|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Conceito | Dimensão | Indicador |
| Jogo digital | Características de um jogo | Competição |
| Sorte |
| Simulação |
| Êxtase |
| Representação |
| Interação |
| Conflito |
| Segurança |
| Definição de videojogo | Sistema |
| Jogador |
| Conflito artificial |
| Regras |
| Resultado quantificável |
| Taxonomia dos jogos digitais | Ação |
| Estratégia |
| *Role-playing games* |
| Desporto |
| Simulação de veículo |
| Simulação de construção e gestão |
| Aventura |
| Quebra-cabeças |
| *Shooters* |
| *Visual novel* |
| Processo de desenvolvimento | Pré-produção |
| Produção |
| Testagem |
| Pós-produção |
| Empatia | Definição de empatia | Origem |
| Neurobiologia da empatia |
| Neurónios-espelho |
| *Affective Empathy* |
| *Cognitive Empathy* |
| *Compassion* |
| Espetro da empatia | *Cognitive Empathy* |
| *Imitation* |
| *Affective Empathy/Sympathy* |
| *Aesthetic Empathy* |
| *Psychological Empathy* |
| *Projective Empathy* |
| *Empathic Distress* |
| *Pity/Compassion* |
| Reação perante empatia | *Dispositional Empathy* |
| *Situational Empathy* |
| Escalas de empatia | *Interpersonal Reactivity Index* |
| *Empathic Concern* |
| *Fantasy* |
| *Personal Distress* |
| *Perspective-Taking* |
| Empatia nos jogos digitais | Perspetiva de jogo |
| *Transportation* |
| Imersão |
| *Agency* |
| Expressões faciais |
| Resultado do jogo |
| Narrativa profunda |
| Personagens cativantes |
| Estrutura de uma narrativa interativa |
| Personagem | Primeiras impressões | Atratividade |
| *Halo Effect* |
| Interação social |
| Dominância |
| Submissão |
| Agradabilidade |
| Hostilidade |
| Personalidade | *Five Factor Model* |
| Arquétipo |
| Depressão | Definição de depressão | *Major Depressive Disorder* |
| Epidemiologia |
| Sintomatologia |
| DSM-5 |
| ICD-11 |
| Stress e depressão | Definição de stress |
| Ciclo do stress |
| Stress sistemático |
| Luto e depressão | Definição de luto |
| As fases do luto |
| Luto patológico |
| Alienação | Problema espiritual |
| Depressão e suicídio nos media | Estigma |
| Normalização |
| *Werther Effect* |
| Métodos |
| Impacto do suicídio |
| Suporte imediato |
| Aviso de contexto |
| Fatores de risco do suicídio |
| Luto |
| Saúde mental |
| Sensibilização |
| Consistência |
| Estereótipo |
| Complexidade da personagem |
| Recuperação |