Resumos de

*Empathy Engines – Design Games That Are Personal, Political, and Profound*

O cérebro humano filtra a informação que recebe para o proteger de uma possível transferência emocional. Esta distância em atingir esta transferência emocional pode ser prejudicial de formas menos óbvias: quanto mais a vida de alguém for diferente de um dado indivíduo, mais difícil será para este último relacionar-se plenamente quando for confrontado com a realidade dessa pessoa. É frequente ouvir-se e reconhecer-se mentalmente a história de uma pessoa sem nunca se compreender totalmente as suas circunstâncias.

Um jogo é um diálogo – os jogadores falam com o desenvolvedor (o que criou ou ajudou a criar o jogo) no meio dos suspiros e pausas entre os obstáculos que o desenvolvedor criou no jogo.

Os jogos são a derradeira expressão de empatia imersiva, porque um jogo é um sistema e sistemas são a forma mais pura de transferir emoções e formas de pensar e ver o mundo entre pessoas.

Um estudo conduzido pelo professor de psicologia social Lee Ross, no qual um grupo de estudantes, perante uma situação de conflito, cada um tinha de escolher uma de duas opções apresentadas para o resolver, levou à conclusão de que os mesmos eram mais propensos a assumir que a maioria dos participantes faria a mesma escolha que eles. Este facto veio esclarecer algo a que o Dr. Ross e os seus colegas chamaram "efeito de falso consenso" - a ideia de que a maioria dos sujeitos acredita que as suas ações, crenças, moral, opiniões e hábitos são iguais aos dos da maioria das pessoas.

Além disso, o efeito de falso consenso significa que as pessoas pensam que aqueles que não pensam, sentem ou agem da mesma forma que elas são uma minoria e que essas pessoas têm algo de errado com elas.

O efeito de falso consenso é um dos preconceitos cognitivos mais poderosos que terá de ser controlado devidamente ao desenvolver videojogos; estes preconceitos não são necessariamente maus; de facto, estes preconceitos podem ser manipulados para um grande efeito retórico em sistemas de jogo concebidos com esses preconceitos em mente. Dito isto, o efeito de falso consenso é importante de ultrapassar quando se trata de design de jogos pessoais e empáticos.

Se a ideia é conceber um jogo que venha da perspetiva de um dado desenvolvedor de jogos, porque é que incluir os seus próprios preconceitos e suposições impediria esse objetivo? Tendo em conta que ele vive demasiado próximo dessas mesmas ideias preconcebidas, ele pode nem dar conta que as mesmas existem nem as ver eficazmente pelo que, ao eliminar essas *biases* óbvias, ele pode mais facilmente olhar para a sua vida com uma lente crítica - e compreender melhor como simulá-la ou criticá-la. Sendo assim, e para garantir que a mensagem do jogo é clara e coerente, e que o ponto de vista expresso pelo mesmo está em conformidade com os objetivos do designer, é necessário desmantelar estas coisas invisíveis, o que não significa necessariamente que todos os preconceitos devam ser removidos; eles devem ser interrogados minuciosamente de modo a ver quais os que são úteis e emocionalmente ressonantes.

A única altura em que um jogo é verdadeiramente neutro é antes de ter sido tomada uma única decisão sobre o próprio.

Cada etapa do processo de conceção de um jogo consiste em limitar as possibilidades de um número infinito de caminhos e escolhas. Dependendo da personalidade e do ambiente no qual o desenvolvedor se insere, ele chega a esse espaço de possibilidades infinitas com um certo número de caminhos já fechados.

A ideia é conceber um jogo que, apesar de se basear num género de jogo existente, a sua mecânica central e a ênfase narrativa pareçam ser bastante únicas, pelo que parece que o designer do jogo não prestou atenção a nenhum dos preconceitos existentes sobre a conceção de jogos desse tipo. O ato de interrogar, portanto, não se trata apenas de decidir quais os caminhos a eliminar - trata-se também de tropeçar em caminhos que, de outra forma, poderiam ter permanecido fechados e nunca lembrados.

Em vez de procurar a neutralidade, o primeiro passo para afetar verdadeiramente a conceção de jogos é perceber que nada é neutro; o que se vê como falta de preconceitos é a própria cegueira em relação às circunstâncias em que se vive (porque o ambiente afeta a perceção do desenvolvedor e, por conseguinte, as suas suposições).

A incapacidade de reconhecer a mentira da neutralidade leva tanto à incapacidade de reconhecer a singularidade das próprias circunstâncias quanto à lente distorcida através da qual se vê a vida do outro (ou seja, um desenvolvedor, para criar um jogo pessoal e empático, tem logo a priori de admitir que nada será neutro e que ele terá suposições que terá de verificar a sua utilidade e/ou ignorá-las).

O maior obstáculo para promover a empatia é a própria falta de autoconsciência; a única maneira de alcançar os outros é por meio de si mesmo.

Uma das habilidades cognitivas mais fundamentais que as pessoas possuem é chamada de teoria da mente, em que alguém é capaz de assumir e prever a reação de outras pessoas a vários tipos de estímulos, e que a própria entende que as reações, crenças e emoções de outras pessoas podem ser diferentes dos seus. É considerado um bloco de construção para a empatia, embora muitas pessoas que a experimentam possam ter dificuldade com a teoria da mente.

A teoria da mente também é útil em muitas atividades criativas: a capacidade de um escritor criar personagens críveis e consistentes depende de sua capacidade de fazer suposições lógicas ou "corretas" sobre como um personagem se comportaria em qualquer circunstância. Ao elaborar uma teoria completa da mente para cada personagem individual, as interações entre si e com o mundo em que esses personagens existem parecem naturais e orgânicas.

De forma geral, a abstração permite a projeção do público, isto é, promove uma maior facilidade em representar o maior número de indivíduos de um dado público-alvo ao representá-los. Uma das formas em criar-se um jogo como um sistema abstrato é transmitindo as coisas com o mínimo de linguagem verbal possível e o mínimo de imagens específicas possível (quanto menos específico, mais envolve e mais tem em comum com um maior número de pessoas).

A abstração deixa espaço para a interpretação do jogo por parte do jogador. O jogo não se limita aos botões que estão a premir, mas à forma como os jogadores estão a interagir com o mesmo.

Um designer que se encontre a abordar e elaborar um jogo com um ponto de vista educativo tem, geralmente, as suas conclusões tiradas, uma vez que para o conceber ele em primeiro lugar se concentra num ponto de vista pessoal e representativo de interrogação e exploração das temáticas e objetivos que irão permitir ao jogo emergir (em suma, ele terá de basear-se em certas *biases* que, para o efeito, não foram desmanteladas). Ao iterar constantemente e ao descobrir os resultados criados pelas várias versões desse sistema, torna-se muito mais fácil criar emulações que transmitam emoções reais. O processo de contrariar, interrogar e avaliar os nossos próprios constrangimentos e preconceitos internos é complicado e contínuo; em casos como este, o desenvolvimento do jogo pode ser de facto uma ferramenta útil no processo de interrogação. Tal como um jogo é um diálogo entre o jogador e o designer, o processo de criação de um jogo pode ser um diálogo entre o designer e o protótipo. Deste modo, talvez o design pessoal possa ser educativo, pelo menos para o próprio desenvolvedor.

Existem, sobretudo, dois tipos diferentes de empatia: a empatia cognitiva e a empatia emocional. A empatia emocional pode se ilustrada como a capacidade de se entrar numa sala e sentir que algo não está bem para com outro indivíduo, mesmo antes de cada um dizer uma palavra ao outro; as pessoas com uma forte empatia emocional são mais vulneráveis a processos de contágio e imitação de emoções – estas podem ser do tipo que começa a chorar quando veem outras a fazer o mesmo; são muitas vezes consideradas "sensíveis" ou "de coração mole"; onde existe empatia emocional, as barreiras emocionais para a auto-preservação do sujeito estão muitas vezes enfraquecidas e, embora as pessoas com forte empatia emocional possam ser capazes de se distanciar intelectualmente dos problemas dos outros, é-lhes difícil fazê-lo emocionalmente; é associada a uma resposta automática e instintiva para com a situação presenciada pelo outro.

A empatia cognitiva é mais evoluída, menos instintiva; está mais associada em compreender o ser humano a nível social, em ser capaz de detetar e compreender tiques faciais, gestos e entoações subtis e, sobretudo, saber as formas adequadas e subtis de lhes responder. Regra geral, quem possui uma elevada empatia emocional e muito menos empatia cognitiva relativamente a uma pessoa neurotípica sofre de algum tipo de perturbação do espetro do autismo; estas podem sentir uma mudança emocional no outro, mas não sabem como reagir a isso. Em contrapartida, uma completa falta de empatia emocional combinada com uma empatia cognitiva hiperdesenvolvida é comum nos psicopatas, pelo que eles são ótimos em ler o comportamento das pessoas e em reagir – principalmente em benefício próprio.

Uma vez que os indivíduos podem ter capacidades empáticas tão variadas, não há uma forma única de garantir que algo irá evocar a reação empática desejada.

Os jogos são interativos, o que significa que não há público, pois os jogadores são participantes (isto é, fazem parte do jogo e não são meramente espectadores). Em vez de olhar para as técnicas que outros artistas usaram para criar uma resposta emocional nos outros, é mais útil olhar para as técnicas que os artistas usaram para incorporar reações emocionais em si mesmos.

Em 1911, o diretor russo Constantin Stanilavski criou um sistema para ajudar os atores a criar performances mais realistas e genuínas. A peça central deste sistema girava em torno de algo que ele chamou de "The Magic If", uma pergunta que um ator deveria de fazer a si mesmo ao preparar um papel: “se eu estivesse nessas circunstâncias, o que eu faria?”.

Esse sistema tornou-se um método de atuação e caracterização que defende a ideia de que, para estimular a empatia emocional dos mesmos, os atores devam lembrar-se de momentos das suas vidas em que foram dominados por emoções semelhantes às que os seus personagens supostamente estão a vivenciar numa determinada cena, e, em seguida, borrar a linha entre ator e papel, permitindo-lhes tornarem-se personagens de dentro para fora. No entanto, alguns atores não acreditam em manter uma distância mínima entre personagem e ator e, na verdade, tentam incorporar totalmente seu personagem o tempo todo.

Nem todos os atores se sentem confortáveis em perder-se completamente no seu personagem, pelo que recorrem à atuação técnica, um sistema que se concentra nos gestos, na postura e na fisicalidade geral de uma personagem; em vez de se concentrar na vida interior do mesmo, a ideia é concentrar-se em comunicar o personagem ao público.

Frequentemente, os atores combinam os dois campos para criar uma abordagem mais externa que depende de ambos os tipos de empatia; por exemplo, se um ator imitar as ações físicas que acompanham o choro, as emoções que o acompanham tornar-se-ão acessíveis. Em vez de explorar diretamente a memória emocional e transferir essas emoções para a vida de um personagem, o pensamento é que, ao emular os sistemas com os quais o corpo transmite certas emoções, essas emoções virão instintivamente à tona.

Sendo assim, e de modo intrínseco ao seguido pelos atores, o desenvolvedor deve conjugar estes dois tipos de empatia e provocar estimulá-la nos futuros jogadores enquanto caracteriza as personagens do seu jogo: em primeiro lugar, e de modo a adicionar uma conotação mais realista e profunda a uma dada figura, o desenvolvedor deve procurar imaginar-se em situações semelhantes às quais uma personagem se encontra no jogo, de modo a supor que sentimentos e emoções vivenciaria se o mesmo ocorresse consigo para as transpor para essa figura fictícia. Além disso, deve procurar mostrar indícios de como essa personagem se sente através da revelação do comportamento da mesma, como a postura corporal, gestos, expressões faciais, entre outros. Através da mostra de comportamentos ligados a certas emoções características, a empatia cognitiva do jogador será estimulada, permitindo-o compreender a um nível com base mais racional a emocionalidade da personagem que, ao aperceber-se das ações e do significado que simbolizam, o jogador estará, à partida, com uma maior contextualização da personalidade da figura fictícia, sendo-lhe facilitado obter a empatia emocional, nomeadamente, através de contágio de emoções ou imitação – o jogador, ao perceber o comportamento da mesma, ficando nomeadamente mais próximo de obter respostas quanto às razões pelas quais essa dada personagens está a evidenciar esse mesmo comportamento, irá sentir uma ligação mais forte para com essa personagem, e os sentimentos que irá sentir pela mesma serão mais reais e permanentes.

A projeção para a empatia, nomeadamente através do recurso à estimulação da empatia cognitiva é, então, deveras importante aquando do desenvolvimento de um jogo empático – dificilmente um jogador sentirá empatia por uma personagem se lhe for revelado de antemão o que a mesma está a sentir, obrigando-o, de certa forma, a ter de sentir-se como ela; isto é, ninguém sente emoção sob comando, é preciso que haja um antecedente; e nada melhor para esse antecedente do que a circunstância vivida pela personagem, que o faz adotar um conjunto de comportamentos que podem ser lidos pelos jogadores que, ao tentarem compreendê-la, vão colocando a sua empatia cognitiva à prova. Tal como, por exemplo, para uma dada pessoa fazer uma segunda pessoa rir, convir mostra-lhe algo hilário em vez de lhe direcionar a palavra, obrigando-a sem qualquer contexto anterior a demonstrar tal sentimento, para que um jogador sinta empatia, nomeadamente empatia emocional, mais profunda para com uma personagem, é necessário recorrer à emulação dos sistemas com os quais o corpo transmite certas emoções, levando a que essas emoções venham instintivamente à tona.

Projetar para a empatia significa criar mecânicas que o direcionam para as emoções sem nunca as provocar. Se eu quisesse rir de verdade, mostraria uma foto de algo hilário. Os sentimentos requerem um antecedente para existir. Ninguém nunca sente emoções sob comando; eles sentem emoções devido às suas circunstâncias.

Ao projetar um jogo, um desenvolvedor está a criar as ferramentas que os jogadores usarão para criar a sua própria narrativa, e a narrativa que os jogadores criarem estimulará a resposta emocional do jogador. Sem criar o espaço para permitir aos jogadores a capacidade de criar uma narrativa, as pessoas não conseguirão conectar-se de forma emocional. É importante mostrar ao jogador as circunstâncias do avatar, e não os seus problemas.

Um game designer não deve exigir empatia emocional de pessoas que ainda não mergulharam no jogo e no que ele pretende transmitir. Em vez disso, pode-se criar técnicas que estimulem a empatia emocional – como criando sistemas que refletem problemas do mundo real e limitações pessoais e, em seguida, pedindo aos jogadores que façam escolhas dentro desses sistemas.

Em vez de simplesmente pedir aos jogadores que criem um modelo mental complexo, criamos o próprio modelo e depois pedimos aos jogadores que o habitem.

Quando alguém é o público de uma emoção, ele sente simpatia; quando alguém sente a transferência de uma emoção, ele sente empatia. Um jogo projetado para a simpatia pode não servir para promover a empatia - o jogador pode entender o processo que o jogo está a descrever, mas não fazer parte dele.

A fronteira entre "mecânica do jogo" e "sistema do mundo real" é fina e ténue; qualquer sistema que exista no mundo real pode ser adaptado a um sistema de jogo.

Os designers de jogos que estão realmente familiarizados com o mundo ao seu redor podem reconhecer os sistemas com os quais interagem diariamente; quando um sistema é examinado isoladamente das suas circunstâncias, isto é, do meio ambiente em que se insere, os designers de jogos podem criar um modelo abstrato desse sistema de maneira gamificada que possa criar um efeito emocional semelhante ao justaposto no mundo real.

O mundo real não oferece tão facilmente os prazeres cuidadosamente projetados, os desafios emocionantes e o poderoso vínculo social proporcionado pelos ambientes virtuais, e essa é uma das razões pelas quais o mundo é considerado aborrecido e insatisfatório e que apenas a novidade fornecida por meio de jogos e estruturas semelhantes a estes nos podem “salvar”.

Os jogos são, em sua essência, sistemas voluntários, pelo que grande parte de seu apelo intrínseco é o facto de se tratar de diversões; é justamente por se posicionarem como uma alternativa às responsabilidades do dia a dia que os jogos são tão apreciados e divertidos.

A razão pela qual os jogos e o ato de jogar sabe tão bem a uma pessoa é porque ela tem consciência de que eles não são realidade, apreciando fingir que são.

Recorrer aos sistemas de jogo para mudar o mundo é, digamos, impossível, uma vez que isso significa mudar fundamentalmente o que é um jogo e a relação do jogador com o mesmo – uma atividade voluntária com o objetivo final de criar uma diversão, uma atividade de lazer para o jogador. Contudo, e apesar de jogos não poderem mudar o mundo, estes podem mudar mentalidades, contribuindo para que, consequentemente, as pessoas cujas mentes mudaram possam, essas sim, modificá-lo.

Um jogo é um sistema de restrições que os jogadores aceitam entrar voluntariamente.

O conceito de abstração estrutural está correlacionado com a simplificação do jogo enquanto sistema, como tornando a história e mecânicas mais acessíveis e criar personagens menos detalhadas de forma a criar uma distância artificial entre as suposições pessoais do desenvolvedor de jogos (isto é, aquilo que ele pretende representar no mundo virtual – o verdadeiro sistema), e o que é realmente projetado no jogo, e tem como intuito tornar as narrativas de maior nível pessoal mais universais; esta abstração de algumas componentes do jogo pode, digamos, servir para promover uma maior proximidade entre jogador e sistema, uma vez que se não existirem demasiados entraves que forcem o jogador a compreender o que se está a passar, ele irá mais facilmente sentir-se imerso no mesmo.

Contar uma história a alguém cria empatia cognitiva, enquanto colocar alguém numa dada situação, como se estivesse a vivê-la realmente, cria empatia emocional.

À partida, as pessoas distanciam-se de quaisquer histórias que ouvem (uma vez que o cérebro cria uma resistência à transferência de emoção), a menos que medidas extraordinárias sejam tomadas pelo desenvolvedor. Ao criar um jogo para empatia cognitiva, são os sistemas que o mesmo cria que atuam como essas medidas extraordinárias.

Por exemplo, os intensos rituais de jogo e a criação consciente de intimidade funcionam para desmantelar lenta e deliberadamente os mecanismos de defesa que o cérebro do jogador constrói para o proteger do ataque emocional que a história possa transmitir.

Se os jogos são meramente sistemas, e se se pode abstrair sistemas que existem na natureza, então não é muito difícil dizer que os jogos podem existir como uma resposta corretiva aos sistemas encontrados no mundo real ou dentro do próprio ser humano.

Os jogadores vêm para os jogos com camadas de defesas que podem inibir a empatia, e é por isso que os designers devem investir em seu design para remover, ou pelo menos silenciar, essas mesmas defesas. Há um fator de distanciamento que é quase impossível para os desenvolvedores de jogos erradicar: o facto de um jogo ser “apenas um jogo”.

No final do dia, não importa o quão desenhada seja uma experiência para obter o máximo de empatia, ainda é um jogo; é um sistema de procedimentos e restrições aos quais os jogadores se submetem voluntariamente. Os jogadores podem sair a qualquer momento, o que significa que o jogador tem uma escolha - e essa escolha pode criar distância entre o jogador e a resposta emocional pretendida do jogo.

Os jogos, tais como os pessoais ou educacionais, têm um final, embora no caso das experiências que eles emulam ou imitam essa condição raramente exista. Os jogos tendem a terminar com uma condição de vitória, o que pode impedir que os jogadores se envolvam totalmente com a mensagem de um jogo. Se um jogo sobre um problema complexo como aquecimento global ou racismo pode ser vencido, será o problema tão relevante quanto a sociedade acredita? Por outro lado, se um jogo sobre um desses tópicos não pode ser conquistado, vale a pena tentar resolver problemas impossíveis?

É por isso que alguns jogos, como o *Train*, não têm uma condição de vitória nas suas regras de jogo ou usam a palavra "vitória", permitindo que os jogadores escolham as suas próprias condições de vitória quando jogam - assumindo o óbvio ou fazendo uma escolha deliberada; o próprio jogador é que, ao jogando, vai descobrindo e supondo qual será, possivelmente, essa mesma condição.

Em última análise, "ganhar" e "perder" são palavras de julgamento; ao incluí-las, as regras de jogo estão a declarar quais são os cenários ideais e indesejáveis do sistema pelo que, evidenciando as condições de vitória e derrota, o desenvolvedor está a tomar essa decisão pelo jogador (não o deixando chegar a essa conclusão por si só); em última instância, o jogador pode chegar a uma dedução diferente que irá ser derrubada pela dita “verdadeira”, formada pelas regras declarados do jogo podendo, assim, contribuir para a quebra de ligação para com o sistema, uma vez que o impede de examinar o jogo mais profundamente - um jogador aceitará qualquer desculpa que o desenvolvedor der para não pensar em nada além da tarefa em questão que lhe é apresentada, quebrando de certa forma a imersão que ele possa estar a sentir. Esse convite para não examinar o jogo mais profundamente, ou para se apoiar nas suposições básicas de um jogador, pode definitivamente atuar como uma barreira à empatia.

Os jogos são, em sua essência, conexão, pelo que é sugerido que sejam usados para se conectar a alguma que valha a pena, nem que seja a nós próprios.