Não existe consenso acerca de qual a melhor perspetiva gráfica de jogo para fomentar empatia do lado do jogador: há quem, por um lado, defenda a primazia da perspetiva em terceira pessoa, na medida em que permite visualizar o personagem jogável e facilita a tomada de perspetiva[[1]](#footnote-1) no jogador o que, consequentemente, promove a criação de empatia (Darvasi, 2016; Morrison & Ziemke, 2005; Zaki & Ochsner, 2012); por outro lado, verifica-se igualmente quem acredite que a perspetiva em primeira pessoa é que deve de ser adotada, dado facilitar a “transportação” para o mundo de jogo, promovendo a imersão que, em última instância, contribui para a formação de empatia (Jørgensen, 2010).

Tendo em conta esta oposição teórica, e dado o autor do documento ter frequentado, no primeiro semestre do ano de realização da sua dissertação, uma unidade curricular de realidade virtual, o próprio decidira realizar um pequeno protótipo em primeira pessoa, para informação individual, com o intuito de avaliar qual seria a possibilidade mais favorável para o desenvolvimento do videojogo (que viria a chamar-se “Onegai”).

Findado o protótipo, concluiu-se que o mesmo estava demasiado focado na componente de jogabilidade, o que impulsionava a completude do nível não pelo facto do personagem estar a sofrer, mas pela vontade em ganhar e terminar os desafios.

Uma vez que o desenvolvedor do jogo desta dissertação havia decidido que daria maior destaque à narrativa em detrimento da jogabilidade, e tendo em mente a ideia presente de que demasiado *gameplay* poderá revelar-se um entrave para a fomentação de empatia do jogador pelo protagonista, decidiu-se, assim, elaborar um jogo digital em perspetiva em terceira pessoa – isto é, de forma a visualizar-se o corpo do protagonista.

Para uma explicação mais detalhada do processo de desenvolvimento, recomenda-se a visita da secção X contemplada no Apêndice.

APÊNDICE

A ideia de alto nível para este projeto consistia, igualmente, na construção de um pequeno videojogo que retratasse a vivência de um protagonista que sofre de depressão. Neste caso, pensou-se em retratar a materialização do seu processo de ruminação – focado em pensamentos angustiosos e mórbidos relacionados com a sua aniquilação – e o combate a esses pensamentos.

Desta forma, planeou-se que o mundo de jogo seria uma linha ferroviária, fechada e em forma de oval, na qual o personagem, dentro de uma vagoneta, se movimenta ininterruptamente. O indivíduo, condenado à impossibilidade em abandonar aquele cenário, é confrontado com três cenários, nos quais o mesmo é retratado por diferentes formas de suicídio:

- Corda – homem pendurado com uma corda ao pescoço, aludindo à morte por enforcamento;

- Banheira – sujeito debaixo de água, deitado numa banheira, aludindo à morte por afogamento;

- Faca – indivíduo com uma faca apontada para a zona peitoral, aludindo à morte por apunhalamento.

O predomínio destas situações[[2]](#footnote-2) simboliza a intensidade do seu comportamento ruminante.

A cartoon of a person in a pool

Description automatically generated with medium confidence

De seguida, o personagem jogável, ao movimentar-se incessantemente, aperceber-se-á da existência de alguns utensílios – uma faca larga, um isqueiro e uma pistola, objetos conotados como perigosos, suscetíveis de provocar a morte e/ou suicídio.

A paint brush on a pillar

Description automatically generated with medium confidence A white column with a ball in the middle

Description automatically generated A video game screen shot of a red rectangular object

Description automatically generated

Assim, o objetivo do videojogo é levar o personagem a quebrar o seu estado perturbado ao destruir o significado de cada um dos cenários apresentados: ou seja, o indivíduo tem de se salvar a si próprio nas três situações, salvando-se posteriormente daquele estado ruminante. Note-se que se pretendeu transparecer a ideia de que uma “situação de morte iminente” pode ser impedida por um “instrumento de morte”: o enforcamento é interrompido ao atirar-se sob a corda que o sustém, a suspensão do ato de afogamento dá-se ao quebrar o lado exterior da banheira com o cabo da faca larga, permitindo o esvaziamento de água, e o isqueiro é usado para abrasar as mãos do homem que, apercebendo-se, reage largando a faca apontada ao peito.

1. Refere-se à capacidade de alguém em assumir o ponto de vista de outro de modo a compreendê-lo melhor, independentemente se o defende ou concorda com o mesmo (Darvasi, 2016). [↑](#footnote-ref-1)
2. Ainda aparece no protótipo uma guilhotina, só que esta em si não coloca em perigo nenhuma representação da personagem: este dispositivo serve apenas como *puzzle* intermediário para o jogador poder findar o desafio relativo ao homem com um instrumento cortante ao peito. [↑](#footnote-ref-2)