Bom dia a todos, eu sou o Anthony Pereira e venho realizar a defesa da minha dissertação intitulada “Personagem Empática para jogos digitais: O caso do jogo digital “Onegai””.

A investigação procurou, tal como o problema mostra e, posteriormente, a pergunta de investigação, identificar quais as características que um jogo digital deverá ter de modo que permita a comunicação de empatia por uma personagem fictícia a uma audiência, abordando a temática da depressão.

Sendo assim, o objetivo desta investigação foi desenvolver um jogo digital que permitisse a fomentação de empatia.

Tendo em conta ser uma área emergente com poucos estudos, nomeadamente, estáveis e profundos, e tendo como intenção uma investigação de cariz exploratório que permitisse a descoberta de novas soluções para problemas reais, como a carência de habilidade empática e promoção da saúde mental, recorreu-se à metodologia de design-based research.

Quatro palavras-chave constituem o enquadramento teórico – jogo digital, personagem jogável, empatia e depressão.

Um jogo digital, segundo Ernest Adams, pode ser definido quanto ao seu género como jogo de ação, estratégia, entre outros. Outro género de jogo mais recente também comparece do enquadramento – o de visual novel. A partir desta análise decidiu-se que o jogo adotaria um género que misture o de aventura e visual novel.

Sobre a personagem jogável, esta pode ser um avatar, se for customizada pelo jogador, ou estática e oferecida pelo jogo; qualquer personagem pode ser caracterizada, por exemplo, quanto às suas primeiras impressões formuladas – de onde se destacam os conceitos de atratividade, agradabilidade e dominância – e quanto à personalidade – que, no caso da presente investigação, se focou sobretudo na análise de arquétipos e recurso ao modelo das cinco dimensões da personalidade.

Relativamente à empatia, esta é a capacidade de assumir a perspetiva de outra pessoa e ser capaz de compreender, sentir ou até mesmo compartilhar a mesma resposta emocional que essa mesma pessoa. Pode ser dividida em três vertentes principais: affective empathy, mais focada na perceção do estado emocional do outro e na resposta emocional que provém em detrimento disso, cognitive empathy, relacionada com a análise comportamental, e Sympathy, que envolve uma resposta emocional diferente da sentida pelo outro.

Uma das estratégias principais utilizadas no desenvolvimento do protótipo foi de estimular a empatia cognitiva, ao demonstrar o comportamento das personagens, de modo que promova a empatia afetiva.

Depressão é a perturbação mental mais comum na população mundial, afetando cerca de 10% da população.

Para a escrita da narrativa, definiu-se primeiramente que a estrutura do arco narrativo seria a Riches to Rags, na qual existe apenas um movimento de queda relativamente à vida do protagonista, acabando na ruína. Depois, procurou-se estruturá-la em três compartimentos, tal como enuncia Field, sobretudo ao achar-se momentos de reviravolta que contribuíssem para uma mudança de fase.

Resumidamente, a narrativa centra-se numa personagem masculina de idade avançada que, diariamente, se dirige a uma avenida com o intuito de atravessar a estrada e depositar, no separador de vias e junto a um sinal de trânsito, uma flor.

A partir da análise da taxonomia de jogos digitais, definiu-se que se iria desenvolver uma visual novel adventure game, com uma perspetiva em terceira pessoa e mecânicas de jogo um sistema de diálogo, interação com personagens e inspeção de objetos.

O design do jogo envolveu a criação de três ambientes – avenida, ginásio e sala de estar do OLD MAN, através de um toon shader e de um efeito de pintura, de 19 personagens segundo dois processos distintos – um recorrendo a uma plataforma de criação de modelos humanoides realistas MetaHuman, incorporada no Unreal Engine, e a uma extensão no Blender – e da interface de utilizador – que se centra na modelação e texturização de um poste de iluminação. Também foram feitas várias animações.

Passando ao momento de testagem, recorreu-se a uma escala de avaliação de empatia por personagens fantasiosas e a heurísticas de usabilidade como instrumentos de recolha de dados. A técnica de recolha consistiu na elaboração de um questionário, dividido em cinco secções, que foi disponibilizado a uma amostra por conveniência de pessoas que jogam videojogos.

Gostaria de destacar que 7 participantes responderam ao inquérito, todos com idade igual ou superior a 21 anos, com escolaridade igual ou superior ao 12º ano e que 5 de entre os mesmos preferem jogar num computador.

Para avaliar a empatia obtida pelo protagonista, determinou-se primeiramente a mediana para cada um dos 27 itens da escala, de modo a calcular a frequência relativa do número de itens com valor igual ou superior a 3. Depois, determinou-se o valor médio da empatia, ao calcular-se o valor individual de cada participante para cada um dos fatores que agrupam os 27 itens, seguido da soma de todos os resultados de um mesmo fator a dividir pelo número de participantes. No fim, os valores das 4 componentes foram somados e divididos por 4.

No fim, obteve-se o valor médio de empatia de 2,79 com um desvio-padrão de 0,6, o que permite ao valor da empatia atingir um resultado de 3,39, superior ao valor mediano de uma escala de Likert de 5 valores (3) – pelo que foi possível sentir-se empatia pelo protagonista.

Como limitações do estudo e trabalho futuro, gostaria de salientar a inexistência de componentes de jogo como elementos musicais e sonoros e narrativa ramificada, que ao promoverem o flow, poderiam contribuir para um aumento do score da empatia.