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 das nossas vidas, das nossas histórias, das nossas personalidades e da nossa educação, cada um de nós chega a esse espaço de possibilidades infinitas com um certo número de caminhos já fechados.

O autor concebeu um jogo de role-playing que, devido ao facto de a mecânica central e a ênfase narrativa serem tão únicas e diferentes do que a maioria dos jogadores espera de um jogo típico deste género, parecia que o autor

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 cortar - trata-se também de tropeçar em caminhos que, de outra forma, poderiam ter permanecido fechados para nós.

Em vez de procurar a neutralidade, o primeiro passo para afetar verdadeiramente a conceção de jogos é perceber que nada é neutro; o que vemos como falta de preconceitos é a nossa própria cegueira em relação às circunstâncias em que vivemos.

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.

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, o que significa que uma pessoa é capaz de assumir e prever a reação de outras pessoas a vários tipos de estímulos, e que a pessoa entende que as reações, crenças e emoções de outras pessoas pensamentos 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.