Ficha de caracterização da personagem OLD MAN

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. Ora, tendo em conta a temática do jogo pretender retratar a vida quotidiana de alguém que sofre de depressão major, uma decisão que foi logo tomada de antemão 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 limitá-lo 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 velho que está sempre sozinho. Este último, tal como todos os outros que vivenciam a mesma fase da vida, contêm 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 velho 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 velho apresentado no parágrafo anterior, o protagonista do jogo digital desenvolvido procura ser “um de entre muitos” velhos que possam encaixar numa primeira impressão tirada pelo jogador. Um velho será sempre um velho, 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 velhos 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 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;

Raça: Caucasiana;

Cor da pele: Clara;

Cabelo: Branco e curto;

Cor dos olhos: Castanhos

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 constam do jogo, mas ainda assim parece resultar numa boa oportunidade para justificar a tomada de algumas decisões cedo, aquando do desenvolvimento do jogo digital desta dissertação.

Em primeiro lugar, a Escócia, maiormente as suas Terras Altas, montanhosas e extensas, rodeadas 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 destas terras reduziu bastante. Sendo assim, algumas componentes que rondam a um conceito de “terra longínqua da Escócia” foram reaproveitados para desenhar o jogo.

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.

Em último lugar, e sabendo que a gaita de foles é um dos legados da Escócia, planeou-se elaborar o *sound design* recorrendo a melodias construídas com este instrumento, nomeadamente para serem contempladas como música background. Uma opinião será sempre uma opinião, subjetiva no seu cerne, e, portanto, não existe regra nem é um facto; porém, e para o autor deste documento, a música tocada por este instrumento 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. 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*, que será retomado mais adiante.

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, e como no *storytelling* é revelado que o OLD MAN se encontra em reforma há 4 anos, decidiu-se atribuir-lhe a idade de 70 anos.

Como altura, foi dado um valor mediano para homens de 175 centímetros que, na verdade, é o valor médio no Reino Unido (*What Are The Average Height In England? - Hood MWR*, n.d.), 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 clara (até porque, sendo do noroeste da Europa, é previsível que o mais comum seja a raça caucasiana) 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*, n.d.), e um peso de 110 quilos, 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*, n.d.).

um indivíduo de género masculino, com uma idade de 70 anos, uma altura de 175 centímetros, raça caucasiana, pele clara, cabelo curto e branco e, finalmente, olhos castanhos. A idade de 70 anos foi determinada com