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.