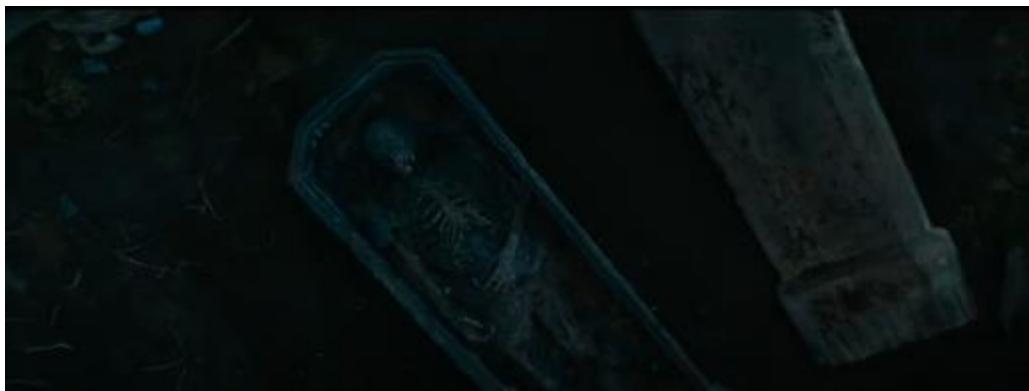


Figura 103 – Cena do filme *Dungeons and Dragons: Honor Among Thieves* (2023) como referência visual para a apresentação de campas saqueadas (Daley & Goldstein, 2023).

Cultura

- **Família e Relacionamentos**

Uma família normal é constituída por um casal de géneros distintos (um homem e uma mulher), que se juntam.

Devido ao fenómeno natural que causou uma grande descida das temperaturas, o ser humano perdeu a sua capacidade de reprodução por meios naturais, ou seja, através do ato sexual. Isto também foi estimulado e despoletado devido à desvalorização dos sentimentos e emoções, crença creditada pelo Presidente, pois não contribui para o crescimento de uma superpotência mundial nem para, a longo prazo, a uma maior felicidade e bem-estar dos cidadãos quando, graças a estas medidas, se atingir uma temperatura superior e mais amena para a vivência humana – o importante é laborar e não perder radiação infravermelha nesse tipo de atos e carinho obscenos. Assim, os recém-nascidos são desenvolvidos em laboratório, e cada casal deve, num prazo entre 1 por ano a 1 em cada quatro anos, reclamar o seu novo filho que deve ser criado como seu. Também não é comum haver cumplicidade e carinho entre um casal nem de um casal para com os seus filhos, porque mais uma vez, essa energia que está a ser gasta deve ser completamente recolhida e despendida no ato de trabalhar. Assim, as pessoas juntam-se não por amor, mas mais por necessidade e obrigação, apesar de, regra geral, escolherem como parceiro algum conhecido de infância ou vizinho arranjado.

Note-se, no entanto, que nem o macho, nem a fêmea humana, perderam os seus instintos e desejos sexuais – e daí que seja bastante comum o frequentar de espaços como bares de alterne que, sendo bastante procurados, e mesmo com serviços a custarem apenas 2 *hirus*, sejam lugares onde se cria um elevado rendimento, parecido ao que seria na atualidade a uma economia de escala. Ambos os sexos também, e respetivamente, não perderam as suas capacidades de ejacular e de ovular (e/ou menstruar), mas o processo de fecundação e de evolução do embrião e feto tem de ser feito a nível artificial.

- **Regras sociais**

Nesta sociedade, é considerado grosseiro mostrar qualquer tipo de emoção, por isso ser eleita a sua proibição, porque isto leva a um gasto desnecessário de energia que deve ser uma exceção à regra (sendo a exceção, nomeadamente, o frequentar de profissionais do sexo).

As pessoas vivem tipicamente felizes e esperançosas quanto ao seu futuro ao acreditarem piamente nas palavras e ações do seu presidente, apesar de ser uma felicidade bastante superficial que, no fundo, não as satisfaz enquanto pessoas, fazendo-as viver constantemente por baixo de uma névoa, mesmo que as mesmas não se deem conta disso.

A cultura valoriza mais a força e a riqueza do que a compaixão e generosidade.

- **Comida**

A comida como tipicamente a conhecemos é incomum neste mundo – apenas atingível às famílias mais ricas. A refeição básica de uma família mais pobre corresponde à compra ilegal de *shots* de seringas, que contêm os nutrientes necessários e substituem uma refeição, para além de serem muito mais baratas, custando apenas 2 *hirus* cada.

Foi enunciado de que o mais ordinário é os mais pobres servirem-se deste tipo de alimentação, mas isto não é necessariamente uma regra, é apenas a alimentação que é usufruída na maioria das refeições. De vez em quando, é possível observar-se uma família a comer pão com maçã assado no forno, sobretudo aos domingos, acompanhado de alguma refeição tipicamente focada em hidratos de carbono – para dar uma maior energia – como massas e arroz. A escolha desta “comida tradicional”, o pão com maçã assado no forno, deve-se que o pão é considerado, normalmente, o alimento indispensável no nosso mundo real, ao qual é junta a maçã, o fruto proibido de Adão e Eva – representando, neste caso, uma mudança à rotina, uma quebra da regra, um gasto desnecessário e que apenas serve para o prazer do paladar.

Todas as casas, e mesmo que não usufruam com a devida regularidade das mesmas, possuem uma cozinha com os utensílios básicos como tachos, panelas, copos, canecas e talheres – numa tentativa desesperada do presidente em fazer mostrar de que todas as famílias conseguem atingir esse grau de satisfação humana em possuir dinheiro para os usar (ao cozinhar e alimentar-se), para além do próprio negligenciar o estado real dos seus subordinados, pretendendo apenas manter uma aparência de estabilidade (lembrar-se do número 8 e dos conceitos de perfeição e harmonia).

- **Arte**

A arte é desprovida de qualquer uso prático, pelo que é deliberadamente descartada.

- **Religião**

Previamente à catástrofe de 2112, em que a disposição dos continentes era semelhante à encontrada nos dias atuais, as pessoas acreditavam no conceito universal de Deus, apesar de existirem diversas religiões à data.

Porém, e após esse evento e a negligência de Deus às preces dos seus crentes, adicionado à subida de poder de Hirohito na mesma época e o sucesso a curto prazo das suas medidas, fez com que muitos deixassem de ter fé – ou melhor explorando, deixassem de ter fé num Deus divino, passando a acreditar num Deus térreo – no próprio Presidente.

- **Idioma**

A linguagem comum para toda a população é o Esperanto, língua de fácil aprendizagem e que promove a esperança de um mundo melhor e unido. Todavia, é encarado com naturalidade que a maioria dos indivíduos conheça mais do que um idioma, nomeadamente o seu idioma original.

- **Arquitetura**

Todas as localidades são essencialmente formadas por aglomerados constantes de apartamentos que permitem o abrigo a um crescente aumento do número de pessoas em circulação.

- **Vestuário e Moda**

As pessoas vestem, tendencialmente, roupa escura e monocromática, nomeadamente tons de preto, azul, e cinzento-escuro, permitindo assim reter o calor, para além de, e devido à pobreza, serem esses os tecidos que são atingíveis a toda a gente. Abaixo, nas Figuras 17, 18 e 19 são mostradas referências de vestuário.



Figura 104 – Exemplos visuais de vestuário de *Divergent* (2014) e *The Huntsman: Winter's War* (Burger, 2014; Nicolas-Troyan, 2016).



Figura 105 – Exemplo visual de vestuário de *Kadaver* (Herdal, 2020).

- **Entretenimento e Comemorações**

A forma de entretenimento mais popular é frequentar tascas e bares de alterne; todavia, não é algo muito comum.

Não há a celebração do casamento, uma vez que é interpretado como um dever obrigatório de ser cumprido, e não como um ato de amor. Relativamente a um funeral, é comum vestir-se a roupa para o trabalho mais escura que haja em casa, para logo após o evento se possa voltar a laborar. Num funeral apenas há o falecido, dois coveiros e os familiares diretos (ou seja, pais, filhos ou irmãos), o mínimo de pessoal necessário para a realização de uma pequena cerimónia de respeito sem comprometer os encargos diários da maioria que, desta forma, pode continuar nos seus afazeres.

Outros

- **Magia e Tecnologia**

Não existe qualquer tipo de magia neste mundo, exceto uma qualidade que o protagonista irá ter a habilidade de provocar – quebrar o gelo e levar pessoais à vida novamente, sendo este poder de origem desconhecida.

- **Ciência e Tecnologia**

As leis da natureza e física são iguais às do nosso planeta na atualidade – até porque a ação desenrola-se no nosso planeta, mas anos mais tarde.

O nível de tecnologia é moderado, sendo os principais tópicos na qual é aplicada a inseminação artificial e posterior desenvolvimento do ser vivo, o desenvolvimento de estufas com sol artificial para cultivo e criação de gado e a alimentação através de seringas.

1ª conceptualização do protagonista

Descrição geral

Nome: Aran

Género: Masculino

Ano de nascimento: 2114

(2 anos após a grande catástrofe global)

Idade: 22 anos

Altura: 176 cm

Cor da pele: Amarelada

Cabelo/Penteado: Preto, cabelo curto

e um pouco ondulado

Cor dos olhos: Azuis

Inspiração: Ficcional



Figura 106 – Conceptualização do protagonista Aran.

Aparência

O protagonista Aran costuma apresentar-se minimamente cuidado, apesar de pouco aperaltado, uma vez que ele pouco valoriza a sua aparência. A roupa que ele utiliza ronda principalmente em tons monocromáticos mais escuros, mais propícia aos trabalhos forçados existentes (visto ser mais fácil esconder a sujidade), mesmo que ele não labore – a grande maioria da população, na qual, nomeadamente, a maioria dessa amostra vive na pobreza e miséria, arranja roupas pouco sofisticadas por essa não ser uma preocupação valorizada a nível social e pessoal, para além de não serem capazes de as mercar; note-se, novamente, a ideia transcendente de que o valioso é a criação de maior riqueza para mais rapidamente *Gaiapan* se reerguer completamente, para além

de que toda a população segue à risca as diretrizes difundidas pelo senhor Presidente – ora, para laborar, e como preocupar-se com a imagem não é propriamente um gasto desculpável de energia, essa não é uma prioridade.

Aran é portador de um cabelo de tamanho curto – pode pensar-se que, *a priori*, e considerando o facto do mesmo ser um sujeito descuidado com a própria imagem e sem grandes preocupações quotidianas, que ele poderia deixar o cabelo crescer até um nível considerável – ele já deixa a barba crescer por muito tempo antes de a aparar, por isso faria sentido ele fazer o mesmo com o seu cabelo. Contudo, ele acaba por o cortar, pois ele acha desnecessário ocupar-se do mesmo e recusa, lá está, a perder demasiado tempo com tamanha vaidade (pelo menos, é o que ele pensa...). De facto, Aran é um indivíduo deveras nada metrosssexual, isto é, que não se preocupa com o seu aspeto físico. Não é um dispêndio útil de tempo e energia a longo prazo.

Retomando a ideia apresentada no parágrafo anterior, no qual se tenta deduzir a razão pela qual o protagonista usa um cabelo curto – levanta-se a questão se, na verdade, todos os outros indivíduos seguem a mesma tendência. Relativamente à classe operária, que corresponde à maioria dos habitantes, eles costumam ter um cabelo bastante comprido – o que pode parecer contraditório, tendo em atenção que, por um lado, um cabelo dessa envergadura possa necessitar de uma maior manutenção. O intuito de tal hábito é proteger uma maior superfície do corpo (sobretudo a cabeça e pescoço) do frio que vinga no mundo desta trama, para além de servir como que uma camada extra de proteção, permitindo assim conservar melhor a humidade natural da pele e levando a que apenas os folículos capilares fiquem danificados.

Traço Central

O traço central do protagonista Aran está interrogado com o seu estado mental depressivo, para além da sua inércia em geral na sua vivência quotidiana.

Característica Conflituosa

A principal característica conflituosa está relacionada com uma componente da sua personalidade já referida anteriormente – a sua abertura com um valor pouco acima do mediano – aliado às pressões sociais e morais existentes na época.

Sumariando, Aran é capaz de perceber o mundo à sua volta e de ler facilmente as expressões corporais e as emoções nos outros, mesmo que, à partida, elas sejam repulsadas ou pouco mostradas por isto ser algo interdito. Além disso, ele tem opinião própria sobre as infelicidades do tempo da narrativa como toda a escassez de recursos e mão de obra forçada próxima da escravidão, acrescentando o facto de ele não concordar com muitas das medidas repressoras e exageradas do senhor Presidente; todavia, e mesmo ele obtendo este tipo de pensamentos mais liberais e pouco normativos, ele mantém-se agarrado à sua realidade e não sonha com um futuro no qual essa possa mudar – mostra resistência para com a mudança, mesmo que seja em prol de uma vida melhor para si e para os seus semelhantes, porque mesmo não concordando, acredita que o senhor Presidente saberá o que está a fazer. Ele pelo menos está a fazer algo com o alvo de melhorar o país, enquanto ele está em casa há 10 anos sem trabalhar, sendo o escrutínio e o podre da sociedade.

O que o faz rir

Aran não tem tendência a rir-se, exceto quando se encontra bêbado.

O que o faz chorar

Sentir-se abandonado por todos, sobretudo pelos seus pais; o pai, que lhe tinha prometido que nunca o deixaria, morreu quando ainda era novo, sentindo-se culpado pela sua morte inesperada e repentina, logo após a relação entre ambos ter desabrochado e ser o único membro da família que o tratava dignamente; a mãe, que nunca desejou mais do que um filho, tendo Aran por obrigação da lei governamental, sempre o culpabilizou pela morte do marido, passando assim a negligenciá-lo e, inclusive, tentou vendê-lo a contrabandistas para tráfico de carne humana.

Crenças religiosas/espirituais

Não possui crenças religiosas ou espirituais. Nem sequer vê o senhor Presidente como o novo Deus sob a terra, ao contrário de todos os outros.

Atitude em relação ao governo, lei e normas culturais

As ideologias do governo liderado pelo presidente Hirohito, com o intuito de reerguer o mundo inteiro como uma superpotência na qual todos conseguem viver pacificamente e de igual para igual, surgiram poucos meses depois do desastre que abalou o planeta Terra, em 2112. Assim, e como Aran nasceu dois anos depois, toda a sua vida conheceu as suas medidas – nomeadamente, a promoção do proletariado para, a longo prazo, reerguer a economia mundial.

Aran é moderadamente passivo relativamente ao governante – apesar de não apoiar as suas medidas extraordinárias, não procura entendê-las na sua completude nem tentar modificá-las. A abordagem que ele menos comprehende é a abolição do afeto e outras emoções, pois não ficou convencido com a argumentação do regente de que “seria em prol de não se gastar energias desnecessárias, energias essas que deveriam ser gastos, na sua maioria, a laborar, para a criação de rendimento que servirá para apostar, cada vez mais, na busca e implementação de tecnologia que possa melhorar a qualidade de vida dos cidadãos, combatendo assim o frio que se vivencia”. Na verdade, ele acha que esta defesa exagerada do rendimento e do trabalho em detrimento de outros aspectos comuns do dia a dia se prende com o desejo do presidente querer acumular cada vez mais capital nas suas mãos, uma vez que, mesmo trabalhando, a maioria dos indivíduos vive na mesma miseravelmente.

Educação

Completou a escolaridade obrigatória, isto é, estudou durante 4 anos, tendo posteriormente saído por falta de recursos monetários da sua mãe e irmão mais sénior.

Status económico

Encontra-se superior à pobreza no sentido de estado miserável, mas inferior a rendimento médio.

Trabalho/carreira atual

Aran está desempregado e dependente de terceiros, nomeadamente do seu irmão mais sénior; mais tarde, torna-se acompanhante num bar de alterne em *Mankalla* (daí a importância em mostrá-lo quase despidão anteriormente).

Vida amorosa

Aran foi e é um rapaz que nunca deu muito valor à vida amorosa, no sentido de querer juntar-se a alguém e constituir família, para além de sempre ter criado repulsa por quaisquer tipos de sentimentos com teor carnal, dado que, ao ser redor, estes serem desaconselhados e terem uma conotação pejorativa, concentrando-se apenas nos estabelecimentos para tais serviços. Para ele, sempre foi mais importante o amor verdadeiro que o amor carnal, sendo que ambos, até certo ponto, não são defendidos pela ideologia local.

Família

De ascendência japonesa, Aran é filho de Akui, um trabalhador numa estufa de cultivo de vegetais, e de Leiko, uma costureira. Tem ainda um irmão mais sénior, de nome Mirai.

Desde cedo que Aran sentiu a ausência da sua família, particularmente na falta de carinho que esta lhe demonstrava, sobretudo a sua mãe. Este afastamento da sua progenitora diligenciou uma aproximação entre ele e o seu pai quando ainda era bebé, apesar de não ser, ainda assim, um pai presente. Ainda assim, era o único elemento da família que, de alguma forma, demonstrava algum tipo de amor para com ele.

Aos seus dois anos, Aran perde o seu pai, vítima da *Iceberg*, uma estranha doença que vai causando o corpo do vitimado a congelar, até que o sujeito vire na sua plenitude numa petrificação de gelo. Foi após este episódio que a mãe de Aran se distanciou ainda mais do seu filho, apesar de viverem na mesma casa – ela culpava-o do final trágico do seu companheiro pelo filho desde sempre ter sido diferente dos outros meninos da sua idade, mais enérgico, mais expressivo, dando um maior número de preocupações a seu pai e, por isso, fazendo-o gastar “maior radiação infravermelha” sem necessidade. A partir daí, Aran foi sobretudo criado por Mirai, sendo o próprio que, aos 12 anos e começando a trabalhar, o sustinha. Para a sua mãe, era como se ele fosse invisível.

Aos 17 anos, Aran mudou-se para um T0 num subúrbio da capital *Mankalla*, convencendo o seu irmão a ajudá-lo no pagamento de despesas enquanto procuraria por trabalho; um esboço desta mesma cidade poderá ser encontrado na figura a seguir.

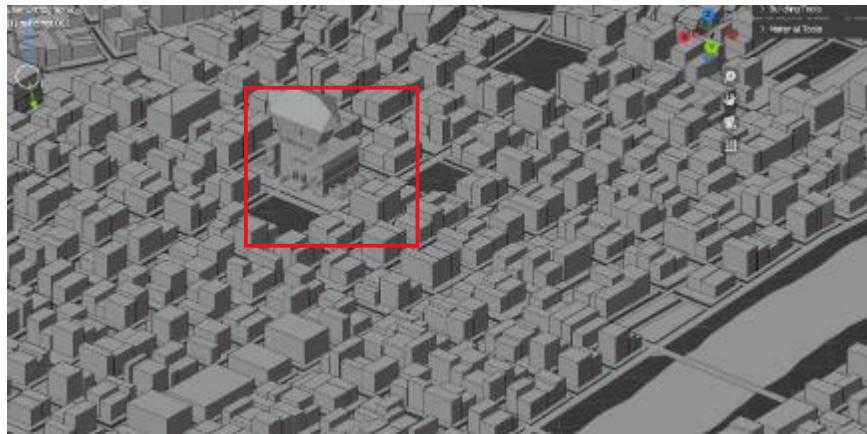


Figura 107 – Esboço da cidade de *Mankalla*, criado no Blender; note-se a estação de comboios assinalada a vermelho.

Comportamento em relação a estranhos

Ele é demasiadamente tímido perante estranhos e mostra-se um pouco atrapalhado quando, nas poucas vezes em que tem de interagir com alguém, como por exemplo para ir comprar ilegalmente suplementos alimentares; ele tem dificuldade em gesticular e em expressar-se nessas situações, tal é o pânico social que ele apresenta.

Passatempo favorito

Aran possui uma guitarra elétrica em sua casa que pertencia ao seu pai, mostrada na figura abaixo, que a tinha comprado anteriormente à catástrofe de 2112, altura em que ainda se dava valor à cultura e lazer em geral, ou seja, intervalo de tempo no qual era possível a aquisição de instrumentos musicais. A personagem costuma tocar diversas vezes quando está aborrecido, e o facto de o amplificador funcionar a partir de uma fonte de alimentação externa (pilhas) de baixo consumo, não se preocupa demasiado com os gastos, visto serem escassos, relativamente a este passatempo. Os poucos vizinhos que se dão conta da sua atividade não concordam que este despenda demasiado na arte da música que ninguém percebe e que não gera nenhum rendimento a curto prazo – ele devia de estar a procurar um emprego estável e contribuir para a sociedade e o seu reerguer, segundo as ideologias do presidente Hirohito, e não ser maior de idade e ainda depender financeiramente da sua família mais próxima. No entanto, a grande maioria das pessoas não se apercebe desses eventos, tal é o cansaço extremo das lavouras quando chegam do trabalho ao final do dia – uma grande porção apenas fornece os nutrientes necessários ao corpo para a sua sobrevivência, através do consumo de uma seringa alimentar, e adormecem logo de seguida.

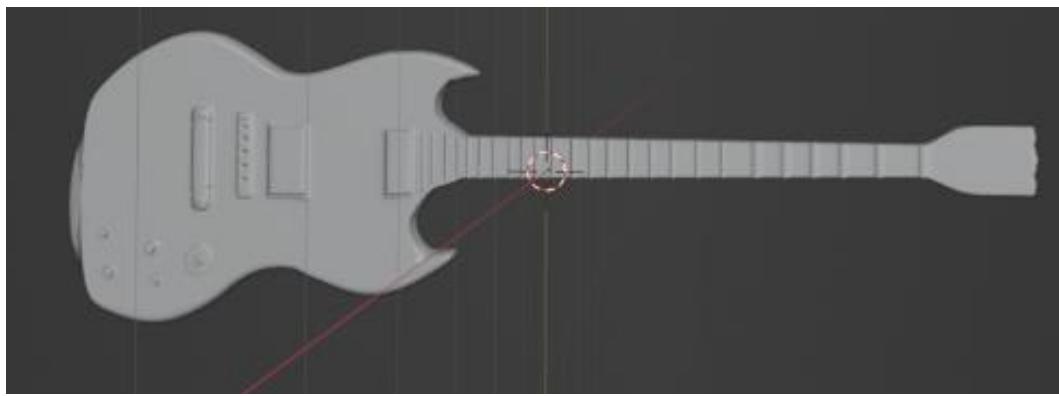


Figura 108 – Modelação da guitarra elétrica de Aran no Blender, oferecida pelo seu pai antes de falecer.

1ª narrativa

ACT I

Scene I

(Aran's apartment. Our protagonist, Aran, is alone in his rented TO on the outskirts of the city of Mankalla, the capital of the country of Gaiapan. Dirty laundry is plentiful on the floor. At the entrance, a fridge is on the left side of the door, occupying the corner that, when turning left, leads to the kitchen. The bathroom is after the kitchen. In front of the entrance, a mattress with disorganized and wet sheets is displayed. Some broken plates and glasses are found in some areas of the house. Some noisy music is heard too loudly.)

ARAN *(while singing and simulating playing on the electric guitar): (sings “Intoxicated Lies”)*

(Someone knocks on the door. It's Mirai, his older brother. He knocks three times before Aran realizes that someone is calling for him.)

Mirai: I'm tired of calling for you and knocking on the door! How is it possible that you're listening to music so loud and you're screaming loudly at this time of the morning? It's the weekend which, and I hope no one hears us, is one of the few good things we have! People are tired and deserve to rest, just stop this noise!

Aran: Fuck off. I'm just trying to have fun.

Mirai: Having fun spending money that is not even yours! How did you manage to make the radio work without electricity? I have no idea what you are doing, it seems suspicious...

Aran: It's just some normal batteries. I need to spend my free time on something, right? It's fun. I'm having so much fun. This is so funny.

Mirai: That is your problema, Mirai. You only think about yourself, only "me", "me", "me", and nothing else matters! This has to end!

Aran: As if I spent all my time bothering your majesty and our dear mother... That olden bitch...

Mirai: Watch your tongue! Already drunk? This has to end right now.

Aran: It would be over if you left me. But you insist on keeping me alive, tied to a crappy life with no purpose...

Mirai: Stop! Stop being such a snowflake, for the President's sake! This world could be much worse if it weren't for him and his efforts so that everyone could survive in these conditions. The least you could do is to be grateful and work to help the family that took you in! This is my last warning, Aran. You know that now that I am married, I have a responsibility to Gaiapan to care for a new being, one that will allow us to achieve our dream of eradicating the cold! Only the president thinks of this brilliant idea, he really thinks of all of us, and there are still those who say that he is only taking advantage to get rich! We must work for the president; we must work for him to finance his projects! Everyone is always tired and short of breath; more trees need to be planted! And, above all, betting on raising babies artificially, otherwise, our species will be extinct! Life represents a new source of heat, and together we will end this ice!

Aran: Oh God, you talk too much man...

Mirai: Look for the future, Mirai! Fight for it! The fucking future! I can't send you money anymore. I need to take care of my child now, and my new family. And I already need to save money for the one that will come in 4 years. I'm tired of this! I have a purpose now, ok?

Aran: You never loved me. Just like that olden bitch. Why did you save me then?

Mirai: What are you saying? You're not normal, dude. I don't know what is happening to you, but I bet it's not important. Remember that feelings are useless, they make you waste more energy all at once, and that could be used to work. And working is all that matters now. I'm sorry but it is what it is. You need to wake up. You should already be married by now, I did later than you, but I was already working at your age! Take care of yourself. Make ourselves proud and survive! Good luck.

Aran: I love you too. Goodbye.

(Mirai leaves Aran alone. Aran starts laughing uncontrollably. After a while, he begins to cry and murmur.)

Aran: I'm sorry. Everything is gonna be alright. It's ok, I deserve this.

Scene II

(Mankalla. It's possible to hear the sound of trains arriving. Aran exits the station, heading towards a bridge on his left).

Aran: It's so cold, if I stayed here I think I would freeze to death. It would be so painful. I like it quickly.

(Aran walks on his way to the bridge.)

Aran: I never wanted this. I feel... empty. I feel... disposed of, just like a syringe. Chichi, I needed you here. I did it again. I screwed up all over again.

(Aran keeps marching on his way to the bridge. When he gets there, he begins to walk even more slowly.)

NARRATOR: Aran, 22 years old. Single. No friends. No talent. No work. No money. No purpose in life. No future. Hope springs eternal, but the cherry blossoms have already fallen from the cold. He's been dead for a long time.

(Aran arrives at the bridge and jumps off the bridge. A voice is heard, screaming YAMERO out loud.)

Aran: Why did you abandon me? Why did you leave me when I needed you the most? Why did you help me out of the pit to steal the hope you had given me? I have a hole in my chest, this pain has to end. I can't take it anymore.

(There is a huge bang. People start screaming in panic.)

ACT II

Scene I

NARRATOR: The year is 2136. 24 years ago, the world experienced the worst natural catastrophe ever - the earth began to shake all at once, moving considerably. Many people died. The continents have moved towards the Arctic pole. Temperatures dropped drastically, reaching minus 38 degrees annually. The world was now formed by a super country, which was given the name of Gaiapan, in an attempt to unite the different races with the aim of human survival. The harsh temperatures had irreversible impacts - human beings no longer could reproduce. The current president has taken emergency measures to increase population density by forcing each individual at age 24 to marry and take in a child, artificially raised in a stable, every 4 years, in a desperate attempt to create infrared radiation to increase the global temperature. Misery spread.

(Unknown place. 3 characters are near some rubbish bins, from which syringes can be seen. Aran is crying, confused about what is happening.)

Mirai: Yamero! Yamero!

Mother: Shut up, or someone will come after us!

Aran: Mum, what did I do? “President” is going to punish me? I’m scared.

Mother: Yes, Aran! You should never be born! Because of you, my family fell in disgrace. He left me. And I can’t even tell anyone, no one would understand me. “He was there just to

raise our children”, they would say. I couldn’t even say goodbye. The last time we talked, he said that my heart was ill. That I’m crazy. I don’t even know what that means, anyway. You made our lives worse. He cared more about you than me. You made him exhaust all his energies. And now he is dead! That shitty Iceberg, what a disease! The virus took care of him. You made him lose his heat.

Mirai: Just stop it, already! It’s not his fault, he barely walks. He doesn’t understand, not even me. You are talking about hard topics that are just unnecessary, you are trying to end like Papa, are you? Save your energy to work! Papa would never allow this.

Mother: We need money.

Mirai: He is just a baby, wake up!

Mother: I’m wide awake, asshole! I don’t have much more syringes to feed us. The dealer shouldn’t be long in coming. Baby meat is more nutritious. It is what it is.

Mirai: Yamero!

Mother: Shut up, already! Or someone will report us to the police.

Mirai: Yamero!

Mother: Last warning, kid. Or do you wanna be next?

Mirai: Then do it. (*Mirai stands in front of Aran.*)

(The screen goes black. Suddenly, the garbage cans reappear, but the characters are no longer there. Next to them, there is a petrified body, standing motionless.)

Scene II

(Aran’s apartment. Daytime, morning. He opens his eyes)

Aran: Ah... It’s already daylight. Couldn’t even sleep for a second. I was thinking of you.

Aran: *(looking to the window)* I miss you so badly. It was all my fault.

Aran: Oh, don’t be a snowflake, be a man for a moment! C’mon, I need to get out of bed.

(player chooses to make Aran get out of bed or not)

GET OUT OF BED

Aran: Another day has started... And nothing will change. I wonder if someone would ever notice if I disappeared...

Aran: I’m hungry... Not that it matters, can’t only afford those crappy disposables...

NOT GETTING OUT OF BED

Aran: I just want to sleep forever. Even if I can’t. Being wide awake is pointless. Being is pointless, period. There is no hope for me. I feel sick. I’m shaking and shaking, I hope it is not

the *Iceberg* disease. Well, I know it's not. My heart is broken, and this feeling is never going to end.

Aran: Oh, this headache that never stops, it's like my heart is beating inside my head.

Aran: I have to eat breakfast. Where do I keep the syringes?

(looks for the syringes, which is a gameplay component.)

Aran: Done. Now I can go to bed again. Or should I drink a beer? It's fun, I guess. Better than nothing. At least I'll have some company. And it will make me happy for a while.

Aran: I wonder how I'll be able to pay Mirai for what he's been doing. Sustaining a dead body. We were never close as brothers. But it's not his fault. He soon made it to the household of the family. He needed to help mum, that little bitch. And bonding was never a good thing in the eyes of society.

(sometime later, after wandering around the house)

Aran: Out of disposables. Should buy some of them for the week.

Scene III

(Mankalla's surroundings, where Aran lives. He goes out to buy some shot syringes to feed himself.)

Aran: Three knocks on the post. I should follow this sound and hurry before there are no supplies.

Aran: *(interacting with a frozen body)* I'm sorry. *Iceberg*, that disease, took you away. I hope you find peace, wherever you are. I would do everything to be in your place. Dead. Relaxed. For eternity.

Aran: *(interacting with blood on the floor)* Another murder, they already removed the body. I bet it's gonna be my dinner, don't know what they put in those recipes. This world's sick, just like me.

(arriving at the dealer's post)

Aran: Hey. Hum... Five, please.

Dealer: Five what, kid?

Aran: You know what I want, don't make this harder than it is.

Dealer: Relax, son. It's not because of selling and consuming these that you're gonna be in trouble with the office guards. We all know this is wrong, but they just don't care anymore. They don't waste time with people like us.

Aran: Sure, sure. So, how much is it for the syringes?

Dealer: 20 *hirus*, son.

Aran: All that? Are you nuts?

Dealer: Life's hard for everyone, son. Even to make these, I need to find high-quality ingredients that are increasingly rare to find. This morning, I had a new supply, but it's not enough, you know? That meat only lasts for 2 days. I need to sustain myself and my family. It is what it is.

Aran: I'm sorry. I understand. Take the money.

Dealer: Thank you, son. Here are your shots.

(While Aran is grabbing his syringes, someone running picks up one of them from the table.)

Aran: Hey, what are you doing? These are mine! Come back, you thief!

(Aran starts running after this person.)

Aran: C'mon, wait! We can come to an agreement... now please stop running! My body's not ready for this kind of adventure.

(he reaches the thief, and grabs their hand.)

Aran: Stop!

(the person stops running as well. They turn around, letting the hood fall, revealing a beautiful girl with long brown hair and dark eyes.)

“GIRL”: I'm... I'm... I'm... Free...zing to death. I am hungry, I have... no money. I... need to... be strong. Future... is not... for... the weak. I need... to regain strength... before is too late.

Aran: *(retrieves the syringe)* I need these as well, I'm sorry. I can give you some coins so you can buy them for yourself.

Aran: *(gives two coins)* Here, take the...

(The “GIRL” starts running from the moment she reached the coins. She tries to arrive at the dealer's place but, during her path, ends up frozen.)

“GIRL”: AAAAAAAAHHHHHHHH!

(Aran hears a scream, looks at her, and starts running in her direction.)

Aran: Oh, what have I done! I did not trust you, and *Iceberg* made you suffer til the end. No, I did it. I'm sorry, forgive me. I'd rather change places with you... I'm worthless, forgive me...

(Aran starts crying and hugs the frozen statue. Suddenly, the ice melts and she comes back to life.)

Aran: What is this? I don't understand a thing...

Rose: Thank you! I'm Rose and from now on, I would never let you down. I promise.

Scene IV

(Aran's apartment. Aran wakes up in a good mood.)

Aran: Good morning, my love! Oh, already up? Wait for me before we go to work! I am your true man! I deserve special treatment!

NARRATOR: For some time, Aran stopped feeling like a dead weight. He had a purpose, for once. To take care of the person he loves. He saved her, even if unintentionally, from strange circumstances. But it wasn't important now. Everything was finally in balance. But when Fortune is low and the cycle repeats itself... you have to be prepared.

(Aran gets up and looks for Rose.)

Aran: Rose, darling, where are you? Please, don't go away just yet, I need you. Where are you? Rose! What about our plans? That's why we're piling up some money. Wait... The money! Where do I keep the box key?

(Aran finds the key and goes straight to the box. Inside, there is only a letter.)

Aran: No, Rose! Come back... Come back!

(Aran goes to work, in a brothel, in Mankalla. He picks up the train, and arrives at the city.)

NARRATOR: My second worst day, ever. I had lost another person in my life. It was hard to function that day. The job was nauseous, but it was warm. And I could see her. Spend time with her.

Scene V

(Elegant bedroom. Someone is on the bed. Aran enters.)

Aran: Good morning, sir. The usual?

Client: My cute little monkey, how I missed you!

Aran: So did I...

Client: I don't even know how they got me off today, but as soon as I found out, I took the opportunity to come to visit you. You and your dear Rose, but I couldn't even find her around here... I wanted a threesome so bad...

Aran: She left me.

Client: Oh, I'm so sorry, anyway... Who needs a girl these days? Just to have more responsibility and be forced to take care of other people's children? Nah... And look at this... You have such a luxurious life, you can fuck all day, whatever you want, and whenever you want. So lucky! Who cares that this is not recommended by Mr. Hirohito? He's not here to watch, not everyone wants to spend all their life working surrounded by plants and chickens.

Aran: I just wanted to be with her. In the same space as her. She was here before me. She made me come here. She made my eyes glow for her. Even working with different people I knew she was thinking about me while fucking someone else.

Client: Hey, buddy! I'm losing it with all this bullshit conversation. You care too much about emotions, no one knows exactly what they are and what are they for. C'mon, hurry and let me undress you...

(Both start kissing. The client removes Aran's shirt and starts kissing his chest.)

Aran: *(voice-over)* Oh shit, here we go again. I hope it won't hurt anymore. I don't even know why I came to work today. I was doing it for her. And she's not here. Anymore. I feel ashamed of what I'm doing. I feel used and lonely. Discarded, like a disposable that I took earlier this morning.

Client: Okay! Here we go! Ah, ah, ah!

(Aran and the client have anal sex. Aran is lying on his back. There is a focus on his face and the beginning of the torso. It is noticeable small body movements and facial expressions of pain and discomfort.)

Aran: It still hurts. But it's ok, I deserve this. I deserve to be punished for what I am and what I've become. I'm so naive.

Aran: I hope I can come, it will satisfy him even more. While I think about you.

Aran: *(voice-over)* Dad, I did it again. Come back, please, don't leave me alone. I'm scared.

ACT III

Scene I

(Aran's apartment. Nighttime. He cannot sleep. So he starts singing and playing on his guitar.)

Aran: You left me. You let me walk alone. You promised you would never do that!

(Flashback begins. A door is closed. The camera pulls back abruptly. An individual covered by a coat appears in the center, in front of the closed door. He takes off the coat and reveals himself.)

Aran: *(runs in his direction)* Pa, you came home!!

Father: Oh, my dear cherry blossom, you were waiting for dad to arrive from work? *(holds Aran in his arms. Both smile.)*

Father: *(thinks)* I'm so tired from work and I still need to take care of him... Fucking useless. They should be thankful for having me in this family. And that sonuvabitch is still outside...

Aran: I wanna play with you!

Father: *(quickly put the child down)* No!

(The camera focuses on Aran's face. He starts crying and running down the hallway)

Father: No, don't cry! Son, come here. Dad's so drained from work, you know...

Aran: *(stops crying)* I'm “sowwy”, daddy.

Father: Oh, no need to say that. It's my duty as the household... But you could let me relax a little bit... Never forget about making your dad proud. Let me show you the power of my love. *(touches Aran's genitalia)*

Aran: Mitai, mitai! Yamero, chichi! It hurts, pwease, stop!

Father: Do you love your papa?

Aran: *(looks down)*

Father: Trust papa. Let you make me proud of you. *(dad starts undoing the buttons on his pants)* Sorry for not being a present father. I will never leave you alone, not anymore.

(back to the present day, at Aran's apartment)

Aran: You promised me! Why everyone keeps lying to me? Why everyone keeps running away from me?

Aran: *(looks at a photo)* I only wanted to be perfect, to make you all proud of me. It hurts, to live like this. I can't forgive myself for destroying my family. Papa died, because of me. Mama disappeared from my life, because of me. And I'm such a burden for my brother, I don't even know how that lasted so long.

Aran: *(throws photo)* If only I never was born, why am I here in this photo? Such a waste of money!

Aran: *(suddenly, a breeze of icy air blows under the apartment's front door, towards the window)* And I've let you down too, right? That's why you walked away. With all my money. Our money.

Aran: I love you. You gave me hope. You made me believe that I had a purpose in my life. I had lost everything, I was just surviving, just like anyone else. But in a different way.

Aran: And then, you showed up out of nowhere and made my heart melt. I thought I was enough for you. I even thought you had good intentions. I was wrong, once again. I just bring tragedy. I'm so tired of this.

Aran: *(he puts on Rose's high-heeled shoes, then heads for the kitchen section.)*

Rose: *(her voice is heard after he puts on her shoes)* I'm sorry. Life is harsh these days. I only needed some money to buy food for my family. My true family. *(her tone changes drastically)* Not you, silly. You are nothing. Nothing. From the first moment I saw you, I knew I could play with you. And oh, yes, what a fun ride! You miserable, you were so desperate to find someone to fill that void in your chest! Or whatever that means. Anyway, it was too easy. Sorry, but that money deserves better hands, not a jerk like you! Watch and learn, “BOY”. Don't make your happiness and life depend on someone else, or you'll be constantly stepped on.

Aran: *(ironic tone)* Thank you for your kind words.

(Aran prepares to kill himself, which will be focused on gameplay.)

(A phone rings.)

Aran: Hello, who is it?

Mirai: Aran, is that you?

Aran: I guess. Do you know what time is it? I was busy trying to sleep...

Mirai: I don't know the details, but mum is at the hospital. She is dying, Aran. She is there for, at least, two days. They say they won't take too much effort into saving her, she's just making them spend too many resources.

Aran: Oh, that olden bitch. How am I not surprised about that filthy's behavior of them...

Mirai: I understand, it's cheaper to let her go...

Aran: *(starts talking out loud)* Stop defending the Presid... *(is interrupted)*

Mirai: But it is our mother. She deserved better. She had such a painful life. I think we all have, with these clouds always hovering under our heads.

Mirai: I'm feeling weird for a while, Aran. I don't know what is going on with me. *(screams)* This is wrong, this is wrong!

Aran: Calm down! What is happening?

Mirai: *(starts crying)* Her life was such a piece of shit. And I'm on the same way. My life's working, all day long. No one really cares about anyone. I never understood you, Aran, until now, I guess... I feel empty.

Aran: Wait what, I thought you couldn't feel noth... *(is again interrupted)*

Mirai: Please, hurry! Come visit mama, before she dies. I'm already here. Poor thing. We're all doomed. There is no future for us, at least for me. Fly, brother. Change this world. Change this mess. I always knew that you could see behind the walls. I believe in you. You can do this.

Scene II

(Hospital's room. Aran approaches the bed, where his mother is.)

Aran: Hey, mother. How are you...

Mother: Aran! *Iceberg* made me a visit... Fucking karma... But I'm so glad you did come! I was so worried...

Aran: Worried about what? You never cared about me. You wanted to abandon me, back in the days. You always blamed me for Papa's death.

Mother: I... know. The truth, it hurts. I terribly know... about it.

Aran: Please, fuck off. I don't have patience for this.

Mother: I know you don't want to listen. I know you won't be able to forgive me, I can't either. If it weren't for your brother helping you, you probably wouldn't even be here anymore.

Aran: I wish it could be true. You're right, I just bring tragedy to everyone around me. I'm such a useless human being. I tried, I really tr...

Mother: (*interrupts*) Yamero, Aran. Please, stop, you know that's not. It was never your fault. Let me tell you something...

(*Flashback. Family's apartment. Leiko is the name of the mother, while Akui is the father's.*)

Mother: Oh, I heard some noises, you arrived earlier than...

Mother: (*stops speaking and sees Aran naked, with her back to her, and her husband also naked behind the “BOY”, with his chest facing him.*) What are you doing, Akui? Aran, go to your room, now!

Aran: But Mama, we were just playing together... Dad was showing me his love for me...

Mother: Now!

(*Aran quits the scene.*)

Father: Wait, I can explain this!

Mother: Shut up, you filthy demon! How could you do this to your own son? How could you even manage to think about those nasty thoughts with a child?

Father: Oh, c'mon, stop it, Leiko. You aren't perfect either... We never slept together. You should think twice before you speak!

Mother: Is this a joke? You abused him! A fucking child! Your child!

Father: He's still young, he won't remember a thing by tomorrow...

Mother: But I will!

Father: Leiko, this is all your fault. If only you could satisfy my carnal desires...

Mother: You know that it's forbidden!

Father: Even so... You never tried to...

Mother: (*interrupts*) I love you, Akui! Since the beginning, it was not just a convenience for me to marry you! (*realizes she talked too much*) Oh, I should have not said that! Mr. President won't be happy about this...

Father: President, president, president, fuck the president!

Mother: Feelings are unnecessary. Sex is useless. We don't need it anymore to have children, they do everything at the hospital.

Father: Even so... You never tried to...

Mother: (*interrupts again*) Who said I never tried?

Mother: (*screams*) Enough!

(*Change of place. Akui is shown near a garbage can, similar to what was shown during ACT I.*)

(*Back to the present day.*)

Mother: I needed to do it. I let him catch a cold and, not too long after, the *Iceberg* took care of him.

Aran: You killed Papa! You killed me! He was the only one that truly loved me!

Mother: That's wrong, Aran! It's not because I didn't show it that I didn't love you. It was just wrong to show you.

Aran: You killed him! You bitch!

Mother: I wanted to protect you. What he did to you... it should never happen to any child. I'm so sorry, Aran. Forgive me for not being more attentive. I tried to think of another solution, but I could not spend the rest of my life with a man that could make such atrocities.

Aran: He loved me!

Mother: No, Aran! That's not love! He was just enjoying himself. He could have met a slut or whatever, but not my son!

Aran: Stop calling me your son! You didn't even raise me, stop calling me that!

Mother: I'm sorry, Aran. Looking at you... it reminded me of him. And what I did to him. I needed some space to go on. But then, I thought it was too late...

Mother: (*starts crying*) I don't ask you to forgive me. That's my fault in the first place, all this happened because of me.

(*It is given a challenge to Aran – to kill or to save her mother.*)

KILL HER

(*Aran takes the pillow his mother has on her lap and chokes her.*)

Aran: You made me feel guilty all this time! I never understood why I carried such a heavy weight on my back.

Mother: (*begs*) Yamero!

Aran: You killed him! You deserve the same fate.

(*There is no pulse sign. The vital function machine begins to sound continuous noise.*)

Scene III

(*Aran's apartment. He is playing guitar and singing "I wanna Die".*)

Scene IV – BAD ENDING

(Mankalla. Aran leaves the train station and goes in the bridge's direction, just like in ACT I. He kills himself.)

DO NOT KILL HER

Aran: I just wanted to make you both proud of me.

Mother: And you did! Don't be so hard on yourself, Aran! This world's sick, even surviving is a big conquer! You did your best, and that is what...

Aran: *(interrupts her mother)* You killed him. I would never accept it. I would never forgive you.

Mother: I know, I'm so...

Aran: *(interrupts again)* But I understand you. I imagine what you have felt. I'm sorry for Dad.

Mother: No, Aran! Yamero! Stop, immediately! Stop always apologising. As I already said, it was not your fault. And remember, son – not everything bad that happens in your life is because of you. There are so many variables. Some of them we can't even control.

Aran: Thank you, Mum.

(Aran embraces her mother, and magically she is cured of the Iceberg disease that was taking her away.)

Mother: Thank you! From now on, I would never let you down. I promise.

Aran: Don't promise anything, mother. I know how to take care of myself. I don't need to be emotionally attached to anyone. Not anymore.

Scene III – GOOD ENDING

(Mankalla. Aran leaves the train station and is going to work, at the brothel. But this time, he's bringing his guitar with him.)

NARRATOR: I finally found some peace. Living. Such a difficult task, I wish someone would have given me an instruction manual.

(A cherry is blossoming near him, along the road. He interacts with it.)

NARRATOR: Nah. It's better like this. Just follow the wind. And be strong, just like a cherry. She probably will die. But it's ok. We all die, sometimes. We are not made of ice, tough ice.

We all have our highs and lows. But it's ok. It's all part of this path called life. Because I wanna live. Not survive, just like everyone else. Let my emotions flow. Let me flow. Just like the cherry blossom.

(Aran stops walking and looks at the sky, and watches the sun.)

NARRATOR: I'm no longer foggy. Not anymore. I can see the sun, so shiny. The sunshine. I hope one day everyone will be able to find it.

(Aran returns to walk towards the brothel where he works. The song “Sunshine” starts playing. Zoom out. The end.)

7.3. Composições

Estas letras de possíveis canções tiveram como intenção retirar inspiração, sobretudo, para a primeira ideia de jogo (na qual o protagonista se iria chamar de Aran e o jogo de “yamero”), para além de terem sido criadas com o propósito de aparecerem no mesmo – já que o protagonista, nesse caso, seria um músico. Contudo, e após ter-se reformulado o enredo de forma a ser envolto no “OLD MAN”, pensou-se que seria interessante, ainda assim, usar-se algumas letras em casos específicos – como, por exemplo, no momento do dia VI em que, sozinho, e em que o personagem principal reflete na sua sala acerca do seu passado e da sua esposa, pretendia-se colocá-lo a cantar a “I Wanna Die”, junto com uma composição musical criada aquando do desenho de som. Com a mesma música também se fez uma pequena alusão, no segundo dia, no momento em que a “TEENAGE GIRL” afirma “I wanna die” e o sénior responde com “Nothing works the way it should” – versos do refrão da composição.

Essas mesmas letras podem ser lidas de seguida.

I lost the train tonight.

I lost the train tonight.

Didn't have time to catch

All those cracks

That once were mine

And put all of them

Together

In my pocket;

Next to me, in my sight.

But what if

I don't need to have time

To catch

All those cracks

That once were mine

Mine in my past

The past that I want to

Lose the trail with?

I left those cracks

Near a river while

Going to pick up

A train tonight

Probably when the sky

Completely in my sight

Will guide me during dawn-daylight.

Those cracks will heal, running through the river

While I will heal, running through the future.

Without cracks.

In my pocket.

In my sight.

-- Anth0nyPereira

Hold on tight.

Another day has just started
But everything seems the same
My head keeps being roasted
Stop thinking and targeting
The same old
Name.

I cannot breathe
It's too much to fight
These running thoughts
Are making me lose my mind.
All of my insight.

And It's been a long time
Since I stopped seeing the light.
Or maybe the light
Has just gone, never mine.
And it's time for me
The same old me
To take out the sleeve.
Nothing is right.
Nothing seems right.

But it's alright
You can still live in the shadows
Lonely and with a broken heart
But you're gonna still be alive!

And the future can be bright

You just need to believe.

So hold on tight,

Hold on tight tonight,

Hold on tight.

And seek, for the light.

-- Anth0nyPereira

Just get me out of here.

Just shoot me

Or stab me in the back

It's been a long time

Since I lost my track

The horror that inhabits my head

The blood, the tools, the despair

I'm living, tired and in dread

Just get me out of here, please.

My life is going anywhere.

Not anymore, no.

The track is gone month of Sundays ago.

I don't wanna live now

Living is a curse

I don't wanna live now

The future won't reimburse

All of my failures, all of my lost fights

The suffering that I created

All around me

All around me

So just kill me, kill me

Make me beg for more

C'mon, kill me, kill me

I can still breathe, I'm not yet

On the floor

I deserve all of this

Life is not for the weakened

So, please, please, please.

Just get me out of here.

-- Anth0nyPereira

F*ck you.

Hey, honey!!

So pretty today!!

Stop, don't make me so horny

What did you do? No way!

Made your breakfast already, it's outstanding

Try it, I just cooked it for you.

Wait, disgusting? Don't be so demanding

You know what, well then f*ck you.

I tried to please you, honey!!

But I guess that's a harsh task

You never accepted who I am

And never cared about my mental flask.

So yeah, you know what?

Go f*ck yourself!

Leave me here, drinking and celebrating

My trashy rotten own self.

So f*ck youuu

F*ckkk youuuuu

So f*ckkk youuuuu

F*ckkk

Youuuuuu

-- Anth0nyPereira

This is the end of our show.

It's been 9 days

At least, that's what I know

Since I was left here, stranded

Just after the end of the show

But who knows the truth?

This is what they have told me

That I got pretty damn drunk

And you left me behind here.

But where are you now?

Where am I now as well?

Wandering through downtown

Lonely, this hurts as hell

You could have told me.

This was just a play, a fucking lie.

You could have told me.

Above the starry bright sky.

You could have told this was the end

And letting me say my last goodbye

But you didn't say so.....

You just wanted to let me go....

Without you making me realize;

This is the end of our show

This is the end of our show.....

This is the end of our show

This is the end of our show.....

-- Anth0nyPereira

Outlander.

Today, surprise, I ruined it all

Just like the previous one during the fall

Again the head against the wall

I wished I was already gone.

Because I can never do

What I'm supposed to do

I fail, fail and keep falling down

I'm the reason no one is around me.

All I wished for was to find someone like me.

But how can it be

If I fail so hard that it hurts, torn down

And no one wants to be with me, only with me.

Because I'm an outlander.

This land was never mine.

Because I'm an outlander.

I always knew it from the inside.

So why do I keep resting in Outlander land?

When can I be at home without demand?

Say goodbye to everyone all around you

(I mean, there is no one, you can always pretend)

And just end your life to reach the place

You always knew

It was better for you.

It was better for you.

Because you are

An Outlander.

-- Anth0nyPereira

Can I just go home?

Can I just go home?

'Cause no one gives a sh*t about me

And my life does not make any sense

Not anymore, on its own?

Can I just go home?

I feel trapped in a horror movie

The one to whom the devil never comes

And in the sequel, I receive the same courtesy?

Can I just go home?

At the end of the day

Everything works the same old way

A battle between me and myself

That I'm tired, so tired of the outcome

Of losing it every day.

Can I just go home?

At the end of the day

Nothing changes, the same old way

A battle between the two of me

And I'm tired, so on fire about the outcome.

That I never, ever, want to see

Anymore.

-- Anth0nyPereira

Sunshine

It's hot in here. Cannot feel my feet.

I think I got lost in the desert.

Yet, I'm still going, that's not a defeat

While I keep climbing with no regret.

Yet.

The sun is shining bright

And the sand covers all the fishing line.

I'm supported by a bottle of wine.

Searching for my sunshine.

I'm worried, there is nothing here.

And all the lights through the desert

Look like the same.

Where is my beloved sunshine?

Don't tell me someone already came

And I arrived too late?

Where are you, magic light

Sunshine from the book of mites?

Heard of you by a lullaby

Cmon, just show up

So you can end up being mine.

Where are you, magic light

Sunshine from the book of mites?

Heard of you by a lullaby

Cmon, just show up

So you can end up being mine!!

-- Anth0nyPereira

Sarcasm.

Oh hey! Good morning, bae
No expect on catching you today
I'm usually the first one waking up away
But it's alright, for me, anyway

I wish you a lovely day
Just like I wished you yesterday
While I'll be here having a lonely day
Because you have taken all of my trailway

And stolen all the things
That you said you would never
Touch them again

Who cares though, since all the nights
You come back home forever
Making me the one that's insane.

-- Anth0nyPereira

What we did last night

I miss you.
It's time to go to bed.
But where are you now?
I don't seem to understand.

I need you.

I need to caress you.

I need you to caress me.

Oh, the two of us.

Carefree.

But I guess you found out

That you deserved more

That this old and broken road

Was not a future to think about.

Still, I really wanna believe

That you're gonna be next to me

Again

Right here

Because, what we did last night

Was stronger than a giant storm

Because, what we did last night

Was unforgettable

Because, what we did last night

Was, oh, I can't even describe

The two of us combined

And now nothing exists

At all.

-- Anth0nyPereira

I wanna die.

I can't breathe.

I'm shaking and shaking

Like a puppet

Tied by a rough string.

I'm feeling so cold.

My vision is blurred

I am losing myself

While my body, suspended.

I wanna die

Nothing works the way it should

I wanna die

I did everything that I could

So please leave me alone

Now.

As I peacefully take out

The life that I

Never wanted.

-- Anth0nyPereira

7.4. Conceptualização final do protagonista

O foco desta secção é a atribuição de traços físicos, emocionais e de personalidade ao “OLD MAN”, personagem principal da trama do jogo digital.

De forma a começar o processo de criação do protagonista, recorreu-se a algumas referências ilustrativas a partir das quais se tomou alguma inspiração – direcionadas sobretudo para a sua fisionomia e indumentária.

Referências visuais para o “OLD MAN”

Na legenda de cada figura, destaca-se qual a característica que se pretende replicar no protagonista do videojogo elaborado.



Figura 109 – Noah Calhoun, um dos protagonistas do filme “*The Notebook*” (Cassavetes, 2004).

É um senhor idoso no qual é visível a existência de uma entrada no cabelo⁸⁰, para além de se notar um maior tamanho dos seus folículos na parte dianteira. De modo análogo, pretendia-se elaborar uma personagem principal que sofresse igualmente deste problema capilar.



Figura 110 – Terry Perkins, personagem da direita do filme “*King of Thieves*” (Marsh, 2018).

Não só evidencia novamente falta de cabelo, como também mostra um semblante facial carregado e um nariz de tamanho considerável. Assim, ponderou-se que o personagem a ser conceptualizado teria um rosto bastante rugoso e um pouco acabado (Marsh, 2018).

⁸⁰ Entende-se por entrada no cabelo o processo gradual no qual a linha do cabelo avança para a parte de trás da cabeça, dando a aparência de uma testa maior e provocando o crescimento do cabelo em forma de “M” (*Entradas Em Homens / NIOXIN*, 2023).



Figura 111 – Horace Slughorn, professor de Poções em “*Harry Potter and the Half-Blood Prince*” (Yates, 2009), é retratado como um personagem obeso por ter uma “barriga imensa”.

Esta personagem inspirou a decisão que o “OLD MAN” seria um indivíduo barrigudo.



Figura 112 – Inuyashiki, personagem principal da série de desenho animado japonesa “*Inuyashiki: Last Hero*” (Sato et al., 2017).

É um senhor de meia-idade com uma aparência visivelmente envelhecida, até em demasia dada a sua idade de 58 anos, dada a brancura da sua pilosidade, os olhos encovados e a presença de numerosas rugas; além disso, tem um nariz rechonchudo.

CONCEITUALIZAÇÃO DO PROTAGONISTA “OLD MAN”

- **Aspetto físico**

Anotou-se que o “OLD MAN” deveria apresentar uma aparência abatida, valorizando o seu cabelo branco e a extensão de rugas ao longo da sua face, para além de se reforçar a hipótese do mesmo possuir um nariz volumoso tal como, nomeadamente, Inuyashiki (Sato et al., 2017).

- **Vestuário**

Embora se estivesse a conceitualizar o “OLD MAN” como um idoso degradado fisicamente, decidiu-se que o próprio exibisse uma indumentária exemplar e aprumada, ao tomar como inspiração o viúvo aposentado Ben Whittaker de 70 anos do filme “*The Intern*” (Meyers, 2015).



Figura 113 – Ben Whittaker, protagonista de “*The Intern*” (Meyers, 2015).

Candidato a uma vaga de estágio para aposentados numa empresa de moda, é um homem preocupado com a sua imagem; tal como o anterior, o personagem jogável seria também um senhor que usasse camisa e gravata, mesmo estando reformado (e, no seu caso, tendo deixado completamente de trabalhar) – comportamento esse que, e à semelhança de Ben, poderia dar o pressentimento e a ideia de vontade em voltar a pertencer ao mercado de trabalho – apesar de no caso do “OLD MAN” as razões serem ainda uma incógnita (Sousa, 2017).

- **Traços gerais**

Quando um determinado sujeito conhece um outro indivíduo, qual é a primeira pergunta que é feita? Qual é a primeira informação requisitada, que se procura saber? É bastante provável que seja o nome desse indivíduo. De facto, de modo a criar um modelo mental dessa pessoa, como que um registo na sua base de dados interior, permitindo identificá-la. Tendo em conta a temática do jogo pretender retratar a vida quotidiana de alguém que sofre de depressão, uma decisão que foi logo tomada foi de não nomear o protagonista para contrariar a sua identificação e particularização – não dando um nome ao “OLD MAN”, o jogador pode associar o comportamento, pensamentos e ações do personagem principal a um grupo de indivíduos (idade sénior) e não o limitar a uma única pessoa, revelando, por exemplo, a solidão por que passa a terceira idade. Não identificando a personagem, demonstrando-a mais aberta em certa medida (isto é, menos definida pelo desenvolvedor do jogo) estimula a uma conexão facilitada entre jogador e personagem – porque permite a este primeiro de inventar a sua própria história, tirar as suas próprias conclusões. Atente-se ao seguinte exemplo – um dado sujeito detém como vizinho um sénior que está sempre sozinho. Este último, tal como todos os outros que vivenciam a mesma fase da vida, contém características e traços comuns, como os que demonstram sinal de velhice (cabelo e pelo grisalho ou branco, queda de cabelo, rugas, etc.), podendo assim como que representar esse grupo na sua totalidade. O não saber particularidades desse sénior seu vizinho permite ao sujeito interpretar o seu vizinho sem o conhecer realmente, moldá-lo e explorar o seu comportamento sem que as suas teorias sejam postas em causa por saber mais detalhes sobre o mesmo.

De modo análogo ao sénior apresentado no parágrafo anterior, o protagonista do jogo digital desenvolvido procura ser “um de entre muitos” seniores que possam encaixar numa primeira impressão tirada pelo jogador. Um sénior será sempre um sénior, não é verdade?

Como o vizinho ao virar da esquina, ou aquele que está ao balcão do café, ou a senhora que todos os sábados espera pelo autocarro na paragem. Todos eles terão coisas em comum por representarem a terceira idade, não é verdade? Mas o que será, realmente, viver esta fase da vida, agora que muitos deles se encontram sozinhos? Todas e muitas outras questões podem ser tomadas pelo jogador, ao encontrar na sua vida real exemplos de outros seniores que possam encaixar na primeira impressão que retira do protagonista “OLD MAN” que, ao conhecê-los devido às suas experiências e interações reais para com os mesmos, possa melhor compreender e aproximar-se mais rapidamente da perspetiva do protagonista.

Relembrando que o *perspective taking* (M. Davis, 1983) é uma das proezas mais importantes de alguém de modo a criar empatia com um seu semelhante, estimular a tomada de perspetiva do protagonista por parte do jogador, nomeadamente, cingindo-se de um personagem simbólico que representa um conceito ou tema maior que ele próprio – a depressão na velhice -, parece ser um bom primeiro passo na iniciação da caracterização da personagem principal.

Outros atributos foram atribuídos ao protagonista de modo a recriar um senhor em idade sénior estereotipado: os mesmos são apresentados de seguida, os quais serão também esclarecidos.



Género: masculino;
Idade: 70 anos;
Altura: 175 cm;
Peso: 110 kg;
Cor da pele: Clara;
Cabelo: Branco e curto;
Cor dos olhos: Castanhos

Figura 114 – Exemplo de *gaming asset* final do “OLD MAN”.

Como ponto de partida, decidiu-se que o “OLD MAN”, protagonista da narrativa, fosse de origem escocesa. Esta informação (tal como muitas outras que serão apresentadas neste documento) não é referida ao jogar-se o protótipo.

Em primeiro lugar, a Escócia, maiormente as suas Terras Altas, é um lugar montanhoso e extenso, rodeado de paisagens verdes selvagens que aparentam ser indomáveis à presença humana ao longo dos séculos; de facto, e após a rutura do sistema feudal de famílias escocesas durante o século XVIII, a densidade populacional diminuiu (*Scottish Highlands / Location, Map, & Facts / Britannica*, 2023). Esta ideia transcrita de uma terra “perdida no tempo” que aparenta

não ter sofrido evolução desde a quebra dos escoceses foi utilizada para caracterizar o sénior – um sujeito que, por razões primeiramente desconhecidas, se manterá agarrado ao seu passado, não tendo evoluído psicologicamente desde um dado acontecimento ocorrido há tempos.

O videojogo, que tem como idioma o inglês, e tomando em consideração que o mesmo se passa do ponto de vista do protagonista, no qual ele dialoga e expõe os seus pensamentos, torna-se legível afirmar que o idioma do jogo é como que uma extensão do protagonista – e daí ele ser em inglês. Além disso – uma cor bastante associada às Terras Altas da Escócia é o verde, muito devido à flora abundante. Assim, a cor verde foi escolhida como sendo uma das principais no videojogo elaborado – que lembre o antigo, a tradição, o passado que não volta, como o auge dos *Highlanders*⁸¹.

Em último lugar, pensou-se em recorrer-se à música para indicar a personalidade do personagem – sabendo que a gaita de foles é um dos legados da Escócia, planeou-se elaborar o *sound design* recorrendo a melodias criadas com este instrumento, nomeadamente para serem contempladas como música ambiente; para o desenvolvedor, a melodia tocada pelo mesmo dá um certo ar nostálgico e triste, como se fosse capaz de transportar o ouvinte para tempos que nunca conheceu e pelos quais parece nutrir saudade momentânea; além disso, o próprio instrumento é usado em profundos lamentos e homenagens em cerimónias fúnebres na Escócia (*Bagpiper Darrell Calvillo - Bagpipes for Funerals and Memorials - BAGPIPER DARRELL CALVILLO*, 2023). Este e os outros pontos até aqui descritos servem para dar um maior contexto ao protagonista – ao tentar explanar ou indicar de forma sofisticada que ele parece estar sempre a olhar para o passado, perdido dentro do mesmo -, o que vai de encontro a um arquétipo designado por *Lost Soul*.

Admitindo, portanto, como premissa o facto de ele ser britânico (mais especificamente, escocês), e para melhor representar a realidade de um senhor reformado de lá natural, procurou-se saber qual a idade da reforma no Reino Unido que, à data de entrega deste documento, corresponde aos 66 anos (*State Pension Age Changes and Retirement Age Increases / Age UK*, n.d.). Obtendo este dado, decidiu-se atribuir-lhe a idade de 70 anos.

Como altura, foi dado um valor mediano de 175 centímetros que, na verdade, é o valor médio no Reino Unido (*What Are The Average Height In England? - Hood MWR*, 2023), e os atributos restantes foram determinados tendo como ideia-base, novamente, o conceito de “representar um grupo através de um só indivíduo” – neste caso, um homem de terceira idade. Por isso, este tem pele e cabelo branco e curto e ocorrência de calvície na parte superior central da cabeça – tendo em conta que a perda de pigmentação e queda de cabelo ser uma das consequências da idade avançada.

Finalmente, falta justificar dois traços – os olhos castanhos, cor essa que possui uma prevalência de cerca de 70% da população mundial, tornando-se assim na pigmentação mais comum de olhos (*The World's Population By Eye Color - WorldAtlas*, 2023), e um peso de 110 quilos,

⁸¹ Designa um indivíduo que habita as Terras Altas da Escócia (*Highlander | Significado, Definição Em Dicionário Cambridge Inglês*, 2023).

de forma a garantir-lhe um certo ar de obesidade, visível igualmente pela sua barriga saliente, dado que, entre outros, por causa da diminuição de níveis hormonais de testosterona e da aquisição de hábitos sedentários, o envelhecimento promove um aumento de peso (*Why We Gain Weight As We Age : NPR*, 2023).

○ Profissão

No espaço temporal do videojogo, o “OLD MAN” encontra-se reformado há cerca de 4 anos; este número não foi escolhido por acaso – corresponde à soma do algarismo 3, muitas vezes associado à perfeição alusiva à Santíssima trindade, com a unidade, o que parece “romper” esta mesma perfeição e equilíbrio; serve como indício de que algo de trágico aconteceu – o acidente de carro que vitimou a mulher do protagonista – que, de igual forma, também ocorreu perto das quatro horas da tarde (o sénior conta que ainda se lembra de ouvir o sino tocar 4 vezes).

Anteriormente, a personagem principal fora cronista numa editora de jornal e escritor, emprego esse presencial, na sede da editora⁸²; esta informação nunca é revelada na narrativa principal do jogo, mas é notório o seu gosto pela escrita: as reflexões e considerações que ele vai tecendo ao dialogar com os múltiplos personagens secundários, por vezes mais cirúrgicas, parecem revelar um certo conforto em gostar de pensar nos assuntos e em querer explorá-los a fundo (como o sentido do correto e do errado, da existência divina, ou da depressão em si), para além de ser revelado o facto de ter escrito uma letra de uma canção (durante a conversa com a “TEENAGE GIRL”).

○ Aparência

O sénior protagonista apresenta uma aparência bem apresentável – tem como hábito diário vestir uma camisa branca com gravata, mesmo quando não há nenhuma ocasião especial, além de fazer a barba todos os dias, mantendo o seu bigode bem cuidado. Este detalhe do aprimoramento da sua imagem pode parecer contraditório dado o preconceito para com sujeitos de natureza depressiva (ou, digamos, o intuito da personagem sofrer e mostrar que sofre de patologia depressiva); o autor deste documento já ouviu diversas vezes que a depressão está muito associada ao estar constantemente a “olhar para o passado”, uma explicação que lhe foi dada a conhecer pela sua psicóloga, para além de existirem estudos que comprovam que indivíduos que sofrem desta doença e que tenham uma menor saúde mental estão mais focados no passado (Mckay et al., 2017). Assim, este comportamento, que parece ser desnecessário dado a fase de vida que o senhor atravessa, pretende revelar que o próprio, sem se dar conta disso, se veste como no passado, época em que ele era feliz. Durante a

⁸² A necessidade em particularizar o facto da sua profissão ter sido presencialmente num espaço para o efeito prende-se com a possibilidade do “OLD MAN” em abandonar a sua moradia e de comunicar com os colegas de trabalho – resumindo, laborar num espaço fora de casa com outros, condições ideais para a imersão naquele mundo e esquecer o peso emocional que o seu imóvel acarreta – a lembrança constante da esposa que ele, no fundo, pretende evitar e, por isso, sai da moradia.

história, o jogador reconhece que o protagonista é viúvo há diversos anos – possivelmente, pouco tempo depois de ter casado (como pode ser interpretado pelo aspetto físico das personagens, para além do sénior referir, em certo ponto que ambos, juntos, não tiveram tempo de construir a sua própria família, uma das razões pelas quais ele se encontra sozinho). Ele era feliz no passado, porque tinha a sua cara-metade a seu lado, o que não é válido no presente (no tempo atual do jogo). Colmatando este tópico – o intuito foi mostrar que o protagonista está preso ao passado e ao acidente que levou à morte a sua mulher, que procura admirar ao continuar, nomeadamente, a exibir um lado janota. Também pode ser interpretado como recordar um passado no qual o próprio trabalhava e, por isso, se tinha de arranjar formalmente. Por outro lado, a demonstração de um aspetto físico cuidado e minimamente atraente pode ser entendida como uma forma de associar o conceito de atratividade ao protagonista, o que a longo prazo crê-se poder ajudar na fomentação de empatia pelo mesmo, dado que investigadores apontam que observar características atraentes coloca as pessoas num estado de espírito positivo, a partir do qual é mais provável que avaliem qualquer coisa sobre a pessoa, ou mesmo o que está a ocorrer em geral, de forma mais positiva .



Figura 115 – Arte conceptual do “OLD MAN”.

Um traço físico presente na personagem que pode ser visto como incomum num senhor de idade consiste na existência de uma dentição perfeita e esbranquiçada. Na verdade, não são os seus dentes definitivos, mas sim de uma dentadura postiça. Contudo, e ainda assim, eles parecem demasiado lácteos! O intuito foi fazer como que uma antítese para com a dentição do ex-florista do dia I (o outro sénior, que acaba por padecer), que apresenta um ar mais encardido e rústico; este último, contrariamente ao protagonista, desfrutou da sua vida ao máximo, entregando-se a prazeres materiais que beneficiaram o seu bem-estar (ele próprio parece mais novo que a personagem principal) como a comida (e daí a tentativa para

demonstrar o uso excessivo dos dentes); em contrapartida, como o “OLD MAN” ficara amarrado a um tempo distante que o impediu de aproveitar em pleno a sua estadia terrestre, concentrando-se muito no trabalho, ele não se divertiu nem obteve proveito de momentos de lazer. Retomando uma ideia anterior, também serviu para complementar o conceito de atratividade que envolve o idoso.

Relativamente à sua postura e comportamentos – estes demonstram, à partida, uma pessoa perfeitamente normal. O objetivo foi mostrar que a depressão pode ser diagnosticada a qualquer um e que todos podem optar por escondê-la; tendo em conta o que foi dito no enquadramento teórico, é o problema mental mais comum na população atualmente.

Uma atitude mais descontraída é apresentada por sua parte, sobretudo, quando fala com jovens – como o caso dos trigêmeos, em que ele entra na brincadeira dos mesmos em supor que ele é o bicho-papão da história que o pai lhes havia contado na noite anterior, e da “TEENAGE GIRL”, ao adotar um pensamento mais positivo perante o conceito da depressão ao falar com ela, mentindo-se a si próprio e roçando uma atitude depreciativa perante a mesma, como que desvalorizando, de início, o seu pedido de ajuda. Isto já não acontece tanto quando dialoga com indivíduos em plena idade adulta e de idade mais avançada ou quando está sozinho; é como se ele, no primeiro caso, pretendesse proteger os mais novos, o que já não o faz para este segundo grupo. O sénior abre-se muito mais e mostra um semblante mais carregado e taciturno, procurando, por exemplo, desabafar com o antigo florista no primeiro dia. É de notar-se que geralmente é quando o sénior começa a falar sobre si, envolvendo assim o porquê de apresentar-se todos os dias na avenida, explorando muito o sentimento de responsabilidade que carrega sob os ombros, que o mesmo se torna mais carrancudo: ele lembra-se não só da sua amada que perdera, como de um significado adicional que o leva a dirigir-se àquele local diariamente – é um pedido de ajuda, apesar de não explícito. Este comportamento do protagonista em esconder a sua verdadeira faceta e depois tentar descarregar e apoiar-se em qualquer um que se atravesse no caminho foi baseado na experiência em primeira mão do desenvolvedor do jogo e autor desta dissertação. O próprio, ao sentir crises de angústia e apertos no peito, arranjava desculpas para começar a falar com alguém, sobretudo via online até que, chegado a um ponto, mostrava a sua necessidade de desabafar e de descarregar momentaneamente todos os sentimentos negativos e pensamentos mórbidos que estava a sentir. Paralelamente, o protagonista, ao visitar regularmente o lugar onde ocorreu o incidente de onde resultou a morte da sua mulher, pretende sobretudo falar com alguém, como se o próprio fosse uma bomba-relógio pronta a rebentar a qualquer momento que, ao trocar um momento de conversa, estivesse momentaneamente parada no tempo. Claro que ele não esquece que, essencialmente, ele vem visitá-la, mas este próprio ato que lhe devia consolar a aliviar-lhe a consciência aviva-lhe ainda mais o passado e a falta que esta lhe faz – levando a que ele procure consolo na vida social, que o ajuda temporariamente, mas é insuficiente, pelo que esta antítese acaba por levá-lo à autodestruição.

- **Personalidade**

Descobriu-se que a maioria dos traços de caráter humano pode ser descrito usando cinco dimensões – abertura, consciência, extroversão, amabilidade e neuroticismo – os chamados *the big five* (McCrae & Costa, 1999). Através dos mesmos é possível contribuir, assim, para a criação de uma personagem mais complexa e realista, ajudando de igual forma a prever as suas próximas ações ao longo da trama.

Desta forma, recorreu-se a um questionário *THE BIG FIVE PERSONALITY TEST* online (Truity, 2023), revisto extensivamente por investigadores para garantir a sua validade e confiabilidade, no qual o autor procurou completá-lo encarnando o protagonista, de maneira a conseguir prever os seus diferentes níveis de traços de personalidade. Uma adaptação para tabela pode ser observada a seguir.

Tabela 17 – Teste de Personalidade *the Big Five* (Truity, 2023).

Heurística	Avaliação (1 a 5; 1 – incorreto; 5 – correto)
“Eu tenho uma palavra gentil para qualquer pessoa.”	4
“Eu estou sempre preparado.”	5
“Sinto-me confortável com pessoas ao meu redor.”	4
“Frequentemente, sinto-me triste.”	5
“Sou muito bom a identificar as minhas emoções.”	2
“Acredito na importância da arte.”	5
“Eu sou a alma da festa.”	1
“Sou muito bom a ler linguagem corporal.”	1
“Há muitas coisas que não gosto em mim.”	3
“O meu humor muda facilmente.”	5
“Eu controlo as minhas emoções.”	2
“Eu trato toda a gente com benevolência e simpatia.”	4
“Eu faço o que tenho a fazer imediatamente.”	5
“Tenho habilidade em lidar com situações sociais.”	3
“Muitas vezes sou perturbado por pensamentos negativos.”	5
“Eu aceito as pessoas como elas são.”	4
“Eu descrevo as minhas experiências emocionais vivamente.”	1
“Eu cuido dos outros antes de cuidar de mim.”	3
“Frequentemente, sinto-me ansioso sobre o que pode dar errado.”	3
“Considero-me charmoso.”	1
“Começo discussões por achar divertido.”	3
“Preocupo-me frequentemente em não ser bom o suficiente.”	5
“No final de contas, estou a florescer.”	1
“Acho difícil começar a trabalhar.”	5
“Eu fico para segundo plano.”	5
“Eu raramente me sinto triste.”	1
“Fico facilmente desconcertado com o sofrimento dos outros.”	5
“Não gosto de arte.”	1
“Paro o que estou a fazer para ajudar outras pessoas.”	1
“Altero os meus planos frequentemente.”	1
“Sinto-me confortável comigo mesmo.”	1
“Penso regularmente na razão pela qual estou a sentir o que estou a sentir.”	5
“Eu evito discussões filosóficas.”	1
“Sou original.”	3
“Sou sistemático/metódico.”	2
“Sou tímido.”	1
“Tenho um coração mole.”	5
“Sou uma pessoa tensa.”	5
“Sou curioso.”	5
“Sou distraído e/ou esquecido.”	1
“Sou reservado.”	5
“Sou agradável como companhia.”	5
“Sou nervoso.”	5
“Sou criativo.”	5
“Sou autodisciplinado.”	2
“Sou descontraiado.”	3
“Sou caridoso.”	4
“Sou temperamental.”	5
“Sou alguém cheio de imaginação.”	5
“Sou organizado.”	3
“Sou falador.”	1

“Sou humilde.”	5
“Sou pessimista.”	4
“Sou muito bom em ajudar as pessoas a lidar com as emoções.”	5
“Muitas vezes, sou apanhado no calor do momento.”	4
“Não gosto de falar sobre o que sinto.”	1
“Eu tenho muito a dizer.”	3
“Estou confiante em situações sociais.”	3
“Sinto-me constantemente grato pela minha vida.”	1
“Os meus sentimentos, muitas vezes, refletem o que quem está ao meu redor está a sentir.”	1
“Eu estou sempre consciente do meu humor.”	5
“Tenho um sentido apurado de como as pessoas ao meu redor se sentem.”	5
“Posso fazer-me sentir o que eu quero no momento.”	1
“Acho complicado colocar em palavras o que estou a sentir.”	4
“Eu realmente gosto de socializar.”	3
“Eu gosto de visitar museus de arte.”	5
“Considero-me um sortudo por ter a vida que tenho.”	2
“Fico tremendamente afetado por propagandas sobre crueldade contra animais.”	5
“Outros consideram-me consciente de mim próprio.”	3
“Por vezes, acho difícil perceber como as pessoas ao meu redor se estão a sentir.”	1
“Eu ultrapasso rapidamente as emoções negativas e mau humor.”	2
“Sempre faço um bom uso do meu tempo.”	3
“Interessa-me saber o significado das coisas.”	5
“Sou bom em ajudar outras pessoas a articular como se estão a sentir.”	5
“Sou bom em fazer rir as pessoas.”	5
“Geralmente adoto uma atitude positiva.”	2
“Eu dou regularmente para instituições de caridade.”	3
“Evito assumir muitas responsabilidades.”	4
“Não gosto de chamar muito a atenção.”	5
“Sinto-me melhor que todos os outros.”	1
“Faço amigos facilmente.”	2
“Quando elaboro um plano, eu cumpre-o.”	5
“Eu não estou interessado em ideias muito abstratas.”	1
“Eu critico outras pessoas.”	4
“Não sou uma pessoa de falar muito.”	3
“Gosto de ouvir novas ideias.”	3
“Eu tenho uma imaginação fértil.”	5
“Para mim, é importante que as pessoas cheguem a horas.”	3

Submetido o teste, cinco pontuações em forma de percentagem foram obtidas, uma para cada uma das dimensões, nas quais quanto maior for, mais essa dimensão caracteriza o protagonista. Os resultados percentuais foram transcritos para o gráfico seguinte.

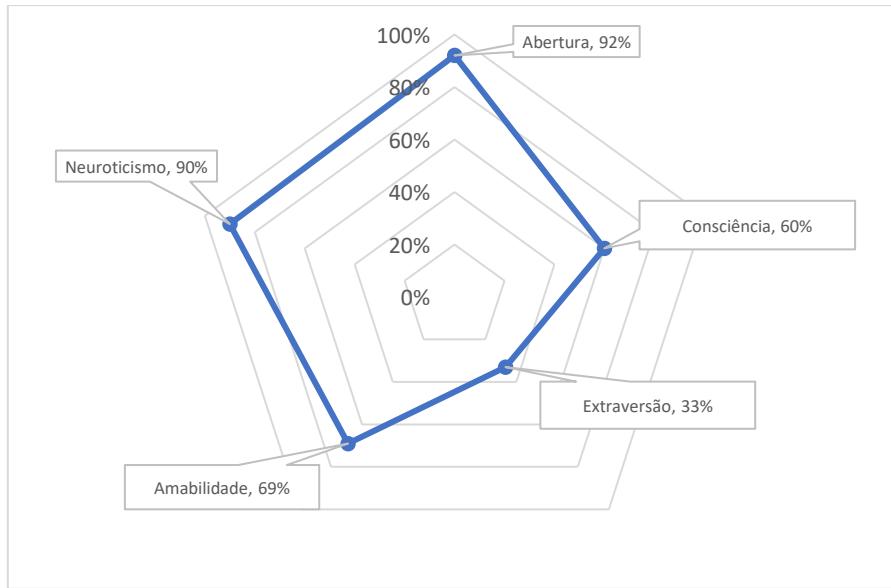


Figura 116 – Apresentação dos resultados individuais de cada dimensão de personalidade para a personagem “OLD MAN” (Truity, 2023).

O protagonista possui pontuações superiores a 60% em quase todas as dimensões – destacando-se, assim, a extroversão como o seu traço de personalidade mais fraco, com apenas 33%. O personagem é, realmente, alguém muito reservado socialmente e não muito dado a relações de amizade, admiração, poder, ou outras recompensas sociais; a sua profissão também não o estimulou nesse domínio, visto o processo de escrita ser, à partida, algo

bastante solitário. Note-se que, no entanto, o facto de ser introvertido não implica que ele seja tímido – na verdade, aquando de oportunidades de socialização com estranhos (o que ocorre ao longo da narrativa, com o intuito de atravessar a avenida, cenário principal do jogo) o próprio mostra-se desinibido e simpático (sobretudo com quem não o insulta); ele apenas escolhe não gastar a sua energia nisso, isto é, não sente angústia ou medo de julgamento com qualquer situação social, como costuma acontecer com alguém tímido. Vale lembrar, contudo, que a declaração dita anteriormente não licita ao sénior nunca sentir julgamento por parte de outros: quando ele conversa com o antigo florista do primeiro dia, por exemplo, é possível perceber-se que ele sente algum desconforto, reforçado pela vontade em não falar demasiado sobre si.

Relativamente aos restantes fatores: o de Abertura e de Neuroticismo obtiveram os valores mais elevados – revelando que a personagem tende a experimentar emoções negativas e instabilidade emocional, o que se confirma tendo em conta o objetivo do desenvolvedor na sua conceptualização, e que se interessa em atender e processar estímulos intelectuais e artísticos complexos, o que igualmente vai de encontro com a sua definição: um alguém que vive questionando-se acerca do significado da vida e da morte, da sua responsabilidade no desaparecimento da sua esposa e da existência de Deus, por exemplo, e também pelo simples facto de ser um escritor ávido.

- **Traço central**

O sénior demonstra simpatia e preocupa-se genuinamente com os outros e procura ajudá-los, nomeadamente os mais novos que se sentem desamparados como ele: tome-se como exemplo a adolescente que sofre de depressão e de ideação suicida e do atual florista, desamparado pela perda do pai e pela fase complicada pela qual a filha está a atravessar; em ambas as conversas, ele tenta (mesmo que não acreditando piamente no que diz) encorajá-los e dar-lhes motivação para enfrentar o mundo e seguir em frente, que basta “viver” que, no fim, tudo irá acabar bem. O seu discurso parece muito falacioso e irrealista – porque como já foi dito, o protagonista não defende aquilo que está a transmitir, para além de, para alguém com uma certa idade que, à partida, tem maior conhecimento de como o mundo funciona, a perspetiva exposta parecer um tanto ingénua e irresponsável: aconteça o que acontecer, no fim tudo irá dar certo. No entanto, o objetivo do sénior foi, novamente, encorajar ambos a enfrentar as suas situações e pensar positivo, tentando desconstruir os problemas que, para ambos, não era da sua responsabilidade. No caso da primeira, se a mesma quer morrer, e tendo em conta que a morte vem após a vida, então basta viver, certo? Até porque quanto mais viver, mais probabilidade terá de morrer, porque estará mais exposta ao perigo do que, tomando como exemplo, se estivesse isolada no seu quarto. Mais do que isso, ao viver, e ao aprender o que é este conceito de “viver”, preenchendo o seu quotidiano com atividades que lhe transmitam significado (o sénior dá-lhe exemplos como “conhecer pessoas novas” e “ajudar os outros” para ela refletir), ela irá lidar melhor com as suas emoções. No segundo caso, do florista-filho, foi graças ao sénior que ele percebeu que nem sempre se tem controlo sobre tudo o que se desenrola na vida, que não foi por pensar no seu bem-estar que fez algo de errado. Em suma, o grande traço central do protagonista é ser bom ouvinte.

Por outro lado, o mesmo é igualmente extremamente leal – à sua mulher e ao amor que ainda sente por ela, ignorando tentativas de aproximação por parte de outras como afastando-se de quem, de alguma forma, contribua para a quebra de ligação de ambos e sua recordação; note-se a conversa que o sénior tem com o polícia vestido à civil: o primeiro renuncia abandonar a sua casa e ir viver para um lar, e essa atitude pode ser interpretada como uma tentativa desesperada de permanecer num lugar onde possa recordar-se da sua amada; onde, mesmo que poucas, possa reviver memórias dela. A ideia por detrás da conversa entre o personagem e o polícia foi retirada do filme *Up* (2009), no qual Mr. Carl Fredricksen, o protagonista, trata a casa como se da sua falecida esposa se tratasse (mantendo acesa a sua memória) e onde ocorre uma cena na qual o próprio recolhe da caixa de correio um panfleto publicitário para um lar de terceira idade (Docter, 2009).

○ **Traço em conflito**

Retomando um tópico que fora referido no fim de *Traço central*, “OLD MAN” é leal quanto aos sentimentos que nutre pela sua defunta mulher; ora, este comportamento gera-lhe angústia porque, e apesar de continuar a amá-la, sabe que ao continuar a (sobre)viver preso a ela irá sempre sentir-se culpado, o que vai corroendo a sua aura interior e lhe causando desconforto emocional. Exemplificando, há uma passagem na história em que o sénior, pela primeira vez explicitamente, revela que já tentou afastar-se do pesar que sente pela mulher e seguir em frente – concentrando-se na sua carreira profissional e, em idade de reforma, ao vender todo o imobiliário que guarda memórias dolorosas de reaver. Todavia, ele sente repulsa de si próprio por tentar escapar da sua mulher e da cruz que tem suportado ao longo de todos os anos que haviam passado desde a sua morte, o que reforça uma ideia de dualidade que não favorece o personagem principal. A inspiração para este traço provém do filme *Monster House* (2006), no qual Epaminondas, um sénior resmungão vizinho do protagonista D. J. Walters se recusa a constituir uma vida social, isolando-se nos seus aposentos, para proteger todos da cólera do espírito da sua mulher Constance, que vive impregnado na longeva habitação. Este comportamento desgasta o senhor, mantendo-o preso ao passado, à mulher que ele ama e a uma fatalidade que, paralelamente à mulher do “OLD MAN”, também a vitimou mortalmente, o que leva ao rompimento da relação de ambos no final do filme (Kenan, 2006).

○ **O que o faz rir**

A sua ingenuidade e espontaneidade funcionam como dois gatilhos para o comportamento frequentemente descontraído com que dialoga com um segundo indivíduo: ele gosta de promover o bem-estar do outro, e contar uma anedota ou referir algo deveras cómico costuma estar contemplado nesse mesmo processo – e tomar consciência do que acabara de pensar ou enunciar fá-lo rir. Basicamente, é alguém que gosta de rir das suas próprias piadas e intervenções – o que sobrevém, principalmente, quando tenta animar o estado de espírito da adolescente, ao lembrar-se da canção célebre de Bob Marley “No

Woman, No Cry” em tom de brincadeira, para além de, rindo-se, lhe sugerir de ver telefilmes românticos que, segundo o próprio, são horríveis.

- **O que o faz chorar**

Sobretudo, tomar consciência da falta que a sua esposa lhe faz e de sentir-se impotente e descontrolado perante o seu estado emocional.

- **Crenças religiosas**

O sénior é católico, citando por várias vezes o nome de Deus e salientando a sua perfeição e juízo finais ao longo da trama. Apesar disso, é dada uma pista de que, ele mesmo, sentiu ou sente que a sua fé está a ser posta em causa, possivelmente por não compreender a decisão divina de ter tirado a sua mulher do mundo terrestre (na conversa com o filho do antigo florista, atual proprietário, ele revela que, por vezes, sente-se “confuso” em relação à sua fé).

- **Educação**

Em casa recebera uma educação tradicionalista e conservadora, muito focada no culto a Deus e à limitação dos saberes e conteúdos – os seus pais defendiam que a “perfeição de Deus” e de todas as suas “criações” não deve ser explorada, limitando a criatividade, a curiosidade e o espírito crítico do seu filho. Ainda assim, este aproveitava a escola para aumentar os seus horizontes onde, por exemplo, frequentou aulas de japonês sem o conhecimento dos pais.

Sendo um aluno exemplar, perseguiu os estudos para uma formação de ensino superior, ingressando no curso de Clássicos de Literatura Inglesa na Universidade de Edimburgo.

À medida que foi amadurecendo, foi aprendendo a conciliar a sua fé com o seu juízo crítico e conhecimento experimental, aprendendo a refletir sobre o mundo que o rodeia.

- **Estatuto económico**

O próprio possui rendimentos medianos, não sendo contemplado nem nos mais pobres, nem nos mais ricos. Possui uma estabilidade confortável a nível económico.

- **Vida amorosa**

O protagonista apenas viveu um único amor – o que incluiu a sua mulher. Conheceram-se muito novos na escola primária que oferecia atividades extracurriculares, de entre elas

aulas de língua japonesa que ambos frequentaram. Nunca deixou de a amar, e mesmo ela não estando presente fisicamente, fala com ela e evoca-a constantemente, recordando o desgosto de a ter perdido e de não ter sido ele a receber tamanha fatalidade.

- **Família**

A personagem principal não tem família – tanto ele como a sua mulher foram, outrora, filhos únicos dos seus respetivos cônjuges, pelo que linhas genealógicas de tios paralelos estão fora da equação. Dada a prematuridade do desaparecimento da sua amada, o casal não teve nenhum descendente.

- **Comportamento perante estranhos**

Este assume-se como uma pessoa reservada que gosta de fazer coisas sozinho, como ler e escrever, ao obter energia essencialmente de ideias do seu mundo interior que do exterior; assim, ele não é muito dado a interações sociais, que se tornam exaustivas para o mesmo (Jung, 1923).

Todavia, quando surge uma oportunidade para interagir com estranhos, este mostra-se como um alguém desinibido e com uma certa habilidade social para dialogar, o que pode ser consequência do seu elevado conhecimento erudito.

- **Comida favorita**

Não possui um gosto particular por nenhum prato culinário – para ele tudo é aceitável, desde que não envolva carne animal nem produtos não-biológicos, dado que ele é vegetariano.

O seu regime alimentar nunca é referido ao longo da trama – no entanto, e optando como ponto de partida a referência a Bob Marley no jogo e que ele era vegetariano devido a crenças religiosas, esta informação pode ser interpretada como um *easter egg*, uma surpresa escondida incluída no jogo para a pessoa descobrir (*Easter Egg / English Meaning - Cambridge Dictionary*, 2023); até porque ambos, para além do vegetarianismo, têm a primazia da religião bem assente, e o ser religioso é um dos traços principais do “OLD MAN”.

- **Bebida favorita**

Não dispensa um Grant's, um *whisky* escocês produzido pela *William Grant & Sons*, de sabor suave, rico e encorpado com notas de mel e caramelo (*WHISKY GRANTS / Garcias - Vinhos e Bebidas Espirituosas*, 2023).

- **Roupa preferida**

O protagonista costuma vestir-se de camisa e gravata; para além de usar umas calças de linho com vinco de cor preta como vestuário.

7.5. Roteiro final

DAY I

“OLD MAN”: I’m getting a little bit long in the tooth to get back here every day.

“OLD MAN”: I used to take 20 minutes to arrive from home, now it has passed an hour. But I need this. I need to keep going.

“OLD MAN”: I require help now to cross over the street. Let me ask someone.

“OLD MAN”:

“OLD MAN”: I do not want a coffee now.

“OLD MAN”: Hey, children, may you.... Oh, you look so young, how old a-

“TRIPLET 1”: Oh, it’s the “OLD MAN” that ate her “WIFE” at breakfast!

“OLD MAN”: Wait a second, what?

“TRIPLET 2”: No way! The one from the story Papa told us last night?

“TRIPLET 3”: Unbelievable! Sooooo creepy. May I ask you for an autograph?

“OLD MAN”: Oh God, please help me in this hour of need...

“TRIPLET 2”: Shhhh, Papa does not let us talk to strangers. You could devour us for dinner.

“TRIPLET 1”: Eow, that sounds disgusting.

“TRIPLET 3”: Soooooo cool. Let me be the first one, onegai!

“OLD MAN”: Can you stop pretending to ignore me?

“TRIPLET 2”: We cannot talk to strangers, sir. It’s not our fault. It’s Papa’s.

“OLD MAN”: But I’m not a stranger, after all, I was introduced to you last night, if I remember correctly...

“TRIPLET 3”: Soooooo genius, my ultimate idol!

“OLD MAN”: You are so young, it’s dangerous to go around alone today when you are such a child like you.

“OLD MAN”: It’s been a long time since I was your age, probably five years old, when I passed by here every day, it was still a narrow street, to go to school.

“OLD MAN”: But those were other times, there weren’t many cars, and the streets were less dangerous.

“TRIPLET 1”: Papa had to work, so we’re going to school all by ourselves.

“TRIPLET 2”: Don’t underestimate the power of the “TRIPLETS”!

“TRIPLET 3”: Although I’m the coolest one, don’t tell them about this, ok?

“OLD MAN”: I wanted some help to cross the street but you’re in a hurry, I’ll try to catch someone else...

“TRIPLET 2”: That’s true, we must not talk to strangers anyway.

“OLD MAN”: Oh God, I forgot to bring a flower! What am I gonna do?

“TRIPLET 3”: Take it, please kind sir! I picked it on the way till here for my girlfriend, but it’s ok.

“OLD MAN”: Thank you! Are you sure about this?

“TRIPLET 3”: Soooooo sure. Chicks... There are plenty. But you sir – the coolest serial killer still alive – I am your greatest fan!

“OLD MAN”: I do not know what to say about this, I’ll just quit. Please, take care!

“OLD LADY”: Such a wonderful good-looking gentleman...

“OLD MAN”: I’m sorry but, do I know you?

“OLD LADY”: No, but you could...

“OLD MAN”: It might be some kind of mistake.

“OLD LADY”: It’s been a while since I touched a man’s flesh. And my body lacks a masculine chair too!

“OLD MAN”: My heart is already taken. Excuse me.

“OLD LADY”: Who cares about that? I just wanna take a ride!

“OLD MAN”: It all started with one woman. It all will end with one woman.

“OLD MAN”: Have a good day.

“OLD MAN”: Please. Onegai. Listen to me.

“OLD MAN”: I should go to the other side. Help me.

“MAN WITH HOOD”: How much?

“OLD MAN”: How much what?

“MAN WITH HOOD”: Bucks.

“OLD MAN”: Wait a second, so... It means I need to give you money so you could succour me?

“MAN WITH HOOD”: Bucks control everything.

“OLD MAN”: Sorry but I did not bring my wallet.

“MAN WITH HOOD”: No pain, no gain.

“OLD MAN”: Okay... Take it. It’s all I have right now.

“OLD MAN”: Hey, where are you going? Come back! Please! Come back... I need to see her again... Come back. Onegai.

????: Sir, are you feeling alright? Should I call 911?

“OLD MAN”: Oh, my apologies for making you worry about me. I’m fine, or I’ll be, at least.

“OLD MAN”: I just wanted to get to the other side... My legs... They’re making me shiver. I’m no longer the man that I used to be.

????: No one is the same as they used to be.

????: People change.

????: And that’s okay.

????: Don’t think about it as a negative thing. It’s just, you know...

????: Life in its essence.

“OLD MAN”: I’m not living for so long...

“OLD MAN”: I’m just surviving.

????: Aren’t we all?

“OLD MAN”: ...

????: Oh, I talk too much! You know, retirement is turning me into a useless haughty “OLD MAN”! I never imagined I would be like this...

“OLD MAN”: As you said.

“OLD MAN”: People...

“OLD MAN”: People change.

????: Oh, right, right! I almost forgot I had told you that.

????: Let’s keep going then?

“OLD MAN”: Yes, please. My legs are tired.

“OLD MAN”: ...

????: ...

????: ...

????: So, what brings you here today? What do you want to do?

“OLD MAN”: ...

????: You don’t talk that much...

????: No worries! Let’s move on.

????: We already have crossed half. We’re almost on the other side!

????: Hold on just a little more!

????: Hold tight to my arm!

“OLD MAN”: Wait, sir!

“OLD MAN”: I wish to accomplish something else first.

“OLD MAN”: It’s here.

“OLD MAN”: It’s here...

“OLD MAN”: The exact same place...

“OLD MAN”: But during other times...

“OLD MAN”: Where I lost you.

????: Here? This is only a street divider.

“OLD MAN”: This flower. Out of my pocket.

“OLD MAN”: For you.

“OLD MAN”: Oh God, my legs! I might not be able to bend down ever again.

“OLD MAN”: Can’t even place it near the traffic sign.

????: No worries, sir. Let me do it for you!

“OLD MAN”: I appreciate your sympathy.

“OLD MAN”: Take it.

????: Poor thing, it’s almost dead!

“OLD MAN”: It could be worse – it could have died a long time ago. Because of me and my recklessness.

????: Even so, this is such a beautiful lily! One day I heard that they symbolize lust.

“OLD MAN”: The lust of being by her side. I’m almost there, honey. It’s getting closer and closer.

????: Where did you find it?

“OLD MAN”: A kid gave it to me earlier. Such an energetic lively “BOY”, with all his life beyond him!! I wish him the best of luck. The luck that I never had.

““FLOURIST””: Flowers, my passion all my life!

““FLOURIST””: I used to have a flower shop nearby.

““FLOURIST””: I gave it to my son. It’s a lot of responsibility for someone my age.

“OLD MAN”: How old are you?

““FLOURIST””: 80.

“OLD MAN”: You seemed younger than me. I guess life wasn’t wicked for you.

““FLOURIST””: Such a compliment!

““FLOURIST””: ...

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: It’s time.

““FLOURIST””: Oh, time flies! I also need to go. Let me help you cross the rest.

“OLD MAN”: Thank you. How much is it?

““FLOURIST””: Kidding at this time of the day? I prefer other kind of playtesting...

“OLD MAN”: I did not ask anything.

““FLOURIST””: It was such a pleasure to meet you!

““FLOURIST””: I usually have a coffee before 4 p.m. at the cafeteria. If you ever need my help again, just stop by.

““FLOURIST””: Oh, and if you need a flower, go to my puppy's flower shop, I'll let you know it's for an old friend.

“OLD MAN”: Thank you for your kindness. It felt so good to chat with someone.

““FLOURIST””: Oh, so silly of me, my apologies, I did not even ask you for who was the flower that you deposited earlier.

“OLD MAN”: Just an old friend.

““FLOURIST””: Oh, I see! Well, see you... Tomorrow, maybe?

“OLD MAN”: Yes, I come by every day at the same hours.

““FLOURIST””: Why?

“OLD MAN”: She deserves it for what she could not do. And I deserve it for what I've done.

“OLD MAN”: I feel like I should go and see someone else first.

“OLD MAN”: Good morning, lass!

LASS: ...

“OLD MAN”: Hum, could you stand a hand to help an “OLD MAN”? I need to go to the other side...

LASS: ...

“OLD MAN”: Oh, you don’t speak English... También puedo hablar un poco de español.

LASS: ...

“OLD MAN”: Hum...

“OLD MAN”: Ok...

“OLD MAN”: Hi, “BOY”.

“OLD MAN”: I’m an “OLD MAN” that can hardly walk and I need to cross the street, could you please help me?

“OLD MAN”: Onegai.

“POLICEMAN”: Oh, so now you complain!

“POLICEMAN”: Last time I checked you were yelling to leave you alone, that your legs could run a marathon.

“OLD MAN”: Excuse me, do I know you?

“POLICEMAN”: The uniform makes all the difference, don’t you think? I’m the “POLICEMAN” that visited you last week.

“OLD MAN”: Oh. How lucky I am.

“POLICEMAN”: Please, sir, you should really think about what I said.

“OLD MAN”: May I kindly ask what was it? My schedule’s being so stirring lately...

“POLICEMAN”: Let me move you to a senior center. Onegai.

“OLD MAN”: I already said no.

“POLICEMAN”: Onegai.

“OLD MAN”: No. I can’t even afford it.

“POLICEMAN”: Your family will help. I’m sure of it.

“OLD MAN”: There is no one left. The only person I had is gone a long time ago.

“POLICEMAN”: Oh, I’m sorry. But we’ll find a way.

“OLD MAN”: No.

“POLICEMAN”: Onegai.

“OLD MAN”: No!

“POLICEMAN”: You know I won’t give up so easily, sir. You live in an apartment on the last floor. It’s alarming for you to use them in your condition.

“OLD MAN”: I have the lift.

“POLICEMAN”: C’mon, stop sa-

“OLD MAN”: Leave me alone, now! I won’t ever quit my home! Never! There until I die! It’s the only thing left. The only thing left that remembers me of her.

“OLD MAN”: LEAVE ME ALONE! I SAID LEAVE ME ALONE! LEAVE ME ALONE OR I’LL CALL THE POLICE!

“POLICEMAN”: I am the police.

“OLD MAN”: LEAVE ME ALONE NOW!

“POLICEMAN”: ...

“POLICEMAN”: ...

“OLD MAN”: ...

“TEEN”: What do you want, dumbass?

“OLD MAN”: Hey, kid, show some respect. I could be your grandfather.

“TEEN”: You could. That’s right. Although you’re not. I have no family since my first memory.

“OLD MAN”: My sympathies. I have no family too. I did not have time to make one of my own. No one will ever call me Papa. It’s all my fault. All my fault!

“TEEN”: I don’t look like a psychologist, big ball. Get the fuck outta here.

“OLD MAN”: Language, child!

“OLD MAN”: That’s me. I’m here at the crossroads, trying to get to the other side. I need to find someone who can help me. And a flower to offer.

“OLD MAN”: The flower shop. Good idea to buy a flower before crossing the street. But I have no money. I must find another way out.

“OLD MAN”: Why did they cut down all the trees? What are they doing to my avenue, where I used to walk when I was younger? They are ruining it! Leave nature alone! Leave it alone!

“OLD MAN”: If only I paid attention to you... Not you in particular: but one of your kind.

“OLD MAN”: I need to find someone over here.

“OLD MAN”: The street is so alive these days. Lots of movement. Well, a different kind of lively.

“OLD MAN”: The wilderness is almost gone.

“OLD MAN”: Just like my soul and my will to live.

“OLD MAN”: That makes me sad.

“OLD MAN”: These bollards are perfect for someone to trip and fall in the middle of the sidewalk.

“OLD MAN”: I have heard so many elderly people fall because of them every day.

“OLD MAN”: Most of them break a tooth or two.

“OLD MAN”: Thank God I have dentures.

“OLD MAN”: Good ones.

“OLD MAN”: Not that I deserve it.

“OLD MAN”: Good. Just as Jesus sits to the right of His Father, place the flower to the right of the traffic sign.

“OLD MAN”:

“OLD MAN”: It’s too far from where it happened... Oh, I mean, from where I want it to be.

“OLD MAN”: It’s the wrong side...

“OLD MAN”: That’s it! Thank you.

“OLD MAN”: It’s too far from where it happened... Oh, I mean, from where I want it to be.

“OLD MAN”:

DAY II

“OLD MAN”: So here I am, back again.

“OLD MAN”: Good afternoon, my lady.

“OLD LADY”: My lady? Oh, so this is what they call character development...

“OLD MAN”: Pardon me, I was not talking to you.

“OLD LADY”: But you could! So, who are you talking to?

“OLD MAN”: Her.

“OLD LADY”: I see no one besides me.

“OLD LADY”: Well, I do not have my glasses with me, so...

“OLD MAN”: She is always here.

“OLD LADY”: Where?

“OLD MAN”: With me. Even when I tried to escape.

“OLD LADY”: ...

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: Something’s odd. There is no one. I’m gonna ask for help to the man from yesterday.

“OLD MAN”:

“OLD MAN”: Hmm, hello, young man.

“OLD MAN”: There is an “OLD MAN”, you know, that comes here every day, about this time-

“SERVANT”: Not anymore.

“OLD MAN”: May I kindly ask you what does that mean?

“SERVANT”: He...

“SERVANT”: Has passed away.

“SERVANT”: During his sleep.

“SERVANT”: I’m sorry for bringing such tragic news.

“OLD MAN”: He has been such a lucky man, even in dying times.

“OLD MAN”: Only God knows that I wished you the same fate.

“OLD MAN”: You did not deserve it.

“OLD MAN”: You did not deserve me.

“OLD MAN”: I failed.

“OLD MAN”: Completely.

“SERVANT”: ...

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: Thank you for your time.

“OLD MAN”: And thank you, for letting me know.

“SERVANT”: I’m...

“SERVANT”: I’m sorry.

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: That can’t be true. We were probably not talking about the same guy. There might be tens of olden people that pass by here, every day.

“OLD MAN”: I need to look for his son.

“OLD MAN”:

“OLD MAN”: There’s a message on the storefront.

“OLD MAN”: “Because of familiar circumstances, the store will be closed today. We apologize for the inconvenience. The management”.

“OLD MAN”: Shift.

“OLD MAN”: Shift. Shift.

“OLD MAN”: Shift. Shift. Shift. Shift. Shift.

“OLD MAN”: It’s not your fault.

“OLD MAN”: This time, it is not your fault.

“OLD MAN”: You need to focus and think about something else.

“OLD MAN”: You have a task to accomplish.

“OLD MAN”: I’ll wait a bit until somebody passes.

“OLD MAN”: Onegai. I’m begging you.

“OLD MAN”: I need someone to help me.

“OLD MAN”: She deserves the best.

“OLD MAN”:

“OLD MAN”: Oh, finally someone! I was so worried.

“OLD MAN”: Please, could you lend me a hand to cross this street? I need to reach the traffic signal.

“TEENAGE GIRL”: I wanna die.

“OLD MAN”: Nothing works the way it should. I know, right?

“TEENAGE GIRL”: I wanna die.

“OLD MAN”: It’s the title of a song that I wrote the other day.

“TEENAGE GIRL”: ...

“TEENAGE GIRL”: ...

“TEENAGE GIRL”: I wanna die.

“OLD MAN”: You are in your salad days, child! Why are you thinking about that?

“TEENAGE GIRL”: ...

“TEENAGE GIRL”: Because...

“OLD MAN”: Because?

“TEENAGE GIRL”: ...

“TEENAGE GIRL”: ... I wanna die.

“OLD MAN”: I got it already.

“TEENAGE GIRL”: I’m sorry, sir. It’s just that...

“TEENAGE GIRL”: I wanna die.

“OLD MAN”: May you help me traverse the avenue? I promise you I will give you a special hint to make you die.

“TEENAGE GIRL”: Oh, thank you sir. You are one of a kind.

“OLD MAN”: My “WIFE” had the habit to tell me that.

“TEENAGE GIRL”: Where is she now?

“OLD MAN”: She is always here.

“TEENAGE GIRL”: Where?

“OLD MAN”: With me.

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: Oh, I almost forgot again! I need a flower... I really need one! Just wait, wait for me!

“TEENAGE GIRL”: I will, tender sir. You promised me you would help me... Because...

“TEENAGE GIRL”: I wanna die.

“OLD MAN”: Not you!

“OLD MAN”: I’m so sorry, honey! I’ll be back real quick!

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: I must look around.

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: What a filthy city you have become.

“OLD MAN”: Not even a garden, a park for the children... All the plants, it’s all gone!

“OLD MAN”: Where am I supposed to find a flower?

“OLD MAN”: I am so done...

“OLD MAN”: With myself.

“OLD MAN”: Excuse me...

????: I’m in a hurry.

“OLD MAN”: I truly demand...

????: Not today, please.

“OLD MAN”: Onegai.

????: Do I look like a bank for you, beggar? I can boast of having some possessions. But I worked for it.

????: I fought for it.

“OLD MAN”: What are you insinuating? I worked all my life!

“OLD MAN”: Watch your tongue you miserab-

????: Just take this money.

????: I just want some peace today.

????: ...

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: I lost mine a long time ago, despite this feeling having been numb for so long and only waking up when I retired.

“OLD MAN”: That young girl is waiting for me. I must hurry up and find a solution before she does something. Maybe the “SERVANT” from the coffee shop can clear up my mind.

“SERVANT”: Are you lost, sir?

“SERVANT”: You already came here. Do you have some sort of Alzheimer?

“OLD MAN”: I’m just depressed. No need to worry.

“SERVANT”: Should I call someone?

“OLD MAN”: No! Just listen to me.

“OLD MAN”: Where can I buy flowers?

“SERVANT”: The flower shop is closed.

“SERVANT”: His father died, as I previously told you.

“OLD MAN”: I know. I walked past the store.

“SERVANT”: There are no other flower shops nearby.

“OLD MAN”: There should be a way out!

“SERVANT”: Does it need to be a flower, in literal terms?

“OLD MAN”: What do you mean?

“SERVANT”: There.

“SERVANT”: The cigarette machine, in front of the WC’s. It also has lighters. Hippie ones.

“OLD MAN”: I don’t get it.

“SERVANT”: Those lighters are adorned in flower motifs.

“OLD MAN”: Oh, I see. What a good idea. I appreciate it.

“SERVANT”: I can borrow you some money.

“OLD MAN”: Don’t worry. A man passing by already gave me some.

“OLD MAN”: Onegai.

“OLD MAN”: I don’t have much time left.

“OLD MAN”: A girl is waiting for me to cross the street.

“OLD MAN”: And it’s almost 4 o’clock. She is waiting for me too.

“SERVANT”: This should be enough.

“OLD MAN”: Thank you. Tomorrow, I’ll come back and return it.

“SERVANT”: No rush.

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: I’m coming, girl!

“OLD MAN”:

“OLD MAN”: Thank you for waiting for so long.

“OLD MAN”: Let’s go, before it’s too late.

“TEENAGE GIRL”: It is not too late for me to die. Because...

“TEENAGE GIRL”: ...

“TEENAGE GIRL”: I just wanna die.

“OLD MAN”: Please. We should hurry.

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: And as we cross the road, I just want to tell you that everything’s going to be all right.

“OLD MAN”: In the end.

“TEENAGE GIRL”: ...

“OLD MAN”: Wait, it’s here.

“OLD MAN”: Bring me next to the traffic signal. Onegai.

“TEENAGE GIRL”: Anything for you, sir... But please, answer my prayers.

“TEENAGE GIRL”: Tell me how.

“TEENAGE GIRL”: How could I attain it.

“TEENAGE GIRL”: ...

“OLD MAN”: Oh, my dear, cease your tears...

“TEENAGE GIRL”: I can’t. I feel so weak.

“OLD MAN”: Everyone feels low at some point of their lives.

“TEENAGE GIRL”: I can’t take it anymore!

“OLD MAN”: Dear, you must be hydrated!

“OLD MAN”: No, woman, no cry! C’mom, sing it with me!

“TEENAGE GIRL”: ...

“TEENAGE GIRL”: Ahahahah!

“TEENAGE GIRL”: ???

“TEENAGE GIRL”: ...

“TEENAGE GIRL”: I am so sorry.

“TEENAGE GIRL”: You must think that I’m such a snowflake, so young and I already want to take off my life!

“TEENAGE GIRL”: It’s just that... I feel so-

“OLD MAN”: Lonely. I know.

“TEENAGE GIRL”: Is it ever going to stop?

“TEENAGE GIRL”: There is no hope for me.

“OLD MAN”: You’re only a tiny come into bloom. The storm will pass for you. You have plenty of time left.

“TEENAGE GIRL”: But, but...

“TEENAGE GIRL”: I wanna die!

“TEENAGE GIRL”: This burning inside my throat and my chest...

“TEENAGE GIRL”: This dizziness that makes me wanna puke all the time but the evil never quits my body!

“OLD MAN”: ...

“TEENAGE GIRL”: I can’t. I just can’t.

“OLD MAN”: ...

“TEENAGE GIRL”: This is too much for me.

“OLD MAN”: ...

“TEENAGE GIRL”: Say something!

“TEENAGE GIRL”: Help me!

“OLD MAN”: I am here for you, lass.

“OLD MAN”: I understand your pain. The same’s happening to me as well.

“TEENAGE GIRL”: So why are you still living?

“OLD MAN”: I’m not. Trust me.

“OLD MAN”: I’m just pretending to be.

“TEENAGE GIRL”: So why-

“OLD MAN”: As everyone else does.

“TEENAGE GIRL”: ...

“TEENAGE GIRL”: Let’s finish the road. I really need to know your answer.

“TEENAGE GIRL”: How might I die.

“TEENAGE GIRL”: Peacefully.

“TEENAGE GIRL”: Suffering is for the living... Not for a dying breath.

“OLD MAN”: That reminded me of those romantic films that are shown on television these days...

“OLD MAN”: Awful! You should try watching one of them.

“OLD MAN”: You’re gonna puke instantly!

“OLD MAN”: Ahahahahahah!

“TEENAGE GIRL”: ...

“TEENAGE GIRL”: You’re making fun of me. Just like the others.

“TEENAGE GIRL”: I should have predicted this.

“TEENAGE GIRL”: You’re such as everyone else.

“OLD MAN”: Your smile.

“TEENAGE GIRL”: My what?

“OLD MAN”: Your smile.

“OLD MAN”: I wanted to make you smile once more before I leave.

“OLD MAN”: ...

“TEENAGE GIRL”: We have arrived...

“OLD MAN”: Yes.

“OLD MAN”: Thank you for waiting for me.

“TEENAGE GIRL”: Onegai.

“OLD MAN”: You know Japanese too?

“TEENAGE GIRL”: Just give me already!

“OLD MAN”: Oh, I almost forgot.

“OLD MAN”: If you wanna die...

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: Just live.

“OLD MAN”: Everyone will die. Eventually.

“TEENAGE GIRL”: But I am done about living!

“OLD MAN”: Sometimes, when we suppose that our life’s worthless, helping the ones around you can greater the meanings of life.

“TEENAGE GIRL”: What do you mean?

“OLD MAN”: Reach out to those around you.

“TEENAGE GIRL”: Thank you for reaching to me today.

“OLD MAN”: No.

“OLD MAN”: You were the one that helped me.

“TEENAGE GIRL”: It felt great to get this off my chest, for once!

“TEENAGE GIRL”: I feel so relieved!

“OLD MAN”: Glad to hear it. Now, take care of yourself.

“TEENAGE GIRL”: I will.

“TEENAGE GIRL”: Oh my God, sorry, I’m late for my Japanese classes!

“TEENAGE GIRL”: Jaa, mata ne!

“OLD MAN”: Doozo yoroshiku ONEGAshimasu.

“OLD MAN”: It was undoubtedly nice to meet you.

“OLD MAN”: And remember. You are never alone.

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: She could be my daughter.

“OLD MAN”: She resembles you. A lot.

“TEACHER”: Konnichiwa.

“TEACHER”: Introduce yourselves to your respective tablemates. They’ll be the same throughout this school year.

“BOY”: Ohayoo!

“BOY”: Watashi wa ***** desu.

“GIRL”: Watashi wa ***** desu.

“GIRL”: Doozo yoroshiku ONEGAshimasu!

“BOY”: Nice to meet you too! Look, I picked this flower for you.

“GIRL”: Oh!

“GIRL”: How did you know I was going to be next to you?

“BOY”: I asked permission to sensei.

“GIRL”: Clever.

“BOY”: I know.

“GIRL”: I love.

“BOY”: Me? I know.

“GIRL”: The flower, you silly!

“GIRL”: Ahahahahah!

“BOY”: Oh, my bad!

“BOY”: Watashi wa baka desu.

“GIRL”: I will keep it with me.

“GIRL”: Forever.

“BOY”: You don’t need to.

“BOY”: I will offer you flowers, every day, from now on.

“BOY”: Forever.

“BOY”: And you don’t need to beg for them.

“BOY”: ...

“GIRL”: ...

“TEACHER”: See you tomorrow class!

“GIRL”: Jaa, mata ne!

“BOY”: See you soon!

“BOY”: ...

“BOY”: Oh, my dear Lord, don’t make her go away from my life. Never again.

“BOY”: Onegai.

“OLD MAN”:

“OLD MAN”:

“OLD MAN”: ...

DAY III

“OLD MAN”: Another day reached out the surface.

“OLD MAN”: Even though my life’s being frozen since four years ago.

“OLD MAN”: I’m terribly sorry, my love.

“OLD MAN”: For trying to lose you.

“OLD MAN”: For not giving you flowers.

“OLD MAN”: Every.

“OLD MAN”: Goddamn.

“OLD MAN”: Day.

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: You deserved better.

“OLD MAN”: I’m coming, just wait a little more!

“OLD MAN”: Firstly, let me pass by the flower shop. I want to give respect to him and talk to his son.

“OLD MAN”:

“OLD MAN”: Morning.

????: Morning. How may I help you?

“OLD MAN”: Don’t worry, son. Your family has already helped me. Now it’s my turn.

“OLD MAN”: I’m sending my love to you...

“OLD MAN”: And your family.

????: Excuse me and my courtesy, but...

????: Do I know you?

“OLD MAN”: No, we have not met before.

“OLD MAN”: But I’ve met your father.

“FLOURIST’s SON”: Oh, I see then. Thank you for your kind words.

“OLD MAN”: He was a great human-being.

“FLOURIST’s SON”: That proves you did not know him well enough.

“OLD MAN”: He aided me 2 days ago.

“OLD MAN”: That is enough for me.

“FLOURIST’s SON”: We did not get along that well. But...

“FLOURIST’s SON”: He was my Papa.

“FLOURIST’s SON”: Blood of my blood.

“FLOURIST’s SON”: I cannot believe it’s real.

“FLOURIST’s SON”: And this ardour increasing inside...

“FLOURIST’s SON”: I can’t stop thinking that I could have done better.

“OLD MAN”: Don’t say that.

“FLOURIST’s SON”: No, the truth blinds the unforgiven. And I hope he will forgive me.

“FLOURIST’s SON”: It was my fault.

“FLOURIST’s SON”: I could have made it easy on him.

“FLOURIST’s SON”: I blamed him for Mama’s death.

“FLOURIST’s SON”: For so long.

“FLOURIST’s SON”: He gave me the flower shop.

“FLOURIST’s SON”: He was hoping I would take care of him, until his final days.

“FLOURIST’s SON”: And I ended up abandoning him.

“OLD MAN”: Nothing happens as we expect.

“OLD MAN”: You can’t change the past...

“FLOURIST’s SON”: Oh, the truth. It hurts. I was so obsessed with work and my own family...

“OLD MAN”: I’m sure he knew you had no ill intentions. You just needed some space.

“FLOURIST’s SON”: My daughter.

“FLOURIST’s SON”: She’s being suicidal for some time.

“FLOURIST’s SON”: And I don’t know what to do... I hope the Japanese classes will help her.

“OLD MAN”: I’m sure they will. She needs to hang out and talk with others. Experiment. Try everything. She must...

“OLD MAN”: Live.

“FLOURIST’s SON”: I’m afraid of losing her.

“FLOURIST’s SON”: The fear of not being enough to take care of her.

“FLOURIST’s SON”: Of not paying enough attention and then, she is gone. The way it happened with my father.

“FLOURIST’s SON”: Maybe Papa would do it better...

“FLOURIST’s SON”: I’m not enough.

“OLD MAN”: No one is.

“OLD MAN”: No one is perfect.

“OLD MAN”: He created us in His image on the sixth day, but he alone is the Creator. The perfection itself.

“FLOURIST’s SON”: I’m an atheist.

“FLOURIST’s SON”: I just feel that... If there is a God... He would not allow all the pain, suffering, despair, hunger, misfortune, all the bad things that happen every day.

“OLD MAN”: It’s confusing at times.

“OLD MAN”: I know it.

“OLD MAN”: But of one thing I am sure - your life is yours. You and you alone can make the difference.

“FLOURIST’s SON”: You don’t seem pretty persuaded by your own words...

“OLD MAN”: We’re talking about you. Don’t worry about me.

“OLD MAN”: Believe me.

“OLD MAN”: It was not your fault.

“OLD MAN”: Remember this.

“OLD MAN”: Retain this.

“FLOURIST’s SON”: It looks easy at first glance.

“OLD MAN”: But it isn’t. I know it.

“OLD MAN”: I’m being at the right side of Sorrow himself.

“OLD MAN”: Almost all my life.

“OLD MAN”: But remember.

“OLD MAN”: There are things we cannot control.

“FLOURIST’s SON”: You’re lying! I could be by his side if it was not for my stubbornness! He could be here now!

“FLOURIST’s SON”: However, he is gone. He is dead. Cold. Colourless. Emotionless.

“FLOURIST’s SON”: In two months there will be nothing except his bones!

“OLD MAN”: Where did you hear about that? Some sources might be misleading...

“FLOURIST’s SON”: Nothing.

“FLOURIST’s SON”: Reduced to nothing.

“FLOURIST’s SON”: We are nothing.

“OLD MAN”: Now you’re the one lying, son. Don’t be so hard on yourself.

“OLD MAN”: Your folk.

“OLD MAN”: You are someone to them.

“OLD MAN”: And, in the end of the day...

“OLD MAN”: That’s what truly matters.

“OLD MAN”: And this truth does not hurt. It keeps you warm. It makes you fight for what is meant to come.

“FLOURIST’s SON”: I cannot handle all this alone.

“OLD MAN”: Even if they are no longer with you.

“OLD MAN”: You are never alone.

“OLD MAN”: And please.

“OLD MAN”: Please...

“OLD MAN”: Onegai.

“OLD MAN”: Don’t you dare lose hope. She needs you more than anything.

“FLOURIST’s SON”: I’ll keep trying, but I don’t know if I can.

“OLD MAN”: You will. Fake it till you make it.

“FLOURIST’s SON”: Thank you for listening. I really wanted it.

“FLOURIST’s SON”: I’m terribly sorry, but I should come back to work, I have a lot to do, all by myself...

“FLOURIST’s SON”: Have a nice day, sir.

“OLD MAN”: Wait!

“FLOURIST’s SON”: Something’s wrong?

“OLD MAN”: I would like to buy a flower, the most special that you have today.

“FLOURIST’s SON”: Oh, I should order new ones... Because of yesterday, that the shop was closed, they are all almost dying...

“OLD MAN”: Forget it. The act of giving it is what matters the most.

“FLOURIST’s SON”: And you’re offering it to whom?

“OLD MAN”: My “WIFE”.

“FLOURIST’s SON”: Oh, she has such a luck in having a gentleman like you.

“OLD MAN”: She had. Although it is not relevant.

“FLOURIST’s SON”: Take this one.

“OLD MAN”: Thank you. How much is it?

“FLOURIST’s SON”: You already paid for it.

“OLD MAN”: Are you sure?

“OLD MAN”: I don’t remember on taking off my wallet...

“FLOURIST’s SON”: ...

“FLOURIST’s SON”: You did.

“FLOURIST’s SON”: Goodbye, sir.

“OLD MAN”: Goodbye.

“OLD MAN”: ...

“FLOURIST’s SON”: ...

“FLOURIST’s SON”: Someone like him, that’s rare these days.

“FLOURIST’s SON”: I’m grateful that Papa had a nice chat with him.

“FLOURIST’s SON”: And I needed someone with whom I could talk to, without them going away.

“FLOURIST’s SON”: Thank you.

“FLOURIST’s SON”: A lot.

“OLD MAN”: Morning.

????: Morning. How can I help you?

????: Oh, that’s you!

????: Get out of my shop!

“OLD MAN”: Language, child!

????: I don’t have time for this!

????: I already gave you money yesterday.

“OLD MAN”: Oh, it’s you! The man on such a hurry...

“OLD MAN”: You’re his son, are you?

????: Did you know him?

????: Excuse me and my courtesy, but... I am so confused right now.

????: Who are you?

“OLD MAN”: I’m not a beggar.

“OLD MAN”: Don’t worry, son. Your family has already helped me. Now it’s my turn.

“OLD MAN”: I’m sending my love to you...

“OLD MAN”: And your family.

“OLD MAN”: I’ve met your father.

“OLD MAN”: I almost forgot – take it. Just wanted to give it back.

“FLOURIST’s SON”: I can’t accept it back.

“OLD MAN”: I insist.

“FLOURIST’s SON”: ...

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: The sky... I hope it won’t rain soon.

“OLD MAN”: I should hurry up.

“OLD MAN”: Wait a little more, my love! Take care if it starts raining, I don’t want you to catch a cold.

“OLD MAN”:

“OLD MAN”: Excuse me... May you help me cross the avenue?

“OLD MAN”: I need to offer this flower to someone.

“OLD MAN”: My poor legs...

“ATHLETIC MAN”: No worries! C’mon, climb onto my back!

“OLD MAN”: That escalated quickly... I think...

“OLD MAN”: Hum...

“OLD MAN”: Can you hold me and follow along?

“ATHLETIC MAN”: Sure!

“ATHLETIC MAN”: At your service, sir!

“OLD MAN”: Why is he so happy?

“OLD MAN”: He probably quenched his thirst last night.

“OLD MAN”: Easy. You’re dragging me.

“ATHLETIC MAN”: Oh, my apologies! Haha!

“ATHLETIC MAN”: This fast-paced rhythm is so intricate in my body that I did not pay attention to you.

“OLD MAN”: You’re welcome.

“ATHLETIC MAN”: Is it bad?

“OLD MAN”: What?

“ATHLETIC MAN”: What your legs have.

“OLD MAN”: It is called aging.

“ATHLETIC MAN”: Oh, so nothing concrete to worry about?

“ATHLETIC MAN”: I see...

“ATHLETIC MAN”: What do you-

“OLD MAN”: Slow down!

“OLD MAN”: It’s here...

“OLD MAN”: She’s here.

“ATHLETIC MAN”: The traffic sign is a “she”?

“ATHLETIC MAN”: Oh my.

“OLD MAN”: Place the flower next to it, please.

“ATHLETIC MAN”: Is she naked?

“ATHLETIC MAN”: She must feel embarrassed with all this exposure.

“OLD MAN”: What are you talking about?

“OLD MAN”: Nevermind.

“OLD MAN”: Let’s keep going.

“ATHLETIC MAN”: At your service!

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: Thank you for the help.

“OLD MAN”: I very much appreciated it.

“ATHLETIC MAN”: Ah, that was nothing, really!

“ATHLETIC MAN”: You know, people think that I’m dumb because of taking care of my body... But what no one knows...

“ATHLETIC MAN”: Well, until now...

“ATHLETIC MAN”: (Keep it a secret, ok?)

“OLD MAN”: I will.

“ATHLETIC MAN”: I’m trying to get better while looking after my mental health.

“OLD MAN”: Is that so?

“ATHLETIC MAN”: Yeah! Physical activities are so good for the brain!

“ATHLETIC MAN”: I was an introvert when I was younger, you know, the fat young dude that gets bullied all the time by everyone.

“ATHLETIC MAN”: It felt terrible.

“ATHLETIC MAN”: But now... I’m healthy.

“OLD MAN”: So, allow me to go straight to the point – you changed because of them? So that you could be loved?

“ATHLETIC MAN”: No.

“ATHLETIC MAN”: I changed.

“ATHLETIC MAN”: I did it for myself.

“ATHLETIC MAN”: And you should change as well.

“ATHLETIC MAN”: You plunged in a state of ultimate sadness.

“OLD MAN”: It’s too late for me to shift. I’m old now.

“ATHLETIC MAN”: But not confined to bed.

“OLD MAN”: I’m confined to my past.

“ATHLETIC MAN”: Who cares about the past? You can’t change it.

“OLD MAN”: I know.

“OLD MAN”: And that is why this feeling’s consuming me.

“ATHLETIC MAN”: I work at the gym down the street.

“OLD MAN”: And?

“ATHLETIC MAN”: Give it a try.

“OLD MAN”: What?

“OLD MAN”: I don’t think that is a good idea.

“OLD MAN”: I cannot even bring food back home when I go shopping. It’s too heavy for me.

“OLD MAN”: It’s dangerous for me to lift weights.

“OLD MAN”: I could break a bone. And I don’t trust surgeons these days.

“ATHLETIC MAN”: No, I was thinking more about making some cardio. There’s even a treadmill there, at the gym.

“ATHLETIC MAN”: A treadmill.

“ATHLETIC MAN”: Ironic, isn’t it?

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: I will think about it.

“ATHLETIC MAN”: I’m waiting for you! Ask me anything, it will be a pleasure to help you.

DAY IV

“OLD MAN”: I’m almost done.

“OLD MAN”: Almost attaining the finish line.

“ATHLETIC MAN”: Oh, here you are, sir!

“ATHLETIC MAN”: Is everything alright?

“OLD MAN”: All fine, thank you for your concern.

“ATHLETIC MAN”: But you should reduce the treadmill speed.

“ATHLETIC MAN”: I believe it is a little too fast for your capabilities, you might get hurt.

“OLD MAN”: It’s no trouble! I can do it!

“ATHLETIC MAN”: Hum... Alright, any doubt, just call me!

“OLD MAN”: I will.

“ATHLETIC MAN”: Next time you exercise, be comfortable and don’t bring a shirt or tie!

“OLD MAN”: I’m wearing tracksuit bottoms, that’s all I need.

“ATHLETIC MAN”: If you say so...

“OLD MAN”:

“OLD MAN”: Don’t want to right now.

“OLD MAN”: I don’t know what I’m doing here.

“OLD MAN”: The bodybuilding machines are on the other side. That’s not for me, I’m too old. And even if I wasn’t. I could never do it. I just know it. No need to try.

“OLD MAN”: I’m here to exercise on the treadmill.

DAY V

“OLD MAN”: It keeps getting closer and closer.

“OLD MAN”: Onegai.

“OLD MAN”: Please.

“OLD MAN”: Just wait a little more, my love!

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: Forgive me.

DAY VI

“OLD MAN”: I’m a fraud.

“OLD MAN”: Thank God he’s not working today.

“OLD MAN”: He would notice.

“OLD MAN”: Everything.

“OLD MAN”: I pretended it.

“OLD MAN”: Everything.

“OLD MAN”: I was never unable to walk.

“OLD MAN”: My legs are just fine.

“OLD MAN”: And I kept forgetting the flower on purpose.

“OLD MAN”: I needed to talk to someone.

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: Why?

“OLD MAN”: I could still work! Why did they force me to quit my job?

“OLD MAN”: I never noticed before, how much I missed her.

“OLD MAN”: I never noticed this darkness inside me.

“OLD MAN”: This demand on getting attention.

“OLD MAN”: Until I retired.

“OLD MAN”: I was always at home, with nothing to do.

“OLD MAN”: And it was killing me.

“OLD MAN”: Not because I did not love you.

“OLD MAN”: But because I lost you.

“OLD MAN”: I did this to you.

“OLD MAN”: And I tried to forget it.

“OLD MAN”: To forget you.

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: I sold everything.

“OLD MAN”: There was a small table on the left side, close to the window.

“OLD MAN”:

“OLD MAN”: Yes. It was there.

“OLD MAN”: You used to sit on the floor and write.

“OLD MAN”: Your smile when you were writing.

“OLD MAN”: I looked at you over and over from the other side of the window.

“OLD MAN”: And that was all I ever wanted.

“OLD MAN”: To see you.

“OLD MAN”: Happy.

“OLD MAN”: Every day.

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: The bookcase was on the right.

“OLD MAN”:

“OLD MAN”: That’s correct.

“OLD MAN”: It was huge. With plenty of books. Some of them – the ones that you wrote – during your short life.

“OLD MAN”: Oh, and the big sofa, where it was? I think on the left, next to the small table...

“OLD MAN”:

“OLD MAN”: There it is.

“OLD MAN”: Where we used to cuddle often and watch movies together. But not enough.

“OLD MAN”: And, sometimes, it was also our war zone.

“OLD MAN”: Our love zone.

“OLD MAN”: We did not have time to make a family of our own.

“OLD MAN”: Even in a playground we called couch.

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: And finally – you.

“OLD MAN”: I sold you.

“OLD MAN”: Your armchair.

“OLD MAN”: On the right side of mine.

“OLD MAN”:

“OLD MAN”: That’s right.

“OLD MAN”: Just like our Messiah, sitting on the right of His Father.

“OLD MAN”: You were my Messiah.

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: Recently, I acknowledged my mistake.

“OLD MAN”: And that is why I was giving this tribute to you.

“OLD MAN”: Visiting you and giving you a flower.

“OLD MAN”: Every day.

“OLD MAN”: On the same place where I killed you.

“WIFE”: You should have let me drive.

“(OLD) MAN”: Everything’s fine, woman!

“(OLD) MAN”: Just relax and enjoy this ride! Yahuuuuuuuuuu!

“WIFE”: You drank too much.

“WIFE”: I’m scared...

“(OLD) MAN”: You don’t trust me?

“WIFE”: I do.

“WIFE”: But you’re not sober.

“(OLD) MAN”: Shut the fuck up!

“WIFE”: Slow down! Or we’re going to have an accident!

“(OLD) MAN”: Look at me!

“WIFE”: ...

“(OLD) MAN”: I said “Look at me”!

“(OLD) MAN”: That’s better.

“(OLD) MAN”: When I tell you to look at me, you fucking do it right away, woman!

“WIFE”: Stop treating me like this!

“WIFE”: Eyes on the road!

“(OLD) MAN”: I... I’m...

“(OLD) MAN”: I’m so sorry, my love...

“(OLD) MAN”: I know you think I’m weak, but I’m not!

“(OLD) MAN”: I’m not weak, I’m a man!

“WIFE”: I never saw you like that.

“(OLD) MAN”: But your father does!

“WIFE”: Who cares about him? I’m the one married to you!

“WIFE”: Explosion

“(OLD) MAN”: I’ll do everything for you!

“(OLD) MAN”: I’ll become stronger.

“(OLD) MAN”: For you!

“WIFE”: Look down the road!

“WIFE”: We’re gonna crash!

“WIFE”: Stop the car, babe! Stop the car!

“OLD MAN”: I still remember hearing the bell ringing.

“OLD MAN”: Four times.

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: You died instantly.

“OLD MAN”: While I got out of the car by my own foot.

“OLD MAN”: Ironic, isn’t it?

“OLD MAN”: Even Fate did not want us to be together.

“OLD MAN”: Or it was me?

“OLD MAN”: I’m guilty.

“OLD MAN”: And I will finally have my punishment.

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: This is it.

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”: ...

“OLD MAN”:

“OLD MAN”: That's not right.

“OLD MAN”: Not there.

“OLD MAN”: No... What am I doing?

DAY VII

????: ...

????: He woke up!

7.6. Referências fotográficas para o design do jogo



Figura 117 – Rua Comandante Rocha e Cunha, em Aveiro, a qual serviu como inspiração para a implementação visual da avenida – ao imitar-se os motivos da parede e colocar-se na berma do passeio mecos esféricos (I).



Figura 118 – Rua Comandante Rocha e Cunha, em Aveiro, a qual serviu como inspiração para a implementação visual da avenida – ao imitar-se os motivos da parede e colocar-se na berma do passeio mecos esféricos (II).



Figura 119 – Avenida de Santa Joana, em Aveiro, servira como inspiração para o formato-geral da avenida no videojogo (I).



Figura 120 – Avenida de Santa Joana, em Aveiro, servira como inspiração para o formato-geral da avenida no videojogo (II).

A avenida real possui duas vias de trânsito delimitadas por um separador de vias no meio, no qual árvores plantadas coexistem (em *onegai*, as mesmas foram cortadas) e figura igualmente um poste (que, no jogo, passa a ser um sinal de trânsito). Também há na avenida aveirense a existência de passadeiras em relevo – que surgem também no protótipo.



Figura 121 – Passeio da Avenida de Santa Joana, em Aveiro, onde há uma boca de incêndio que serviu de referência para a modelação da que viria a ser adicionada à avenida do jogo digital.



Figura 122 – A parte traseira do Café Palácio, situado na Rua Ferreira de Castro, em Ovar, na qual ocorre uma estrutura circular, foi implementada também na avenida, na parte traseira da cafetaria.



Figura 123 – Motivos decorativos curvilíneos em Yèvre-le-Châtel, França (I).



Figura 124 – Motivos decorativos curvilíneos em Yèvre-le-Châtel, França (II).



Figura 125 – Motivos decorativos curvilíneos em Yèvre-le-Châtel, França (III).



Figura 126 – Motivos decorativos curvilíneos em Yèvre-le-Châtel, França (IV).

Esta é uma aldeia antiga com uma fortaleza medieval datada do século XIII. Estas formas dinâmicas fazem lembrar a arte designada por *Whiplash Line*: um motivo de arte decorativa e design que foi particularmente popular na *Art Nouveau* no final do século XIX. É uma linha assimétrica e sínuso, muitas vezes em curva ornamental em S, geralmente inspirada em formas naturais como plantas e flores, o que sugere dinamismo e movimento (Victoria and Albert Museum, 2023)(Victoria and Albert Museum, 2023).



Figura 127 – Duas incidências de quedas devido aos mecos na cidade de Ovar (Facebook, 2023; “Vesúvios” Do Centro Da Cidade Provocam Quedas Aos Peões - OvarNews, 2020).

7.7. Referências visuais para a conceptualização de personagens secundárias

“TRIPLETS”



Figura 128 – Trigêmeos Harris, Hubert e Hamish de *Brave* (Chapman & Andrews, 2012).

Se bem que, neste caso em concreto, não há nada fisicamente que os dispare, Merida consegue identificá-los pelo seu caráter: o primogénito dos três, Harris, manifesta-se como o mais extrovertido e aventureiro; o do meio, Hubert, demonstra-se mais analítico e observador; e o último cadete⁸³, Hamish, é o mais emotivo (Modern Merida, 2023).

⁸³ Entende-se por cadete o filho não primogénito (Cadete - Dicionário Online Priberam de Português, 2023).



Figura 129 – Trio principal em *Totally Spies!* e trigêmeos da série animada *DuckTales* (Berry & Jadin, 2001; Magon, 1987).

“OLD LADY”



Figura 130 – Bathilda Bagshot, personagem que surge em *Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 1* (Yates, 2010).

Esta senhora, de aparência frágil e inofensiva, está na verdade possuída por magia negra e atrai o protagonista para sua casa, tentando aniquilá-lo – figura idosa que constitui um perigo para a meta do personagem principal.



Figura 131 – Fantasma Lorraine Massey, antagonista⁸⁴ póstuma de *The Shining* (Kubrick, 1980).

Ela seduz o protagonista, apresentando-se como uma jovem nua e esbelta e começando a beijá-lo; acaba por, posteriormente, revelar-se um cadáver de uma idosa que, evidenciando uma nudez grotesca, o persegue. Este exemplo acaba por aliar tanto o conceito de *femme fatale* como o de “idosa perigosa”. Esta personagem pode ser interpretada como o poder sedutor que habita no mal e, ao envolver-se com a mesma, à submissão do protagonista perante as forças malignas – a sedução aliada ao mal, encarnada na figura de uma sénior.



Figura 132 – A Rainha Má de *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), a antagonista da trama (Hand et al., 1937).

Ela transforma-se numa velha para enganar a personagem principal, Branca de Neve, ao dar-lhe uma maçã envenenada. Mais uma vez, tem-se aqui presente um claro exemplo do perigo, do engano e da morte personificados numa figura idosa.

⁸⁴ O antagonista de uma história é o indivíduo, grupo, força ou ideia que se opõe aos interesses do protagonista (*What Is an Antagonist? Exploring Literary “Bad Guys”* / Writers.Com, 2023).



Figura 133 – Em *Worst Roommate Ever* (Hofmann, 2022), uma série documental da Netflix, é contada a história de Dorothea Puente, uma assassina em série norte-americana.

Dona de uma hospedaria em Sacramento, Califórnia, ocupava-se de múltiplos idosos e pensionistas com deficiência mental, de entre os quais 9 assassinatos foram confirmados e 6 não-confirmados, com o intuito de extrair os seus rendimentos. Conhecida por usar maquilhagem arrojada e vestidos sensuais e atrevidos, por volta dos seus 40 anos mudara de atitude e começara a vestir-se com roupas largas e modestas (Dowd, 2022), de modo a parecer uma “doce avozinha” inofensiva e confiável (Minn, 2022) – imagem sensual disfarçada em senhora de idade que representa uma ameaça.



Figura 134 – Marie Besnard, protagonista do telefilme franco-belga *Marie Besnard, l'empoisonneuse* (Faure, 2006).

À esquerda, tem-se a versão cinematográfica e a verdadeira Marie à direita (*Image of French Poisoner Woman Marie Besnard (1896-1980) in Train Which Carries*, 2023); relata a história real da mulher com o mesmo nome, acusada aos 52 anos de envenenar mortalmente o seu marido e doze outros familiares (*Il y a 60 Ans, l'acquittement de Marie Besnard Accusée d'empoisonnements* - *L'Express*, 2021); após mais de 10 anos de julgamento e 3 processos, acabou por ser absolvida,

apesar da explicação das mortes continuar um mistério e de, ainda hoje, continuar a ser um dos casos mais enigmáticos na história legal francesa. Parecendo inofensiva e amável, jornalistas, ao sentirem empatia para com a mesma, apelidaram-na de “Boa Senhora de Loudon” (*Marie Besnard – the Good Lady of Loudun / Killers Without Conscience*, 2011), para além de Richard Cobb, historiador britânico autor da obra de 1969 *A Second Identity: Essays on France and French history*, apresentar um retrato simpático da senhora (Bury, 1976) – mulher madura (com certa idade) misteriosa e perigosa, que parece à partida inofensiva.

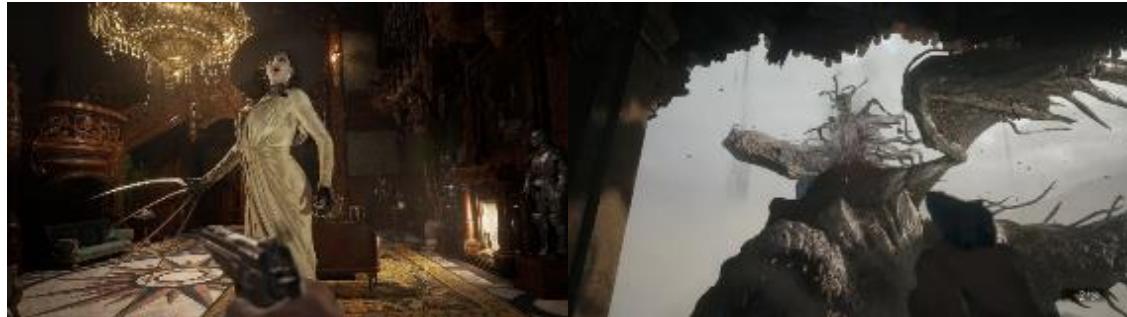


Figura 135 – Alcina Dimitrescu, também conhecida por Lady Dimitrescu, é uma das vilãs do jogo *survivor horror Resident Evil: Village* (Capcom, 2021).

Apresentada como uma vampira fidalga de estatura elevada, aliada ao seu corpo perfeito, provocante, volumoso e bem distribuído, persegue o protagonista por inúmeras vezes. Foi conceptualizada com o intuito em tornar-se numa *femme fatale* carismática que posteriormente se revela num mutante com a aparência de um monstro com a configuração de um dragão – mulher sensual representativa do perigo e do mal que esconde a sua verdadeira identidade (a sua “forma real”).

“MAN WITH HOOD”



Figura 136 – Referência visual para a conceptualização do “MAN WITH HOOD” (I) – *Grim Reaper* (McKenna, 2023).



Figura 137 – Referência visual para a conceptualização do “MAN WITH HOOD” (II) – *Death Eater* (Newell, 2005).



Figura 138 – Referência visual para a conceptualização do “MAN WITH HOOD” (III) – *Voldemort* (Yates, 2010).

Ocorrem vestimentas com capucho nas três figuras anteriores. Na primeira imagem, verifica-se a representação da morte denominada por *Grim Reaper* onde, para além do aspetto esquelético e pálido das mãos e a foice, um manto com um capucho que quase tapa grande parte da face da representação (McKenna, 2023); ora, em última instância, o perigo que advém da intervenção para com o “MAN WITH HOOD” pode terminar na sua aniquilação. As duas outras figuram na franquia de filmes cinematográficos *Harry Potter* (2001-2011) – os *Death Eaters*, um grupo de feiticeiros radicalistas do mal apoiantes do antagonista da série *Voldemort* (última figura), para além de usarem uma máscara para esconder a sua identidade, recorrem ao capuz para o mesmo efeito, para além de constar como efeito de intimidação. O *shadow* (Jung, 1981) *Voldemort* também aparece com o mesmo acessório ao longo da trama.

“SERVANT”



Figura 139 – Referências a partir das quais, de forma leviana, se caracterizou o “SERVANT” (Kanbe, 2019; Peele, 2017).

A personagem da esquerda, Krone, também conhecida por “Irmã” Krone, é uma mulher de cor e carapinha que tem como função servir crianças de um orfanato na série de desenho animado japonesa *The Promised Neverland* (Kanbe, 2019), e a da direita é Georgina, empregada de cor com cabelo volumoso de uma família aristocrata no filme *Get Out* (Peele, 2017). O “SERVANT”, então, adotara a mesma coloração de pele, a textura crespa e volumosa do seu cabelo e a mesma função que as personagens acima – servir (outros). Embora não seja de todo a temática de foco do videojogo desenvolvido, a escolha destas características para um servente teve como meta a crítica ao racismo, uma problemática ainda atual (Kandola, 2019), através da recorrência aos arquétipos de “SERVANT”⁸⁵ e *Slave*⁸⁶, dado estes estarem mais facilmente associados aos afro-americanos (Myss, 2003, 2013).

⁸⁵ O arquétipo “SERVANT” é um tipo de personalidade caracterizada pelo altruísmo, compaixão e satisfação em fazer a diferença na vida de outras pessoas e servi-las (Myss, 2003; *What Is the Servant Personality Type? (Characteristics + Examples)*, 2023).

⁸⁶ O arquétipo *Slave*, relacionado negativamente com o “SERVANT”, alude ao conceito de falta de poder e decisão sob si próprio o que, num sentido mais literal, pode ser representado por um funcionário que serve outrem – possivelmente com maior destaque na sociedade (Myss, 2013).

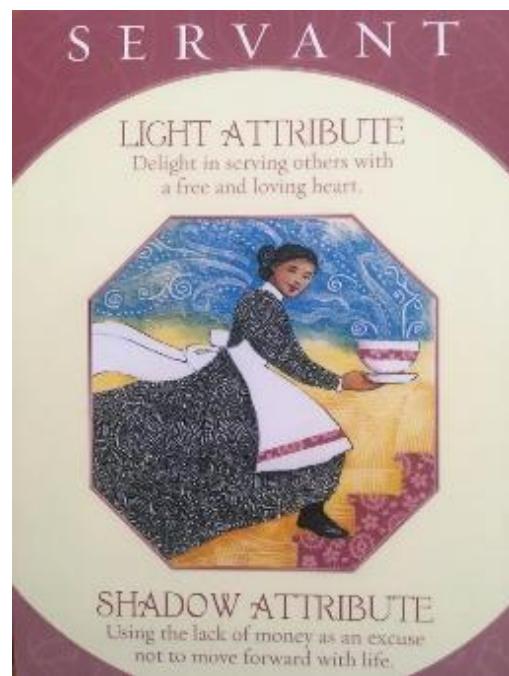


Figura 140 – O arquétipo “SERVANT” (Myss, 2003).

Repare-se no realce do “gosto em servir os outros” que já fora referenciado anteriormente, para além da ilustração.

“ATHLETIC MAN”



Figura 141 – Personagem Gonta de *Danganronpa V3: Killing Harmony* (Spike Chunsoft, 2017).

Apesar da sua musculatura desenvolvida e grande porte comparativamente aos demais personagens, o adolescente é alguém de bom coração, gentil, puro e ingênuo; ele mesmo

admite ser “pouco inteligente” e recorre a uma linguagem simplória. Em contrapartida, o “ATHLETIC MAN” é implicitamente um homem em boa forma física no qual se destaca também a sua gentileza e ingenuidade.



Figura 142 – Hannes de *Attack on Titan* (Araki, 2013).

Apesar de ser soldado, o que acarreta alguma responsabilidade, tem por hábito embriagar-se e agir de forma tonta. O “ATHLETIC MAN”, para além de uma aparência semelhante a Hannes, também demonstra um comportamento percepível como pouco inteligente.



Figura 143 – Gaston, principal antagonista de *Beauty And The Beast* (Trousdale & Wise, 1992).

Visivelmente bem constituído fisicamente e admirado pelos aldeões pela sua força e honestidade, esconde uma personalidade corrompida pela ganância e manipulação. Ora, tal como Gaston, o “ATHLETIC MAN” possui uma boa forma física e o seu comportamento oferece a possibilidade de se cogitar estar presente um aspetto de fingimento na sua personalidade – o próprio fazer crer que é mais parvo do que o que é realmente.

7.8. Representações esquemáticas dos demais dias de roteiro

DIA I

APÊNDICE

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”

Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira

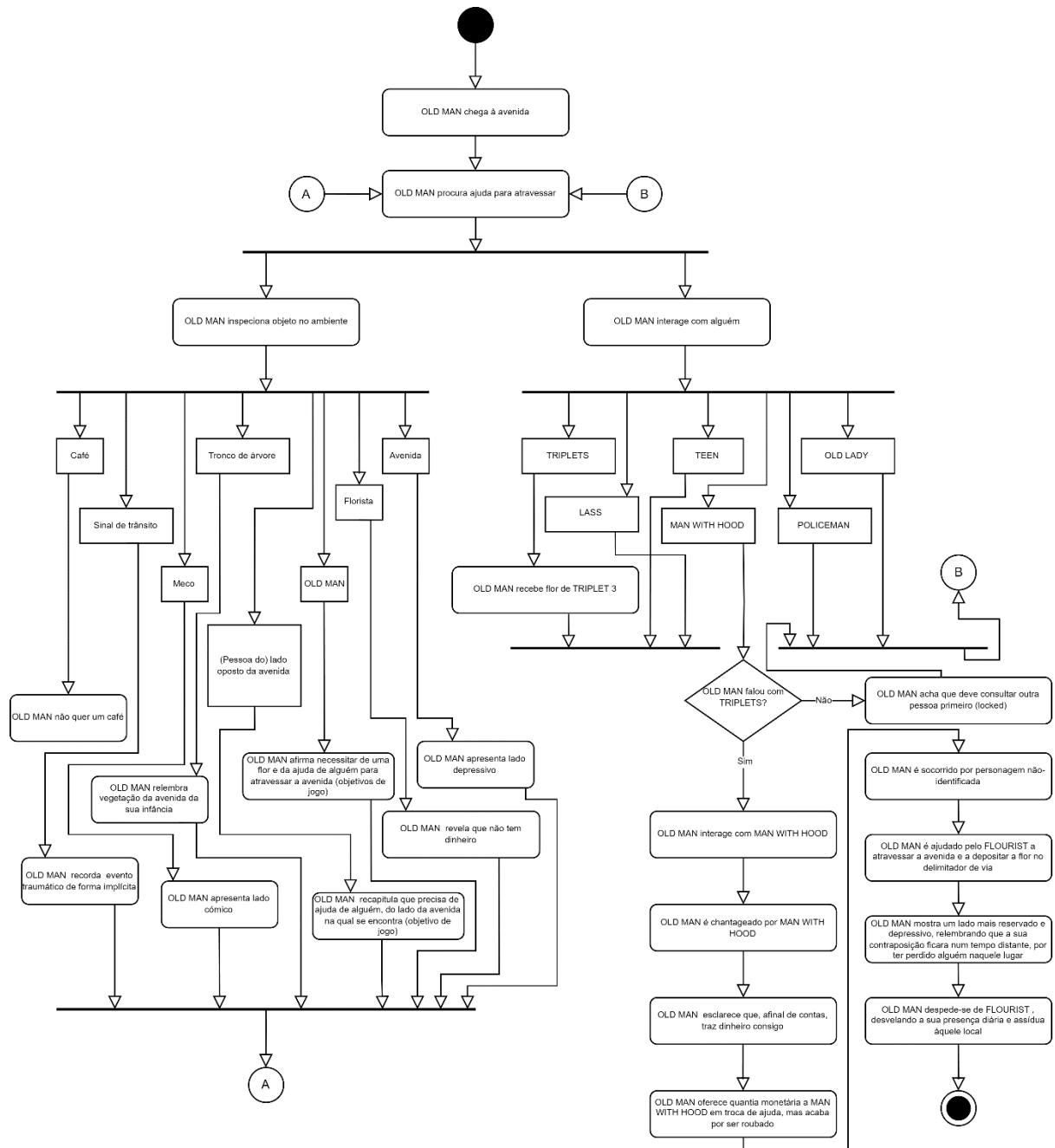


Figura 144 – Esquema-resumo dos acontecimentos do dia I no jogo “onegai”.

DIA II

APÊNDICE

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”

Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira

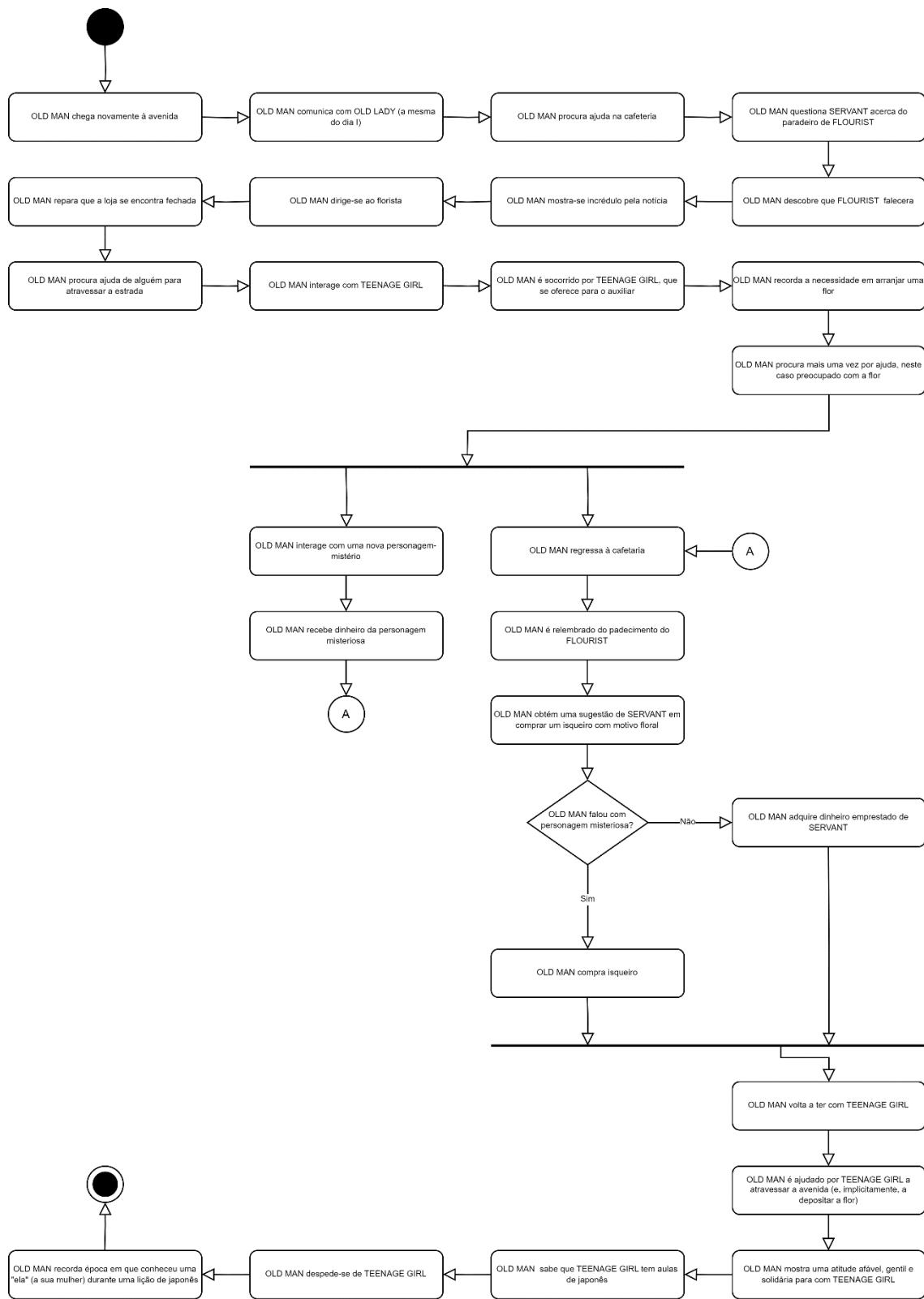


Figura 145 – Esquema-resumo dos acontecimentos do dia II no jogo “onegai”.

DIA III

APÊNDICE

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”

Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira

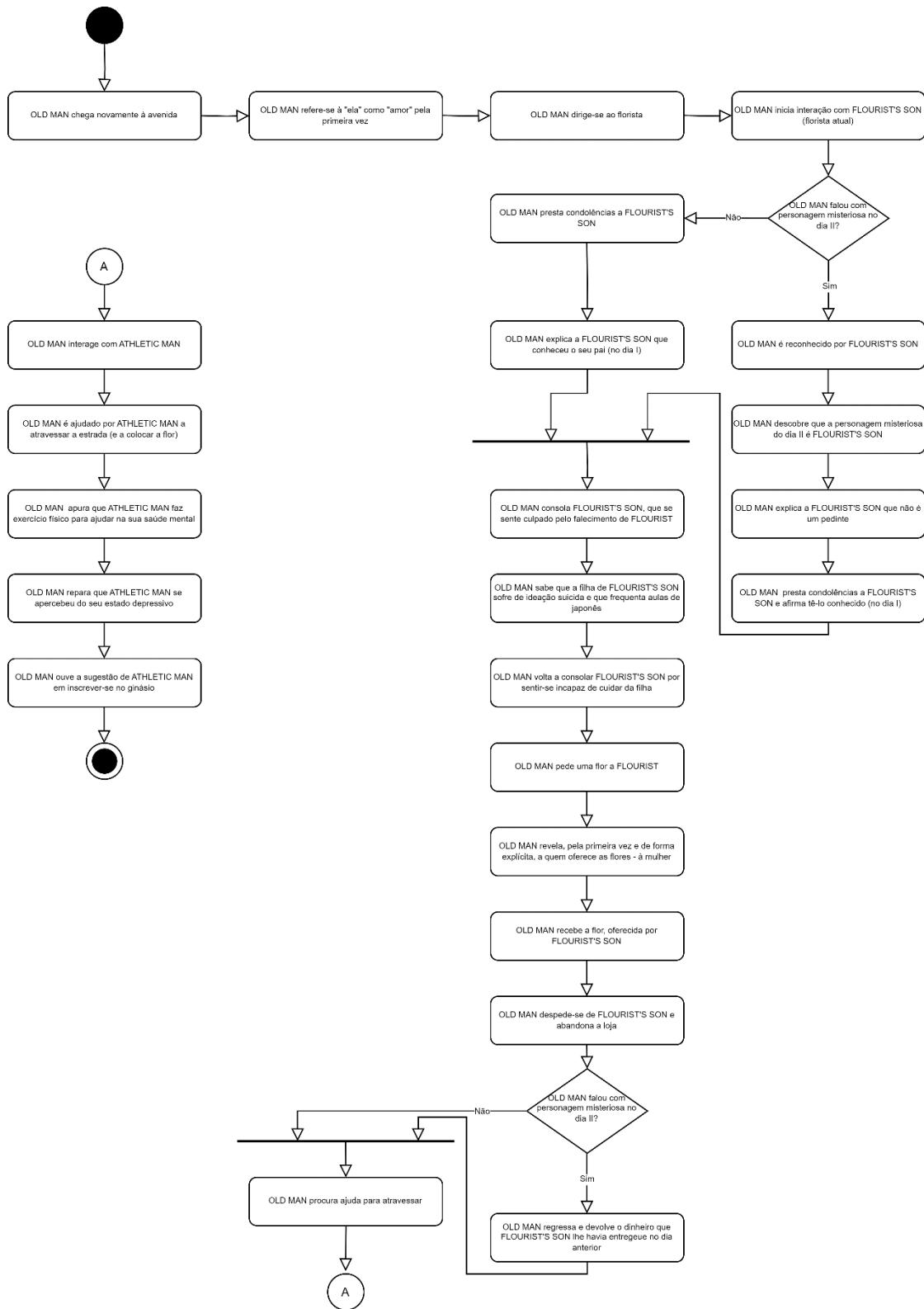


Figura 146 – Esquema-resumo dos acontecimentos do dia III no jogo “onegai”.

DIA IV

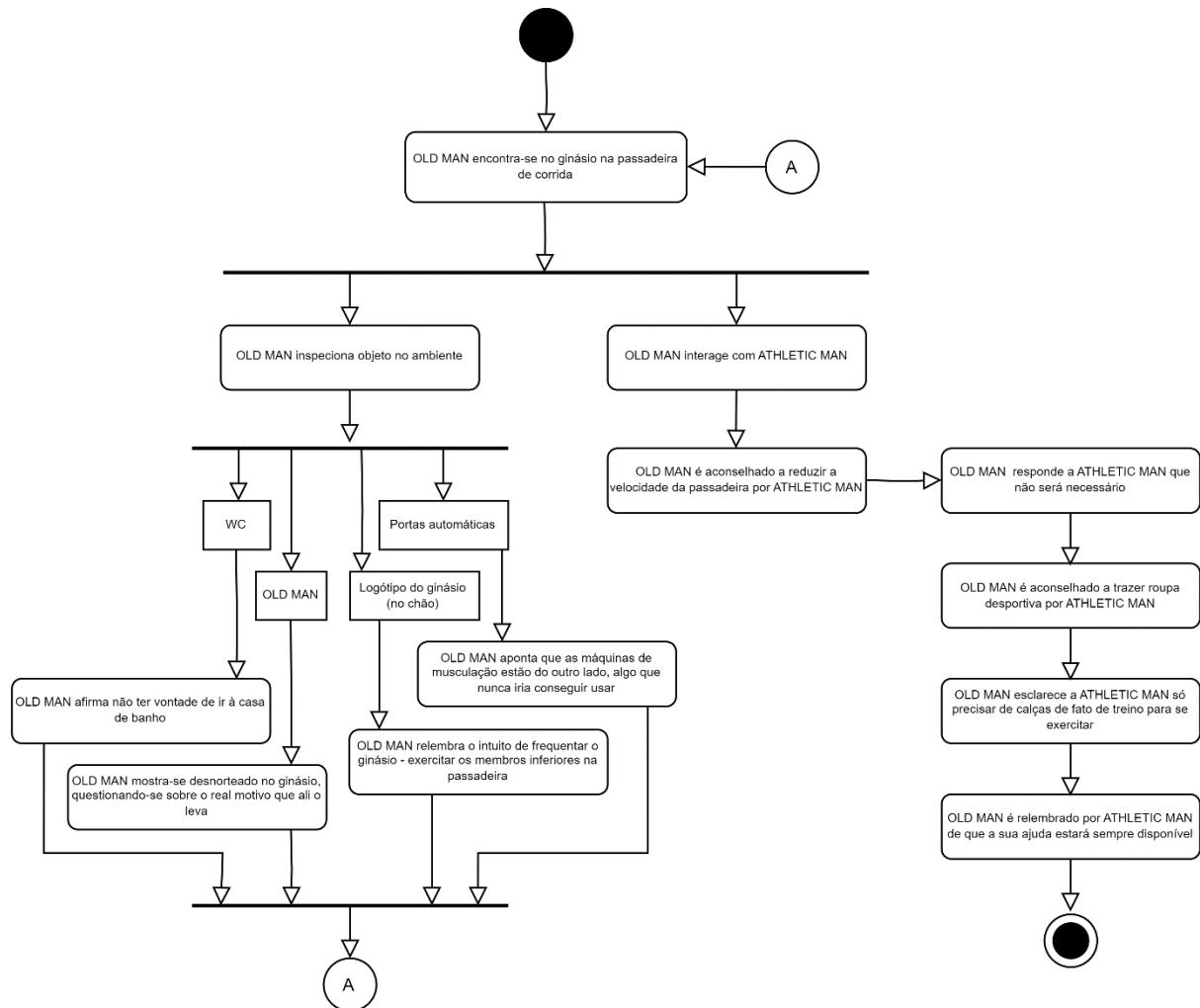


Figura 147 – Esquema-resumo relativo ao dia IV de “onegai”.

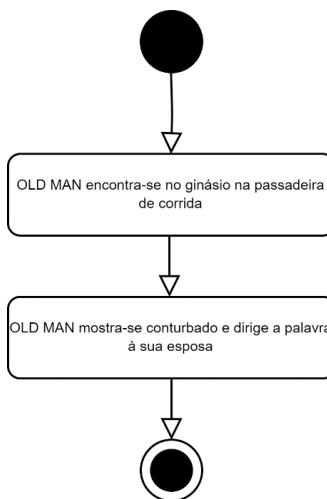
DIA V

Figura 148 – Esquema-resumo do dia V de “onegai”.

DIA VI

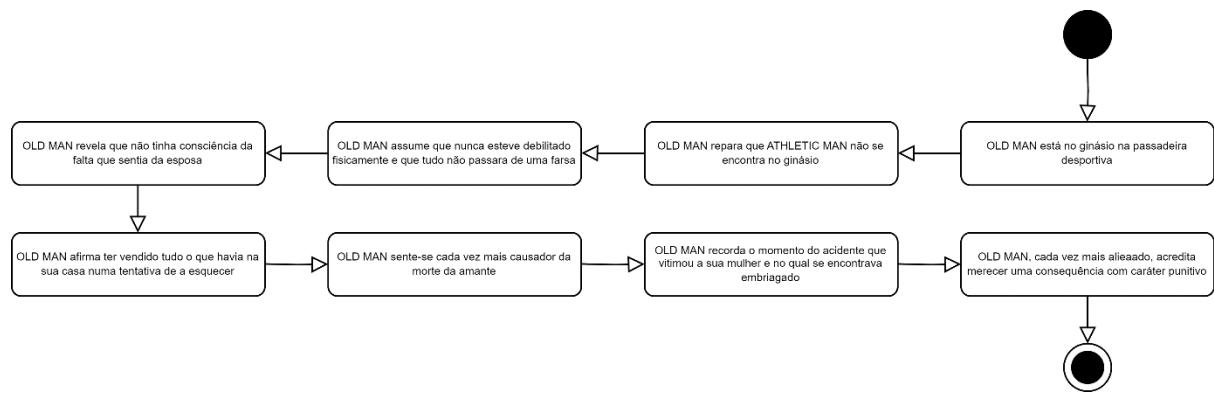


Figura 149 – Esquema-resumo dos acontecimentos do dia VI no jogo “onegai”.

DIA VII

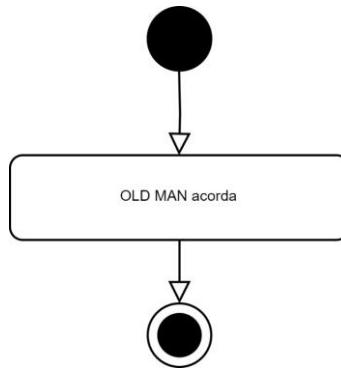


Figura 150 – Esquema-resumo do sucedido no último dia da trama.

7.9. Referências visuais para a conceptualização da boca-de-jarro



Figura 151 – Estátua de Nossa Senhora com copo-de-leite e pintura em acrílico da Nossa Senhora de Guadalupe⁸⁷ com bocas-de-jarro a seus pés (*Blessed Virgin with Calla Lily - Free Stock Photo by Kathryn Morse on Stockvault.Net, 2023; Virgen De Los Alcatraces / Virgin With Calla Lilies Acrylic Print by Ezequiel Ramos APARICIO - Pixels, 2023*).



Figura 152 – Imagem de Santa Maria encarando lírios brancos⁸⁸ e Anunciação do Anjo a Nossa Senhora⁸⁹; repare-se no véu branco que caracteriza a Virgem e no lírio que o anjo segura (*MARIE-JULIE JAHENNY - Our Lady of Lilies, 2023; THE COURAGE OF MARY - The Annunciation - Come Into The Word with Sarah Christmyer | Bible Study | Lectio Divina | Journals | Retreat, 2015*).

⁸⁷ A Virgem de Guadalupe, também chamada por Rainha do México, é a designação dada às quatro aparições da Virgem Maria no monte Tepeyac, localizado na Cidade do México, no ano de 1531 (Instituto de Estudios Teológicos e Históricos Guadalupanos, 2011); note-se que, então, a figura comum da Virgem Maria e a Virgem de Guadalupe representam a mesma entidade.

⁸⁸ Embora anteriormente tenha sido dada a informação de que *calla lily* é o lírio que aparece nas representações da Virgem (o que não está incorreto), outras espécies de lírios também são manifestadas nas mesmas – como é o caso deste lírio designado por lírio-branco ou açucena; considera-se mesmo que seja o tipo de lírio mais recorrente nas suas aparições (Açucena: *Origem, Cultivo e Curiosidades Sobre a Flor* / WESTWING, 2023).

⁸⁹ A Anunciação do Anjo a Nossa Senhora, também designada por Anunciação, Anunciação da Virgem Maria (ANUNCIAÇÃO - *Definição e Sinônimos de Anunciação No Dicionário Português, 2023*) e Anunciação do Senhor (Secretariado Nacional de Liturgia :: Portugal, 2023), é no Cristianismo o momento no qual o Arcanjo Gabriel avisa a casta Maria de que irá conceber um filho pelo poder do Espírito Santo, ao qual dará o nome de Jesus (Annunciation | *Description, Meaning, & Feast Day* / Britannica, 2023).

7.10. Classificação da personalidade das personagens secundárias mais relevantes, de acordo com Freeman e Sloan

“FLOURIST”

Presente no enquadramento teórico, David Freeman defende que os personagens mais relevantes, para atingirem um maior grau de dimensionalidade, devem ser descritos através de um *Character Diamond* – um esquema visual em formato losango no qual a cada vértice é associada uma peculiaridade (Freeman, 2004). No caso do “FLOURIST”, e a partir da análise do diálogo, das expressões faciais e das considerações manifestadas acima, conclui-se que o mesmo tem estas quatro características principais:

- **Descontração** – que pode ser verificada, nomeadamente, pelo seu vestuário um tanto ou quanto casual, e pela forma desinibida e tranquila com que se dirige ao protagonista; é ele quem conduz a conversa e, para o mesmo, qualquer reação do “OLD MAN” não é um dilema – ele aceita-o tal como ele é, o que é enfatizado, por exemplo, através das expressões “não há problema”;
- **Consciência/Absorção em pensamento** – como já fora dito acima, o “FLOURIST” parece encontrar um significado para a vida e ter consciência de como ela funciona (que a evolução é algo que existe naturalmente e que deve ser aceite de livre vontade, porque é algo que não se controla), para além de demonstrar um lado filosófico aquando do diálogo – transmitindo ideias como “todo o ser humano não é o mesmo que costumara ser” ou “a vida humana resume-se à sobrevivência, que é o que, no fundo, todo o Homem desempenha, o que não invalida a beleza da passagem pela Terra”;
- **Modéstia** – mais uma vez, pode-se citar a sua roupa, além de ser visível uma postura apologética⁹⁰ da sua parte: estando consciente do seu comportamento expansivo e de que o mesmo poderá deixar o protagonista desconfortável, ele sente que deve desculpar-se perante o mesmo, também porque pode estar a ser mal compreendido ou o “OLD MAN” criar preconceitos errados do “FLOURIST”. Ora, alguém que se escusa pelos seus excessos ou indelicadezas (como esquecer-se de perguntar para quem seria a flor, o que poderia ter sido interpretado pelo protagonista como hipocrisia e falta de interesse, ferindo-o) pode ser considerado como um comportamento modesto e humilde (Ludwig et al., 2022); além disso, a componente relativa à aceitação de quem ele é e do decurso natural da vida também demonstra inteligência emocional e autoestima, característica de alguém modesto (Zheng & Yanhong Wu, 123 C.E.);

⁹⁰ Que mostra a necessidade em pedir desculpa (*Apologetic Adjective - Definition, Pictures, Pronunciation and Usage Notes | Oxford Advanced Learner's Dictionary at OxfordLearnersDictionaries.Com*, 2023).

➤ **Pacificidade/Tranquilidade** – a mistura dos três traços descritos acima leva ao “FLOURIST” adquirir como que uma aura de leveza, e é notório que, para ele, vive uma vida de felicidade e gozo.

Dado isto, o seu diamante pode ser ilustrado pela figura seguinte:

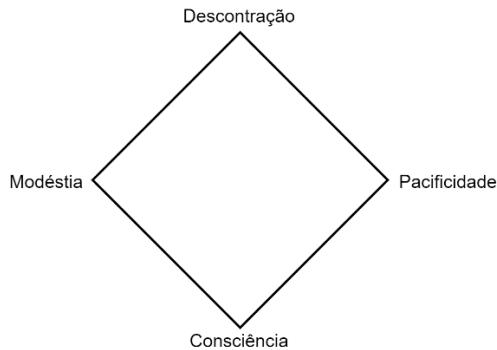


Figura 153– Sugestão de *Character Diamond* para a personagem “FLOURIST” (Freeman, 2004).

De acordo com Sloan – comece-se por assinalar uma faceta unívoca de cada uma das cinco dimensões, de modo a patentear o “FLOURIST”:

- No fator de **Neuroticismo**, não se considerou nenhuma faceta – tendo em conta, como já fora dito anteriormente, que o senhor demonstra uma atitude calma, perante a vida e para si próprio, pode-se deduzir que o mesmo possuía uma elevada estabilidade emocional, o que não se enquadra nos quadros do Neuroticismo;
- No fator de **Extraversão**, a faceta que se destaca no “FLOURIST” é, sem dúvida, a de Assertividade – relembrar-se que, e aquando do diálogo para com o protagonista, ele expressa continuamente a sua opinião e assume o comando da conversação (*Alva Guide to the Big Five: Extraversion Explained*, 2023), o que satisfaz o conceito de Assertividade;
- No fator de **Abertura**, deliberou-se que o “FLOURIST” possui uma maior abertura para com “Ideias” – no sentido em que é observável o seu interesse por tópicos e conversas filosóficas (Nekljudova SV, 2019);
- No fator de **Amabilidade**, considerou-se a faceta de Modéstia – uma vez que esta noção já foi referida e ligada ao comportamento do florista antecipadamente, e do Altruísmo, na medida em que se demonstra solidário para com o “OLD MAN” e o ajuda de bom grado até ao ponto em que se voluntaria para lhe prestar auxílio numa próxima oportunidade de necessidade (como ajudá-lo no dia seguinte);
- E, finalmente, no fator de **Consciência**, o desenvolvedor escolheu a faceta de Deliberação; apesar de, na sua ótica, não haver nenhuma faceta deste fator que se destaque entre as demais, desempenhou-se o entendimento de que o lado racional e

pensativo do “FLOURIST”, aliado ao seu controlo emocional, podem ser consequência da capacidade de análise dos acontecimentos e tomada de decisões consciente após um período reflexivo; em contrapartida, o “OLD MAN” parece muito mais agir por impulso.

Tendo isto, falta referir atitudes individuais perante objetos e definir uma visão política⁹¹ da personagem – a qual foi optada pelo Centrismo, dado que é a categoria que representa o maior equilíbrio entre liberdades individual e económica e que o “FLOURIST” sempre demonstrou uma personalidade equilibrada. Acerca do primeiro, pode-se dizer que a atitude perante flores e o próximo são favoráveis – ele fora florista, para além de ter sido demonstrada a sua simpatia em querer ajudar o “OLD MAN” no início da interação e de se mostrar disponível em dias que virão.

Sendo assim, uma proposta de método para a visualização da personalidade do “FLOURIST” é mostrada na figura abaixo.

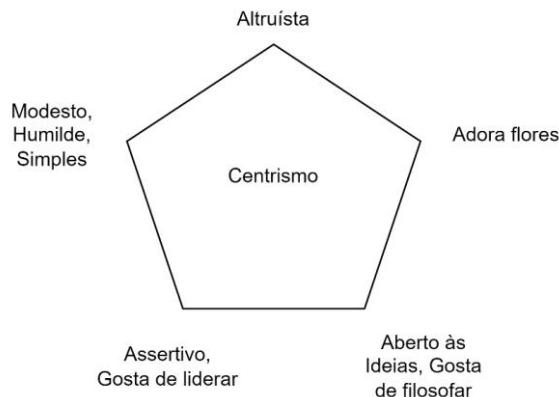


Figura 154 – Representação da personalidade do “FLOURIST”, na qual se destacam 4 facetas, uma atitude perante objetos e um ponto de vista político (Sloan, 2015).

“OLD LADY”

Para construir o diamante da personagem “OLD LADY”, declararam-se os seguintes traços como os mais relevantes:

⁹¹ Apesar de questões políticas não terem sido de todo o foco desta investigação – não há qualquer referência ao longo da trama -, foi associado ao FLOURIST um ponto de vista hipotético que iria mais de encontro com a sua personalidade. O mesmo será feito para os personagens secundários de maior destaque.

➤ **Promiscuidade** – o seu atributo mais claro desde o início quando, no dia 1, se tenta envolver com a personagem principal, mostrando um comportamento provocador;

➤ **Dominância** – devido à sua capacidade e tentativa de persuasão do “OLD MAN” em envolverem-se sexualmente, para além de poder ser percebida como perigosa;

➤ **Ingenuidade** – ao, no segundo dia, não entender a complexidade do falatório do sénior.

Abaixo mostra-se um esquema exemplificativo.

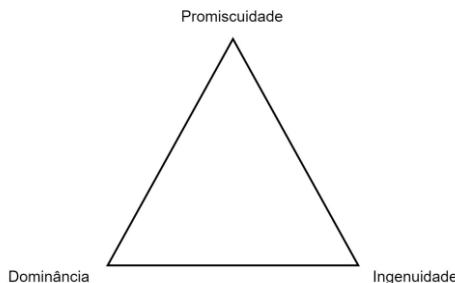


Figura 155 – *Character Diamond* para a personagem “OLD LADY” (Freeman, 2004).

Com a intenção de definir a personalidade segundo Sloan, olhou-se para cada uma das facetas existentes em cada fator do modelo *Big Five* – e escolheu-se a predominante, resultando no seguinte:

➤ No fator de **Neuroticismo**, diria-se que a faceta mais indicada seria a de Impulsividade – recordando-se a tentativa de manipulação e insistência para com o “OLD MAN” em dormirem juntos (Personality Assessment Solutions, 2023), característica de uma mulher que se preze pela promiscuidade;

➤ No fator de **Extraversão**, é encaixada a faceta de Assertividade – admitindo que a mesma se entrega fisicamente a vários parceiros e a sua busca incessante por eles, isso pode ser interpretado como uma demanda por ser o centro das atenções, o que, consequentemente, leva a crer-se que a mesma, dada a sua natureza, goste da ideia de liderança; além disso, é ela que guia a conversa com o protagonista, enquanto o outro tenta terminá-la a todo o custo;

➤ No fator de **Abertura**, deliberou-se que a “OLD LADY” opta por uma abertura a novas “Ações” – dada a sua vontade de participar em experiências genitais com pessoas novas (Nekljudova SV, 2019);

➤ No fator de **Amabilidade**, nenhuma faceta, mesmo que um pouco deslocada da personagem, pareceu indicada para lhe associar;

➤ E, finalmente, no fator de **Consciência**, a faceta da Cautela, na medida em que, não compreendendo o comportamento do “OLD MAN” quando interage com o mesmo no

segundo dia, mostra-se prudente e, como que a passo desacelerado, tenta ler o que se passa e entendê-lo (apesar de não o atingir); a faceta da Autodisciplina também pode ser adicionada, visto ser notório que a mesma trabalha arduamente para cumprir o seu objetivo primordial.

Relativamente a atitudes individuais perante objetos, ela gosta de homens e não gosta da ideia de comprometimento, e considerou-se que a mesma suportaria o Libertarismo – uma vez que, de modo a privilegiar a sua falta de engajamento, ela terá de defender a sua liberdade pessoal e um governo que não tenha grande poder sob ela (Miller, 2014).

Com tudo isto, foi elaborado o seguinte esquema.

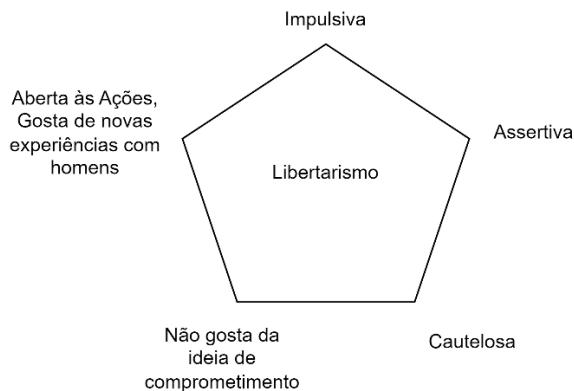


Figura 156 – Representação da personalidade de “OLD LADY”, na qual se destacam 4 facetas, uma atitude perante objetos e um ponto de vista político (Sloan, 2015).

“TEENAGE GIRL”

Para uma criação ilustrativa do “diamante” da “TEENAGE GIRL”, pondera-se sublinhar:

- **Angústia** – mais do que apática, é visível que a adolescente se encontra transtornada, impotente para com a sua situação de sofrimento (a própria fala, como já fora referido previamente, sentir como que um “aperto no peito”); a própria forma como se dirige ao “OLD MAN”, chegando por vezes a gritar (pode ser induzido pelo teor da intervenção, aliado à expressão facial que a acompanha), além do pedido de ajuda dirigido ao protagonista vão de encontro a este conceito (Ackerman & Puglisi, 2012);
- **Desespero** – esta palavra é frequentemente usada de modo intercambiável com “angústia”, contudo, neste momento em concreto, tem como intuito fazer alusão à atitude desesperançosa⁹² da moça, nomeadamente, quando declara que está débil demais para continuar a tentar (sobre)viver (Ackerman & Puglisi, 2013a);
- **Morbidez** – dado o seu interesse incessante pela morte;
- **Inocência** – quando, e após atingir-se o fim da interação para com o “OLD MAN”, ela se mostra entusiasta e alegre em tê-lo conhecido e em saber que irá a uma aula

⁹² Alguém desesperançoso é alguém que não tem ou perdeu a esperança (*Desesperançoso - Dicionário Online Priberam de Português*, 2023).

de Japonês; como se, de repente, e após ter esvaziado momentaneamente toda aquela pressão e maus pensamentos, esta “brilhasse”.

Dado isto, uma sugestão para o *character diamond* da “TEENAGE GIRL” pode ser observada no esquema seguinte.

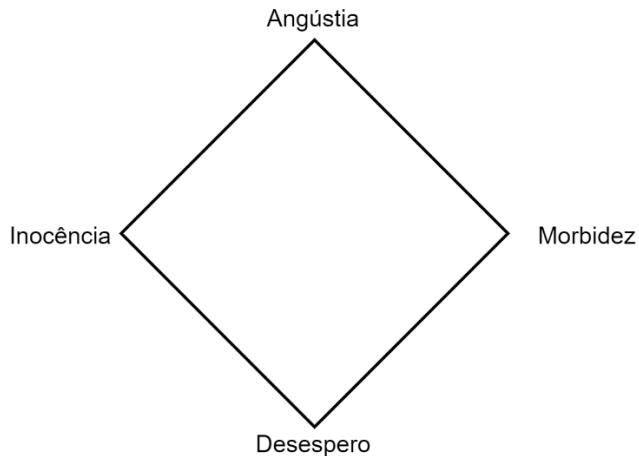


Figura 157 – Character Diamond associado à “TEENAGE GIRL” (Freeman, 2004).

Voltando a recorrer a Sloan para desenhar alternativamente a personalidade da “TEENAGE GIRL”, tem-se primeiramente de analisar novamente cada uma das facetas das dimensões constituintes dos *Big Five*:

- No fator de **Neuroticismo**, selecionou-se a faceta da Depressão, dado o seu estado visível apresentado;
- No fator de **Extraversão**, o autor deste documento deliberou, por exclusão, em não atribuir as facetas de Hospitalidade, Gregarismo, Assertividade e Positividade de Emoções por as mesmas terem em comum a alusão a sentimentos positivos e de camaradagem – relembrar-se que a “TEENAGE GIRL” transmite a ideia de que se sente sozinha; ora, é ilógico conotá-la de gregária. Com as restantes, pareceu adequado associar a adolescente à correspondente à de Atividade – se bem que a própria reforça sentir-se cansada, ela demonstra energia, vontade e vigor em ir à aula;
- No fator de **Abertura**, ponderou-se a faceta de abertura a novas “Emoções” – dado a mesma mostrar-se muito emotiva e, no final do diálogo para com o protagonista, como que ter “aberto as portas” a uma felicidade, mesmo que momentânea;
- No fator de **Amabilidade**, escolheu-se a da Franqueza – ainda que possa não ser evidente e altamente subjetivo, ao presenciar-se o comportamento da “TEENAGE GIRL” e a forma como ela se abriu para com ele, sem rodeios nem necessidade de nada esconder ou manipular, o jogador pode considerá-la franca e genuína;

➤ E, por fim, no fator da **Consciência**, nenhuma faceta pareceu ser adequada para vincular à personagem, dado ela demonstrar uma atitude impulsiva (no sentido de não conseguir controlar os impulsos, por exemplo, na forma quase agressiva com que dialoga com o sénior e na demonstração da flutuação do seu humor).

Acerca do relacionamento para com objetos, é notório o seu gosto pelo idioma japonês – não só pela ânsia em assistir (e não chegar com atraso) à aula, mas também pela forma como se despede do “OLD MAN”, igualmente em japonês. Por último, se a adolescente tivesse de escolher uma ideologia política, esta seria, na ótica do desenvolvedor, o Liberalismo – por realçar a importância do indivíduo na medida em que cada um tem o direito à vida, liberdade e procura pela felicidade (Starr, 2007), contrariando o atual estado de espírito da jovem.

Dado isto, uma nova representação sugestiva da índole da “TEENAGE GIRL” pode ser observada abaixo.

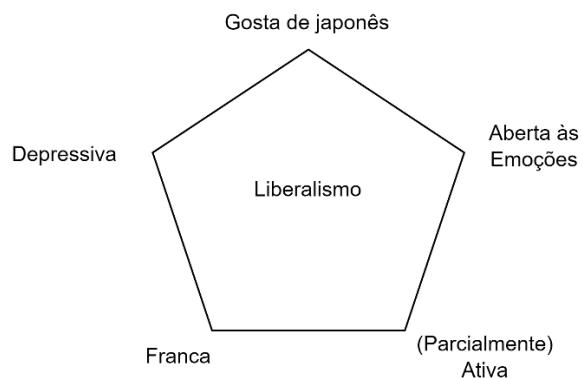


Figura 158 – Representação da personalidade da “TEENAGE GIRL”, na qual se destacam 4 facetas, uma atitude perante objetos e um ponto de vista político (Sloan, 2015).

“ATHLETIC MAN”

Para a formulação do *character diamond* do “ATHLETIC MAN”, é crucial recordar alguns dos traços principais do mesmo que foram declarados ao longo **do Apêndice 7.11**. Entre os mesmos, tem-se:

- **Inocência** – transmitida pela amabilidade e entusiasmo do rapaz ao querer verdadeiramente ajudar o “OLD MAN” e pela forma tão calorosa com que recebe o sénior, que pode nem sempre respeitar a sua privacidade (especificamente, quando dá a sugestão em suportar fisicamente o sénior para que possa chegar ao outro lado);
- **Desinibição** – ilustrada na atitude serena e descontraída com a qual dialoga para com o protagonista; além disso, a atitude em não estar excessivamente preocupado com o que os outros pensam contribui para a sua aura descomplexada (Ackerman & Puglisi, 2013b);

➤ **Símpatia** – na medida em que o próprio sorri frequentemente e, para além de procurar ser um bom ouvinte, também tenta conseguir consolar o sénior e encontrar soluções para que o mesmo saia do “estado de completa apatia”;

➤ **Tolice** – correlacionado com a sua visível inocência, o homem atlético demonstra uma certa dificuldade em acompanhar os raciocínios do “OLD MAN” e intervém com afirmações pouco inteligentes;

➤ **Pacificidade** – tal como o “FLOURIST”, o “ATHLETIC MAN” aceita a sua vida e pessoa imperfeitas, o que lhe garante paz.

Com isto, chegou-se a este esquema exemplificativo, imediatamente abaixo.

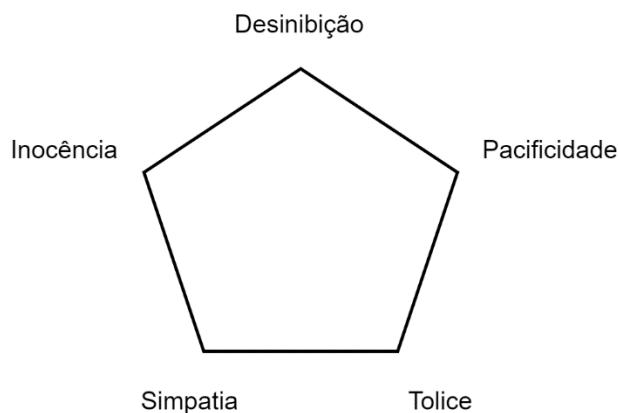


Figura 159 – *Character Diamond* representativa da personagem “ATHLETIC MAN” (Freeman, 2004).

Relativamente à definição das facetas da personagem secundária tendo em conta as dimensões da personalidade:

➤ Nenhuma faceta constituinte do fator de **Neuroticismo** pareceu congruente com a índole do “ATHLETIC MAN”;

➤ No fator da **Extroversão**, revelou-se adequado associar à personagem, essencialmente, duas facetas – a da Hospitalidade, dada a preocupação genuína para com o sénior (exemplificada quando o mesmo se voluntaria para o carregar e no momento em que o questiona sobre a saúde associada aos membros inferiores) e a sua abertura em demonstrar sentimentos negativos em relação ao mesmo, e da Positividade de Emoções, na medida que irradia alegria e entusiasmo quando dialoga com o protagonista, sendo visível a sua competência em sentir um espírito considerável de emoções positivas;

➤ No fator da **Abertura**, a faceta de abertura a “novos Valores” aparentou ser a mais adequada – recordando-se a evolução e força de vontade do jovem em prezar pela sua saúde e aparência física e saúde mental, credibiliza-se que, tal como o mesmo apoiara a sua mudança, haja a plausibilidade do próprio ser mais propenso à aceitação de mudanças em geral;

➤ No fator da **Amabilidade**, destaca-se a faceta do Altruísmo – correlatada com a Hospitalidade definida previamente, onde se pode referir a preocupação em ajudar o “OLD MAN” e em engendrar hipóteses para a melhoria da sua qualidade de vida;

➤ No fator da **Consciência**, nenhuma faceta foi, novamente, selecionada.

Acerca das atitudes individuais, evidencia-se o gosto por si próprio (na medida em que se cuida e se coloca em primeiro lugar face às opiniões de outros) e uma visão política plausível de encaixar na sua personalidade é o Centrismo – por estar associado a uma visão moderada e equilibrada do mundo (Rivlin, 2018).

Com isto, uma sugestão para a representação esquemática da índole do “ATHLETIC MAN” é a seguinte:

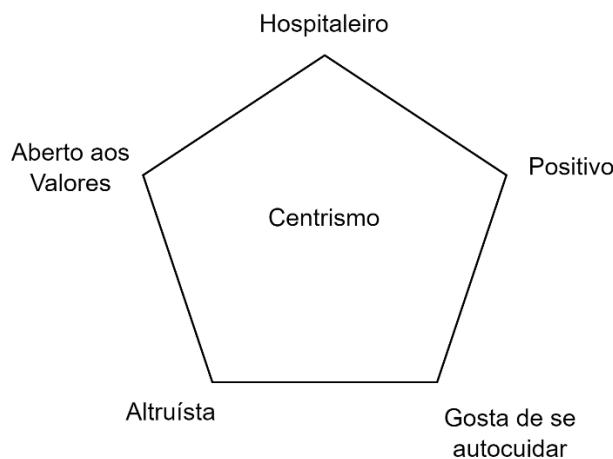


Figura 160 – Representação da personalidade da “TEENAGE GIRL”, na qual se destacam 4 facetas, uma atitude perante objetos e um ponto de vista político (Sloan, 2015).

7.11. Implementação da narrativa no jogo digital (desenvolvimento e justificações)

Aviso

Antes do início do jogo, e dada a violência das temáticas apresentadas na trama, é mostrado ao jogador um aviso – no qual se destaca o PEGI 18, público-alvo do jogo digital, e a discrição do próprio em verificar se deve ou não continuar o jogo.

Prólogo

A divisão da narrativa em sete dias faz alusão à Criação do Mundo, descrita no livro do Génesis da bíblia cristã. Excertos das criações de Deus ao longo dos dias são expostas no prólogo do jogo e resumidas na tabela seguinte.

Tabela 18 – Resumo da semana de Criações de Deus (Igreja de Jesus Cristo dos Santos dos Últimos Dias, 2015).

Dia	Criação
1	Luz
2	Água (nuvens e oceanos)
3	Continentes
4	Sol e Lua
5	Animais aquáticos e Aves
6	Animais terrestres e Homem
7 (epílogo)	Deus decidiu descansar (epílogo)

Em primeiro lugar, e de um ponto de vista superficial, esta referência religiosa tem como intuito mostrar que a fé divina tem a sua devida importância no mundo de jogo – sobretudo, na constituição do protagonista, que é crente. Mas a religião terá apenas este papel? Não, de facto...

Ora, coloque-se uma ênfase no termo “destruição”. Qual o seu antónimo? Para algo ser destruído, este terá, à partida, de existir previamente; terá, digamos, de ser criado. Este conceito de “criação” já foi exibido anteriormente – lembre-se que o objetivo desta componente textual consistia em justificar o aparecimento de referências bíblicas do *Génesis* no prefácio do videojogo, e que nesse mesmo livro é descrita a Criação do Mundo.

Volte-se novamente à tabela situada acima – no sexto dia dá-se a criação do Homem. Pois bem, decidiu-se que na narrativa contemplada no dia 6 estivesse incluída a autodestruição do “OLD MAN”, criando assim um paralelismo entre Deus-Homem e um indício implícito do fim trágico do enredo; o jogador, ao avançar na história, é testemunha de que nesse dia é evidenciada uma tentativa de suicídio por parte do protagonista, no mesmo dia em que Deus o havia criado.

Por fim, a alusão religiosa também foi importante para fazer um último paralelismo – no epílogo (dia 7 na tabela 17), é descrito que Deus descansa, logo após o término misterioso do jogo no sétimo dia, no qual é dito por um sujeito não identificado que “OLD MAN” acabara de acordar; assim, tanto Deus como o “OLD MAN” se encontram a descansar no sétimo dia, após cada um ter concluído a sua “obra”.

DIA I

O primeiro dia de enredo apresenta, desde logo a níveis visuais, o mundo de jogo e um personagem jogável: o jogador encontra-se perante um espaço urbano semelhante a uma avenida e conhece um sénior, o “OLD MAN”. Chegado ao local, um dos primeiros diálogos⁹³ do mesmo consiste no seguinte.



Figura 161 – Um dos primeiros diálogos no qual aparece o protagonista “OLD MAN”.

Repare-se no seu conteúdo – o idoso pretende pedir ajuda para poder atravessar a estrada. Por enquanto, o jogador não sabe o porquê do mesmo necessitar dessa ajuda – pode supor que, devido à velhice, precise de acompanhamento para de forma maneada poder atravessar a rua mais rapidamente, como pode pensar que o senhor tenha algum problema auditivo que o impeça de prestar sozinho a devida atenção ao ecossistema rodoviário, ou pode pura e simplesmente ter medo ou outra hipótese qualquer; neste momento, apenas é conhecido o objetivo do personagem, e não a razão por detrás desse objetivo. Sendo assim, o jogador tem, por esta altura, três grandes respostas que constituem a primeira parte de um roteiro segundo Syd Field, designada por *Apresentação*: mundo, personagem principal e seu propósito (Field, 1995).

Após a exposição inicial, é dada a possibilidade ao jogador, na pele do “OLD MAN”, de explorar o virtual que lhe é ostentado: um esquema-resumo das opções disponíveis é mostrado no **Apêndice 7.8**.

Posto isto, deduz-se que, e a partir da análise do diagrama, que para a conclusão do nível correspondente ao primeiro dia o protagonista terá de interagir, obrigatoriamente, com os “TRIPLETS” e “MAN WITH HOOD”, sendo que a segunda opção estará bloqueada enquanto o próprio não interagir, primeiramente, com a primeira.

⁹³ Entenda-se por diálogo qualquer interação que envolva, no mínimo, uma personagem, e que seja mostrada em formato textual; no caso supracitado, não ocorre verdadeiramente um diálogo no seu sentido lato, já que o “OLD MAN” se encontra, no momento da ação, sozinho. Assim, pede-se que estes momentos, nos quais uma personagem parece falar sozinha, sejam interpretados como uma extensão do seu pensamento intrínseco – como se o jogador tivesse acesso ao seu diálogo interno (Marzola, 2023).

• Inspeção do ambiente

Como pode ser identificado pelo esquema anterior, a personagem principal pode, no total, inspecionar 8 elementos – onde também o próprio está incluído, isto é, existe a possibilidade de o jogador inspecionar o próprio protagonista. Para maior facilidade de distinção de ações, considerou-se que fosse possível inspecionar e não interagir com o “OLD MAN” no esquema, de modo a liberar a interação para quando duas personagens estão envolvidas, em detrimento de uma inspeção, em que o protagonista está só.

“OLD MAN”

Este movimento tem dois intuios: em primeiro lugar, localizar o protagonista na avenida. Note-se que não há nada que distinga o seu avatar das restantes personagens – todos são representados, em ponto pequeno e com vista de cima, através de bonecos humanoides vermelhos. Deste modo, um dos desafios lançados ao jogador é o de se “achar a si próprio”, à medida que vai percorrendo cada personagem com o mouse – que apesar de ser opcional para a conclusão do dia I, promove uma maior transportação⁹⁴. Como? Ao reforçar o intuito do protagonista – atravessar para o lado contrário da avenida. Contudo, desta vez, uma nova informação é adicionada, como pode ser verificado a seguir.



Figura 162 – Resultado da inspeção para com “OLD MAN”.

Veja-se que, para além do próprio referir que está a tentar arranjar forma de atravessar (ao procurar alguém que o socorra), ele especifica que necessita de uma flor para oferecer. Deste modo, achar uma flor constitui o segundo objetivo do protagonista. Então, e agora? Qual é a ordem de cumprimento dos requisitos? O senhor precisará da flor para antes ou depois de ter atravessado? Mas afinal, para que servirá a flor? O jogador aperceber-se-á ao longo do nível-dia que, geralmente, o senhor procura mais avidamente alguém para trespassar

⁹⁴ Transportação refere-se, como já foi apresentado anteriormente, ao envolvimento profundo do jogador ao mundo imaginário de modo a sentir-se “realmente ali, a vivenciar os acontecimentos” (Farber & Schrier, 2017).

a passadeira – e que a planta acaba por surgir naturalmente à medida que se vai alimentando um diálogo para com uma personagem não-jogável incapaz de o ajudar a atravessar.

FLOWER SHOP

Admitindo que o jogador tenha consciência da necessidade de obtenção de uma flor, torna-se lógico como primeira tentativa dirigir-se ao florista; e mesmo que o próprio não tenha inspecionado o “OLD MAN” previamente, dado não existir uma ordem concreta de interação neste nível a não ser a linha dramática anteriormente descrita, neste movimento o participante familiariza-se com a importância da planta. Todavia, o sénior revela que não traz dinheiro consigo.... Parece contraditório, certo? O sénior entende que um objeto desse tipo tem de estar na sua posse, mas a resolução mais rápida – a sua compra, ainda por mais havendo um florista no local – não é considerada pelo mesmo de antemão; saiu de casa sem um tostão. Estará ele a esconder alguma coisa? Assim, a possibilidade de inspeção do florista tem como finalidade, para além de dificultar ao jogador a tarefa de achar uma flor – oferecendo uma experiência de *gameplay* menos *straightforward* ao estar perante um problema sem soluções óbvias, o que pode fomentar a envolvência emocional do jogador (Freeman, 2004) -, demonstrar de maneira muito ténue um certo mistério envolvendo o protagonista e as suas razões que o fazem agir.

COFFEE SHOP

Outra oportunidade de inspeção é para com o café – que no primeiro dia não entrega nenhuma utilidade, o que irá mudar em futuros episódios.

AVENUE

“OLD MAN”, ao observar os seus arredores (o que se traduz pelo jogador inspecionar a avenida), repara que a avenida parece “viva” de tão movimentada que está; há várias pessoas nos passeios e muitos carros a circular. Mas é um vivo particular – a natureza selvagem, por exemplo, já se encontra rarefeita na área devido à modernização, pelo que não é um vivo no seu sentido lato: é mais uma espécie de sintetização artificial que promoveu o renascimento da avenida, adquirindo uma “vivência” adequada aos dias atuais. Ora, isto é precisamente o que o sénior, na verdade, não fez – ele não acompanhou a passagem do tempo, não se modernizou e ficou, pelo menos na sua perspetiva interna, agarrado ao passado que, inclusive, recorda com nostalgia ao ver, realmente, a flora a desvanecer. Assim, este movimento teve como fim antecipar o tipo de personalidade do “OLD MAN” – alguém passivo, sem objetivos a longo prazo e com medo de dar o primeiro passo por se ter acomodado com o seu eu do passado, não evoluindo (Schmidt, 2001). E porque não evolui? Porque parece perdido? Será que a recordação de um passado seu é um indício de que há algum acontecimento, lá atrás na linha cronológica, que o tenha marcado? O jogador poderá

questionar estas e/ou outras perguntas, aguçando a sua curiosidade perante a narrativa, o que, por si só, promove a criação de emoção, o que, consequentemente, fomentará a empatia.

Mais, também dá para notar uma faceta mais depressiva do protagonista, quando o próprio afirma sentir-se cabisbaixo e compara a sua força de viver com o mundo natural presente na avenida, que é, aliás, quase inexistente – como se pode reparar pela maior densidade de imóveis, nomeadamente comerciais, e do abate das árvores. Relembre-se um aspeto que já fora referido no parágrafo anterior – a natureza da avenida esmoreceu-se, porque se modernizou; ora, a sede de vida do sénior também esmoreceu, mas por razões contrárias – ele manteve-se igual, não progrediu. Assim, pode-se interpretar este episódio como um indício de uma possível consciencialização, ainda que branda e ténue, da sua falta de equilíbrio emocional e bem-estar- ele reparar que o seu sofrimento devido a algum conhecimento passado o está a impedir de usufruir do seu presente, e que algo tem de ser mudado na sua atitude. Esta ideia também é apoiada pelo facto de humor deprimido ser um dos sintomas principais associados à *Major Depressive Disorder*, para além da ruminação acerca de experiências passadas, nomeadamente com conteúdo negativo, estar associada a esta patologia (Fan et al., 2015) e a um estado de melancolia, aqui evidente.

TREES

Outro movimento disponível para o jogador, reforça o lado letárgico do “OLD MAN” e esta constante lembrança de tempos longínquos já apresentada no ponto anterior, o que lhe confere uma personalidade baseada no arquétipo *Lost Soul* – um indivíduo deprimido que abandonou as suas ambições, que reage a eventos em vez de os criar, que não segura o leme da sua própria vida e vai apenas vagueando, além de geralmente ser reconhecido como aquele que se manteve igual desde a infância (Schmidt, 2001).

Também se pode referir, aqui nesta cena envolvendo a inspeção do tronco de uma árvore por parte do protagonista, um certo lado irritável demonstrado pelo mesmo – rapidamente perde o controlo das suas emoções, evidenciando ainda mais o seu lado neuroticista. Esta postura encolerizada pode estar associada à sua patologia depressiva: apesar de no DSM-5 o sintoma de irritabilidade apenas constar nos diagnósticos de depressão para crianças e adolescentes, a presença de irritabilidade pode comprovar-se ser um prognosticador de depressão, pelo que há quem defende a revisão dos indicadores no manual supracitado (Vidal-Ribas & Stringaris, 2023).

BOLLARD

A presença de mecos na borda dos passeios da avenida transtorna o sénior – segundo o próprio, é comum seniores tropeçarem nos mesmos. Porque será? Não é revelado nada a respeito disso, nem o protagonista comenta acerca de qual será a causa, mas o jogador poderá deduzir tratar-se da altura reduzida dos mesmos; o jogador pode imaginar que, realmente, e

dada a baixa estatura dos mesmos, seja relativamente simples tropeçar-se num dos mecos. Esta aparição é baseada na existência de mecos que provocam quedas de pedestres em Ovar – representação visual do momento no **Apêndice 7.6**.

Desta forma, pretende-se criar um mundo de jogo o mais realista possível (mesmo com características menos positivas), com o qual o jogador se possa identificar – porque, nomeadamente, na sua terra, também ocorrem estas casualidades – no sentido de mostrar verossimilhança, que é o grau em que um mundo de jogo é consistente, reconhecível e com características suficientes que o tornem credível, para com o mundo real (Heron & Belford, 2014). A verossimilhança é considerada um requisito para a criação de imersão num mundo de jogo, o que consequentemente diligencia a empatia (Grimshaw et al., 2011).

Além disso, este episódio resultante da inspeção dos mecos faz com que o protagonista transmita um certo ar cómico e espontâneo – ao referir que, por usar dentadura postiça, não se arrisca a partir nenhum dente seu. O que tem de ver uma coisa para com a outra? À partida, nada, porque mesmo sendo artificial, o dente de uma placa pode sofrer mazelas – se o jogador seguir esta linha de raciocínio, chegará a um consenso de que esta manifestação do “OLD MAN” não faz muito sentido e parece ter surgido do nada e, por isso, transmitindo espontaneidade. Contudo – é realmente verdade que ele não poderá danificar nenhum dente original seu – desde já por não restar nenhum; assim, se o próprio, na sua intervenção, estivesse apenas a considerar a hipótese de se tropeçar, perder um dente natural, esta mostra-se descabida – o que destaca ainda mais este seu carisma lerdo. Outra possível interpretação por parte do jogador é que, e como não poderá nunca mais magoar nenhum dente original, o mesmo não esteja preocupado que tenha algum incidente que envolva os mecos e lhe traga prejuízos aos implantes postiços – o que pode patentear um começo de alienação de si próprio; perda e desconexão de si mesmo e do rumo da sua vida, pelo que tudo o que lhe possa acontecer não será deveras relevante.

TRAFFIC SIGN

Outra inspeção possível de ser conduzida durante o primeiro dia de jogo é para com o sinal de trânsito. Perante o seu discurso, nota-se que a contemplação do mesmo lhe relembrava algo que lhe acontecera, e no qual outro sinal de trânsito, “não o atual, mas outro semelhante” também esteve envolvido (porque tal como a avenida sofreu alterações evolutivas, a sinalização foi atualizada – novamente alusão à modernização); tendo em conta tratar-se de um sinal regulador de velocidade para veículos (dada a sua forma e coloração), aliado ao comentário culposo de falta de atenção para com este dito pelo próprio protagonista, é subentendido que ele esteve envolvido, possivelmente, em algum tipo de acidente de carro no mesmo local. Deste modo, este diálogo serve como indício para a causa do tormento do “OLD MAN”, retratada ao longo do jogo – o incidente de viação que vitimou a sua esposa, irá descobrir o jogador, mais tarde.

PERSON ON THE OTHER SIDE

Finalmente, atinge-se agora a derradeira alternativa de inspeção para com o mundo virtual, aquando do dia 1 – uma tentativa de comunicação para com um sujeito que se encontra do lado contrário da avenida. Ora, sabendo que o protagonista necessita de auxílio para a travessia com início do lado onde se encontra, parece irrelevante tentar consultar alguém do outro lado, até porque ele está perante muitas outras pessoas, na mesma berma onde se encontra (isto é, mais próximas), que lhe podem assistir.

• Interação com personagens

“TRIPLETS”

A primeira interação protagonista-personagem pertinente para o avanço da trama, a aparição de trigémeos⁹⁵ tem como intuito descomprimir a temática séria do jogo – a convivência com a depressão -, oferecendo um momento fundamentalmente cômico, para além de ser o meio de cumprimento de um dos objetivos de jogo – a obtenção de uma flor (apesar de, nesta altura, o jogador desconhecer o seu real significado) – e de aprofundar a caracterização do protagonista.

Nos media digitais é recorrente a aparição de triplets – tem-se como exemplo os trigémeos Harris, Hubert e Hamish, irmãos de Merida, protagonista do filme *Brave* (2012), as adolescentes Alex, Clover e Sam da série de desenho animado francesa *Totally Spies!* (2001-2014) e os sobrinhos Huey, Dewey e Louie do pato Donald. Muitas vezes o que os distingue, para além da indumentária de cor diferenciada, é a sua personalidade. Seguindo a mesma tendência, procurou-se caracterizar brevemente cada um dos trigémeos no jogo digital desenvolvido, pesquisando traços que os pudessem definir que não fossem estranhos para o espetador – o recurso um padrão de comportamento facilmente reconhecível pelo jogador, pode fomentar a empatia (Hart, n.d.). Para isso, fez-se uma comparação entre os mesmos, recorrendo-se não só à sua atitude comportamental, mas também à sua aparência, comparando figuras que se localizam no **Apêndice 7.7**.

Abaixo é exibida uma tabela comparativa das particularidades de qualquer personagem por cada tripléto usado como inspiração, finalizando-a com os traços declarados para as personagens do jogo.

Tabela 19 – Características de triplets em vários elementos audiovisuais.

	<i>Brave</i> (Chapman & Andrews, 2012)			<i>Totally Spies!</i> (Berry & Jadin, 2001)			<i>DuckTales</i> (Magon, 1987)			<i>OneGai</i> (protótipo)		
	Harris	Hubert	Hamish	Sam	Clover	Alex	Huey	Dewey	Louie	1	2	3
COR	Igual	Igual	Igual	Verde	Vermelho	Amarelo	Vermelho	Azul	Verde	Castanho	Verde	Azul
APARÊNCIA FÍSICA	Igual	Igual	Igual	Magra, Caucasiana, Cabelo alaranjado	Magra, Caucasiana, Cabelo loiro	Magra, Asiática, Cabelo negro	Igual	Igual	Igual	Igual	Igual	Igual
TRAÇOS	Extroversão, Aventura	Empirismo	Emoção	Inteligência, Lógica, Maturidade	Esportaneidade, Impulsividade, Aventura	Modéstia, Lealdade, Emoção	Inteligência	Aventura, Impulsividade	Creatividade, Preguiça	Lógica, Criatividade	Esportaneidad e, Impulsividade	Emoção

⁹⁵ Apesar de um tripléto – conjunto de três pessoas – não significar necessariamente que as mesmas estejam gémeas sanguineamente ligadas (como é o caso em *Totally Spies!*), para efeitos de contexto narrativo no jogo desenvolvido estas duas palavras são interpretadas como sinónimas.

Fazendo então a análise prévia das referências, aferiu-se o seguinte:

1. Admitindo a hipótese de serem trigêmeos (isto é, serem semelhantes em aparência física), para uma melhor distinção entre eles é adequado o recurso a cores diferentes, nomeadamente para as suas indumentárias;

2. A recolha dos traços gerais psicológicos das mesmas serviu como base para o desenho de cada um dos irmãos – alguns dos conteúdos foram reaproveitados para a conceção inicial das personagens e posterior escrita dos seus diálogos.

Sendo assim, acabou-se por definir o “TRIPLET 1” como o mais lógico – é, particularmente, o que explica ao sénior a razão (ou seja, a lógica) da sua comparência naquele espaço público, mantendo um semblante controlado; é igualmente, de entre os três, o que parece ser mais inteligente e imaginativo – é o próprio que elabora um paralelismo entre o “OLD MAN” e uma personagem de um conto que o pai lhes havia lido, o que deixa transparecer uma certa criatividade e uma capacidade de abstração, de imaginar o que não é visível – o que é reforçado, mais uma vez, quando ele imagina o protagonista a servir-se dos mesmos como alimento.

Depois, tem-se o “TRIPLET 2”; desembaraçado em dizer o que pensa, pode ser interpretado como arrogante e carrancudo, mesmo perante adultos. No caso da sua aparição no jogo, o seu envolvimento na conversa para com o protagonista cinge-se, sobretudo, nestes dois aspetos: uma aversão em dialogar para com o mesmo (e a prontidão com que o admite), e o vangloriar do tripleto, no qual ele está, naturalmente, incluído. Ora, a intenção era de tornar o “TRIPLET 2” o irmão com os traços, digamos, menos positivos – a impulsividade com que renuncia abertura para diálogo com o sénior, aliada a expressões faciais de desprezo, exibem o seu temperamento impetuoso, isto é, que não se preocupa com as consequências (como ferir as suscetibilidades⁹⁶ do protagonista) e mostram um lado maldoso. Relativamente à espontaneidade, esta pode ser identificada quando o próprio reage sem pensar, ao engrandecer-se a ele e aos irmãos (ao relembrar que eles são “poderosos” e “capazes”)⁹⁷.

Ultimamente consta-se o “TRIPLET 3” – que desde a sua primeira intervenção, transmite uma aura de *weirdo*⁹⁸: as suas intervenções chegam a ser perturbantes, como quando exalta a sua excitação na possibilidade em ser devorado pelo sénior, tal é o seu fascínio

⁹⁶ Interpreta-se suscetibilidade como a capacidade de receber impressões ou sensações, ou seja, pode ser vista como sinónimo de sensibilidade (*Suscetibilidade - Dicionário Online Priberam de Português*, 2023).

⁹⁷ É provável que se note alguma dificuldade em balizar os conceitos de “impulsividade” e “espontaneidade” para o segundo irmão por parte do autor; em realidade, essa é uma dúvida discutida por muitos online. Neste caso, considerou-se que ambos se referem ao “ato de agir sem grande planeamento ou pensamento prévio” (*[Vocabulary] - Impulsive or Spontaneous / UsingEnglish.Com ESL Forum*, 2011); porém, a impulsividade acarreta uma conotação maioritariamente negativa por estar associada a comportamentos de capricho e falta de consideração pelas consequências, enquanto a espontaneidade é vista como uma característica positiva sem más intenções na qual, mesmo não tendo havido planeamento, ocorre um tempo de pensamento acerca das consequências para um dado indivíduo ou outros (Maynard, 2018).

⁹⁸ Alguém que se comporta estranhamente e de modo excêntrico (*WEIRDO / English Meaning - Cambridge Dictionary*, 2023; *Weirdo Synonyms / Collins English Thesaurus*, 2023).

por ele (e, possivelmente, por tudo o que represente o “mal”, dado o idoso ter alegadamente matado e comido a mulher no conto e posteriormente a sua referência eufórica ao conceito de assassino em série). No entanto, e apesar de mostrar-se um pouco assustador, é o que se revela mais emotivo dos três, aceitando conversar e ajudar o sénior ao entregar-lhe a flor que havia colhido para outros afazeres e permitindo a retoma do enredo.

Em suma, o comportamento perante o protagonista é resumido na tabela seguinte.

Tabela 20 – Paralelismo entre os diversas posturas adotadas por cada um dos “TRIPLETS”.

TRIPLET	1	2	3
COMPORTAMENTO	Neutro	Negativo	Positivo

Com o objetivo de terminar esta secção, considera-se em referir que este diálogo também serviu para mostrar um lado tanto brincalhão como inteligente (consciente da oportunidade) do sénior: este ao aperceber-se da ingenuidade dos meninos, entra na diversão e encarna o “papel de vilão da história” – esta dedução parece lógica e plausível. Mas e se o jogador atentar novamente aos objetivos do sénior – obtenção de uma flor e a travessia da avenida – uma teoria que possa surgir na sua mente é a de isto constituir como que uma tentativa aflita de arranjar ajuda – demonstrando alguma consciência de caráter.

“OLD LADY”

Outra das conversações disponíveis no primeiro dia, é a velha quem inicia o diálogo aquando da presença do “OLD MAN” – o que aparenta ser um comportamento inesperado para o mesmo; sendo ele o que necessita de auxílio, previa-se que fosse o iniciador de conversa, o que pode indicar uma vontade da senhora em dar-se a conhecer. Nessa mesma primeira intervenção, ela elogia o encanto do protagonista, o que leva ao jogador a ponderar duas opções – ou a mesma, cultivada por valores de etiqueta e boa educação, apenas o pretende cumprimentar ao interpelá-lo, ou existe, realmente, um desejo superior.

Continuado o diálogo, é revelado ao jogador que a velha possui um interesse carnal para com o protagonista, salientando um comportamento promíscuo e impulsivo – destacado pela ânsia urgente em conhecer o sénior e, subentende-se, pelo desejo de relação sexual com ele. Esta postura que realça esta ânsia e comportamento sexual compulsivo, aliada à promiscuidade⁹⁹, leva a identificar a personagem como ninfomaníaca. Para além disso, é possível vivenciar alguma tendência para a impulsividade no seu comportamento insistente em querer satisfazer o seu apetite com o protagonista – note-se a prontidão com que reage à hesitação do protagonista, desvalorizando o significado do que ambos poderiam fazer, juntos (quando declara que não se importa que o mesmo ame outra pessoa), tamanha é a urgência em satisfazer-se sexualmente.

⁹⁹ Uma atitude promíscua é aquele que viola o que é considerado moral e, deste modo, é considerada libertina (que não tem ordem); a nível sexual, designa o ato de relacionamento para com vários parceiros sexuais (*Promiscuidade - Dicionário Online Priberam de Português*, 2023).

Ao longo desta intervenção, o protagonista “OLD MAN” mostra-se reticente para com a personagem secundária e confuso para com a sua atitude – acabando, por fim, por colocar término à conversa. E a postura que ele adota para o desempenhar é que torna esta interação importante – é a primeira vez que há a referência a uma «ela»¹⁰⁰ com a qual ele “começou algo” e com a mesma o irá “terminar”, deixando implicitamente no ar a teoria de que ele está envolvido num relacionamento amoroso; note-se, contudo, da imprecisão da mesma – o coração do sénior “fora” tomado pelo amor a uma figura feminina com a qual começara algo no passado, mas como estará a relação no espaço temporal da trama? O jogador não sabe – pode sempre especular que a homenagem da visita diária e oferenda é para com uma mulher que perdera e, tamanha é a sua lealdade para com ela que recusa qualquer amor e prazer material de outra fêmea, sem certezas. Ora, este manter de mistério é uma forma de manter o jogador no jogo ao ser considerado uma “Técnica de Emoção” (Freeman, 2004).

Para terminar, é legitimada a conceção de que a “OLD LADY” represente o mal, o perigo que, sabendo o contexto da trama (a constante lembrança e homenagem a um ente querido), procura rasgar a ligação que o protagonista tem para com a defunta (possível quebra de sentimentos e da lealdade); é como se fosse o pecado que ele tem a todo o custo de evitar consumir. Então, esta personagem pode ser cognada com o arquétipo de *femme fatale*¹⁰¹, para além de, e de acordo com a psicologia junguiana, tratar-se do arquétipo *anima* – a contraparte feminina do homem que alude ao desejo sexual (Jung, 1981; Tillman, 2019). Consoante esta informação, seguem-se alguns exemplos sugestivos para a conceptualização da “OLD LADY” previamente descrita: personagens idosas que remetem para a ideia de perigo e *femme fatales* – que podem ser analisados no **Apêndice 7.7**.

Esta conotação do término de uma ação com alguém que, por pressuposição, não está presente, por parte do protagonista volta a expor suavemente uma faceta pingarelha¹⁰² e melancólica, o que pode decifrar um princípio de vontade interna em querer terminar com a própria vida.

“TEEN”

O adolescente é também um dos NPCs que inicia o diálogo com o protagonista, aquando da interação. Desde cedo é percetível uma postura ríspida e grosseira por parte do “TEEN” – através da linguagem indelicada com a qual trata o “OLD MAN”, chamando-o de

¹⁰⁰ O dia I é reconhecido por ser aquele que, inicialmente, oferece uma variedade de movimentos possíveis sem uma ordem obrigatória de ser seguida; por isso, não há a garantia certeira de que será a primeira vez que o jogador ouvirá um comentário a alguém do género feminino – o mesmo também acontece quando o protagonista dialoga com o “POLICEMAN”, ao declarar firmemente que não pretende abandonar o seu lar, pois fá-lo lembrar a presença “dela”. Todavia, é mais presumível que a entidade “ela” citada na conversa com a “OLD LADY” seja uma amante do que a referida com o “POLICEMAN” – admitindo o alheamento do jogador, se o próprio interagir primeiramente com o “POLICEMAN”, ele não necessariamente irá interpretar “ela” como uma amante: existe uma diversidade de especulações nas quais pensar de figuras femininas que possam ter vivido com o protagonista sem envolvimento amoroso, como um caso de uma amiga, de uma parente, etc.

¹⁰¹ É uma personagem comum de uma mulher misteriosa, bonita e sedutora cujos encantos atraem os seus amantes, levando-os frequentemente a armadilhas comprometedoras e mortais (Mainon & Ursini, 2009).

¹⁰² Alguém que se mostra fraco e sem vigor e vontade (VxMag, 2023).

“idiota” e fazendo alusão ao seu aspetto barrigudo. Além disso, recorre a expressões ofensivas e palavrões. Assim, o adolescente revela uma personalidade extremamente impulsiva e irritável.

No entanto, repare-se que, quando o próprio transmite que não tem família, a sua postura muda drasticamente – o que pode também ser visto pela expressão facial. O jogador pode então deduzir que, para além da índole já identificada, o adolescente tenha uma elevada instabilidade a nível emocional – e que uma das causas possa ser algum evento familiar traumático, tendo em consideração que ele anuncia possuir nenhuma família. Dadas estas informações, o adolescente pode ser descrito como pertencente simultaneamente aos arquétipos de *Rebel* e *Troubled Teen*:

➤ **Rebel** por caracterizar-se como alguém desobediente e irritadiço, capaz de maltratar o próximo (como o faz com o protagonista) com o intuito de chocar (Mark & S. Pearson, 2001);

➤ **Troubled Teen** por tratar-se de um adolescente com atitude rebelde com um passado difícil (o que é uma aceção plausível dado o mesmo relatar não ter familiares), que manifesta um comportamento irresponsável (não se preocupando com boas maneiras, por exemplo) e vulnerável; outra das particularidades deste arquétipo é a dissimulação do verdadeiro eu – a atitude agressiva exterior camuflar a sua verdadeira personalidade, de modo a protegê-lo emocionalmente (Schmidt, 2001); volta-se a chamar a atenção de que quando o mesmo revela não ter ninguém, é como se por momentos essa armadura tivesse desvanecido.

Relativamente ao aspetto físico, a sua aparência foi levemente inspirada na personagem Ming do videojogo *Sleeping Dogs* (2012) – pertencente à etnia mongoloide setentrional¹⁰³ na qual se destaca a ausência de cabelo e semblante carregado.



¹⁰³ Os mongoloides setentrionais, também designados por centro-asiáticos, possuem uma cor de pele, cabelo e olhos mais clara, cabelos menos duros, lábios delgados e um rosto grande e achatado (Bardine, 2023); em linguagem comum, é referida como “etnia chinesa”.

Figura 163 – Ming, personagem secundário em *Sleeping Dogs* (United Front Games, 2012).

Sendo membro de um gangue e traficante de cetamina¹⁰⁴ de baixo nível, serviu como base para a conceptualização visual do “TEEN”; ambos possuem um comportamento indisciplinado.

O intuito da disposição desta personagem no jogo foi de permitir uma maior contextualização acerca da vida quotidiana do sénior – o próprio confessa encontrar-se na mesma situação que o “TEEN”, mostrando-se empático para com ele, pois também não tem parentes. Dada a revelação, o “OLD MAN” volta a transmitir instabilidade emocional.

E ainda teve como objetivo fazer referência à incapacidade de o Homem comum dar apoio psicológico significativo para quem sofre de perturbações de humor – na ocasião em que o jovem brutalmente afirma não se tratar de um psicólogo. Apesar desta ser uma opinião pessoal do autor do protótipo e deste documento, basta fazer uma breve pesquisa online – onde existem guias sobre como ajudar alguém com depressão (M. Smith et al., 2023) e artigos sobre como lidar com a falta de apoio (Schimelpfening, 2023) – para reparar nesta deficiência.

Sabendo que o jogo elaborado foi concebido pela perspetiva pessoal do desenvolvedor relativamente à doença – dado o mesmo ter sido diagnosticado com depressão – admite-se a hipótese de o mesmo não adotar uma postura neutra quanto este assunto; de facto, acima foi expressa a sua posição que condena a falta de compreensão e apoio. Assim, e apesar dos preconceitos não deverem ser aceites *per si*, a percepção de que nada é completamente neutro na conceção de jogos é relevante – porque só assim o jogo será ressonante emocionalmente, para além de que alguns podem ser úteis se adicionados (Sampat, 2017). Neste caso, o objetivo foi de, implicitamente, julgar a atitude de quem não dá esse apoio emocional. Na verdade, é algo que o autor desta dissertação vivenciou – em momentos menos positivos quando procurava consolo nos próximos de si, estes procuravam terminar a conversa e relembravam que não eram psicólogos, pelo que não era com eles que deveria de falar. A repulsa para com os frágeis existe, e o estigma é notório. E é algo que, na ótica do autor, deveria de ser alvo de mudança.

“LASS”

O jogador pode escolher interagir com uma jovem misteriosa, morena e de cabelo púrpura – uma personagem que, e após várias tentativas por parte do sénior, nunca lhe responde verbalmente. Porquê? Não se sabe ao certo, embora o próprio ter deliberado a possibilidade de ela não saber a língua inglesa.

O “OLD MAN” acaba por tentar dialogar com a moça em espanhol, algo que parece descabido e idiota – porquê espanhol e não outro idioma qualquer? Em último caso, o jogador pode tentar justificar a atitude do sénior dada a coloração de pele da mesma, semelhante à latina – porém, não passa de especulação. Deste modo, pretende-se realçar uma outra dimensão do protagonista: a sua ingenuidade e sentido de inocência ao pretender ser receptivo

¹⁰⁴ Cetamina é um anestésico usado clinicamente para a indução e manutenção de anestesia geral (K. Davis, 2023); todavia, é também utilizada como droga recreativa por produzir distorção visual e auditiva e distanciamento da realidade (United States Drug Enforcement Administration, 2023).

e querer comunicar para com ela (*This Is Adult Life*, 2017), tentando fazê-lo a todo o custo através de, nomeadamente, comportamentos disparatados.

A intenção de usar um personagem silencioso vem do videojogo *Vampyr* (2018), que traz uma personagem secundária de nome Camellia. Deste modo, tal como a última, a “LASS” poderia criar um efeito de curiosidade no jogador, visto o mesmo poder perguntar por qual a significação em ela ser muda no jogo. Este efeito de mistério, apesar de ilusório, uma vez que a “LASS” nunca mais aparece na trama, serviria assim para criar ânsia em descobrir o seu segredo – promovendo a criação de emoções (Freeman, 2004).



Figura 164 – Camellia, jardineira muda de *Vampyr* (Dontnod Entertainment, 2018).

Independentemente do número de vezes que o protagonista Jonathan Reid tente interagir com a mesma, ela nunca enuncia uma única palavra, dando-lhe uma aura misteriosa não só para o jogador, mas para os outros personagens do jogo. A intenção foi, então, de dar essa particularidade à “LASS” para fomentar essa curiosidade.

“POLICEMAN”

Outra interação para com uma personagem secundária no primeiro dia do enredo é com um homem que alega ser um polícia à paisana. A decisão em inserir um polícia não fardado tem que ver com dois aspetos:

➤ **Desenho do personagem** – se se optasse pela farda, seria necessário o desenvolvedor modelá-la o que, tendo em conta o tempo limitado e a falta de experiência de desenho do autor, iria complicar o processo de criação;

➤ **Relação para com a trama** – note-se que, e apesar de ser sempre possível especular (sobretudo após a exibição de um dado comportamento), todas as personagens no jogo aparecem, à primeira vista, serem normais: se o jogador pudesse ver, pela primeira vez, cada um dos personagens sem que nenhum diálogo seja revelado, ainda que todos sejam diferentes, cada um pode ser encontrado na sociedade de igual para igual – porque, aliás, todos são seres humanos. Considere-se os seguintes casos:

- 1) Um cidadão comum é abordado por um polícia de uniforme;
- 2) Um cidadão comum é abordado por um polícia à paisana (sem, inicialmente, ter consciência disso).

Na situação 1, o cidadão saberá, em princípio, com quem está a lidar – porque a farda é um identificador claro de uma figura de autoridade (Police 1, 2015) – e, por isso, comportar-se-á de modo mais previsível: retacado e cuidadoso, com receio de represálias, já que a vestimenta serve, também, como método de intimidação (Abramson & Denenberg, 2022). Pois bem, pode-se deduzir que, e à conta da disparidade social demonstrada a nível visual através da indumentária, que o cidadão terá, neste caso, uma maior resistência em comunicar para com o policial – é como se eles não estivessem de igual para igual.

Por outro lado, na situação 2, e pressupondo que o indivíduo desconhece tratar-se de um agente de autoridade, ele irá enxergá-lo como um cidadão comum, como ele e os que o rodeiam; não terá em mente a suposição de que, ao ser abordado pelo mesmo, este esteja, nomeadamente, a infringir a lei – porque a sua identidade está, na verdade, escondida. Deste modo, quando abordado, não mostrará tanta oposição.

Ora, mantendo esta igualdade, nem que seja a nível imediatista, dá-se a entender que “todos têm o seu lugar na vida quotidiana” – permitindo, à primeira vista, a partilha de todos os intervenientes da trama com o arquétipo *Everyman*: uma pessoa regular a construir a sua vida. Isto tem como objetivo criar uma ligação imediata entre o jogador e as personagens – uma vez que o recurso a este arquétipo tem como intuito representar o jogador na história. O espaço do enredo não lhe é estranho – com certeza se terá movimentado numa avenida – e terá convivido ou estado em lugares com todo o tipo de sujeitos; o que o jogo lhe transmite, num primeiro impacto, é algo que ele já conhece.

Tendo em conta o suprarreferido, imagine-se que o “OLD MAN” é interpelado pelo polícia, vestido à civil. Naturalmente, e como já foi dito, irá assumir tratar-se de um cidadão comum; porém, e se este último revelar ao sénior a sua verdadeira identidade profissional? As reações do protagonista podem ser muitas – e uma delas, pode-se assumir, é a de mostrar-se surpreso e incomodado. Ora bem, tentou-se, então, recriar este comportamento no diálogo que o “OLD MAN” tem para com o “POLICEMAN” – podendo o jogador assumir que, realmente, o sénior parecer assumir uma postura de alguém desconfortável e de certa forma desiludido relativamente à descoberta: ele próprio recorre à ironia para mostrar o seu desagrado.

Em termos da personalidade do “POLICEMAN”, esta não foi um grande foco – contudo, é legítimo admiti-lo como alguém com alguma gabarrice¹⁰⁵, dado o próprio demonstrar uma atitude medianamente convencida por não ter sido conhecido pelo sénior, sendo plausível o mesmo pensar que o seu disfarce fora tão bem elaborado. Depois, é lícito associá-lo como alguém empático: ele mostra-se visivelmente preocupado para com o bem-estar da personagem principal, insistindo inúmeras vezes com o mesmo para refletir melhor sobre a ida ou não para um lar de terceira idade.

Para esta secção atribuída ao policial ser terminada, resta referir-se que a sua inserção no videojogo centrou-se, sobretudo, para desenvolvimento da trama – para além de ser a

¹⁰⁵ Entende-se por gabarrice o ato de uma pessoa que se gaba (*Gabarrice - Dicio, Dicionário Online de Português*, 2023).

segunda vez em que é feita uma alusão a uma “ela” (sendo a primeira a conversa para com a “OLD LADY”), materializando um pouco uma possível motivação do senIOR para a concretização dos seus objetivos (a homenagem pode dirigir-se a “ela”), tentou-se criar um momento de tensão entre os dois homens, através da palavra que dá nome ao jogo – “onegai”. Sabendo de antemão o seu significado, esta atitude do “POLICEMAN” – uma súplica aflitiva para que o senIOR decida acompanhá-lo – leva o protagonista a sentir-se sob pressão, acabando por descarrilar e ficar fora de si, evidenciando novamente o seu lado temperamental.

Esta interação foi levemente inspirada no filme de animação *Up* (2009), no qual Tom, trabalhador de construção civil, e o seu supervisor tentam retirar o senhor Fredricksen, personagem principal, de sua casa, mas sem sucesso; subentende-se, por causa desta lhe recordar a sua esposa Ellie, uma vez que ele trata o imóvel pelo nome dela.



Figura 165 – Tom tenta convencer o idoso a vender a sua casa para a construção de apartamentos, revelando-lhe que o seu supervisor tenciona duplicar a oferta monetária (Docter, 2009).

“MAN WITH HOOD”

Após adquirir a flor dos trigêmeos, o jogador pode finalmente dialogar para com um jovem que usa uma camisola com capuz. Apesar de *a priori* parecer apenas um rapaz encapuzado sem nada de transcendente, o jogador pode aperceber-se de algumas circunstâncias:

➤ **Disposição no mapa da avenida** – repare-se que ao visualizar-se o

recinto da avenida representado no jogo, o homem de capuz encontra-se afastado de todos: por detrás de um caixote do lixo e próximo da retaguarda do florista. O espetador pode, então, deduzir tratar-se de um indício de que, ao levar o protagonista a interagir para com mesmo, induzir o senIOR a entrar numa situação heterodoxa¹⁰⁶ – pois se o jovem se apresenta mais recatado, pode ter algo a esconder, e pode traduzir-se numa pessoa perigosa;

¹⁰⁶ Algo que é heterodoxo é contrário aos princípios de uma religião (*Heterodoxo - Dicionário Online Priberam de Português*, 2023); neste caso, tem como intenção transmitir a ideia de que algo é incorreto, que o senIOR poderá, ao interpelar o jovem encapuzado, entrar num cenário conflituoso.

➤ **Função do capuz** – aliado ao declarado no parágrafo acima, o recurso ao capuz parece encontrar o seu contexto – o de reforçar, assim, a ideia de o jovem ser alguém enigmático, problemático e perigoso; também dá a impressão de que este foi propositadamente puxado excessivamente para a frente da cara do rapaz, o que intensifica a faceta misteriosa.

Iniciando o momento de interação, torna-se mais explícito o comportamento delinquente do “MAN WITH HOOD” – o que, de certa forma, confirma as suspeitas depreciativas relativamente ao mesmo: desde cedo chantageia o protagonista, afirmando que só o irá ajudar a atravessar a estrada em troco de uma quantia monetária; a propósito, note-se o modo entusiasta com que ele declara que o dinheiro controla “tudo” – o que deixa transparecer de que, para o próprio, uma quantia (e a preocupação em a conquistar) é mais importante que a vida do próximo. Por fim, acaba por não cumprir o combinado, roubando o sénior.

Ora, tendo em conta a informação recente explicitada, é legítimo situar o jovem numa mistura entre dois arquétipos, que bem o representam – o *Shadow* e o *Thief*:

- o primeiro, por o “MAN WITH HOOD” demonstrar-se como alguém misterioso (deduzido pela aparência) e desumano ao extorquir recursos económicos do “OLD MAN” (Tillman, 2019); além de que o ato de enganar e roubar pode, no máximo, ser interpretado como um instinto animal de sobrevivência (Sloan, 2015);
- o segundo, consoante o conceito de viver fora de regras e de enganar os outros e sair-se bem com isso (Thoth, 2011); este arquétipo também está ligado à ideia de furtividade evidenciada pelo jovem, para além de estar associado, muitas vezes, a ladrões encapuzados (Know Your Archetypes, 2023).

Tendo esta noção de como seria qualificado aquando da conceptualização do “MAN WITH HOOD”, recorreu-se a um par de exemplos visuais que transmitem a atmosfera de sinistralidade necessária – no qual se destaca, mais uma vez, a noção de dissimulação, perigo e clandestinidade. Estes podem ser observados no **Apêndice 7.7**.

Por fim, é importante referir que a existência deste acontecimento entre o protagonista e o “MAN WITH HOOD” tem-se com a revelação de uma informação imprescindível por parte do “OLD MAN” – que, pelos vistos, sempre teve recursos económicos consigo. Com que então, deduz-se que o mesmo estava a mentir para si próprio, quando afirmava que não o tinha. Doravante, o jogador pode pensar que talvez o sénior não esteja a ser totalmente sincero, e que possa ter escondido a verdade em outras ocasiões. Esta revelação pode, de facto, criar emoção no jogador (Freeman, 2004).

“FLOURIST”

Ao reparar no estado de transtorno do “OLD MAN”, uma personagem desconhecida aparece para socorrê-lo – um senhor de idade de cabelos longos e aprumado. Logo por este

comportamento pensa-se que o mesmo seja uma pessoa altruísta, disposta a abandonar tudo pelo outro.

Relativamente à aparência física, percebe-se que o florista¹⁰⁷ é um indivíduo bem-parecido, com uma roupa elegante, mas nada de extravagante ou demasiado formal – são visíveis uma camisola e um casaco por cima e não um *smoking*, a título de exemplo. Pois bem, esta observação pode indicar a modéstia e simplicidade como seus traços característicos de individualidade.

Analizando a interação do sénior com o “FLOURIST” como um todo, é reparável uma atitude nostálgica por parte do protagonista – recordando o estado de debilitação em que se encontra. Mais uma vez, esta situação pode ser interpretada como uma nova alusão ao passado – no qual ele era realmente feliz. Mas não se tinha definido que o “OLD MAN” não evoluíra (em oposição à avenida)? É importante referir que esta conceptualização anacrónica¹⁰⁸ do sénior se cinge, sobretudo, à sua mentalidade e não à sua condição física que, naturalmente, é vítima do envelhecimento. Retomando a linha de pensamento, note-se que esta é a primeira vez em que o personagem principal parece, finalmente, ser ele próprio, sem filtros – o uso de expressões faciais taciturnas, a recorrência e nostalgia do passado, o discurso fatalista (ele considera-se moribundo, que só faz o mínimo para sobreviver) ou o recurso ao silêncio.

Em contrapartida, e respondendo às intervenções do “OLD MAN”, o “FLOURIST” demonstra um temperamento calmo e otimista, e sobretudo muito consciente e racional: todo o ser humano evolui com o tempo e a sua existência terrestre resume-se a sobreviver – isto é, digamos, “viver na sua essência”; realmente, são factos, e este último aceita-os de bom grado, porque tem consciência que não tem controlo sob isso. Também explicita uma atitude descontraída e desinibida, pronto a ser o condutor da conversa e estimulando a participação do protagonista para o seu desenrolar.

Durante o diálogo entre estas duas personagens, surge um episódio marcante, já depois de terem iniciado a marcha para o lado oposto da avenida: o principal interrompe-a, pedindo ao outro sénior que pare de o puxar junto ao separador de vias. Tendo em consideração a alegada incapacidade do protagonista em movimentar-se sozinho de forma maneada¹⁰⁹, por demorar cada vez mais na sua locomoção, torna-se lógico que este seja

¹⁰⁷ O jogador descobrirá a sua identidade mais tarde; aqui recorre-se a este termo para facilitar a sua identificação, dado que o mesmo e o protagonista são ambos seniores.

¹⁰⁸ Algo que é anacrónico não condiz com a cronologia, com o espaço temporal atual (*Anacrónico - Dicionário Online Priberam de Português*, 2023); concretizando, pretende firmar novamente a noção do “OLD MAN” estar estagnado, preso a tempos distantes.

¹⁰⁹ Apressada; É revelado ao jogador, logo no início do primeiro dia de narrativa que, e apesar de ter demorado mais tempo, o sénior implicitamente chegou à avenida ao mover-se a pé. Nunca é evidente ao longo do jogo a razão pela qual ele precisa, então, de ajuda para atravessar, já que foi capaz de caminhar anteriormente – o que pode confundir o jogador. Por outro lado, permite que o próprio tire as suas conclusões e se coloque no seu lugar: se ele fosse um sénior, que se movimenta muito devagarinho e quer atravessar a estrada, poderia adotar, por exemplo, uma destas duas opções – atravessar normalmente a passadeira, demorando o tempo necessário (que, dadas as circunstâncias, não seria pouco), incomodando o trânsito; ou pedir a alguém que o ajude a atravessar mais rapidamente. Na realidade, e apesar de não constar no jogo, o verdadeiro motivo para o protagonista necessitar de ajuda é para atravessar, demorando o menor tempo possível.

puxado no momento de atravessar; é inclusive dito que o “OLD MAN” se segura ao braço do outro. É aqui visível, portanto, consistência no comportamento “debilitado” do sénior – o que pode confirmar que realmente ele se encontra doente fisicamente, ou que haja premeditação nos seus atos e tudo seja uma farsa, descortinando um caráter disciplinado. O episódio é marcante porque o protagonista materializa mais profundamente um incidente que, outrora, o envolvera naquele local – ele diz concretamente que perdeu alguém ali. Logo esta linguagem e o uso da “perda” pode revelar-se um eufemismo¹¹⁰; sendo perceptível referir-se à morte de alguém, é uma forma mais suave de falar sobre o que acontecera. Esta atitude de apaziguar o acontecimento e a tensão emocional que lhe transmite pode, para o jogador, ser uma forma de se aperceber do estado de negação do sénior para com aquilo – como se menosprezando o acidente estivesse a tirar responsabilidade dos seus ombros, tentando distanciar-se. Note-se também o destaque dado ao sinal de trânsito – tanto na comunicação textual como a experiência de *gameplay*, na qual o jogador tem de posicionar a flor junto ao mesmo, seguindo as instruções do “OLD MAN”¹¹¹.

Recebendo a planta em suas mãos, o segundo sénior repara em dois aspetos: consegue identificar a variedade da flor, para além de testemunhar o seu débil estado. Esta referência ao estado pré-mortuário da flor tem como propósito simbolizar não só representar a perda (isto é, a morte) da figura feminina citada pelo “OLD MAN”, como também a situação de quase morte do protagonista, o que pode ter um duplo sentido: licitar ainda mais o seu lado depressivo e ser um indício de tragédia de que a sua morte está para breve e que tem intenções suicidas – o que é reforçado quando o mesmo notifica estar cada vez mais perto de “algo” que, aparenta-se, estreita a união dele para com essa adulta (está cada vez mais perto, tanto dela como de um momento fatal) e que possivelmente revela uma certa premeditação e vontade na realização de um plano, o que pode indicar que, na verdade, todo aquele comportamento debilitado do mesmo seja fantasioso e esteja também contemplado nesse mesmo plano; adulta essa que, relembrando as declarações assumidas pelo personagem principal, como os momentos nos quais ele denuncia apenas ter tido uma mulher na sua vida, e que se manterá assim até à sua morte¹¹², e que não lhe foi dada a oportunidade de constituir a sua própria família¹¹³, pode ser apreendida pelo jogador como a amante do “OLD MAN”. Relativamente ao segundo aspeto – a personagem, até então misteriosa, identifica-a como um lírio. Ora bem, este momento teve um par de intenções: em primeiro lugar, revelar ao jogador a sua verdadeira identidade – passando o jogador a ter conhecimento de que ele tem uma paixão por flores, dado ter trabalhado como florista (permitindo, a nível textual, a substituição do “nome indicativo” de pontos de interrogação para “FLOURIST”); em segundo

¹¹⁰ Eufemismo é uma figura de estilo, isto é, uma forma de linguagem que tem como objetivo minimizar uma expressão (Coelho, 2022).

¹¹¹ Este é o único momento no protótipo no qual, em realidade, o jogador não está necessariamente a controlar o protagonista “OLD MAN”: tendo o último voltado a lembrar a sua fraqueza nos membros inferiores, subentende-se que tenha sido o FLOURIST a depositá-la no seu lugar. Considera-se esta situação irrelevante e como que uma exceção à regra – admitindo assim que, ao longo de todo o jogo, direta ou indiretamente (neste caso do FLOURIST), o jogador controle o “OLD MAN”.

¹¹² Apesar de ser opcional, o jogador descobre esta informação ao dialogar com a “OLD LADY”.

¹¹³ Relembre-se que este conhecido fora revelado na interação para com o “TEEN” – outra que, mesmo não sendo obrigatória para o avanço da história, permite uma melhor apresentação do mundo de jogo e suas nuances ao jogador, levando-o a tirar conclusões e a estar imerso mais facilmente.

lugar, conceder uma nova oportunidade na alusão a simbolismos. No parágrafo seguinte será desenvolvida esta linha de pensamento, aqui instaurada.

Já foi dito previamente que a flor arranjada pelo “OLD MAN” corresponde a um lírio. Contudo, o termo “lírio” refere-se a uma enormidade de flores com atributos distintos – como é o caso da sua cor que atribuirá, portanto, um significado particular diferente a cada tipo de lírio (Anne, 2023). Por conseguinte, é importante a sua definição – que é feita, logo à partida, a nível visual, aquando da disposição da flor aos pés do sinal de trânsito. Observando a mesma, denota-se tratar-se de um lírio conhecido por copo-de-leite ou boca-de-jarro, que tipicamente demonstra uma coloração branca.



Figura 166 – Representação do lírio boca-de-jarro no jogo desenvolvido e fotografia real (Coulter & McAlpine, 2023).

Definido assim a espécie de lírio, designada em inglês por *calla lily*¹¹⁴, resta então contextualizar o seu significado: graças à sua cor, é correlacionada com os conceitos de pureza, fé e santidade – digamos, de perfeição, por estar ligada à imagem da Virgem Maria, figura importante na religião cristã (Oliver, 2023); ela é frequentemente representada por uma figura de manto branco, para além de que esta flor também é recorrente nas suas aparições – referências visuais no **Apêndice 7.9**.

A flor também é, na Antiguidade Grega, símbolo de renascimento e união, pois dado o seu formato semelhante a um cálice, antigos gregos e romanos atribuíam-lhes qualidades festivas; além disso, é utilizada nas comemorações da Páscoa – o renascimento do Salvador (Oliver, 2023).

Contudo, a boca-de-jarro também está ligada a retratos negativos – que estão, aliás, relacionados com a sua origem. Segundo a mitologia grega, Zeus¹¹⁵ havia tido um filho, fruto de uma relação extraconjugal com uma humana. De nome Hércules, Zeus levara-o para os braços de Hera, sua esposa, permitindo assim que o menino bebesse o seu leite materno enquanto dormia. Transtornada quando acordou pela situação, Hera afastou Hércules de si,

¹¹⁴ A palavra *calla* vem do grego e significa “beleza” (Coulter & McAlpine, 2023) – pelo que “belo lírio” é uma possível tradução; assim, também esta flor faz alusão ao conceito de beleza.

¹¹⁵ Zeus é, na mitologia grega, o deus do Céu e a divindade principal, considerado o governante, protetor e pai de todos os deuses e humanos (Britannica, 2023b).

derramando gotas de leite que tanto voaram pelo Céu, criando a Via Láctea, como caíram no chão, transformando-se em *calla lilies*. Ciumenta de tamanha beleza, Afrodite¹¹⁶ amaldiçoou as flores, colocando-lhes um pistilo amarelo no centro (Oliver, 2023). Esta lenda serviu, assim, como base para a figura do lírio em estar relacionado às emoções de inveja, luxúria e desejo, como por exemplo o sexual exagerado. A boca-de-jarro também aparece em contextos mórbidos - é muito requisitada em funerais, por representar a inocência e o renascer (*The Meaning Behind 5 Different Types of Funeral Flowers - Tharp Funeral Home & Crematory, Inc.*, 2023).

É tempo de, analisando o simbolismo do lírio, particularizá-lo no contexto da trama do jogo desta dissertação: a associação mais direta consiste no paralelismo feito intencionalmente entre a flor e o desejo expresso pelo “OLD MAN”; ao conversar com o “FLOURIST”, o próprio comenta a ânsia de estar ao lado “dela” – o que pode, inclusive, ser interpretado como um desejo para além do emocional (retome-se a ideia de desejo sexual da qual a planta é conotada – pode-se concluir que ainda tem presente um desejo carnal). Em seguida, e recuperando o momento da conversa em que o florista afirma que a flor está a morrer – e admitindo que naquele local uma “flor humana” morrera – é feita uma comparação entre o lírio e a esposa do protagonista, em que o primeiro ao mostrar-se murcho faz referência à vida dela ter murchado: acabado. Ainda se pode acrescentar que, tendo em mente a flor em geral simbolizar a juventude e a vida e que esta, para se encontrar ali depositada, fora arrancada – faz referência ao “arranque prematuro” de uma vida. Finalmente, e recuperando a declaração de que é usada como homenagem a um ente querido em eventos funerários, pode-se compreender que o ato de depósito da flor sob a berma do separador de vias é igualmente uma homenagem e uma despedida para com alguém inocente que ficara naquele lugar – como se a sepultura da adulta tivesse ficado ali. Este intervalo textual considerável mostra como a simbologia foi pensada e recorrida – e o intuito foi de servir-se dela como método efetivo de estimulação de emoção.

Recuperando, neste momento, uma ideia precedente – o reparo na degradação e quase-morte da flor por parte do “FLOURIST” –, o protagonista responde que a situação podia ser pior, uma vez que, e apesar de moribunda, a flor “ainda vive”, ao contrário dele, que “morrera há muito tempo. Pode-se considerar esta intervenção a partir de duas perspetivas:

- Como o relembrar do passado que lhe retirou a vontade de viver (e por isso apenas “sobrevive”) com um certo teor culposo – ele constantemente faz alusões ao passado e a algo que não havia de ter acontecido, e esta é mais uma;
- Como uma nova tentativa em retirar-se a si próprio responsabilidade pela tragédia que havia cometido – se a flor representa, no máximo, a sua mulher, e a planta ainda se encontra viva: é porque a última se alimenta da memória do sénior, mantendo a mulher, também, viva. À partida ela estará em paz, e ao menos tem quem lhe dê valor – o protagonista –, enquanto ele sobrevive, constituindo uma punição que não lhe dá sossego. O incidente colocou-o numa situação insuportável emocionalmente, e este dito pode ser

¹¹⁶ Filha de Zeus e Dioneia, uma das suas consortes (mulheres), é identificada como a deusa da beleza, do amor, da sexualidade, do desejo e fertilidade (Britannica, 2023a).

analisado como uma forma de comiseração – o martírio da sua esposa acabara, mas o seu começara e perdura -, querendo que sintam pena por ele como pena de si próprio.

Observando de imediato estes ângulos, nota-se que há uma oposição entre eles – no primeiro ele admite a culpa, e no segundo pretende acalmá-la e ficar livre dela. É favor também relembrar que esta não é a primeira vez em que, dado o comportamento do protagonista, o mesmo possa ser avaliado como um esforço de desresponsabilização e apaziguamento da dor – quando ele diz que a perdeu em vez de que ela morreu ou que o mesmo a matou. Ora, esta dualidade entre a aceitação da culpa e a necessidade em prestar a visita, uma vez que merece dado o que fez, e a tentativa de distanciar-se dessa mesma culpa é o traço comportamental mais importante do “OLD MAN” – é o que lhe causa angústia e acaba por consumi-lo, levando-o à ideação suicida; é um fator de choque interno que, impedindo-o de viver/sobreviver, vai acabar por aniquilá-lo. Este comportamento é visivelmente incompatível e a incongruência está presente, que é uma forma de aprofundamento da narrativa e, consequentemente, promove a fomentação de emoções (Freeman, 2004).

Gostar-se-ia de enfatizar um outro momento, relativamente perto do fim do diálogo entre o “OLD MAN” e o “FLOURIST”: aquele em que o segundo afirma, tomando consciência da sua idade avançada, ter passado o negócio de florista para o seu filho. Logo à partida, esta ocasião teve como objetivo para o desenvolvedor do jogo introduzir a existência de uma nova personagem – o filho do florista que, segundo a informação prestada, deverá ser o florista atual. Depois, também serviu de pretexto para um novo tema entre os dois seniores – a idade. O “FLOURIST” avança a sua, para espanto do protagonista, que presumira que fosse mais novo, destacando assim o estado de boa conservação do florista. E é aqui que ocorre o ponto-chave – o “OLD MAN” acredita que a vitalidade do outro é devido ao mesmo não ter tido uma vida difícil. Mais uma vez, uma contradição, não? – é possível julgar este comportamento como uma maneira implícita de declarar que o protagonista tivera, de facto, uma vida difícil; mas não era o próprio que havia dito que havia deixado de viver há muito? Cada vez é mais visível o estado de confusão mental. Embora não seja revelada a idade do personagem principal ao longo do enredo, fica implícito que este é mais novo que o florista, dada a sua reação. E há desta forma um outro fator interessante – esta comparação de idades encaminha uma complementação da disparidade entre o “OLD MAN” e o “FLOURIST”:

➤ o “FLOURIST” evoluiu, porque viveu e aproveitou: aliás, se se reparar novamente na aparência do próprio, essencialmente no seu cabelo comprido e os dentes amarelados, esta foi uma tentativa de indicar uma certa rebeldia e atitude descuidada do florista, que o permitira viver em pleno – no **Apêndice 7.10** será explicada com maior detalhe;

➤ o “OLD MAN” estagnou, porque desde o tal acontecimento traumático deixara de viver e de dar importância a si e ao seu bem-estar. E esta falta de experiências é traduzida num pouco uso (falta de necessidade) dos seus dentes.

Apesar de grosseira e exagerada¹¹⁷, e como já fora referido acima, foi feita uma comparação entre os dentes deste e do protagonista – os do último, porém serem constituintes de uma

¹¹⁷ Porque uma comparação da coloração dos dentes não se cinge ao facto de um adotar um regime alimentar e outro não; existe uma enormidade de variantes que possam ser a causa da dentição adquirir uma tonalidade

dentadura postiça, estão limpos, brancos, como novos; o que não acontece no caso do “FLOURIST”, em que os seus dentes (não se sabe se são verdadeiros ou postiços, mas é irrelevante) se mostram mais gastos. O intuito foi, através da disparidade da dentição, fazer uma analogia simbólica entre a vida de um e do outro – o “FLOURIST” saboreou a vida, literal e figurativamente – aproveitou para comer bem e em cuidar de si – o que se traduziu numa imagem menos cuidada, mas que ao menos valera a pena para sentir-se em paz para consigo mesmo; viveu em pleno e comeu em pleno. Por outro lado, tem-se o “OLD MAN”, sempre de camisa e gravata, uma vestimenta muito formal – o que tanto patenteia uma atitude mais séria perante o mundo como, no sentido mais literal, como uma necessidade de se preparar sempre formalmente¹¹⁸ – e mestre de uma dentição exemplar. Parece quase como que intocável, nova pela falta de uso – porque no seu caso, ele não saboreou a vida e limitou-se a sobreviver.

De modo a terminar esta secção acerca da interação entre o protagonista para com o “FLOURIST”, e uma vez este ser uma das personagens secundárias com mais destaque na trama, sugere-se, em jeito de resumo, em elaborar um esquema com os seus traços básicos consoante David Freeman e o *Five Factor Model*. Esta informação encontra-se localizada no **Apêndice 7.10**.

DIA II

Compreende-se que é no segundo dia de trama que ocorre a transição do momento de *Apresentação* para *Confrontação* – uma vez que é neste dia que o primeiro incidente (isto é, ponto de viragem) acontece: o “OLD MAN” descobre que “FLOURIST” havia padecido. Para além disso, é o ponto na narrativa no qual cada vez mais o tópico da saúde mental é frequente, nomeadamente quando o protagonista conversa com a “TEENAGE GIRL”.

O “OLD MAN” retorna à avenida para voltar a poder atravessar a passadeira com o auxílio de alguém e achar uma flor para depositar sob o separador de vias. Sugere-se de seguida a consulta do diagrama-resumo do fluxo da narrativa neste nível, com os acontecimentos principais, no **Apêndice 7.8**.

A partir da análise do esquema, constata-se que, comparando com o do primeiro dia, este confere uma menor redundância (um menor número de alternativas¹¹⁹ que o jogador

amarela. Contudo, no caso concreto desta narrativa, limita-se as possibilidades para o cuidado (com os dentes) e possível extravasão de alimentação.

¹¹⁸ A intenção do desenvolvedor em caracterizar o vestuário do “OLD MAN” desta forma foi de representar a demanda de se aprumar para uma ocasião que não acontece mais: ele veste a roupa que usara para ir trabalhar, porém reformou-se (o que é confirmado no dia VI); mas uma vez, está aqui presente a alusão ao passado, característica recorrente do sénior. Tendo esta informação em conta, e admitindo que o foco no trabalho mantinha a sua mente ocupada (não pensando na sua defunta), esta atitude pode, mais uma vez, ser uma tentativa em esquecê-la.

¹¹⁹ Note-se que aqui o termo “alternativa” faz referência a todos os movimentos que o jogador pôde realizar no dia I: é favor relembrar que, mesmo sendo apenas obrigatório duas interações (com os “TRIPLETS” e “MAN WITH HOOD”), é dada a hipótese ao jogador de interagir com um número muito superior de objetos no ambiente e com outras personagens que, para além de aumentarem a dificuldade em cumprir o curso da narrativa (uma vez

pode optar) – a inspeção do ambiente resume-se aos movimentos para com a cafetaria e a florista, e no máximo o protagonista pode dialogar com quatro personagens secundárias distintas – “OLD LADY” (do dia I), “SERVANT”, personagem misteriosa e “TEENAGE GIRL”. Também é a primeira vez que ocorre uma analepse¹²⁰ ao longo da história.

• Inspeção do ambiente

COFFEE SHOP

A primeira ação do “OLD MAN” no dia II consiste em dirigir-se à cafetaria – é, na verdade, e naquele período específico de jogabilidade, a única escolha que o jogador pode fazer. Uma vez que “FLOURIST” se havia voluntariado no dia anterior em ajudar o protagonista sempre que necessitasse, o último decide visitar o estabelecimento, na expectativa de o encontrar. Porém – tal não acontece.

Mais à frente, o “OLD MAN” retorna ao café, aflito em arranjar uma solução para a obtenção de uma flor. Relembre-se que a florista se encontra temporariamente encerrada e que, tal como se pode ver ao analisar o mundo de jogo visual da avenida, não há nenhuma planta nas proximidades que possa colher.



Figura 167 – Avenida no início do dia II – onde, do lado direito, se pode verificar a inexistência de plantas à porta do estabelecimento de venda de flores.

FLOWER SHOP

Depois de se ter dirigido ao café e de lhe ter sido apresentada uma terrível notícia, o personagem principal entra em estado de negação, não acreditando que a morte de “FLOURIST” seja real. Assim, decide encaminhar-se em direção à florista – que está fechada por “razões familiares”, com um aviso à janela. Fica então implícito que, e uma vez que quem

que ele terá de descobrir por si mesmo qual o caminho que desbloqueia a narrativa e que não faça com que se mantenha circular), também permite que o mesmo conheça a personalidade das personagens secundárias, o que, em última instância, irá promover um aprofundamento da personalidade do “OLD MAN”.

¹²⁰ Sensivelmente, o mesmo que *flashback* – ou seja, a exibição de um acontecimento anterior ao espaço temporal constado na narrativa principal do jogo.

está encarregue do negócio é, no espaço temporal da narrativa, o filho do “FLOURIST”¹²¹, que o desaparecimento de “FLOURIST” tenha realmente acontecido.

Este momento intensifica o estado de inquietação do protagonista – ele mostra uma atitude agitada (por ser temperamental e estar desesperado em obter o que quer o mais rapidamente possível, não obtendo sucesso por agora) e caótica, ao inferir um discurso incoerente, pouco estruturado e, de certo modo, mostrando uma falta de juízo (Ackerman & Puglisi, 2013a).

• **Interação com personagens**

“OLD LADY”

Logo no começo desta presente data, o “OLD MAN” dialoga novamente com a idosa com a qual se havia encontrado na véspera – a “OLD LADY”. Mas na verdade, tudo não passou de um mal-entendido, o que não evitou que a sénior exprimisse novos traços de caráter, que serão explorados de seguida.

Desde início que é visível uma postura diferente por parte da senhora, comparativamente com a mostrada previamente: uma maior cautela, evidente pela prudência com que dirige a palavra para com o protagonista, tentando perceber, subentendidamente, a razão pela qual regressou à avenida; a mesma chega inclusive a questioná-lo sobre com quem está a conversar, para além de perguntar pelo suposto avistamento da “ela” – uma vez que ela não consegue enxergar mais ninguém.

Em primeiro lugar, quando ouve o personagem principal a cumprimentar uma figura feminina, esta evidencia um estado de confusão por ter sido, no momento em que é cumprimentada pelo “OLD MAN”, identificada como «my lady¹²²» – o que pode ser interpretado como uma tentativa de aproximação para com a mesma, um comportamento incompatível para com o demonstrado na véspera; a mesma, tendo essa percepção, mostra-se sarcástica – ao referir que o “OLD MAN” evoluíra enquanto personagem, sabendo bem que isso não é verdade.

Em segundo lugar, e quando finalmente se apercebe não ser o foco da conversa do protagonista, ela exibe um ar de aparente desilusão e irritação. Repare-se que foi explicado no dia I que a impulsividade e a promiscuidade são traços de caráter da mesma; ora, estando habituada a conseguir o que deseja, ela exibe, após ser novamente rejeitada pelo sénior, uma atitude pretensiosa – ela orgulha-se de quem é e não comprehende como é que o “OLD MAN” decidiu “não falar” com ela, quando sempre se mostrou aberta a novas experiências.

¹²¹ Durante a conversa para com o “OLD MAN” no dia I, uma das afirmações por parte do FLOURIST é que o mesmo transmitiu a posse do seu estabelecimento para o seu filho.

¹²² A expressão *my Lady*, “minha dama” em português, consiste numa forma educada e nobre em dirigir-se a figuras femininas – utilizada, nomeadamente, no caso de juízas e mulheres da Nobreza (*My Lady: Meaning, Antonyms - WordSense*, 2023).

A “OLD LADY” também expõe um ar de ignorância e de uma certa ingenuidade, quando, na incapacidade de compreender a profundidade das palavras do protagonista – não consegue perceber de imediato que não está a falar com ninguém fisicamente – e de não avistar vivalma nas proximidades, culpabilizar a sua fraca visão. Este seu comportamento teve como fim para o desenvolvedor demonstrar não só um momento de comicidade, de modo a relaxar a tensão no jogador, que será estimulada mais à frente, em momentos mais sérios do segundo nível, mas também aprofundar a índole da senhora, mais uma vez – atente-se à situação em que ela, para justificar a sua inaptidão em visualizar um outro alguém perto de si e do “OLD MAN”, despacha-se em arranjar uma responsabilização. Isto pode ser decifrado pelo jogador como uma possível existência de insegurança na “OLD LADY” – habituada a ficar sempre por cima dado o seu caráter manipulador de *femme fatale*, quando entrevê não ter sido capaz de “ver algo” que o protagonista, em contrapartida, “havia conseguido” sente-se inferiorizada e procura rapidamente voltar ao de cima. O facto de referir a sua visão como um possível problema não fora com o intuito de se desvalorizar – mas sim de solucionar uma falha (a sua inabilidade) e esta não ficar em aberto, quebrando a ideia de perfeição e da aptidão em arranjar resposta para todos.

Dado isto, construiu-se esquematicamente a personalidade da “OLD LADY” – que está no **Apêndice 7.10**.

Esta interação entre “OLD MAN” e “OLD LADY” serviu principalmente para ilustrar um momento de remorso por parte do primeiro – dando a indicação de que o próprio tentou livrar-se da recordação da “ela”. Este é, assim, um indício dado pelo desenvolvedor de que mais tarde entrará em estado de loucura¹²³.

“SERVANT”

O único sujeito com quem o “OLD MAN” interage quando visita a cafetaria por duas vezes. Os seus traços de personalidade não foram muito desenvolvidos, dado que a sua função no jogo é sobretudo de provocar o avanço da narrativa – na primeira vez, ao informar o sénior da morte do “FLOURIST” e, na segunda, de sugerir ao próprio comprar um isqueiro com motivos floridos ao invés de achar uma flor para depositar no separador de vias.

Aquando do primeiro diálogo com o protagonista e o funcionário do café lhe informa o fado do florista, incluindo a forma como o mesmo padecera (durante o seu sono), o “OLD MAN” reage de forma inesperada – o seu primeiro pensamento imediato não foi lamentar-se pelo sucedido, mas sim focar-se num ato de autocomiseração¹²⁴: ele destaca de modo implícito que o “FLOURIST”, mesmo no seu leito de morte, o qual é comumente associado a

¹²³ Note-se que, neste contexto, o termo loucura diz respeito a um estado mental caracterizado por comportamento e/ou pensamento irracional que não é típico da pessoa, e não no sentido psicótico, até porque o intuito é de representar uma alteração de comportamento temporária do protagonista e não uma condição psiquiátrica mais gravosa (Wex Definitions Team, 2021). O mesmo se aplica quando se faz referência à noção de alienação – descontextualização da pessoa sem envolver questões clínicas complexas.

¹²⁴ Um sentimento de piedade para consigo mesmo (*Autocomiseração - Dicionário Online Priberam de Português*, 2023).

experiências de dor (O'Connor, 2021)(O'Connor, 2021)(O'Connor, 2021)(O'Connor, 2021)(O'Connor, 2021)(O'Connor, 2021), havia tido o privilégio de falecer sem sofrer (assume-se que, tendo ele padecido durante o sono, que o mesmo não se tenha apercebido do que lhe estava a ocorrer); o florista é um cidadão tão dominado pela fortuna que teve a “sorte” de partir de forma digna. Ora, o intuito desta passagem é elaborar uma antítese entre o protagonista e o “FLOURIST” – o primeiro, vivo (apesar de não se sentir) e dominado pelo sofrimento vivencia menor honorabilidade que o segundo, ainda que morto, pois a dor escapou-se-lhe e partiu num ato de tranquilidade e conforto. E é neste momento que se percebe ainda melhor o porquê deste sentimento penoso – ele sente remorso e revolta por uma figura feminina desconhecida (vir-se-á descobrir que é a sua esposa) não poder ter partido da mesma maneira e que a própria não merecera o destino que lhe fora entregue. Neste instante, o jogador pode deduzir que a “ela” tenha vivenciado uma morte perturbada e violenta. De novo, há uma alusão a um dado incidente no qual alguém do sexo feminino e o sénior estiveram envolvidos – até porque ele afirma ter uma cota de responsabilidade no que se sucedeu. Após uma primeira oportunidade com o “TEEN”¹²⁵ e outra com o “FLOURIST”¹²⁶ no dia anterior, o sénior pela terceira vez no enredo do videojogo dá a entender de que uma mulher misteriosa, presumivelmente próxima do próprio, conhecera a morte – o que por si só já transmite uma conotação mais pesada e reforça a culpa que sente.

Relativamente à postura do empregado, este demonstra apreensão ao contar a novidade (o que, dado o seu teor, justifica esse comportamento) e modéstia, ao desculpar-se por o fazer. Além disso, no final da primeira interação para com o personagem principal também se mostra solidário para com a dor do protagonista, mostrando o seu lamento e respeito.

Focando-se na segunda conversa entre ambos, o “SERVANT” revela-se alguém preocupado com o outro na medida em que, com prontidão, se voluntariou para contactar alguém, propôs a compra de um isqueiro¹²⁷ (castrando o desespero do homem) e lhe emprestou uma quantia monetária para a transação. Este caráter afável também é destacado

¹²⁵ Relembre-se que durante o diálogo o protagonista declara não ter qualquer membro familiar e frisa a impossibilidade em ter sido pai, considerando-se culpado por isso. Ora, extravasando esta linha de pensamento, e colocando-se no papel do jogador em interpretar a narrativa, se o “OLD MAN” se acha responsável por se encontrar sozinho será, por exemplo, por ser solteiro, ou é infértil, ou algo aconteceu para que um suposto relacionamento com alguém tenha acabado, impossibilitando a formação de uma família; dadas as sucessivas alusões a uma “ela”, é plausível que a especulação descrita em último lugar tenha um certo grau de correção. Depois, e tendo em conta a recorrência em considerar-se responsável, pode-se deduzir que, provavelmente, o sénior tenha provocado “algo” que tenha levado a um findar de um relacionamento e a impossibilidade de obter descendência: e as possibilidades mais plausíveis parecem ser as seguintes – ou esse “algo” estimulara uma separação e perda de contacto para com essa figura feminina, ou esta tivera desaparecido.

¹²⁶ No fim do dia I, o “OLD MAN” afirma que é um dever seu visitar diariamente uma “amiga”, dado o que “ela não pôde fazer” e o que “ele desempenhara”; ora, é provável que, dada esta intervenção do personagem principal e a ação de homenagear com uma flor uma terceira pessoa num local público, o jogador interprete o envolvimento do “OLD MAN” num incidente que vitimou uma “ela”.

¹²⁷ Entende-se que o estado de inquietação do protagonista se vai aprimorando com o desenrolar do tempo; assim, o recurso a um isqueiro que, na sua natureza de conceptualização, serve para criar uma chama, tem como objetivo simbolizar o estado de espírito do “OLD MAN” – o próprio, sentindo uma angústia e apatia profundas, sente-se como que “em chamas” internamente.

quando, sereno, apazigua o sénior para que não se apoquente em demasia relativamente ao retorno do dinheiro.

Terminando, resta mencionar as instruções visuais obtidas previamente a partir das quais o personagem fora inspirado – neste caso, sobretudo a nível de aparência: a personagem Krone da série anime *The Promised Neverland* (2019-2021) e Georgina do filme *Get Out* (2017), que se localizam no **Apêndice 7.7**. O seu arquétipo também de encontra referenciado no mesmo lugar.

“TEENAGE GIRL”

O sénior mostra-se finalmente animado ao encontrar alguém – uma adolescente – que o possa dar auxílio – provavelmente por se sentir aliviado e tranquilizado de que irá poder manter a sua rotina em visitar o separador de vias. Porém, e logo após iniciar a interação, é interpelado por uma atitude compulsiva da jovem: ela afirma continuamente que deseja acabar com a vida. Ora, das duas uma – ou o jogador interpreta a sua atitude como uma partida sem graça, ou a mesma realmente sofre de ideação suicida. Mas tendo em conta as expressões faciais da “TEENAGE GIRL” – em que, a nível visual, é a primeira vez que uma personagem é ilustrada com uma posição tão cabisbaixa (enquanto que no caso das outras personagens, o foco da imagem é o centro da sua cara, nesta há um deslocamento do foco para a área da testa, coberta pela sua franja), semelantes pouco expressivos e um olhar vazio –, em conjunto com a alternância entre discurso repetitivo e mórbido e o silêncio, pode ser reconhecido como uma maior possibilidade em a jovem sofrer de algum tipo de doença mental.

O sénior, por sua vez, responde com uma atitude altruísta e afável para com a mesma, tornando-se seu confidente. Este comportamento parece familiar, correto? É exatamente o que ocorreu anteriormente na interação entre o protagonista e o florista - no dia I, “OLD MAN” exibia-se abatido e era consolado pelo “FLOURIST”, enquanto no dia II é o “OLD MAN” que consola um ser semelhante – a adolescente. Por esta altura da trama, o jogador haverá ter-se apercebido de que, geralmente, aborda as crianças e jovens de forma diferente da dos adultos: com os “TRIPLETS”, ele alinha (mesmo que com segundas intenções e notoriamente baralhado) na história das crianças e exibe uma atitude mais receptiva e espevitada; no entanto, quando conversa com as outras personagens do dia I, de entre as quais se destaca a “OLD LADY”, o “POLICEMAN” e o “FLOURIST”, ele já revela uma índole diferente, antónima à que apresentou aos trigémeos e que está a manifestar à “TEENAGE GIRL”. Este comportamento foi conceptualizado de propósito pelo desenvolvedor para referir três aspectos: primeiramente, reforçar a ideia do constante choque interno do protagonista e confusão em como se expressar e qual ser o seu verdadeiro “eu”, e em segundo lugar, revelar um lado artificial e hipócrita do protagonista na medida em como lida com as suas emoções – ele simula sentir algo que, na verdade, não sente e finge acreditar no que declara. O “OLD MAN” não mudará drasticamente como se pode crer; ele apenas tenta proteger os mais novos de possíveis emoções menos positivas, escondendo-se por detrás de uma “máscara” – existe,

inclusivamente, um conceito que ilustra este comportamento, designado por *masking*¹²⁸. Por fim, repare-se que o comportamento do “OLD MAN” denota um certo instinto paternal – como já fora referenciado, ele mostra-se mais acolhedor e carinhoso para com os mais jovens (que são, à partida, mais vulneráveis), e lembre-se da conversa na qual o mesmo participara com o “TEEN” no primeiro dia da trama: o protagonista foi impossibilitado de constituir “a sua própria família”, e nunca ninguém o irá chamar de pai. Ora, esta atitude do “OLD MAN” perante os “TRIPLETS” e a “TEENAGE GIRL” podem ser vistos como uma forma de substituir o seu vazio interno criado pela inexistência de descendentes – no qual, temporariamente, o mesmo se comporta como um pai para com eles.

Esta primeira interação entre o personagem jogável e a adolescente teve como objetivo, e tendo igualmente em conta as informações declaradas nos dois parágrafos anteriores, de iniciar de forma aberta um maior foco na temática central do jogo – a depressão e saúde mental. Apesar de não estar apenas correlacionada com a primeira, a ideação suicida é contemplada como um dos fatores sintomatológicos para o seu diagnóstico (Culpepper et al., 2015). Além disso, a existência de compulsões¹²⁹ pode, segundo estudos, estar relacionada com a existência de perturbação depressiva (Abramowitz & Blakey, 2014) e o comportamento que a “TEENAGE GIRL” demonstra, também designado por ruminação¹³⁰, é considerado uma compulsão (Wahl et al., 2021).

Depois, também serviu como oportunidade em mergulhar novamente no comportamento do “OLD MAN” – ao mencionar-se a sua mulher que, nesta altura da trama, o jogador ainda não tem a confirmação explícita pelo jogo tratar-se da figura feminina à qual ele presta homenagem na avenida, além de que, e quando o mesmo se recorda que necessita de achar uma planta, e ao mostrar-se uma postura impulsiva, pronta e seca para com a “TEENAGE GIRL”, quando o mesmo lhe diz que não lhe está a dirigir a palavra; por momentos, ele quebrou a farsa de expor uma imagem idílica de controlo emocional, revelando o seu verdadeiro seu e como que evidenciando ainda mais a supressão interna destas emoções negativas (que, quando libertadas, demonstram uma intensidade considerável).

Mais tarde e num segundo encontro, o senIOR retorna à posição onde se encontra a “TEENAGE GIRL”, lembrando-se que a própria lhe havia oferecido ajuda numa suposta troca de interesses: após o auxílio ao senIOR, este último deverá ajudar-lhe a acabar com a sua vida terrena. Apressado, afirma que, no fim, tudo irá ficar bem à medida que iniciam a trajetória para o outro lado da avenida. Ora, esta frase dita pelo “OLD MAN” foi pensada para conotar dois sentidos: por um lado, encorajar a jovem e dar-lhe esperança, atitude essa que vai de encontro ao que fora descrito acima, aquando da primeira interação do “OLD MAN” para com

¹²⁸ *Masking* (“mascaramento” em português) alude ao comportamento ou mecanismo usado pelos indivíduos para esconder ou ocultar os seus verdadeiros pensamentos, sentimentos ou dificuldades relacionadas com a sua saúde mental; envolve apresentar-se de uma forma que vá de encontro com as expectativas e normas da sociedade, mesmo que contradiga o que ele possa estar a viver realmente (Gasparini, 2023).

¹²⁹ Uma compulsão pode ser explicada como uma ação física ou mental repetitiva e propositada que um dado indivíduo sente necessidade em praticar (Luigjes et al., 2019; OCD UK, 2023).

¹³⁰ A ruminação é definida como um estilo de pensamento habitual e repetitivo que gira em torno de um tema específico (Trincas et al., 2018).

a adolescente (amabilidade, instinto paternal, ideia de confidente); por outro, pretende indicar a possibilidade de um destino fatídico – no sentido em que, ao aniquilar-se e, sendo assim o fim da sua vivência, é concretizada uma punição pelo mal que o mesmo acredita ter cometido, indicando aqui um sentimento de justiça.

Há um momento em que os dois, finalmente, atingem o separador de vias, no qual é subentendido que a “TEENAGE GIRL” deposita o isqueiro floro¹³¹, comprado pelo protagonista mais cedo. E é a partir daí que, digamos, a adolescente quebra o seu comportamento e desabafa profundamente com o personagem, declarando afirmações e posicionamentos que procuram exemplificar como é viver com a perturbação:

- **Humor deprimido** – evidenciado pela postura apática e choro da jovem, é um ponto-chave para a existência da depressão e consequente diagnóstico; visto que a depressão é caracterizada como uma perturbação de humor que causa um sentimento de tristeza e falta de interesse persistentes e o humor deprimido constar de um dos possíveis sintomas principais para o seu diagnóstico (Chand & Arif, 2023);
- **Ideação suicida** – a “TEENAGE GIRL” insiste novamente e desenfreadamente no seu pedido de auxílio para colocar um término à sua vida; já foi referida a sua correlação com a depressão;
- **Dor física** – ilustrada pelo ardor na garganta e peito que a adolescente descreve ao protagonista e pela sensação de enjoo; embora a dor crónica não esteja listada como um sintoma para depressão no DSM-5, é comum esta última ser observada a coexistir com a existência de dor física (Bair et al., 2003). A explicação para a dor está relacionada com um aumento do batimento cardíaco e da pressão arterial, consequência da depressão (American Heart Association, 2021);
- **Carência de energia** – declarada pela “TEENAGE GIRL” enquanto choraminga – é um dos sintomas mais recorrentes da *Major Depressive Disorder* (Demyttenaere et al., 2004);
- **Sentimento de desesperança** – é um fenómeno complexo de grande impacto na saúde mental com consequências clínicas importantes, como depressão e suicídio (Marchetti, 2018) apresentado pela moça ao afirmar que “não aguenta mais” viver assim e que é demasiado fraca para continuar a tentar;
- **Estigma e medo de julgamento** – é mostrado no jogo quando a “TEENAGE GIRL” procura desvalorizar e depreciar o seu comportamento precedente para não ser julgada pelo sénior e este construir uma imagem de alguém vulnerável e emocionalmente instável, para além de ocorrer um momento no qual a mesma pensa ser o alvo da troça do sénior; embora não seja uma experiência universal, sujeitos depressivos podem sentir-se

¹³¹ Tal como o isqueiro liberta fogo de dentro de si, o “OLD MAN” começa a sentir-se internamente “em chamas”; no segundo dia comece a aperceber que o próprio está cada vez mais cabisbaixo.

criticados e julgados pelos outros, nomeadamente pela sua rede social de familiares e amigos, o que pode prejudicar o tratamento e a recuperação da depressão (Fernandez Y-Garcia et al., 2012);

➤ **Solidão** – temática igualmente abordada ao longo do diálogo, subentende-se que a própria se sinta frequentemente sozinha quando o “OLD MAN” prevê as suas palavras; é de conhecimento comum que a solidão provoca efeitos adversos na saúde física e mental e há estudos que comprovam uma forte associação direta entre solidão e a incidência de depressão (Kraav et al., 2021).

Analizando agora o comportamento do protagonista nesta segunda interação para com a rapariga, antes do par se despedir, é notório um prolongamento da atitude inicial que demonstrou para com a mesma – marcada pela complacência e afabilidade. É inclusive visível uma certa vontade em desviar-se do assunto trazido pela jovem, dado que o mesmo se esforça bastante em acalmá-la e tenta, de certo modo, desvalorizar a sua situação. Ora, esta atitude pode ser entendida por duas visões – primeiramente, constar de um esforço do “OLD MAN” em consolar a menina (reforçando toda a ideia de confidente e instinto paternal já referida), como por outro lado ser um meio escapatório relativamente a um tema no qual o mesmo não se sente confortável. Já ocorreram algumas ocasiões nas quais o “OLD MAN” demonstrara um discurso mais raquítico¹³² e deprimido, passíveis de terem sido experimentadas pelo jogador, e apesar de o mesmo ainda não ter avançado tanto na trama ao ponto de descobrir a plenitude da condição psicológica do protagonista (alguém triste, desgostoso, cheio de remorsos e a quem a esperança esmoreceu completamente¹³³), o próprio pode já concluir com base nas pistas anteriores que o sénior parece ser alguém vulnerável emocionalmente e que tenta reprimir essa mesma instabilidade. Ora, tendo isto, parece plausível a tentativa de mudança de assunto por parte do personagem jogável, nem que seja para se salvaguardar e para esconder o seu verdadeiro eu. Este comportamento é visível quando o mesmo enuncia que não há necessidade da “TEENAGE GIRL” chorar, que todo o ser humano se sente pior em algum ponto das suas existências, para além de acrescentar que a adolescente ainda é muito jovem e que tem toda uma vida pela frente. Tome-se a devida atenção a estas afirmações, que fazem alusão à estigmatização, discriminação e desvalorização da doença perante a sociedade, constituída por muitos que ainda têm uma ideia negativa dos que sofrem com perturbações mentais (CORRIGAN & WATSON, 2002).

Vai o diálogo em pleno andamento quando, a certa altura, e dadas as descrições de sensações expostas pela “TEENAGE GIRL” e a enunciação da sua desistência em manter-se neste mundo, o sénior modifica a postura e estratégia, recorrendo a poucas palavras ou ao silêncio. O desenho propositado do “OLD MAN” para este momento concreto teve como objetivo o foco em possíveis emoções que o protagonista possa estar a sentir, ao invés de os

¹³² Originária do grego *rhakhítes* que faz referência à coluna, a palavra tem a mesma conotação de fraco, franzino, pouco desenvolvido (*Raquítico / Dicionário Infopédia Da Língua Portuguesa*, 2023); neste caso, foi usada com o intuito de referir a sua atitude cabisbaixa, que vai para além de um possível estado físico de curvar a coluna (o seu estado emocional encontra-se “curvado”).

¹³³ Esta conclusão, ainda que possa ter sido deduzida pelo jogador ou o mesmo questionar-se acerca dessa possibilidade, tornar-se-á explícita mais à frente no jogo, ao longo, sobretudo, do dia VI.

exprimir verbalmente (ou de afirmar estar a vivenciá-los no atual). Para além de que o recurso a poucas palavras e/ou o silêncio provoca um pairar de mistério na narrativa (levando, por exemplo, o jogador a questionar-se o porquê, logo à partida, de ter interrompido a sua comunicação para com a “TEENAGE GIRL” de forma abrupta, mas também a perguntar-se do que poderá eventualmente ter sucedido ao protagonista para o mesmo se sentir desconfortável em falar sobre o dado assunto; o jogador pode até especular neste momento uma ligação entre esse mesmo acontecimento que o trouxe tristeza, sentimento este ao qual pretende escapar a todo o custo ao longo do diálogo para com a moça, e a ida diária à avenida – porque é notório que, naquele local, ocorreria um acontecimento que o marcara), muito significado relativo às emoções das personagens pode ser lido através deste comportamento de poucas palavras; o “OLD MAN”, que insinua o que está a sentir mais pelos seus atos do que pelo que explana, leva a que o jogador se projete no protagonista, a colocar-se no seu lugar e, digamos, a “preencher o que falta do puzzle” (Freeman, 2004). E a ideia de colocar-se no lugar do outro é fundamental no conceito de empatia, objetivo desta investigação. Até que o sénior decide.... Reagir.

No instante em que, finalmente, o personagem jogável decide intervir verbalmente – ele mostra-se empático para com a adolescente. Não simpatiza apenas – porque, tal como fica implícito pelo que afirma, ele comprehende a dor da mesma na sua plenitude, ele é capaz de se colocar no seu lugar¹³⁴. E foque-se num grande aspeto importante em uma das suas posteriores intervenções:

I'm not [living]. Trust me.

I'm just pretending to be.

As everyone else does.

A conceção subjacente à asserção do “OLD MAN” transcrita acima parece familiar, correto? Com efeito, a mesma ideia foi também dita no dia 1 pelo “FLOURIST”:

Aren't we all [surviving]?

Sendo assim, o sénior adotara temporariamente a postura de aceitação do florista. Mas por que razão? Outra contradição? De facto, é uma das possíveis interpretações – o estímulo do choque interno do “OLD MAN”, uma luta de si para si e a tentativa e falha em adotar uma vida normal e em ultrapassar o evento traumático de outrora: ora procura distanciar-se de um incidente que envolveu uma “ela” e continuar uma vida dita ordinária, ora toma responsabilidade, o que lhe confere uma postura e pensamentos mórbidos. Para além disso, pode-se especular ser apenas um regresso ao estado amável que o *masking* lhe haveria conferido – no qual, e mesmo não acreditando no que expõe, procura consolar a sua possível “filha” e protegê-la; continuando esta teoria, e aproveitando para contar o momento do fim da interação entre “OLD MAN” e “TEENAGE GIRL” – no qual, já sozinho, ele faz um paralelismo entre a adolescente e uma figura presumivelmente feminina, ao dizer que ambas são

¹³⁴ Apesar de ser possível especular-se que o ato de empatia tenha sido mais fácil neste contexto, dado que o “OLD MAN” experiencia, na verdade, a mesma situação.

parecidas -, o próprio procura como que aceitar a moça na sua família, ao dizer que é “uma semelhante ao bando”, o que pode implicitamente demonstrar que o protagonista, momentaneamente, imagina o seu quotidiano com frutos seus; ele até diz interiormente que a adolescente podia, literalmente, ser sua filha.

Perto do final, e dada a insistência da rapariga em descobrir uma maneira de pôr término à vida, o outro reage de forma divertida e engraçada ao parecer novamente desvalorizar as emoções da “TEENAGE GIRL”: o mesmo acaba por fazer alusão, na sua ótica, a telefilmes de romance de faca e alguidar¹³⁵ quando ouve o discurso impotente, fatalista e exagerado da mesma¹³⁶. Esta atitude meio descabida, perante uma situação de teor grave, pretende mostrar um certo lado infantil e ingênuo do mesmo – elaborou espontaneamente esta referência sem pensar muito no assunto e no que poderia provocar no outro, para além de que essa mesma intervenção tonta não estar, presumivelmente, associada a alguém das idades do “OLD MAN” do ponto de vista da “TEENAGE GIRL”. Então, esta característica modelada para o personagem principal tem como intuito, mais uma vez, de voltar a referir-se a sua frigorificação no passado (a sua mentalidade não ter evoluído desde o tal “incidente” quando, e será revelado no dia VI, o próprio era um jovem adulto) e de ilustrar um exemplo de atitude amável e generosa, ao tentar levantar o estado de espírito da adolescente estimulando-lhe o riso (Ackerman & Puglisi, 2013b).

Eventualmente depois de terminada a travessia da avenida, o protagonista, questionado pela “TEENAGE GIRL”, revela-lhe a tão aguardada pista: viver, porque a vida antecede a morte e todos passarão por esta – o que na verdade não consiste em nenhuma dica concreta – e aconselha-a a ajudar o seu semelhante para a sua vida adquirir novos sentidos e interpretações. As declarações do “OLD MAN” podem ser interpretadas como uma forma subentendida de tranquilizar a menina e de que não há nada de errado com a mesma: se não há uma fórmula secreta e perfeita para a aniquilação, e se a vida irá, inevitavelmente, levar à aniquilação, então não há uma forma perfeita para se viver; basta ser-se quem é, pois, toda a gente, acreditando, é capaz de (sobre)viver e de atingir o que pretende. Uma alternativa ao que ele havia enunciado poderá ser algo como “Sê quem tu és e vive, que a morte, eventualmente, irá chegar”. Esta ideologia foi retirada da saga de filmes de animação *Kung Fu Panda* (2008-) da produtora *DreamWorks* – com ênfase no primeiro, no qual o protagonista Po descobre que não existe nenhum segredo para se tornar no “guerreiro-dragão” e que a sopa de massas confeccionada pelo seu pai adotivo não tem nenhum ingrediente secreto.

¹³⁵ A expressão “de faca e alguidar” é associada a histórias turbulentas de amor, ódio, sangue, mistério e tragédia (M. Marques, 2019), nas quais frequentemente ocorrem desgraças e as próprias personagens adotam uma postura submissiva perante o destino por se sentirem impotentes de controlar a própria vida.

¹³⁶ A “TEENAGE GIRL” pensara que o sénior se encontrava a gozar com ela mesma dado o seu uso de palavras de extrema conotação emocional, ficando com a ideia de que havia exposto uma comunicação exagerada.



Figura 168 – O Sr. Ping, pai adotivo do protagonista Po em *Kung Fu Panda* (Stevenson et al., 2008), revela-lhe qual o seu ingrediente secreto para a sua sopa de massas: nenhum!

Ele acrescenta ainda que não é preciso que haja um, porque “para tornares alguma coisa especial, só tens de acreditar que é especial”. Po interpreta a afirmação do pai e deduz a mensagem que o pergaminho do dragão queria transmitir – para quem abrir este pergaminho e observar o seu reflexo, para se tornar especial ao ponto de ser o salvador da China, terá de se ser leal a si próprio e acreditar que, mesmo sendo um cidadão comum, é especial à sua maneira. Efetuando um paralelismo com o jogo *onegai*, o “OLD MAN” pretende exprimir à “TEENAGE GIRL” que não existe nenhum segredo guardado para conduzir a sua estadia terrestre, que a própria é válida e apta para viver como todos os outros e que “basta viver”, “basta acreditar-se em si mesmo de que basta viver” (Stevenson et al., 2008).

Posteriormente, e depois do sénior ter feito a sugestão de ajudar o próximo, a “TEENAGE GIRL” agradece a ajuda prestada pelo primeiro – e repare-se que ela meio que subitamente muda de postura, demonstrando um alívio e serenidade nunca vistos. Além disso, são visíveis a felicidade e a vontade em querer assistir às aulas de Japonês, dedução que o jogador pode fazer ao testemunhar o tom apressado e preocupado com que a moça se despede com receio de chegar atrasada. Com que então, qual é a sua verdadeira personalidade? A primeira, depressiva, antipática, ou esta, mais calorosa e iluminada? David Freeman opina que a identificação de traços de caráter para a criação do *diamond* de uma personagem parece ser mais acessível do que o que é realmente – ele, aliás, refere que é preciso uma especial atenção para diferenciar os traços permanentes aliados à índole do mesmo e “emoções situacionais”, que podem divergir do normal comportamento da personagem naquele momento específico; além disso, ele destaca igualmente que as características não são necessariamente estanques e imutáveis – estas podem sofrer alterações consoante a evolução da personagem ao longo da narrativa (Freeman, 2004). Adotando uma postura de exclusão por partes, pode-se considerar que, mesmo sendo possível, parece ser improvável que a “TEENAGE GIRL”, aquando do diálogo com o protagonista “OLD MAN”, tenha acalmado e mudado definitivamente; embora a depressão possa desaparecer por si só em casos isolados, episódios depressivos podem durar de semanas a meses (ten Have et al., 2017) e a duração para um dado indivíduo atingir um estado de controlo¹³⁷ da doença da depressão varia dependendo da gravidade da doença (Institute of Mental Health, 2023). Relembrando que foi decidido pelo desenvolvedor do videojogo

¹³⁷ À data de elaboração deste documento, não existe uma cura definitiva para a doença da depressão (Buckman et al., 2018); se por alguma vez for referido o conceito de cura, o intuito é referir-se ao atingir de um estado de estabilidade por parte do indivíduo.

desta investigação que o tipo de depressão que iria ser abordado seria o transtorno depressivo major e que este último é igualmente referido unicamente como “depressão” (Clinical Depression (Major Depressive Disorder): Symptoms, n.d.), aliado ao facto do conceito de suicídio ser abordado inúmeras vezes pela “TEENAGE GIRL”, parece então pouco provável que a sua condição mental se tenha aprimorado repentinamente, dado até o seu caráter mais severo. Numa outra perspetiva, poderia considerar-se que esta conversa para com o “OLD MAN” tenha sido um momento isolado que tenha potenciado “emoções situacionais” por parte da jovem – contudo, e tomando como pressuposto que para a adolescente sofrer de depressão ela esteja a viver um episódio depressivo por pelo menos duas semanas (American Psychological Association, 2014), é plausível considerar-se que o seu comportamento delineado pela doença já possa ser considerado como contemplado e parte da sua personalidade; aliás, é sabido que a depressão traz mudanças de comportamento, e há estudos que comprovam que essas mudanças podem afetar a personalidade de um sujeito, nem que seja a curto prazo (Kennard, 2012). Por tudo isto, também não parece ser adequado ponderar-se que o comportamento da “TEENAGE GIRL” aquando da interação para com o “OLD MAN” tenha sido “situacional”. Por isso, e para a especificação concreta da personalidade da “TEENAGE GIRL”, serão consideradas as suas duas vertentes – a deprimida e a positiva. Mais – a segunda vertente pode ser apreendida como um sentido de não-desistência, uma vontade de se manter ativa e de lutar pelo seu bem-estar – o que, por si só, complementa a outra (ao tentar balancear), mais sisuda.

A declaração deste conteúdo vai de encontro a uma mistura entre vários arquétipos que, juntos, ajudam à formação da personalidade da “TEENAGE GIRL”. Estes são, essencialmente:

- **Pessimist**, pela atitude derrotista e de desistência, aliado ao seu estado de agitação (Freedman, 2016);
- **Innocent**, por estar em êxtase em dirigir-se à aula de Japonês e, aliado a isso, e mesmo que seja por momentos, acreditar na vida e ter fé e esperança que há de se recuperar (Pearson, 2015);
- E o **Victim**, dada a implícita falta de autoestima e vulnerabilidade perante a sua saúde mental (Myss, 2003), associado ao sentimento de impotência em controlar a sua própria vida e de fraqueza; permite chegar-se ao estado de aceitação de si própria, recuperando o poder (deixando de ser impotente) – esta situação pode ser personificada no final da conversa para com o “OLD MAN”, na qual parece-se que, momentaneamente, é capaz de enfrentar o mundo (Moussu, 2023).

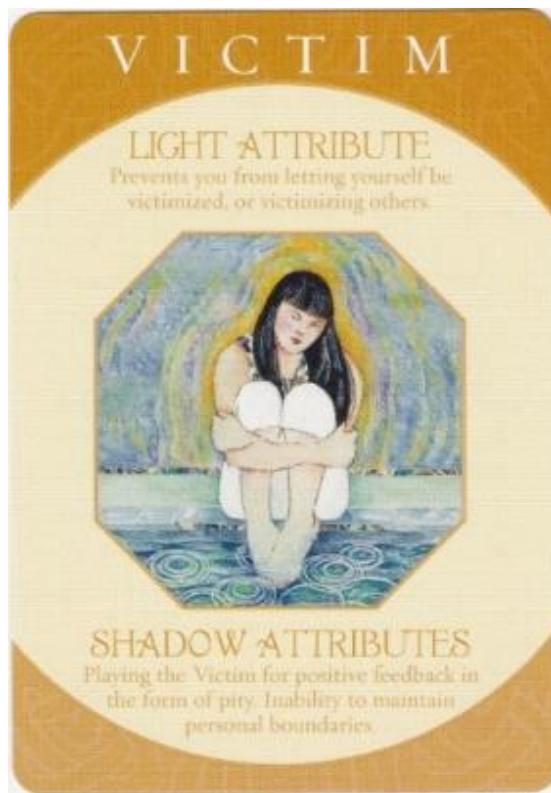


Figura 169 – O arquétipo *Victim* (Myss, 2003).

Note-se as vertentes positiva e negativa descritas – a primeira reforça a idealização de que a tomada de consciência da impotência previne que um dado indivíduo se vitimize realmente a si próprio ou a outros, enquanto a segunda realça o recurso à vitimização para proveito próprio (o que, na verdade, não se aplica no caso da “TEENAGE GIRL”).

Mas antes do documento se focar na caracterização da personagem “TEENAGE GIRL” deve-se destacar a relevância do fim desta interação entre o protagonista e a adolescente: ao despedir-se da moça e mostrar-se encantado por tê-la conhecido, ele recorre à língua japonesa – o que, por si só, é um indício ao jogador da possível importância deste idioma para a trama, tendo em conta parecer ser significativo para o sénior –, mais precisamente a uma expressão japonesa na qual se se truncar uma das palavras se obtém o título do jogo – “*onegai*”. Sendo assim, o jogador pode depreender-se da importância que esta língua possa ter na história do jogo.

Tendo em consideração as reflexões executadas acima nesta secção, a declaração da personalidade da “TEENAGE GIRL” pode ser observada no **Apêndice 7.10**.

Para terminar a análise da interação do “OLD MAN” para com a “TEENAGE GIRL”, considera-se de relevo aludir a série de drama adolescente *Euphoria* (Frizzell et al., 2019) da emissora “*Home Box Office*” (HBO), da qual faz parte a protagonista Rue, uma adolescente viciada em drogas em recuperação e que sofre de depressão. Este caráter desorientado e perturbado associado a esta personagem, aliado aos visuais recorrentes de maquilhagem, serviu de inspiração para o iniciar da conceptualização da “TEENAGE GIRL”.



Figura 170 – Exemplos do visual adotado por Rue, personagem principal em *Euphoria*, interpretada por Zendaya (Frizzell et al., 2019).



Figura 171 – Comparação da arte conceptual da “TEENAGE GIRL” elaborada na plataforma *MetaHuman* e modelo final.

Personagem misteriosa

É dada a possibilidade ao jogador de interagir com uma personagem-mistério que, de repente, aparece na avenida¹³⁸. Contudo, quando o “OLD MAN” inicia a conversa, é interrompido pelo outro – mostrando, desde já, uma atitude impertinente e uma má primeira impressão – cortando-lhe o raciocínio por duas vezes seguidas. E quando finalmente o sénior implora em tom desesperado – ao usar a expressão “onegai¹³⁹” – o outro parte para o ataque, insinuando que o protagonista se trata de um mendigo sem vontade de trabalhar. A meta em recorrer-se à designação do jogo aquando da interjeição do sénior consistiu em indicar uma pista – que o jogador, se estiver atento e tiver capacidade de abstração, só irá perceber no final do dia II; sabendo-se que essa palavra é de origem japonesa, e que a “TEENAGE GIRL” frequenta lições de japonês, a intenção foi de dar a entender que o homem misterioso fora capaz de perceber o seu significado, sugerindo que o próprio e a adolescente possuam laços familiares.

O comportamento declarado pela personagem é típico de um sujeito altamente temperamental, na medida em que facilmente muda de estado de humor, e impulsivo, não

¹³⁸ No mesmo momento do videojogo no qual o jogador pode inspecionar o café pela segunda vez.

¹³⁹ Recomenda-se, se essencial, a consulta da secção relativa ao significado do título do jogo digital.

pensando nas suas ações. Mas o “OLD MAN” não se deixa fazer, pois de forma subentendida exige que o respeite – ainda que tenha partido igualmente para a agressão, até porque se nota que antes de ser novamente interrompido, o mesmo se preparava para o insultar. É a primeira vez no jogo em que o sénior se exprime com uma tal agressividade momentânea – apesar de no dia I e durante o diálogo para com o “TEEN” ter adotado uma postura defensiva, com prontidão em responder ao tom desrespeitoso do rapaz, essa atitude, digamos, mais agressiva por parte do sénior fora demonstrada com muito menor intensidade. Esta situação para com a personagem misteriosa reforça o caráter impulsivo e, novamente, a instabilidade emocional do protagonista.

Por fim, o homem, pedindo por “alguma paz”, acaba por lhe oferecer um numerário – o que confirma a imagem incorreta que criara do idoso –, o que revela uma certa impaciência perante situações que o próprio não é capaz de controlar. Sozinho, a personagem principal recorda que também não se sente em paz, porque a perdeu há muito tempo – e é neste momento crucial que é dada uma informação ao jogador: esse sentimento de angústia ter surgido com maior amplitude, sobretudo, após a idade da reforma. Ora, é dito diretamente ao jogador a razão pela qual o protagonista é capaz de, diariamente, aparecer na avenida – para além de não ter responsabilidades familiares, sabe-se agora que o mesmo deixara de trabalhar. Também se pode deduzir que ele seja uma pessoa só e solitária – imagine-se na pele do jogador: já o “OLD MAN” não tem encargos familiares e não é dada nenhuma indicação até ao momento de que ele tenha amigos, e se ainda se considerar que, provavelmente, era-lhe dada a oportunidade de conviver com os seus colegas de trabalho ao longo da sua idade laboral¹⁴⁰, o jogador pode, com grande plausibilidade, imaginar a solidão do sénior. Depois, e complementando a ideia apresentada anteriormente, o participante pode, ainda, especular acerca de um motivo para a dormência do sentimento de desconsolo do “OLD MAN”: em idade de ser empregado, o seu trabalho era um escape que lhe ocupava a mente, impossibilitando-o de ruminar sobre o passado – e sobre uma “ela” nele constada.

• Analepse

Ao presenciar a partida da “TEENAGE GIRL” em direção à escola, o “OLD MAN” recorda uma altura em que conhecera um certo alguém que, de alguma forma, se assemelha à menina com quem o sénior interagiu – iniciando-se, assim, o primeiro *flashback* da história: o ambiente continua a ser a avenida, uma vez que o protagonista ainda se encontrar nesse espaço, mas com uma morfologia diferente, muito mais vazia, o que remete para tempos diferentes do presente (uma época em que existiam, ao contrário do agora em *onegai*, árvores na avenida!).

O momento inicia-se com uma intervenção de uma professora, que saúda os alunos em japonês. Diante das suas costas também existe um quadro com caracteres japoneses¹⁴¹, o que permite a especulação do cenário ser uma aula desse idioma.

¹⁴⁰ De facto, na conceptualização do “OLD MAN”, decidiu-se que ele trabalhava como escritor e cronista numa editora de um jornal.

¹⁴¹ Na prática, no quadro está escrito a mesma palavra diversas vezes – *onegai* – constituindo assim uma surpresa escondida no jogo.

Pela atitude da professora, percebe-se que se está no início de um ano letivo – ou no começo daquela formação – tendo em conta que a própria refere a necessidade dos alunos se darem a conhecer aos seus novos colegas de mesa, que serão os mesmos ao longo de todo o ano escolar.

A seguir, duas novas personagens entram em cena – um casal de crianças que, de forma subentendida, dá para perceber serem colegas de mesa, uma vez que começam o ato de se apresentarem um ao outro, em língua japonesa. Repare-se que o nome das duas aparece como que censurado – o que, não só vai de encontro à ideologia de não nomear qualquer personagem no jogo, como também leva a crer que é plausível algum de entre eles ser um dos atores que já foram contemplados no jogo até este preciso momento¹⁴². E é agora que é exibido um diálogo bastante interessante – a expressão “Doozo yoroshiku onegaishimasu”, que corresponde, na língua portuguesa, a algo como “Prazer em conhecerte”¹⁴³, por parte da moça.

Logo depois, o garoto oferece uma flor à outra, garantindo-lhe que, e se depender dele, lhe trará um exemplar todos os dias. Esta noção já foi ouvida noutro contexto – o “OLD MAN” oferece, todos os dias, uma flor (ou uma representação de uma flor) a uma “ela” – o que, se ainda existissem dúvidas, possibilita o jogador a entender que o rapaz é, na verdade, o protagonista sénior.

Findada a lição, ambos se despedem um do outro: e note-se que tanto a “GIRL” como a “TEENAGE GIRL” realizaram a mesma intervenção – “Jaa, mata ne!¹⁴⁴”, sendo então a causa plausível para a lembrança de uma “ela” quando o sénior se afasta da adolescente.

E o rapaz termina ao aludir a Deus, implorando-lhe que mantenha a garota na sua vida. Esta intervenção promove duas hipóteses – o reforço de que o “BOY” seja, definitivamente, o “OLD MAN”, uma vez que ambos dão muito destaque à religião, e a referência, mais uma vez, ao título do jogo, e a algo que o sénior deseja realmente atingir, tendo em conta que “onegai” tem, de entre muitos, o sentido de intensificar o pedido (o de implorar que algo seja feito ou concretizado, tal é a vontade e importância para o interveniente).

DIA III

De seguida, aconselha-se a análise do resumo esquemático do que ocorre no presente dia, que se encontra no **Apêndice 7.8.**

FLOWER SHOP

¹⁴² No sentido que não é efetuada a identificação de um personagem no espaço temporal do jogo, tal como não fora feito no passado do próprio.

¹⁴³ A importância desta frase já está contemplada no capítulo relativo ao título do jogo e seu significado.

¹⁴⁴ É uma frase casual em japonês que tem como significado “até logo” ou “adeus”, usada em momentos de despedida (Language Drops, 2023).

A nível ótico, comprehende-se de partida que a florista se encontra em funcionamento, ao contrário do dia anterior: há uma imensidão de amostras de flores à venda, à porta do estabelecimento. Por isso, entende-se a necessidade do “OLD MAN” em dirigir-se a esse local – desejar os sentidos pêsames ao atual florista, o “filho do florista (original)”.

“FLOURIST’s SON”

Foram criadas duas interações passíveis de serem usadas quando o “OLD MAN” dialoga com a personagem secundária – dependendo se, no dia anterior, convivera ou não com a personagem misteriosa. O jogador saberá em primeira mão, através da observação visual da aparência do “FLOURIST’s SON”, que se trata do homem-mistério do dia II, caso tenha escolhido interagir com o mesmo (pois não era uma ação obrigatória para o desenrolar do enredo).

➤ Possibilidade 1

Se o sénior não tiver conversado com o “FLOURIST’s SON” no dia de ontem consoante o espaço temporal da trama, a interação inicia-se com uma resposta amável por parte do segundo ao aperceber-se de que entrara um cliente no seu estabelecimento, atitude ordinária para quem oferece um serviço ao balcão ao público. No entanto, e assim que o “OLD MAN” lhe revela a sua identidade (um conhecido do seu pai), a sua postura quebra de imediato. É como se a máscara tivesse, literalmente, caído – e ele já não precisasse de fingir que está tudo bem.

Contudo, e na ocasião imediatamente anterior, o “FLOURIST’s SON” mostra-se surpreendido e de certa forma incomodado para com a intervenção do sénior – e pergunta-lhe de quem se trata de forma educada. Esta atitude pode ser compreendida como natural, tendo em conta que o “OLD MAN” se está a intrometer em assuntos pessoais que concernem o próprio; mas também é verdade que este poderia, ainda assim, ter respondido de outra forma – mais aberta e recetiva, em vez de adotar uma postura reservada, defensiva e suspeita, evidenciando a não-relação entre os dois.

Retomando o momento em que o “OLD MAN” revela ter-se encontrado com o florista, seu pai, num passado recente, e quando este comenta tratar-se de um “grande ser humano”, o filho volta a comportar-se severamente, evocando um julgamento para com o “FLOURIST”: ele não era exatamente o que transparecia à vista de todos. Esta postura pode, implicitamente, declarar que, no passado, e do ponto de vista do “FLOURIST’s SON”, a relação seria alvo de alvoroço familiar. Atente-se a esta ideia da prontidão de julgamento e a necessidade de expor a sua explicação.

Num momento posterior, é de facto exibido ao jogador a informação de que a relação pai-filho seria um tanto ou quanto problemática – através de uma afirmação por parte do homem. No entanto, o próprio acaba por desmoronar-se na totalidade e expor culpabilidade e um sentimento de remorso e negação perante o falecimento do seu progenitor, abrindo-se

ao protagonista: esta declaração é confirmada e adota um maior destaque ao analisar-se as suas passagens acerca da sua incredulidade no padecimento do senhor, de um sentimento corrosivo interno que o incomoda e apoquenta, da sua atitude auto-acusatória consoante a insuficiência demonstrada em auxiliar o pai, e ainda da necessidade de sentir-se perdoado por ele. Em resposta à amargura exposta pela personagem secundária, o “OLD MAN” adquire, mais uma vez, um papel altruísta de confidente de outrem – que, na realidade, é pai da “TEENAGE GIRL” do segundo dia; o sénior adotara, portanto, a mesma postura para com duas personagens, o que pode indicar levianamente uma conexão entre as mesmas (especulação essa aprofundada quando o “FLOURIST’s SON” revela que a sua filha sofre de ideação suicida e acredita ser inapto para a ajudar – mas esta informação será retomada mais adiante).

Dante do parágrafo precedente, um dos intuitos para com esta interação entre o “OLD MAN” e o “FLOURIST’s SON” foi de apresentar uma nova noção – a do luto; o florista atual referia não acreditar no que acontecera – o que, em contrapartida, vai de encontro ao primeiro estágio do luto – designado por “Negação” (Kübler-Ross, 2009), além de demonstrar reações de parálisia, raiva, injustiça, vazio e culpa características da perda (Pop-Jordanova, 2021). Tendo em conta o luto envolver a perda de um ente querido, o aparecimento mais explícito deste conceito é essencial para a narrativa – pois se o jogador refletir um pouco, e apoiando-se no seu senso comum relativamente às reações universais do luto, aperceber-se-á que o próprio “OLD MAN” se encontra a passar pelo mesmo, apesar de até ao momento a sua experiência nunca ter sido identificada como uma experiência de luto. Aliás, esta terminologia pode, inclusive, ajudar a explicitação do estado depressivo do protagonista: ele não ter superado o luto pela perda d’ “ela” (da mulher) – note-se que uma das etapas do processo de luto, marcada pela tristeza, cansaço, desistência e vazio, é na verdade identificada como “Depressão”. Para além disso, estudos científicos e evidência clínica demonstraram que o luto pode desencadear perturbação depressiva major (depressão) em alguns indivíduos (American Psychological Association, 2014).

Outra das intenções provenientes do aparecimento deste momento no videojogo consistiu em destacar, mais uma vez, a incongruência que habita no protagonista: em primeiro lugar, e como já fora alertado nesta secção, ele ajuda o “FLOURIST’s SON” com um discurso otimista e encorajador relativamente a uma temática à qual ele, na realidade, reage de forma semelhante à personagem secundária; tal como no diálogo para com a “TEENAGE GIRL”, ao observar-se o “OLD MAN” parece que se está a presenciar o “FLOURIST” do primeiro dia a conversar – e tendo em conta a índole falaciosa do seu discurso, uma vez que o próprio não acredita piamente na imagem que está a transmitir, pode-se considerar a hipocrisia (o fingimento) como uma componente incluída na sua personalidade. E note-se como esta incongruência atinge proporções não visualizadas anteriormente – o próprio “OLD MAN” enuncia ao homem que é impossível alterar o passado! Assim sendo, porque despende tempo em excesso ao recordá-lo com, igualmente, um sentimento de culpa e remorso? O próprio filho do florista assinala a falta de persuasão no seu discurso, reparando que o próprio protagonista não o acha credível. Esta dualidade de comportamentos que se autoanulam irá, porventura, contribuir para o desgaste total do personagem.

Após a exibição do remorso experienciado pelo “FLOURIST’s SON” por considerar ter abandonado o seu ancestral, o mesmo muda drasticamente de assunto (pelo menos, à primeira vista), retomando o diálogo ao, desta vez, concentrar-se num outro sujeito – a sua filha – o que leva à especulação do próprio conter uma personalidade ansiosa e volátil, dada a rapidez com que surgem os seus pensamentos e é efetuada a sua transição. O atual proprietário da florista comenta o comportamento suicida da sua filha e a sua preocupação, impotência e quase uma desistência perante o dever de cuidar da mesma: ele, mais uma vez, transmite a ideia de que não é suficiente para impactar a vida de outro (sendo o primeiro o seu pai e a sua incapacidade de impactar a sua vida, no sentido de não ter conseguido ampará-lo) ao inferiorizar-se ao comparar-se com o seu progenitor. Esta sua atitude é reveladora da sua insegurança para consigo mesmo. E, entretanto, num dado momento, afirma ter esperança de que as aulas de japonês da sua filha a ajudem de alguma forma a lidar com o seu problema. Ora, esta alusão a uma menina aluna de japonês não é coincidência – o objetivo foi de, indiretamente, revelar ao jogador que o “FLOURIST’s SON” é pai da “TEENAGE GIRL” do dia anterior; a propósito, existe ao longo da interação outro indício do possível envolvimento familiar entre as duas personagens secundárias – a alusão à expressão “onegai”, uma palavra japonesa usada pelo protagonista no sentido de implorar o outro a não desistir da sua descendente. Tomando-se como ponto de partida a declaração do florista atual de que é pai de uma figura feminina frequentadora de japonês, o jogador pode especular que o progenitor conheça simples expressões japonesas ditas, nomeadamente, pela filha quando regressa da escola. Sendo assim, e partindo do pressuposto que este forá capaz de entender a intervenção do “OLD MAN”, aliado ao facto de tanto a “TEENAGE GIRL” e uma figura feminina serem alunas de japonês, é expectável a possibilidade de ambas serem a mesma pessoa. Perante esta situação, o “OLD MAN” volta a mostrar uma postura ilusória aos olhos do jogador – como que encarnando, de novo, a personagem “FLOURIST” dado o teor do seu discurso: ele consola o outro, garantindo-lhe que ninguém é perfeito (uma ideia previamente presente também na interação com a adolescente) e que, fingindo-se de sereno e equilibrado, esta só precisa de “viver”. Portanto, este não é o mesmo protagonista que, dois dias prévios a este momento, comentara com o (ex-)florista que parara de “viver” há muito, que apenas se limitava a “sobreviver”? Pode-se ainda ir mais longe: o senhor afirma que ninguém é perfeito, o que pode ser deferido como uma nova alusão ao pensamento do “FLOURIST”¹⁴⁵ que ele não compartilha¹⁴⁶, mas finge fazê-lo. Cada vez mais é visível que a imagem do “OLD MAN” se concentra sobretudo no engano.

Retomando um detalhe do parágrafo que acabara de ser apresentado, já foi verbalizada a afirmação do protagonista, na qual o mesmo realça a deformidade do ser humano. Apesar de não ser visionário da mesma ideia do florista, ele considera o ser humano

¹⁴⁵ Numa certa altura, o FLOURIST comenta um pensamento relacionado com o facto de que todo e qualquer ser humano tenta, no mínimo, sobreviver. Este momento pode ser extravasado de forma a dar a entender que a personagem secundária pretendia comunicar a imperfeição do ser humano (e a aceitação das falhas), na medida em que todos, por possuírem fraquezas (e, portanto, não serem domadores de perfeição), se limitam à sobrevivência.

¹⁴⁶ O “OLD MAN”, digamos, acredita na imperfeição do Homem, nem que seja dado ser um crente devoto em Deus, mas não compartilha, ou seja, não acredita na visão otimista dessa imperfeição enunciada pelo FLOURIST.

imperfeito por ter sido feito à Imagem do Senhor, o único digno de perfeição absoluta. Desta forma, são efetuadas alusões diretas ao livro do Génesis da Bíblia Sagrada:

- Ao sexto dia da Criação de Deus – no qual “(...) disse Deus: Façamos o homem à nossa imagem, conforme a nossa semelhança; (...)” (Génesis 1:26) e “(...) criou Deus o homem à sua imagem, à imagem de Deus o criou, macho e fêmea os criou” (Génesis 1:27) (Igreja de Jesus Cristo dos Santos dos Últimos Dias, 2015);
- À perfeição da Criação de Deus – o Senhor é perfeito tendo em conta que “(...) tudo quanto tinha feito (...) era muito bom (...)” (Génesis 1:31): a perfeição domina a essência de Deus porque, nomeadamente, o seu processo de Criação do Mundo fora perfeito¹⁴⁷ (Igreja de Jesus Cristo dos Santos dos Últimos Dias, 2015).



Figura 172 – *La Creazione di Adamo* (“a Criação de Adão”, em português), pintura do italiano Michelangelo que retrata uma passagem bíblica – a história da Criação do primeiro Homem no livro do Génesis (Buonarroti, 1511; Katz, 2009; Porter, 2023).

Este aludir religioso tem como objetivo retratar o protagonista como alguém puramente crente. Não é revelada a razão pela qual o “OLD MAN” dá tamanha importância à religião, mas pode-se supor por se ter refugiado na sua fé para lidar melhor com o seu trauma do passado ou então por tentar responsabilizar uma força superior do Fado infeliz da figura feminina que ele tanto prezava, numa procura pela paz e em largar o fardo que suporta. Apesar disso, é plausível admitir-se que o próprio se tenha revoltado com a entidade divina, dada a confusão¹⁴⁸ que assume por vezes sentir e o questionamento da sua fé quando responde à intervenção do “FLOURIST’s SON” – na qual este último assume não acreditar em Deus por achar que, se este realmente existisse, não existiriam tamanhas anormalidades e catástrofes diariamente dado o triunfo do Mal. Este ponto de vista do atual florista é baseado no real dilema da “Objeção do Sofrimento no Mundo” – uma questão comum que surge na mente dos humanos que consiste na hesitação da existência de Deus uma vez que, sendo ele

¹⁴⁷ A interpretação do desenvolvedor é que as criaturas não são perfeitas, como é o caso do Homem; perfeito é a tomada de decisões e a elaboração de criaturas que, por si só, são imperfeitas.

¹⁴⁸ Testemunha-se que, realmente, o “OLD MAN” afirma “por vezes ser confuso” a manutenção da sua fé, rematando com uma frase inspiradora direcionada ao “FLOURIST’s SON” – ou seja, esta atitude revela uma intenção de eufemizar estas ocorrências; contudo, e admitindo que o protagonista frequentemente se finge de esperançoso e confiante, o jogador pode deduzir que a dúvida perante a sua fé terá sido mais intensa e radical do que o que parece; o próprio facto do filho do florista se aperceber da falta de credibilidade e persuasão do discurso do outro pode indicar ainda mais esta teoria.

o Todo-Poderoso, perfeito e Bom, não permitiria que o Mal e o Sofrimento durassem se o próprio realmente fosse real e existisse (The Discipline-Making Parent, 2023).

Consciente de como é viver com as emoções de tensão, angústia, desespero, vazio e tristeza que o homem está a vivenciar, o personagem jogável demonstra uma atitude encorajadora e, sobretudo, empática para com o sujeito – quando ele ressalva que, na aparência, parece ser fácil convencer-se da abdicação do sentimento de culpa, o protagonista revela que, com efeito, essa não é uma tarefa acessível, dado “saber” o que é encontrar-se nessa situação já que, segundo o mesmo, a mágoa¹⁴⁹ lhe tomou grande parte da sua vida.

De modo a finalizar a análise do comportamento das duas personagens ao longo desta cena, resta-se salvaguardar o caráter mórbido ostentado pelo “FLOURIST’s SON” – que, pessimista, desvaloriza o papel do Homem e estimula o pensamento da sua pequenez, ao relatar que, após a morte, o humano deixa de ter qualquer importância, pois acabará por se desfazer e perder a sua dignidade – e a revelação por parte do “OLD MAN” de quem recebe as suas flores: a sua mulher que, e dado todo o contexto prévio, permite finalmente que o jogador se aperceba explicitamente de que o protagonista é viúvo.

➤ Possibilidade 2

A história desenrolar-se-á de forma um pouco diferente se, no dia anterior, o jogador tiver interagido com a, então, personagem não-identificada.

Bastante idêntica à possibilidade 1, apenas difere nos momentos inicial e final: inicia-se com o atual florista a, e depois de educadamente saudar o protagonista, a adotar uma postura defensiva e violenta quando o reconhece, exigindo que o mesmo abandone o local. O idoso, por outro lado, também adota uma postura tempestuosa quando se sente julgado e maltratado daquela forma – um comportamento análogo ao, nomeadamente, tido para com o “TEEN” no dia I.

No fim, quando o “FLOURIST’s SON” medita acerca da atitude nobre do “OLD MAN”, o sénior volta a entrar no estabelecimento – insistindo em devolver o dinheiro que lhe fora entregue, previamente, no dia precedente; este episódio não acontece na possibilidade 1.

¹⁴⁹ Isto verifica-se na declaração “*I’m being at the right side of Sorrow himself*” (“tenho estado à direita do Homem Mágua”, em português). Repare-se na referência à sua colocação do lado direito, que claramente alude a posição de Jesus perante seu Pai Divino: “Quem os condenará? É Cristo quem morreu, ou antes, quem ressuscitou dos mortos, o qual está à direita de Deus, e também intercede por nós” (Romanos 8:34) (Igreja de Jesus Cristo dos Santos dos Últimos Dias, 2015). O intuito pode ser ramificado em duas vertentes: em primeiro lugar, referir novamente a importância da fé Cristã para o protagonista, e em segundo, apontar uma oportunidade para considerar-se alguém honroso que não merece passar por esse mesmo sofrimento – visto que a simbologia da posição de Cristo estar “à direita do Pai” está relacionada com a ideia do mesmo ser uma santidade, com uma posição superior e uma honra inquestionáveis (Jenkins, 2020). Note-se também que o conceito de “direita” está associado a algo que é correto e justo – de tal forma que a intervenção do sénior pode, subentendidamente, e ao referir encontrar-se do lado direito de algo negativo, demonstrar um sentimento de injustiça perante a angústia que sente.

Tendo em mente toda a descrição comportamental do filho do florista acima, seria de pensar que neste momento seria possível definir os seus traços de personalidade – mas considerou-se uma melhor opção não o fazer; levando em consideração a perda recente que sofrera, é plausível crer que a sua postura fora condicionada em demasia por essa situação em específico. Assim, e como uma emoção situacional não deve ser considerada um traço de personalidade, dado o último admitir um intervalo de tempo considerável de estabilidade e o primeiro ser temporário (Leiß & Rausch, 2023), optou-se por não fazer essa análise para o “FLOURIST’s SON”, uma das personagens secundárias de maior relevo do jogo digital.

“ATHLETIC MAN”

Após dirigir-se ao florista para prestar as sentidas condolências ao filho do “FLOURIST” (dado o último ter padecido), o “OLD MAN” volta de novo a procurar auxílio de outrem que lhe possibilite atingir o separador de vias. Desta vez, este decide recorrer à ajuda do “ATHLETIC MAN”, que prontamente o ampara, sorridente. Desde logo, é notável a simpatia do personagem e o seu comportamento altruísta – ao ponto de se oferecer para o carregar às costas, sem segundas intenções. Dando importância à forma como o sénior lhe responde, com um leve desconforto dada a sua prontidão e felicidade, o jogador pode tirar, por exemplo, as seguintes conclusões: o “OLD MAN” encontra-se reticente quanto ao entusiasmo que o homem atlético transparece por recear ser manipulado e enganado, o que já acontecera anteriormente (a situação com o “MAN WITH HOOD” do primeiro dia), ou então por desconfiar que haja algum sentimento carnal, dada a confiança em excesso e inapropriada que demonstra para com alguém mais sénior e que acabara de conhecer (apesar de grosseira, pode-se paralelizar as personagens “ATHLETIC MAN” com a “OLD LADY” – relembrar-se da ânsia da mesma em aproximar-se do “OLD MAN”, que é o que pode ser captado pelo sénior).

Mostrando um certo incômodo, o protagonista sugere que o outro apenas se limite a segurá-lo pelo seu braço, nomeadamente para o puxar (note-se que, anteriormente, supôs-se que a finalidade de necessitar de auxílio tem que ver com a sua falta de mobilidade e a urgência em realizar a travessia de forma célere); ao qual o “ATHLETIC MAN” responde, aceitando com tranquilidade e exibindo uma postura relaxada. O “OLD MAN”, ao verificar esta atitude positiva por parte do rapaz, mostra-se incomodado e, inclusive, com um certo tom maldoso, faz troça do mesmo. Esta vontade em rebaixar e mostrar desaprovação da felicidade do outro (ao fazer alusão a um possível ato amoroso na noite anterior que lhe tenha elevado o ânimo) revela logo à partida um sentimento de aversão e incômodo. Dado o contexto da personagem e a sua apatia, morbidez e depressão, sugere-se que este comportamento seja fundamentado por um sentimento de inveja – em desejar atingir o equilíbrio e a leveza que transborda na atitude do “ATHLETIC MAN” – seguido de raiva pela consciência na incapacidade, na sua ótica, em chegar a esse mesmo estado. Possivelmente, a recorrência do choque emocional causado pela angústia interna, ao observar alguém que manifesta uma

alegria excessiva que estimula a lembrança do incidente no seu passado que o alterou e moldou e comportamentos ruminantes, faz crescer esse sentimento dentro de si.

Contudo, a prestação do “ATHLETIC MAN” continua sem nenhum desmoronamento; mesmo com o leve desdém com que é tratado pelo sénior que se mostra facilmente suscetível.

Também nesta interação se pode deduzir que o rapaz seja alguém modesto e simplório – genuinamente preocupado com o outro, ilustrado quando o próprio questiona o sénior acerca da razão pela qual se encontra mais debilitado. Ora, esta circunstância traz à tona uma postura um pouco idiota da sua parte – visto ser previsível que a debilidade do protagonista seja, certamente, devido à sua idade avançada, afirmação confirmada pelo “OLD MAN”, pelo que a sua questão, para além de poder ser lida como indelicada, é pouco inteligente dada a obviedade da resposta. Outro cenário exemplificativo ocorre imediatamente a seguir, quando o sénior e o atleta se encontram junto ao sinal de trânsito sob o separador de vias: o último, e depois do personagem jogável referir que uma “ela” se encontra próximo de ambos, interpreta que o mesmo se esteja a referir ao próprio sinal, fazendo uma questão parva com o objetivo de saber o género do sinal. Além disso, ele ainda questiona o sénior se o poste se encontra despido e incomodado com a presença deles, dado que, subentendidamente, apenas o “OLD MAN” consegue contactar com a entidade feminina. Pois bem, esta atitude por parte do “ATHLETIC MAN” não só reforça a sua faceta pateta, como também alude a um estado de inocência e pureza: ele não tem nenhuma noção da estirpe das suas questões, ele genuinamente preocupa-se com o sénior e quer ajudá-lo.

Após o personagem principal prestar a sua rotina diária e os dois atingirem o lado oposto da avenida, o diálogo entre os dois continua. E um dos primeiros momentos consiste numa intervenção do “ATHLETIC MAN”, na qual ele denuncia que há quem o julgue um idiota por cuidar da sua aparência física. Será mesmo? Ou será, novamente, por ele ser tão distraído, tolo e ingênuo ao ponto de não se aperceber que ele é julgado pelo seu comportamento que possa ser mal interpretado? Mais uma vez, o reforço do caráter não-inteligente do “ATHLETIC MAN” encontra-se aqui presente. Esta componente conceptualizada para esta personagem foi abordada pelo desenvolvedor com o objetivo de evidenciar um ponto de vista seu: só se é verdadeiramente feliz quando um sujeito não valoriza os julgamentos do próximo.

Por fim, o “ATHLETIC MAN” explana ao sénior a sua verdadeira intenção em cuidar do seu corpo – o desejo de melhorar a sua saúde mental. O intuito em esta interação constar do jogo digital é de fornecer sugestões reais de melhoria da saúde a nível psicológico – está comprovado que o exercício físico, nomeadamente exercícios aeróbicos, reduzem a ansiedade e a depressão (Sharma et al., 2006). O rapaz abre-se e conta ainda ter sido alvo de chacota quando era mais novo, devido à sua forma física menos delgada, acontecimento que o marcou e lhe deu motivação em mudar. Em evoluir. O “ATHLETIC MAN” evoluiu para seu próprio bem. E é neste ponto que ocorre um momento-chave para a percepção do objetivo desta interação, conceptualizada pelo autor – a importância do cuidado para consigo próprio e da evolução. Tome-se especial atenção ao momento em que o personagem secundário declara que evoluiu por si, e não para ser agradado pelos demais: esta passagem dá toda uma nova conotação ao caráter desvairado e idiota do “ATHLETIC MAN”; para além de reforçar a conjectura em não dar

demasiada importância às demais apreciações, aspeto já dito previamente, pode dar a informação ao jogador de que, afinal, o rapaz não seja verdadeiramente tão despassarado como pretende que se acredite. O homem atlético, subentende-se, adotara esta postura mais irracional de forma consciente (isto não invalida a possibilidade do mesmo ser simplório em termos de comportamento, linguagem e raciocínio; apenas quer dizer que, a princípio, ele evidencia ainda mais essas suas vertentes) de forma a apaziguar os ânimos para si direcionados. O “ATHLETIC MAN” simula não entender as afirmações do público em geral, de modo a distanciar-se deles e do que possam ter dito a seu respeito, e posteriormente acaba por ignorar o que possa ter-lhe sido direcionado. Porque, para ele, mais do que ser amado pelos outros, deve sentir amor próprio.

Faça-se uma comparação entre os posicionamentos destas duas personagens – o “OLD MAN” não evoluiu, o que contribui para a sua morbidez, enquanto o outro evoluiu e pensou em si, o que o levou a um estado de êxtase. Estes pensamentos parecem familiares, certo? É como se esta conversa fosse um prolongamento da que o “OLD MAN” e o “FLOURIST” haviam tido no dia I da trama do jogo – em que, comparativamente com esta, este diálogo materializa ainda mais o sentimento de autoaceitação na busca da felicidade; enquanto que no primeiro, o “FLOURIST” concentra-se, sobretudo, na ideia de que o Homem é imperfeito e incapaz de controlar tudo o que lhe acontece, relembrando que é algo normal na vida humana, no segundo há um maior destaque da importância do indivíduo em dever valorizar-se a si próprio.

O “ATHLETIC MAN”, no seguimento da divulgação da sua história, ainda mostra um lado sensível e empático para com o sénior – ele é capaz de ler e interpretar as suas emoções -, acabando por o encorajar a mudar de atitude – a valorizar-se e a permitir a chegada da mudança: libertar-se do passado que não pode ser alterado e focar-se em si, levando a que, finalmente, evolua permanentemente. Amável, acaba por sugerir que o mesmo venha exercitar-se no ginásio onde labora. Realce-se a referência a este mesmo “passado” – é a primeira vez no jogo que, explicitamente, se declara que o passado é imutável, aludindo, obviamente, à constante ruminação por parte do protagonista.

Esta cena teve duas finalidades principais distintas: adicionar ao jogo um novo momento de relaxamento e tranquilidade para o jogador – note-se que, para ele estar perante esta personagem, teve obrigatoriamente de conversar em primeiro com a “TEENAGE GIRL” no dia II e, pelo menos uma vez, com o “FLOURIST’s SON”, dois momentos pesados, sérios e extremamente emotivos.

A formulação do *character diamond* do “ATHLETIC MAN” e da sua personalidade, segundo Sloan, podem ser observados no **Apêndice 7.10**.

Para terminar esta parte relativa à caracterização do “ATHLETIC MAN” e do protagonista aquando da sua interação no terceiro dia de narrativa, resta justificar a decisão em inserir o primeiro no videojogo; a finalidade desdobra-se em duas componentes – em primeiro, aparecer um momento no jogo no qual a temática da depressão fosse vista com maior positividade e onde se pudesse, indiretamente, aconselhar parte do público-alvo que possa estar a sofrer com essas represálias a encontrar soluções para a melhoria do seu bem-estar (neste caso, dá-se a sugestão do exercício físico) e encorajar os mesmos, pois é possível

voltar à estabilidade após um défice de saúde mental (e o testemunho do “ATHLETIC MAN” é prova disso mesmo); em segundo, serviu como motor de avanço da narrativa – pois, como o jogador aperceber-se-á, a proposta do jovem e a usufruição do ginásio por parte do “OLD MAN” irá rumar a narrativa para um estado seu de maior inquietação e alienação. Focando-se em referências, o “ATHLETIC MAN” foi ligeiramente baseado no personagem Gonta Gokuhara do jogo *Danganronpa V3: Killing Harmony* (2017), no Hannes da série anime animada *Attack on Titan* (2013-2023) e no Gaston de *A Bela e o Monstro* (1991) – exemplos no **Apêndice 7.7**.

DIA IV

Ao atingir-se o quarto dia da trama, dá-se início ao colapso do protagonista e à ascensão do seu estado de alienação. Um diagrama com os acontecimentos de maior relevância deste dia está no **Apêndice 7.8**.

Logo à partida, no ecrã de apresentação do dia, o jogador é encarado com um estilo diferente do que havia sido mostrado previamente – um fundo preto com silhuetas a branco. A flor continua a estar contemplada, aludindo tanto à relevância do objeto no enredo (o “OLD MAN” procura, na primeira parte do jogo, uma flor para depositar sob a avenida diariamente) como à época em que o protagonista se encontra pela primeira vez com a sua futura esposa, ainda criança, oferecendo-lhe um exemplar de uma planta. O veículo automóvel consta igualmente no cenário, mas desta vez numa posição diferente: ao contrário de nos primeiros três dias ele aparecer a deslocar-se em direção a uma flor gigante, batendo-lhe de frente, a partir do dia IV o mesmo está capotado, com um vapor a ser expelido. A finalidade consistiu em transmitir uma espécie de relação de causa-efeito entre estes dois desenhos de ecrãs, representando simbolicamente o incidente de viação que acontecera num passado prévio ao espaço temporal do jogo e que se tornaria na maior preocupação do “OLD MAN”.

Também no dia IV o ambiente muda; o jogador deixa de ter acesso à avenida para se localizar num espaço que parece ser uma academia desportiva – perceptível através da observação de passadeiras desportivas no canto inferior direito, onde o personagem jogável se está a exercitar, e do logótipo, sensivelmente ao centro.

É dado ao jogador a possibilidade de inspecionar diversos parâmetros na cena – como as casas de banho, o logótipo do ginásio e as portas automáticas (que, implicitamente, dividem as máquinas de *cardio*¹⁵⁰ das de musculação) que, na prática, não acrescentam nada de relevo à trama: sendo a única exceção a inspeção do logótipo, que relembraria o jogador da intenção do protagonista em ter-se inscrito num ginásio. O intuito em mostrar estas mesmas opções foi de transmitir a sensação de pensamento acelerado vivido pelo protagonista em que, e depositando o olhar em diferentes artefactos à sua volta, a sua mente aproveita a ocasião para referir alguma opinião – que, regra geral, não favorece o bem-estar da

¹⁵⁰ As máquinas de *cardio* são equipamentos de exercícios projetados para aumentar a frequência cardíaca e melhorar a saúde cardiovascular – ou seja, não são máquinas com pesos confeccionadas para o exercício da musculação (Migala, 2023).

personagem jogável. Note-se a inspeção das portas automáticas: o senhor explica que nunca iria tentar treinar numa máquina de maior complexidade por já saber de antemão que não seria capaz de alcançar bons resultados. Ora, aqui está presente, mais uma vez, uma postura derrotista e uma certa passividade perante o mundo que, sendo este tão denso e esmagador, anula o sentimento de esperança e positividade no “OLD MAN”. Esta noção também ocorre quando o jogador inspeciona o próprio protagonista – ele mostra-se reticente e desnorteado relativamente à sua decisão em ingressar naquele local, questionando-se acerca do motivo que o trouxera lá – porque ele “não sabe o que está aqui a fazer”. Esta intervenção pode também ter um outro sentido: pode não só referir-se, literalmente, ao fracasso que possa estar a vivenciar ao correr na máquina, mas também ao fracasso figurativo que vai carregando na sua vida – e na sua falta de propósito.

A única escolha que remete para um avanço do roteiro é a interação como “ATHLETIC MAN”, que se encontra por detrás do balcão de atendimento. Ao longo desta conversação, destaca-se uma certa impaciência por parte do protagonista em não querer ser contrariado – particularmente, quando o atleta o aconselha a reduzir a velocidade da passadeira e quando lhe pede para que traga equipamento desportivo na sua próxima comparecência. Relativamente à primeira, o senhor garante ser capaz de aguentar – o que, em teoria, seria uma tentativa do desenvolvedor em revelar ao jogador da farsa do “OLD MAN” relativamente à sua incapacidade motora. Acerca da segunda, o personagem alega que, tendo trazido calças de fato de treino, não é obrigado necessariamente a não ser portador de uma indumentária formal no seu tronco. Esta atitude pode, mais uma vez, ser analisada através de duas perspetivas – por um lado, revela uma certa inércia e falta de seriedade e vontade no seu treino dos membros superiores (por, especula-se, não estar interessado em adotar um estilo de vida mais saudável) e, por outro, e aprofundando a perspetiva anterior, mostra uma consciência e planeamento do seu comportamento naquele estabelecimento, na medida em que ele sabe que não está ali pelo motivo que o “ATHLETIC MAN” acredita e, por isso, não tem de se esforçar em realizar tais atividades.

DIA V

O quinto dia da narrativa, o mais curto até à data, também se passa no ginásio. O esquema que sumariza os seus acontecimentos também está no **Apêndice 7.8**.

Neste dia, o “OLD MAN” dialoga com a sua consciência, adotando um discurso preocupante enquanto faz alusão a uma “ela”, por quem nutre sentimentos (no dia que virá de seguida, será explícito que o homem se está a referir à mulher).

O seu diálogo inicia-se com uma frase perturbante e fatalista, ao conhecer-se o seu real significado. À partida, o jogador enxerga a consciência por parte do protagonista de que algo deveras de relevo para si está próximo de ocorrer. E, um pouco mais à frente, o mesmo já pode especular com maior nível de certeza: ao tranquilizar uma figura feminina de que “algo” está tão perto de acontecer de modo que a mesma não precisa de estar impaciente, o jogador

deduz implicitamente de que o “OLD MAN” pretende, de alguma forma, acabar com a própria vida.

O quinto dia tem igualmente uma outra importância – é um dos momentos críticos que leva a renomear o jogo de *onegai*, quando o personagem jogável implora “ela” por perdão (uma das designações da palavra japonesa).

DIA VI

Chega-se finalmente ao ponto na trama em que o mistério envolto no ritual do “OLD MAN” em dirigir-se à avenida e num suposto incidente ocorrido em tempos é revelado: pode-se consultar o esquema-resumo desta data no **Apêndice 7.8**.

Em primeiro lugar, o personagem considera-se culpado pela morte da sua esposa (é a primeira vez na narrativa que a esposa é associada ao tal “acontecimento passado”) pois, segundo o próprio, fora ele que a matara no mesmo local onde se tem dirigido diariamente para visitar e entregar uma flor – na avenida, mais especificamente na mesma secção do separador de vias onde se encontra o sinal de trânsito (a porção junto à via de trânsito perpendicular às da avenida). É comunicado ao jogador de que numa viagem de carro na qual o “OLD MAN”, com uma aparência de um jovem adulto, ocupa o lugar de condutor num estado de embriaguez – o que lhe confere um comportamento mais expansivo e com alguma euforia. Por outro lado, a sua mulher, sentada no lugar adjacente, demonstra preocupação perante a possibilidade de eles sofrerem um acidente – porque, para além de, e como já foi dito, o homem estar bêbado, o mesmo também se encontra a rolar a uma velocidade exorbitante.

Exprimindo descontentamento pela falta de confiança da sua mais-que-tudo, o “OLD MAN” manifesta um comportamento de autoridade e dominância tóxica, ao exigir que a mesma lhe dirija o olhar para, subentendidamente, quebrar a descrença na falta de capacidade do marido. Este tipo de atitude, onde o interveniente precisa da validação do outro, revela instabilidade emocional e insegurança, o que não é novidade, dado a sua postura até então ao longo do jogo digital. Após ser chamado a atenção pela outra, o protagonista muda radicalmente de comportamento, evidenciando um lado frágil – o que reforça o seu caráter oscilante e temperamental que também estivera presente nos dias de jogo precedentes (cita-se as ocasiões em que o próprio interpela uma determinada personagem secundária com um tom agradável e, repentinamente, adota uma postura mais defensiva e violenta – como é o caso do “TEEN”, do “POLICEMAN” e do “FLOURIST’s SON”). O mesmo também revela não só ainda mais insegurança como um sentimento paranoico, ao acreditar que o pessoal em seu redor tem por si uma fraca consideração pelo mesmo ser fraco e instável – nomeadamente o seu sogro. Este episódio servira para apresentar ao jogador esta necessidade do “OLD MAN” em ser aceite pelo outro, possivelmente por ele próprio não se aceitar a si próprio, embora se possa deduzir que ele seja alguém consciente (pelo menos nesta altura temporal) da sua personalidade neuroticista.

Domado pela sua vulnerabilidade, explode novamente com a sua mulher, garantindo-lhe que se tornará alguém forte por ela – destacando-se novamente esta necessidade de colocar o outro em primeiro lugar e de ser aceite por este. Focado e mergulhado nos seus

pensamentos ruminantes autodestrutivos, o “OLD MAN” perde a noção da realidade, acabando por provocar um acidente – momento esse que é retratado no jogo com uma animação de vidro a quebrar-se em vários pedaços (como se o para-brisa tivesse ficado desfeito por causa do choque), que é também a mesma animação recorrente no ecrã de introdução dos primeiros três dias da trama.

Embora não mostrado explicitamente, também para assegurar a integridade do jogador (ao não apresentar cenas demasiado chocantes que, conciliado com a temática do protótipo, possam-no abalar), o incidente ocorreria no mesmo lugar do separador de vias – junto ao sinal de tráfego – onde o “OLD MAN” realizava a sua visita diária. Relembre-se da interveniência do protagonista no primeiro dia de enredo, quando dirige o olhar para esse poste (isto é, quando o jogador interage com esse objeto), na qual é-se notória a sua implícita postura de remorso, agora que se sabe exatamente o porquê desse sentimento perdurar – se o próprio tivesse estado atento à estrada e a um “sinal de trânsito que, entretanto, fora substituído no momento atual da narrativa”, não permitindo que a emoção se sobrevalorizasse relativamente à razão, a tragédia não se teria dado.

É também revelado que, e como era possível ouvir-se quatro badaladas de um sino, que deveriam ser, aproximadamente, quatro horas quando o acidente ocorreria. Mas o jogador pode matutar – da manhã ou da tarde? Tendo em consideração o cenário claro da avenida, em que é notório que a luz solar é ainda observável, aliado à percepção dos vários objetos circundantes na avenida (o que seria dificultado se o desenho pretendesse mostrar um horário noturno), especula-se que sejam, realmente, quatro horas da tarde – o horário adotado também pelo personagem principal para visitar o local onde perdera a sua amante, que é aludido no dia II da narrativa quando o sénior, após efetuar a compra de um isqueiro, se mostra apressado em chegar ao local pretendido antes das quatro – a hora exata do momento fatídico.

Neste momento da narrativa também se reforça a dualidade de mentalidades do “OLD MAN” (embora neste momento se tenha um maior fundamento para estes comportamentos contraditórios): o mesmo responsabiliza-se pelo que sucedeu à sua mulher e, domado pelo desespero e estado colapsado, crê numa espécie de punição divina, a qual deve ser o próprio a provocar, como analogamente demonstra revolta pela sua condição e uma urgência em libertar-se desse sucedido – que é mostrada quando o protagonista se manifesta contra a decisão em ser encaminhado para a reforma¹⁵¹ (visto que para ele, e por uma vez na vida, tinha utilidade) e explana as suas tentativas de, sem sucesso, esquecer a sua esposa: mergulhando-se no trabalho, tentando abstrair-se fora de casa e conviver¹⁵² e vendendo parte do mobiliário.

¹⁵¹ Percebe-se, finalmente, a razão pela qual o indivíduo se podia dirigir à avenida e/ou ao ginásio todos os dias; ter entrado na reforma recentemente.

¹⁵² Que constitui a verdadeira finalidade do comportamento do “OLD MAN” em pedir ajuda sem realmente necessitar e em precisar de uma flor sem se ter verdadeiramente esquecido – para ele, seria desde já uma oportunidade para o início de uma conversa com um desconhecido, o que poderia oferecer uma ocasião para o mesmo desabafar e, no máximo, a abandonar a sua ideação repleta de morbidez.

Encontrando-se neste ponto do roteiro, é dado ao jogador uma nova oportunidade de jogabilidade semelhante à da deposição da flor no primeiro dia: ele tem de acertar no lugar onde se encontravam as mobílias na sala de estar, atendendo às descrições fornecidas pelo sénior, até ao momento em que adivinha o local da sua amada que, num ato de desespero, também se havia livrado.

Retomando esta linha de pensamento prévia acerca da poltrona que o “OLD MAN” também removeu do seu domicílio: esta sentava-se à direita, tal como o Salvador – novamente, uma referência bíblica –, o que transmite a ideia de que, para o protagonista, a sua esposa seria o seu Messias¹⁵³. Esta alusão ao “direito e correto” permite efetuar-se um paralelismo para com a cena em que é depositada um exemplar de uma planta, aquando do primeiro dia da narrativa.

No dia I, é dada ao jogador a tarefa de colocar uma planta “do lado direito” do sinal de trânsito, pelo que esta acaba por permanecer junto do mesmo do lado direito na perspetiva do “OLD MAN” e do “FLOURIST” (ou seja, na ótica do jogador) e do lado esquerdo tomando como referência o poste; no sexto dia, quando o participante tem de selecionar o local à direita da poltrona do sénior, ele acaba por escolher uma posição que, na sua perspetiva, se encontra à esquerda do “OLD MAN”. Realmente, as direções de orientação podem parecer confusas – pois em ambos os casos se pede que algo seja colocado do lado direito e num o objeto fica à direita e no outro à esquerda; contudo, note-se que estas indicações têm sempre como ponto de vista a localização do protagonista! No caso do dia I, o “OLD MAN” não está representado no panorama do separador de vias, junto à base do sinal – pelo que se deduz que ele esteja neste caso, aproximadamente, na mesma perspetiva que a do jogador e, por isso, tem a sua pertinência em a flor ser adicionada do lado esquerdo relativamente ao sinal de trâfico. Em oposição, no dia VI, no ambiente da sala de estar do “OLD MAN”, o próprio personagem está representado em cena, enquanto recorda as posições de cada mobiliário. Assim, e como o jogador encarna o papel do “OLD MAN”, a poltrona da esposa é colocada do lado direito em relação ao centro da sala.

Este jogo de direções – em que, sumariando, na primeira oportunidade o objeto é colocado à esquerda e na segunda à direita – pretende simbolizar figurativamente a partida precoce da senhora. Admitindo-se que a maioria das linguagens no mundo são escritas de começo pela esquerda e de término à direita, como é o caso do inglês e do formato de escrita japonês “yokogaki¹⁵⁴”, pode-se decifrar o simbolismo relativo à mulher que, sendo jovem e pura (flor branca) em pleno começo da vida, perderá a oportunidade de viver abruptamente,

¹⁵³ Esta passagem pode ser interpretada, pelo menos e de acordo com o autor desta dissertação, de duas formas: pode aludir a um estado de inércia e insignificância do “OLD MAN” que melhorara quando a senhora fora contemplada na sua vida, porque a mesma o “salvou” do seu estado cabisbaixo, como também pode, e tendo conhecimento que se trata de uma alusão bíblica e que ele se livrou da poltrona (que era o seu Salvador), simbolizar a descrença da figura de Deus e do questionamento da sua fé perante essa mesma entidade.

¹⁵⁴ É um formato de escrita japonês na horizontal, escrito da esquerda para a direita; também existe o formato designado por “tategaki”, escrito da direita para a esquerda na vertical (Dyszy-Chudzińska, 2009).

pois no final (dia VI que, e seguindo uma ordem cronológica, surge temporalmente após o primeiro dia) ocorrerá a sua partida, o seu “fim”.

Embora a sua incerteza em relação a qual o comportamento e ideologia que deva adotar permanentemente – se aceitar definitivamente a perda da mulher e, consequentemente, concludo o processo de luto de forma saudável, impedindo-o de se imobilizar, ou se continuar a remoer envolto nas circunstâncias da morte da sua esposa, não aceitando a perda e culpabilizando-se compulsivamente pelo sucedido (ele mesmo crê que ele próprio fora mais responsável pelo desaparecimento da senhora que o Destino em si) – o “OLD MAN” acaba por sentir uma pressão sob si de proporções tão colossais que, de modo implícito, toma a decisão de se auto-aniquilar. Ora, esta noção choca diretamente com o comportamento de Deus – que, no sexto dia, continuava o seu processo de criação do mundo – pelo que ocorre neste preciso momento uma nova antítese de duas entidades relativamente ao comportamento mostrado no mesmo dia.

Tabela 21 – Contraste da atitude do “OLD MAN”, que pretende autodestruir-se, no mesmo dia em que Deus criara o Homem.

Entidade	Deus	Homem (“OLD MAN”)
Postura	Perfeito	Imperfeito (por natureza e por ter originado uma morte)
Ação	Criação (do Mundo e do Homem)	Destrução (da sua própria existência)

Este momento termina com o que parece ser o personagem principal a dirigir-se a uma avenida e a atirar-se para a estrada, sendo vítima de atropelamento.

DIA VII

Abaixo explora-se o final da trama – pode-se analisar o último esquema de acontecimentos relativo ao dia VII, no qual se destaca o momento em que o “OLD MAN” acorda, no **Apêndice 7.8**.

Nesta data, apenas são contemplados dois diálogos por parte de uma personagem não-identificada, na qual é visível o seu possível entusiasmo e tranquilidade ao ver que o “OLD MAN” acordara, após ter sido atropelado na avenida. Mas será que esse incidente realmente aconteceu?

Esse último momento do dia VI foi propositadamente conceptualizado para permitir uma dupla leitura:

- 1) A primeira, mais direta, de que o sénior teria abandonado a sua habitação e seria, no fim, vítima de uma tentativa de suicídio – acabando por

posteriormente acordar, provavelmente, numa unidade de saúde com alguém a seu lado;

- 2) A segunda, mais imaginativa, de que o protagonista teria adormecido enquanto estava sentado na sua poltrona e sonhado com o seu suicídio – e no dia seguinte, fora despertado por uma segunda pessoa.

Repare-se que o ambiente da avenida após o cenário da sala de estar do dia VI é mais escuro – o que pode indicar ao jogador que já é de noite, o que daria credibilidade à hipótese 1) (o sénior espantar no dia seguinte, possivelmente num outro local); contudo, as tonalidades escuras que, na verdade, têm uma coloração arroxeadas, aludem aos conceitos de misticismo e mundo dos sonhos (Needham, 2022) o que, por outro lado, pode validar a teoria 2).

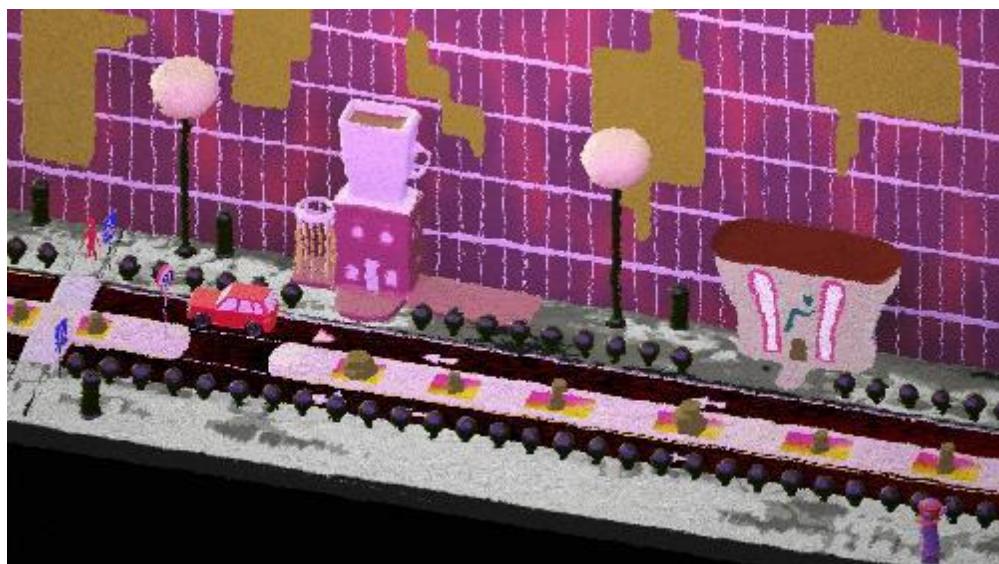


Figura 173 – Representação da avenida no final do dia VI em “onegai”.

Essa personagem misteriosa teria, então, arranjado forma de entrar em casa do “OLD MAN”, levando-o ao estado de despertar. Tomando como pressuposto que esse indivíduo será alguém que, tendo aparecido no jogo, tenha algum tipo de preocupação para com o sénior e saiba onde ele mora – o jogador pode presumir tratar-se, na realidade, do “POLICEMAN”, numa nova tentativa de convencer o protagonista a abandonar aquele local.

A existência deste final aberto que permite a cada um interpretar à sua maneira, não só estimula o pensamento acerca do jogo e, consequentemente, aprofunda a noção de relevância das temáticas abordadas em cada um dos jogadores, testemunhas desta narrativa, como também salvaguarda os mais sensíveis, ao não explicitar o ato suicida em si revelar o método e local exatos para o efeito – ideias estas presentes em diretrizes a considerar quando se abordam os temas da saúde mental e suicídio nos media.

Epílogo

O jogo termina com a descrição bíblica dos feitos do Senhor, iniciados no Prólogo, no seu último dia de Criação do Mundo – ele, tal como o “OLD MAN”, descansara.

Ajuda disponível

Igualmente defendido nas instruções, apresentou-se como último ecrã do videojogo um conjunto de informações em como um possível jogador que esteja a passar por uma fase conturbada possa encontrar ajuda, encorajando-o a adotar pela preferência à vida.

Interação social: Relações das demais personagens para com o “OLD MAN”, protagonista de “onegai”

Findada a explicação de como a narrativa fica entrelaçada no jogo digital desenvolvido, acompanhado de todas as justificações possíveis para tanto o enredo como a implementação terem sido adotadas desta forma apresentada anteriormente, como da personalidade de várias personagens, segue-se uma representação esquemática da interação entre o “OLD MAN” (ao centro) e as demais personagens do jogo; este esquema foi elaborado, baseando-se no *Interpersonal Circumplex* introduzido na secção 2.4 Personagem.

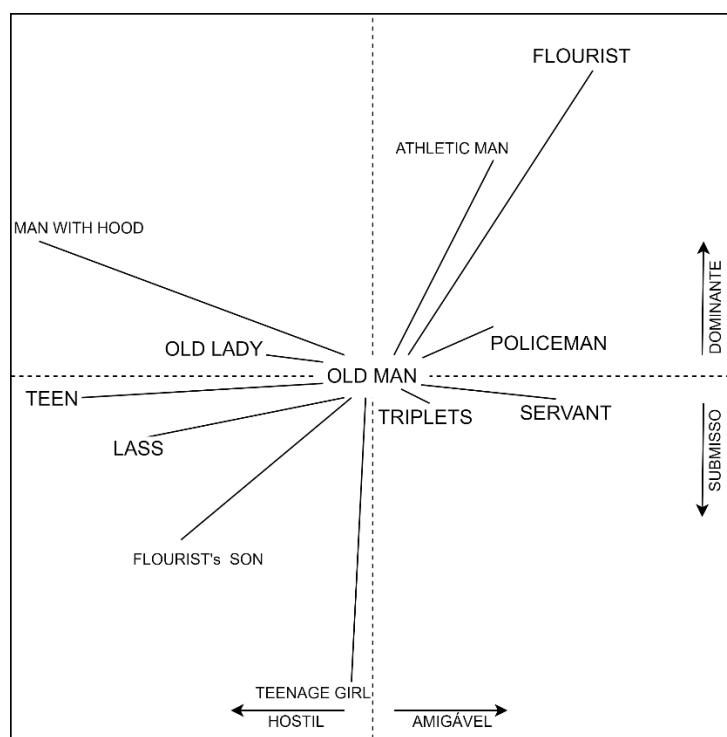


Figura 174 – Agradabilidade e Dominância das personagens relativamente ao “OLD MAN”.

Quanto mais acima estiver o nome da personagem, mais ela é dominante para com o “OLD MAN”; quanto mais ela estiver posicionada para a direita, mais amigável se revela para com ele.

7.12. Sound e Music Design (desenvolvimento)

Foram elaboradas algumas experimentações auditivas recorrendo ao programa Ableton Live¹⁵⁵, no qual se recorreram a excertos sonoros pré-criados e a instrumentos sintetizados – entre os quais a gaita de foles, tradição escocesa, através do *virtual studio technology* (VST)¹⁵⁶ Quilcom SIM-BP¹⁵⁷ que possui uma interface de manipulação sonora própria.

Um exemplo do teor de um projeto áudio no programa supracitado – onde também está visível a interface do VST – pode ser visualizado imediatamente de seguida.



Figura 175 – Interface do programa Ableton Live e do *plugin* utilizado.

Abaixo encontram-se hiperligações para os ficheiros áudio – que na sua maioria são músicas ou melodias de fundo – que podem ser consultados, mesmo a maioria não estando terminada. Note-se que os nomes dos próprios não têm qualquer significado – consistem somente em designações temporárias para uma melhor compreensão e organização do desenvolvedor.

¹⁵⁵ É um DAW (Digital Audio Workstation, isto é, “estação de trabalho de áudio digital”) – uma aplicação de software usada para gravar, gravar, editar e produzir ficheiros de áudio (Fajar & Sukmayadi, 2021).

¹⁵⁶ Sigla representativa de Virtual Studio Technology (“tecnologia de estúdio virtual”), é um *plugin* (pequeno programa) instalado dentro de um DAW que permite, por exemplo, a replicação de sons de instrumentos sintetizados – gerados através da manipulação direta de correntes elétricas, de dados contidos numa memória ou de manipulação matemática (Pryn, 2022).

¹⁵⁷ VST desenhado para similar o som de vários tipos de gaitas de foles (Quilcom, 2021).

Músicas de fundo

- **alt** – experiência musical criada ainda para a primeira ideia de jogo; ponderou-se a pertinência da sua inserção no protótipo final – nomeadamente no quarto dia de enredo, como música de fundo colocada no ginásio;
- **experiment 1** – um dos primeiros áudios de fundo¹⁵⁸ a ser feito que, tendo como objetivo para o desenvolvedor dar um ar melancólico e nostálgico, seria provavelmente usado ou na analese da cena do dia II (quando o “OLD MAN” conhece a futura esposa), ou quando o protagonista se encontra na sala de estar, no dia VI;
- **experiment 2** – aprimoramento do «experiment 1» que seria usado;
- **experiment 3** – uma das possíveis músicas de fundo principais do jogo, a correr em cada nível; à medida que o jogo iria avançando, a melodia iria sendo ajustada de modo a tornar-se mais sinistra; contempla a sonoridade de uma gaita de foles com várias distorções;
- **GF1** – outra das possibilidades, com recurso ao som puro de uma gaita de foles;
- **GF2** – mais uma alternativa para música principal de fundo; esta, particularmente, faz lembrar para o autor desta dissertação uma espécie de momento de homenagem¹⁵⁹, nomeadamente por causa da presença de bombos;
- **GF2_v2** – é o áudio GF2, mas mais grave;
- **horror** – sonoridade incomodativa que seria utilizada ou nos dias V e VI enquanto o “OLD MAN” se encontra no ginásio, ou durante o cenário em que o sujeito se encontra na sua sala de estar, no mesmo dia – o objetivo era indicar que algo fora do comum se está a passar para com o sénior;
- **bassRepeat** – áudio que contém, entre outros, um baixo com efeitos que, sendo também meio inquietante como o anterior, seria uma possibilidade de melodia a ser usada quando o protagonista, no dia VI, reflete na sua poltrona; serviria para destacar e demonstrar um aumento de tensão, através do som semelhante à movimentação do ponteiro de um relógio analógico;
- **sound1** – outra música tenebrosa.

Sons

- **sound2** – som que seria usado ou na cena ilustrativa do suicídio do “OLD MAN”, ou no momento em que é roubado pelo “MAN WITH HOOD” – dado o seu teor dramático.

¹⁵⁸ A maioria dos áudios seria usada em *loop*.

¹⁵⁹ A intenção em usar-se esta melodia prendia-se com o indicar de que, na verdade, a rotina do “OLD MAN” se prende com o realizar de uma homenagem diária a um ente querido falecido.

7.13. Dados retirados do SPSS

1 *About Yourself*

Gráficos

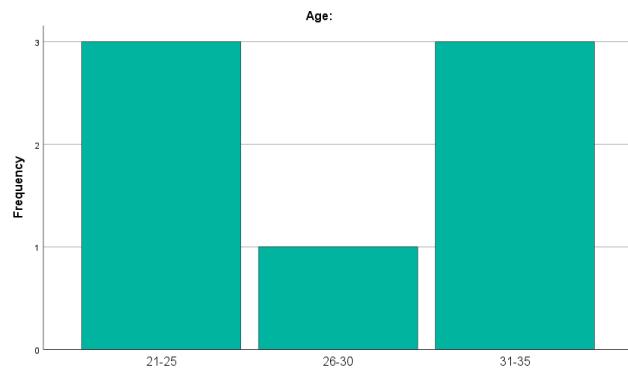


Figura 176 – Representação das faixas etárias dos participantes no questionário.

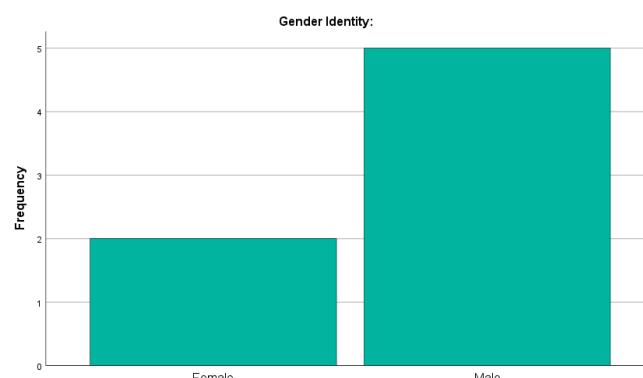


Figura 177 – Representação do género dos participantes no questionário.

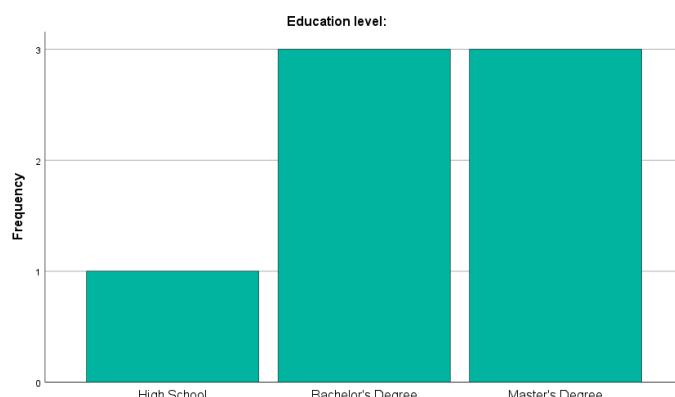


Figura 178 – Representação da escolaridade dos participantes no questionário.

APÊNDICE

PERSONAGEM EMPÁTICA PARA JOGOS DIGITAIS: O CASO DO JOGO DIGITAL “ONEGAI”

Universidade de Aveiro | Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais | Anthony Pereira



Figura 179 – Representação da naturalidade dos participantes no questionário.

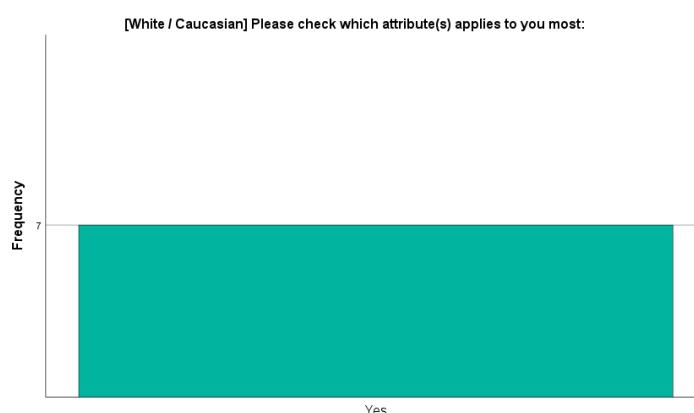


Figura 180 – Representação da etnia dos participantes no questionário.

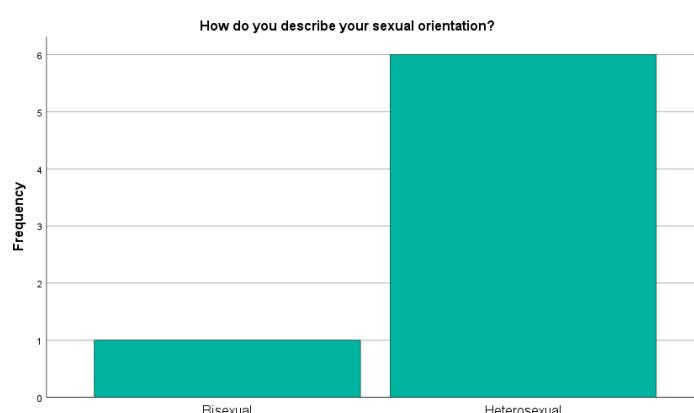


Figura 181 – Representação da orientação sexual dos participantes do questionário.

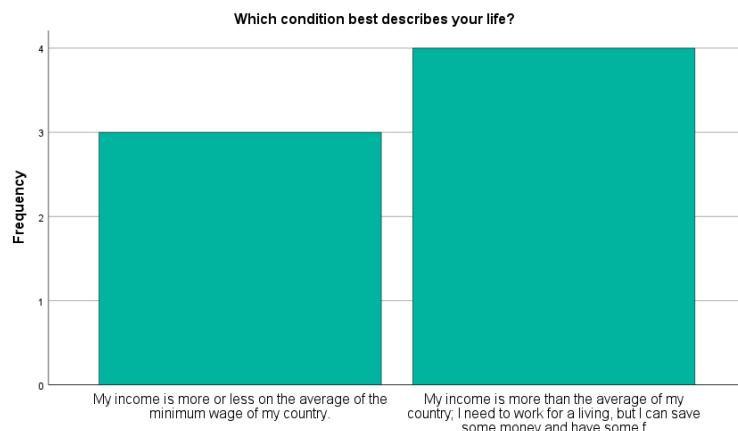


Figura 182 – Representação do rendimento dos participantes do questionário.

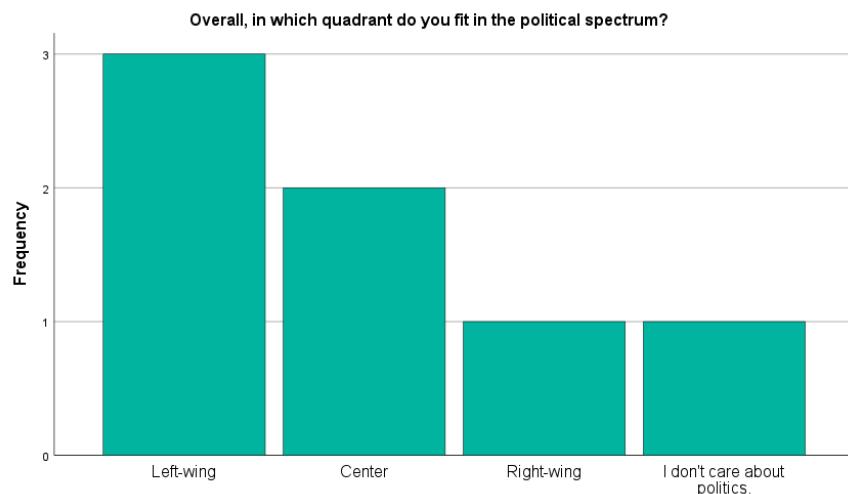


Figura 183 – Representação da ideologia política dos participantes do questionário.

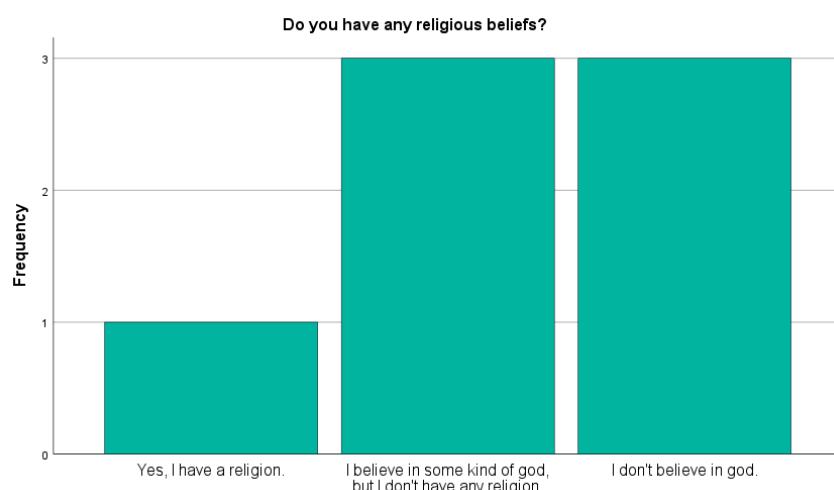


Figura 184 – Representação da existência ou não de religião nos participantes do questionário.

2 *Gaming habits*

Gráficos

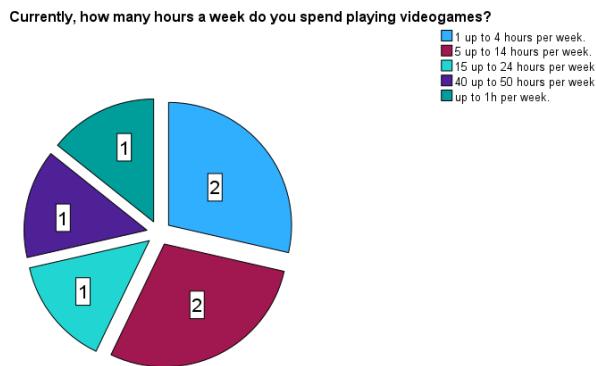


Figura 185 – Distribuição do número de horas passadas a jogar por semana dos participantes.

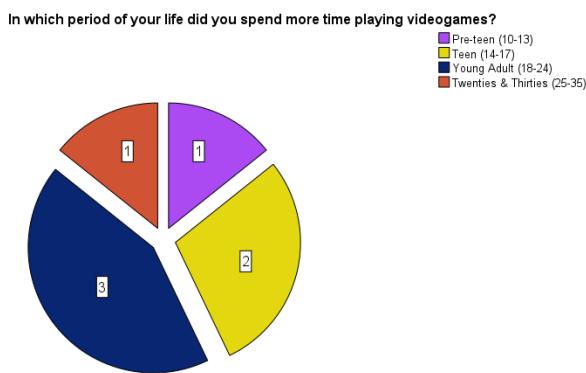


Figura 186 – Distribuição do período mais ativo a jogar dos participantes.

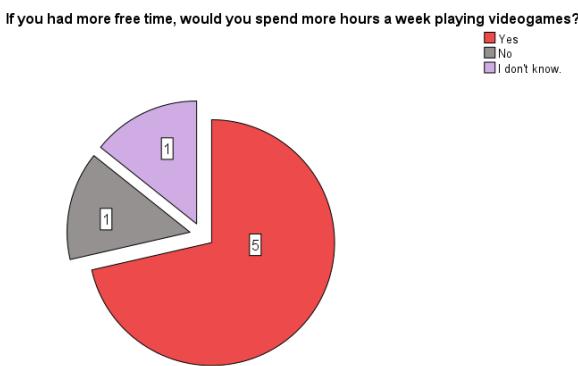


Figura 187 – Distribuição da atitude perante maior tempo de lazer dos participantes.

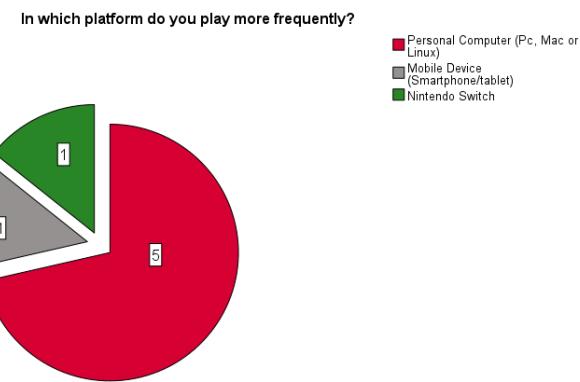


Figura 188 – Distribuição da plataforma favorita dos participantes.

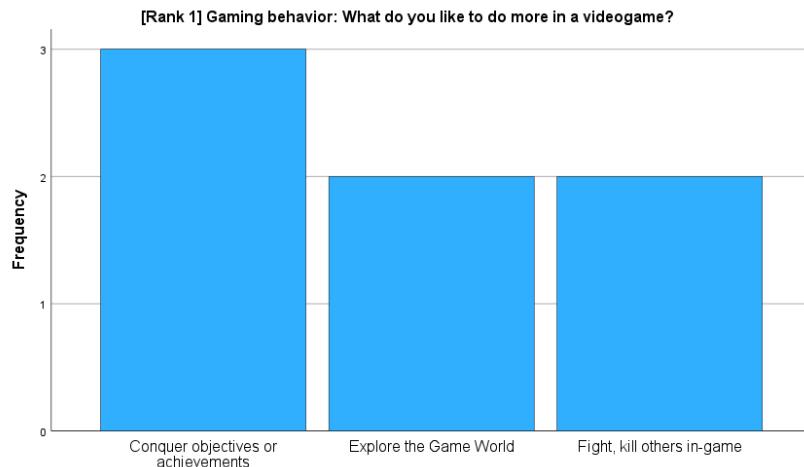


Figura 189 – Distribuição do comportamento adotado ao jogar dos participantes (I).

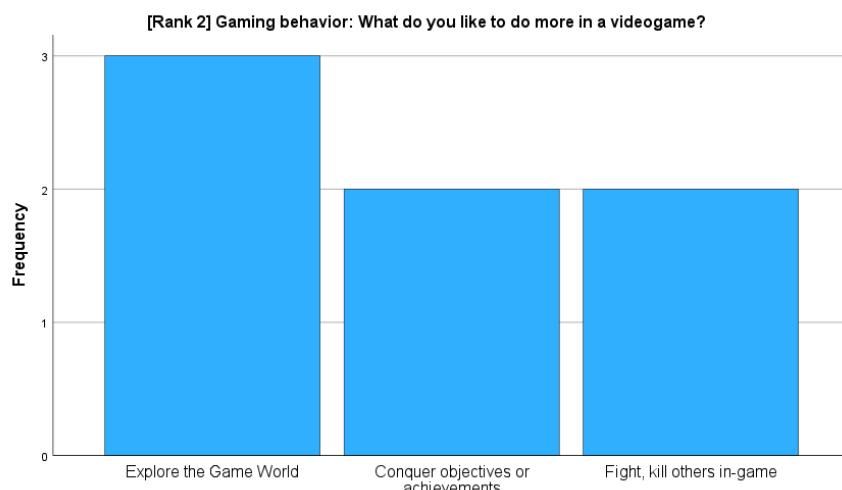


Figura 190 – Distribuição do comportamento adotado ao jogar dos participantes (II).

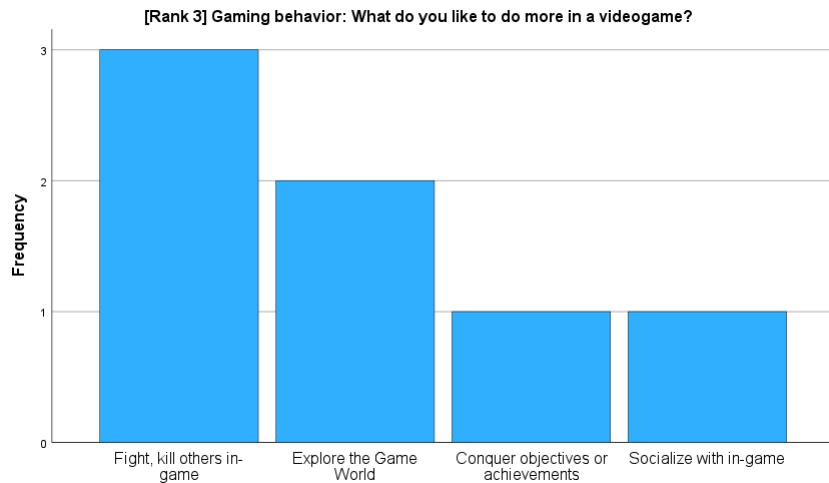


Figura 191 – Distribuição do comportamento adotado ao jogar dos participantes (III).

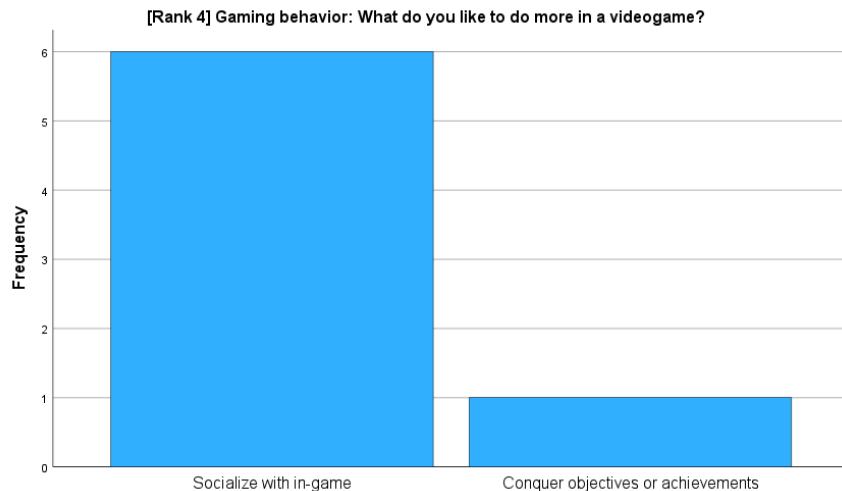


Figura 192 – Distribuição do comportamento adotado ao jogar dos participantes (IV).

Genre Frequencies (descending order)

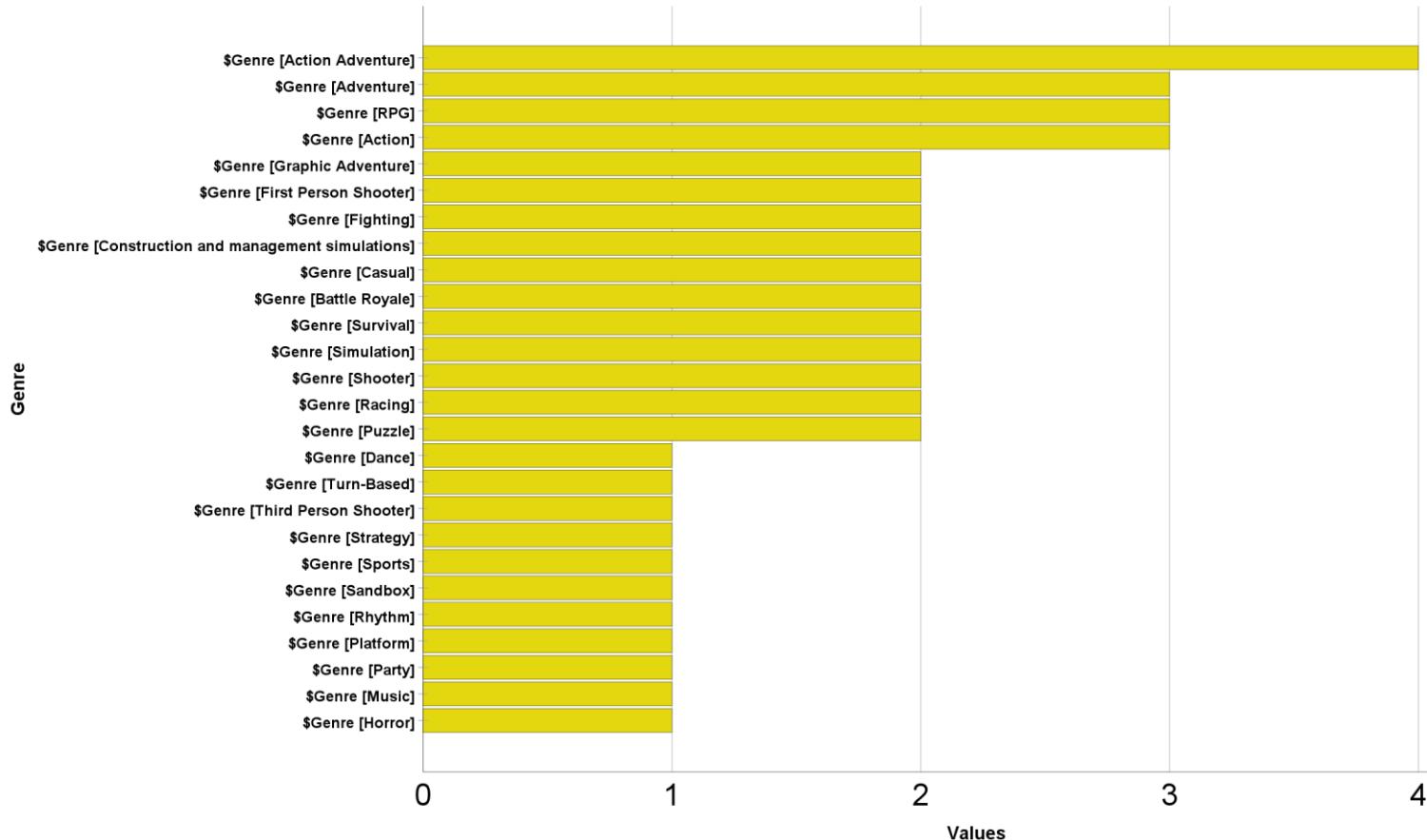


Figura 193 – Frequência géneros de jogo selecionados pelos participantes.



Figura 194 – Número de participantes que jogaram pelo menos 3 videojogos.

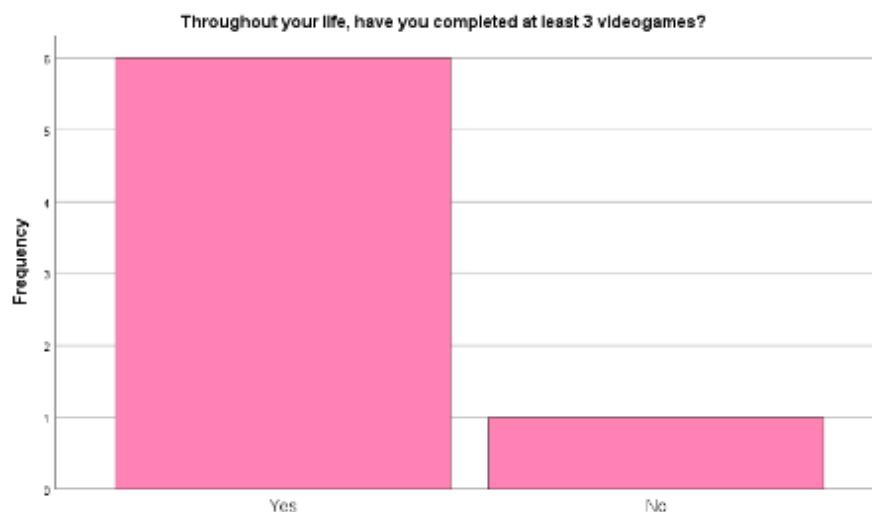


Figura 195 – Número de participantes que completaram pelo menos 3 videojogos.