* + Participantes

Os participantes deste estudo de investigação serão, à partida, apenas aqueles que irão testar o jogo em fase de prototipagem no fim de cada uma das iterações.

Com o intuito do jogo ser um meio de sensibilização e quebra de estigma, o natural será considerar um grupo de participantes heterogéneo, passível de representar a população em geral (mas não sendo esse necessariamente o foco principal, já que não foi adotada uma metodologia quantitativa).

Neste momento, para o recrutamento dos participantes, foi colocada a hipótese de estes serem alunos da área das Ciências da Comunicação (nomeadamente, dos cursos de Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais e licenciatura em Multimédia e Tecnologias da Comunicação) que, à partida, terão maior literacia tecnológica, conciliados com alunos do Departamento de Psicologia, atingindo, no mínimo, um valor total de 24 participantes, metade para cada departamento. A adoção de participantes que são alunos da Universidade de Aveiro serve como medida de prevenção para possíveis problemas relacionados a falta de *testers* – o recurso a alunos surge como uma forma mais facilitada de se arranjar sujeitos que, além do mais, possuem um currículo relacionado às abordagens mencionadas por este documento. A proximidade e disposição de alunos universitários revela-se, assim, uma boa escolha, em vez da procura ser externa.

* + Técnicas e instrumentos de recolha de dados

Pelas razões ditas anteriormente, nomeadamente de forma a tornar este estudo exequível, foi considerada como tipologia de recolha de dados a análise documental, pelo que o procedimento de recolha de informação primordial será a análise, que foi inclusive iniciada para o desenvolvimento deste documento e reflexões abordadas.

Para além da análise documental, que servirá indubitavelmente como ponto de partida para a elaboração e implementação do protótipo, o recurso a entrevistasparece ser o mais adequado para a realização de testes – poder, pessoalmente e através da observação dos participantes, a interação humano-computador é, de facto, uma mais-valia. Para além disso, serão elaborados dois questionários cuja informação será explorada mais à frente.

A justificação para a decisão de se recorrer a entrevistas já foi iniciada no parágrafo anterior. A acrescentar ao que já foi dito falta a confidência de que esta técnica de recolha de dados, mais descontraída, interpessoal e baseada na prática (ou seja, em ver os jogadores a testarem o jogo) aparenta ser adequada para um contexto de testagem de um jogo digital.

Serão previstas sessões de 30 minutos – nos primeiros 8 minutos, serão dadas algumas diretrizes aos utilizadores, serão respondidas eventuais questões sobre o desenrolar da atividade, para além de serem servidos uns aperitivos acompanhados de chocolate quente, para ajudar ao relaxamento e bem-estar dos mesmos, contribuindo em última análise para a obtenção de dados mais fidedignos e para que os próprios adotem uma postura séria ao longo da experimentação. Neste intervalo de tempo será também distribuído um questionário simples e objetivo com perguntas demográficas relacionadas com a idade, género, curso, passatempo favorito (que pode revelar, indiretamente, se a pessoa é possuidora ou não de elevado grau de literacia tecnológica, dependendo se passa um tempo considerável à frente de um monitor de um computador ao realizar o seu “passatempo”), entre outros. A anonimidade dos intervenientes será garantida. Isto consistirá na primeira fase da atividade.

A segunda fase, com a duração estimada de 15 minutos, consistirá na testagem em si do protótipo, durante a qual os participantes são deixados à sua livre vontade e intuição para darem o seu veredicto final, que será elaborado aquando da resposta a um segundo questionário.

Na fase final, os utilizadores responderão a um novo questionário baseado na escala anteriormente referida e desenvolvida pela professora Tânia Ribeiro, de modo a avaliar o grau de empatia entre o jogador e a personagem.

Durante estas sessões, está previsto que *testers* venham em grupos de 2 a 3 elementos, apesar de testarem o jogo em separado, cada um num computador preparado para o efeito. Isto promove a descontração por parte do utilizador, uma vez que não está sozinho e não se sente tão pressionado por ser o único no momento a testar o protótipo, ajudando de igual forma à estimulação de um melhor convívio na fase inicial, de preenchimento do primeiro questionário. É importante salientar que, durante as fases seguintes de testagem e resposta ao segundo

conjunto de questões, estes indivíduos não deverão interagir, e isso deverá ser garantido no espaço para a realização da atividade, para evitar dados viciados ou a sua não credibilidade, devido à manipulação manifestada pela troca de opiniões.

O cenário descrito é o ideal a ocorrer no final da última iteração da investigação; por isso, é necessário ressalvar que, e tendo por base a metodologia escolhida que permite a divisão do trabalho em múltiplas e curtas iterações, que serão realizadas sessões de testagem no final de algumas iterações, num formato de menores dimensões ao descrito acima.

* + Tratamento de dados

Os dados recolhidos serão, essencialmente, os adquiridos por observação direta dos participantes ao jogarem o jogo, para além dos dados preenchidos nos dois questionários: os dados do primeiro serão utilizados para efetuar uma análise puramente estatística dos dados demográficos dos participantes, enquanto que os dados do segundo questionário irão servir para avaliar as medições obtidas pelos participantes e concluir se o jogo digital permitiu ou não a promoção à empatia por uma personagem fictícia.