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.