Resumos de

*Empathy Engines – Design Games That Are Personal, Political, and Profound*

O cérebro humano filtra a informação que recebe para o proteger de uma possível transferência emocional. Esta distância em atingir esta transferência emocional pode ser prejudicial de formas menos óbvias: quanto mais a vida de alguém for diferente de um dado indivíduo, mais difícil será para este último relacionar-se plenamente quando for confrontado com a realidade dessa pessoa. É frequente ouvir-se e reconhecer-se mentalmente a história de uma pessoa sem nunca se compreender totalmente as suas circunstâncias.

Um jogo é um diálogo – os jogadores falam com o desenvolvedor (o que criou ou ajudou a criar o jogo) no meio dos suspiros e pausas entre os obstáculos que o desenvolvedor criou no jogo.

Os jogos são a derradeira expressão de empatia imersiva, porque um jogo é um sistema e sistemas são a forma mais pura de transferir emoções e formas de pensar e ver o mundo entre pessoas.

Um estudo conduzido pelo professor de psicologia social Lee Ross, no qual um grupo de estudantes, perante uma situação de conflito, cada um tinha de escolher uma de duas opções apresentadas para o resolver, levou à conclusão de que os mesmos eram mais propensos a assumir que a maioria dos participantes faria a mesma escolha que eles. Este facto veio esclarecer algo a que o Dr. Ross e os seus colegas chamaram "efeito de falso consenso" - a ideia de que a maioria dos sujeitos acredita que as suas ações, crenças, moral, opiniões e hábitos são iguais aos dos da maioria das pessoas.

Além disso, o efeito de falso consenso significa que as pessoas pensam que aqueles que não pensam, sentem ou agem da mesma forma que elas são uma minoria e que essas pessoas têm algo de errado com elas.

O efeito de falso consenso é um dos preconceitos cognitivos mais poderosos que terá de ser controlado devidamente ao desenvolver videojogos; estes preconceitos não são necessariamente maus; de facto, estes preconceitos podem ser manipulados para um grande efeito retórico em sistemas de jogo concebidos com esses preconceitos em mente. Dito isto, o efeito de falso consenso é importante de ultrapassar quando se trata de design de jogos pessoais e empáticos.

Se a ideia é conceber um jogo que venha da perspetiva de um dado desenvolvedor de jogos, porque é que incluir os seus próprios preconceitos e suposições impediria esse objetivo? Tendo em conta que ele vive demasiado próximo dessas mesmas ideias preconcebidas, ele pode nem dar conta que as mesmas existem nem as ver eficazmente pelo que, ao eliminar essas *biases* óbvias, ele pode mais facilmente olhar para a sua vida com uma lente crítica - e compreender melhor como simulá-la ou criticá-la. Sendo assim, e para garantir que a mensagem do jogo é clara e coerente, e que o ponto de vista expresso pelo mesmo está em conformidade com os objetivos do designer, é necessário desmantelar estas coisas invisíveis, o que não significa necessariamente que todos os preconceitos devam ser removidos; eles devem ser interrogados minuciosamente de modo a ver quais os que são úteis e emocionalmente ressonantes.

A única altura em que um jogo é verdadeiramente neutro é antes de ter sido tomada uma única decisão sobre o próprio.

Cada etapa do processo de conceção de um jogo consiste em limitar as possibilidades de um número infinito de caminhos e escolhas. Dependendo da personalidade e do ambiente no qual o desenvolvedor se insere, ele chega a esse espaço de possibilidades infinitas com um certo número de caminhos já fechados.

A ideia é conceber um jogo que, apesar de se basear num género de jogo existente, a sua mecânica central e a ênfase narrativa pareçam ser bastante únicas, pelo que parece que o designer do jogo não prestou atenção a nenhum dos preconceitos existentes sobre a conceção de jogos desse tipo. O ato de interrogar, portanto, não se trata apenas de decidir quais os caminhos a eliminar - trata-se também de tropeçar em caminhos que, de outra forma, poderiam ter permanecido fechados e nunca lembrados.

Em vez de procurar a neutralidade, o primeiro passo para afetar verdadeiramente a conceção de jogos é perceber que nada é neutro; o que se vê como falta de preconceitos é a própria cegueira em relação às circunstâncias em que se vive (porque o ambiente afeta a perceção do desenvolvedor e, por conseguinte, as suas suposições).

A incapacidade de reconhecer a mentira da neutralidade leva tanto à incapacidade de reconhecer a singularidade das próprias circunstâncias quanto à lente distorcida através da qual se vê a vida do outro (ou seja, um desenvolvedor, para criar um jogo pessoal e empático, tem logo a priori de admitir que nada será neutro e que ele terá suposições que terá de verificar a sua utilidade e/ou ignorá-las).

O maior obstáculo para promover a empatia é a própria falta de autoconsciência; a única maneira de alcançar os outros é por meio de si mesmo.

Uma das habilidades cognitivas mais fundamentais que as pessoas possuem é chamada de teoria da mente, em que alguém é capaz de assumir e prever a reação de outras pessoas a vários tipos de estímulos, e que a própria entende que as reações, crenças e emoções de outras pessoas podem ser diferentes dos seus. É considerado um bloco de construção para a empatia, embora muitas pessoas que a experimentam possam ter dificuldade com a teoria da mente.

A teoria da mente também é útil em muitas atividades criativas: a capacidade de um escritor criar personagens críveis e consistentes depende de sua capacidade de fazer suposições lógicas ou "corretas" sobre como um personagem se comportaria em qualquer circunstância. Ao elaborar uma teoria completa da mente para cada personagem individual, as interações entre si e com o mundo em que esses personagens existem parecem naturais e orgânicas.

Em qualquer forma, a abstração permite a projeção do público.

O programador deve transmitir as coisas com o mínimo de linguagem verbal possível e o mínimo de imagens específicas possível.

A abstração deixa espaço para a interpretação e o jogo por parte do jogador. O jogo não se limita aos botões que estão a premir, mas à forma como estão a interagir com o jogo.

Abordar um jogo de um ponto de vista educativo significa muitas vezes que as conclusões do designer já foram alcançadas: conceber de um ponto de vista pessoal e representativo envolve muitas vezes um nível de interrogação e exploração que deixa espaço para o jogo emergente. Ao iterar constantemente e ao descobrir os resultados criados pelos sistemas concebidos, torna-se muito mais fácil criar emulações que façam sentir-se bem. O processo de contrariar, interrogar e avaliar os nossos próprios constrangimentos e preconceitos internos é complicado e contínuo; em casos como este, o desenvolvimento do jogo pode ser de facto uma ferramenta útil no processo de interrogação. Tal como um jogo é um diálogo entre o jogador e o designer, o processo de criação de um jogo pode ser um diálogo entre o designer e o protótipo. Deste modo, talvez o design pessoal possa ser educativo, pelo menos para nós próprios.

Na verdade, existem dois tipos diferentes de empatia: a empatia cognitiva e a empatia emocional. É a capacidade de entrar numa sala e sentir que algo não está bem antes de cada um dizer uma palavra ao outro, ou a forma como as pessoas com genitais externos se enrolam subconscientemente quando vêem uma comédia em que alguém é atingido nas virilhas.

As pessoas com uma forte empatia emocional podem ser do tipo que começa a chorar quando vêem outras pessoas a chorar; são muitas vezes consideradas "sensíveis" ou "de coração mole". As barreiras emocionais para a auto-preservação estão muitas vezes enfraquecidas e, embora as pessoas com forte empatia emocional possam ser capazes de se distanciar intelectualmente dos problemas dos outros, é-lhes difícil fazê-lo emocionalmente.

A empatia cognitiva é mais evoluída, menos instintiva. Navegar em águas sociais complicadas, ser capaz de detetar e compreender tiques faciais, gestos e entoações subtis e, sobretudo, saber as formas adequadas e subtis de lhes responder - isso é empatia cognitiva.

Em termos mais amplos e gerais - é geralmente aceite que as pessoas autistas têm uma superabundância de empatia emocional e muito menos empatia cognitiva em comparação com uma pessoa neurotípica; podem sentir mudanças no teor emocional de uma sala, mas não sabem o que fazer.

Em termos gerais, uma completa falta de empatia emocional combinada com uma empatia cognitiva hiperdesenvolvida é comum nos psicopatas.

Uma vez que os indivíduos podem ter capacidades empáticas tão variadas, não há uma forma única de garantir que algo irá evocar a reação empática desejada.

Os jogos são interativos, o que significa que não há público, pois os jogadores são participantes. Em vez de olhar para as técnicas que outros artistas usaram para criar uma resposta emocional nos outros, é mais útil olhar para as técnicas que os artistas usaram para incorporar reações emocionais em si mesmos.

Em 1911, o diretor russo Constantin Stanilavski criou um sistema de memória emocional e exercícios de empatia 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". Essa era uma pergunta que um ator deveria fazer a si mesmo ao preparar um papel.

Sua ideia se tornou sinônimo de algo chamado "Método" de atuação. esse método de caracterização defende a ideia de os atores realmente se tornarem personagens de dentro para fora, explorando sua empatia emocional - pedindo aos atores que se lembrem de momentos em suas vidas em que foram dominados por emoções semelhantes às que seus personagens supostamente estão experimentando em uma cena, e, em seguida, borrando a linha entre ator e papel.