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