Impossible Balance

Guilherme Sousa 119080¹, Joana Santiago 119705², Pedro Lopes 118949³, Raquel Meira 118928⁴, Rodrigo Rodrigues 119176⁵

- ¹ Universidade de Aveiro, Departamento de Eletrónica, Telecomunicações e Informática
- ² Universidade de Aveiro, Departamento de Eletrónica, Telecomunicações e Informática ³ Universidade de Aveiro, Departamento de Engenharia Mecânica
- ⁴ Universidade de Aveiro, Departamento de Eletrónica, Telecomunicações e Informática ⁵Universidade de Aveiro, Departamento de Engenharia Mecânica

joanassantiago@ua.pt

Resumo

O projeto "Impossible Balance" apresenta uma experiência imersiva de realidade virtual que visa sensibilizar os utilizadores para as desigualdades de género. Utilizando o modelo de Design Thinking, percebemos que a falta de empatia entre géneros era um dos principais problemas sociais. Através de uma abordagem criativa e interativa, o jogo desafia os jogadores a enfrentarem diferentes obstáculos baseados no género do personagem que controlam, simulando assim as dificuldades e vantagens impostas pela sociedade. A mecânica do jogo é intencionalmente desequilibrada, com decisões e resultados que variam de acordo com o género selecionado, refletindo a desigualdade estrutural presente na vida real. Além disso, a pontuação final do jogo é baseada tanto no progresso financeiro e social alcançado, quanto na satisfação do jogador, promovendo uma reflexão crítica sobre as condições injustas que afetam o sucesso individual. O objetivo do projeto é gerar debates sobre justiça social e aumentar a empatia, ao criar uma experiência que mostre as barreiras enfrentadas por diferentes géneros.

Palavras-chave: Desigualdade de género, Empatia, Desafiante.

1 Introdução

O presente trabalho foi realizado no âmbito da cadeira de Design Thinking e é sobre o desenvolvimento de uma proposta de produto ou serviço, com base num dos 17 ODS's da ONU. Mais concretamente, este trabalho foca-se na criação de uma solução inovadora e disruptiva que aborda o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) número 5: Igualdade de Género, visto que atualmente ainda é um bastante presente.

O principal objetivo deste trabalho é apresentar uma ideia original que chame a atenção para o problema da desigualdade de género, utilizando uma perspetiva crítica, que crie diversidade de opiniões.

2 Método

Para conseguirmos construir este projeto usamos o modelo de Design Thinking estudado nas aulas. Constituído pelas seguintes fases:

2.1 Emergência

Nesta fase, utilizámos o Mapa de Oportunidade (Fig.1.) para identificar os principais temas que queríamos abordar. Percebemos que as questões relacionadas com Normas da Sociedade, Expetativas de Trabalho e Financeiras, Educação, Imagem Corporal, Investigação em Saúde, Saúde Mental e Diferença Salarial estão todas ligadas à Pressão Psicológica e Social. Esta, por sua vez, está relacionada com a educação que recebemos e o nível de empatia que desenvolvemos uns com os outros.

Compreendemos, então, que o problema principal era a falta de empatia entre géneros. O passo seguinte foi refletir sobre como poderíamos gerar empatia no outro, algo que só seria possível ao demonstrar os problemas e dificuldades que cada pessoa enfrenta. O nosso objetivo é mostrar às pessoas o ponto de vista do outro, proporcionando uma experiência imersiva que simule os desafios que cada um enfrenta.

Este mapa ajudou-nos a perceber como os utilizadores do produto poderiam ser expostos, de forma educativa, às consequências das desigualdades. Chegámos à conclusão de que um jogo seria a forma mais eficaz de transmitir esta mensagem, criando também um senso de competitividade.

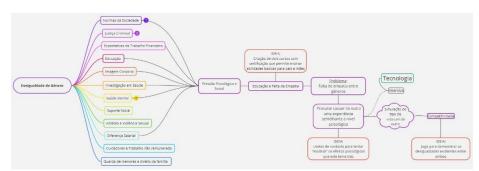


Fig.1. Mapa de Oportunidade

Usamos também a declaração de intenção onde pudemos elaborar mais sobre vários aspetos importantes. (Fig. 1.1)

Problema: A falta de empatia entre os géneros é uma questão crítica que afeta diversas esferas da vida cotidiana, desde relacionamentos pessoais até ambientes de trabalho. Muitas vezes, a incapacidade de entender a perspetiva do outro leva a malentendidos e conflitos desnecessários. Como podemos realmente nos colocar no lugar do outro, especialmente quando as suas experiências e sentimentos parecem tão distantes dos nossos?

Audiência: O nosso público-alvo abrange todas as pessoas a partir dos 15 anos, pois acreditamos que essa é a idade em que os jovens começam a compreender a complexidade das interações sociais. Além disso, considerando que o produto exige certos prérequisitos para uso, ele tende a ser mais utilizado por pessoas da classe média-alta, que têm maior acesso a tecnologias de realidade virtual.

Falhas: Embora tenhamos tentado implementar dois cursos com certificações voltados para ensinar habilidades essenciais a pais e mães, percebemos que a abordagem tradicional não alcançou o impacto desejado. O jogo, por sua natureza lúdica, oferece uma maneira mais atrativa e leve de abordar esse problema, incentivando os participantes a refletirem sobre as suas atitudes e preconceitos.

Mais-valias: Ao utilizar a realidade virtual, o nosso jogo destaca-se no mercado por proporcionar uma experiência imersiva e envolvente. Pesquisas mostram que a VR(Realidade Virtual) pode ser uma ferramenta poderosa para ensinar empatia, permitindo que os jogadores vivenciem situações do ponto de vista do outro gênero de maneira realista. Isso não apenas facilita a compreensão, mas também promove uma reflexão profunda sobre o impacto das nossas ações.

Oportunidade: Esta é uma oportunidade única de trazer mais atenção ao problema da falta de empatia. Ao obrigar os jogadores a colocarem-se no lugar do outro, proporcionando uma experiência que é, ao mesmo tempo, educativa, transformadora e divertida. Ao longo do jogo, esperamos que os jogadores desenvolvam uma compreensão mais profunda das dificuldades e desafios enfrentados pelo outro género, promovendo uma cultura de respeito e solidariedade.

Risco: Reconhecemos que a natureza do nosso produto em realidade virtual pode limitar a sua acessibilidade, restringindo o seu uso a um público menor. Para reduzir esse risco, consideramos desenvolver versões do jogo para plataformas mais acessíveis, além de realizar workshops e eventos comunitários que podem atingir uma audiência mais ampla, assegurando que a mensagem de empatia e compreensão chegue a todos.

Fig. 1.1 Declaração de intenção

2.2 Empatia

Na fase de Empatia, o foco esteve na criação de utilizadores que representarão o nosso público-alvo, através da elaboração de **Persona Cards** (**Fig.2,3,4**). Cada **Card** inclui informações como hobbies, detalhes da vida pessoal, situação laboral e estado psicológico.

Por exemplo, criámos personas que variam desde uma jovem estudante, que pretende aprender mais sobre a desigualdade de género e como isso pode afetar o resto da sua vida, até um CEO de uma empresa, que está a enfrentar dificuldades psicológicas e deseja melhorar o ambiente de trabalho na sua empresa. Também incluímos uma mulher desempregada, dedicada aos seus filhos e que quer proporcionar-lhes a melhor vida possível.

Com estas personas, conseguimos compreender melhor como desenvolver o nosso jogo de forma que ele seja acessível e relevante para um grupo mais amplo de utilizadores.



Fig.2. Persona Sónia



Fig.4. Persona Cláudio

2.3 Experimentação

Para isto, fizemos uma confrontação semântica-gerar ideias através de combinações invulgares para evitar o óbvio.

A igualdade de género é como uma maratona: não importa se começamos a corrida numa pista diferente, o importante é que todos tenham as mesmas chances de alcançar a linha de chegada, sem obstáculos adicionais para um género em particular.

Por isso pensamos em fazer o oposto para chamar à atenção do nosso problema. As desvantagens vão ser determinantes para alcançar a "linha de chegada". Surgiu então a ideia de criar um jogo competitivo e imersivo, focado nesse tema, onde a dificuldade do jogo varia conforme o personagem escolhido. O jogo será deliberadamente injusto, permitindo que os jogadores percebam, de acordo com o género do seu personagem, o quão difícil pode ser "estar na pele do outro".

2.4 Elaboração

Nesta fase fizemos um esboço de como seria a interface do jogo para nos ajudar a perceber como seriam as mecânicas do jogo e como isso influenciaria os usuários. (Fig.5.)



Fig.5. Esboço da interface do jogo

2.5 Exposição

Aqui como já tínhamos o jogo todo estruturado conseguimos finalizar o que seriam imagens que os utilizadores iriam ver durante a sua experiência no jogo. Como o ecrã inicial (Fig.6.), um questionário no fim de cada jogo (Fig.7.) e consequência de uma carta (Fig.8).



Fig.6. Ecrã inicial do jogo

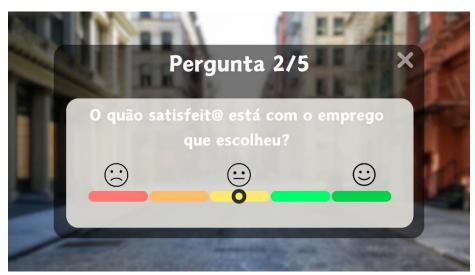


Fig.7. Questionário para determinar pontuação



Fig.8. Consequência de uma carta do jogo

3 Resultado

"Impossible Balance" é uma experiência imersiva de realidade virtual que coloca os jogadores numa jornada desafiadora, onde o sucesso é medido pelas conquistas sociais e financeiras. Contudo a verdadeira essência do jogo é a sua mecânica profundamente injusta e nada equilibrada, mostrando como diferentes regras afetam os géneros de maneira diferente. Neste jogo as dificuldades enfrentadas pelos jogadores variam conforme o género do seu personagem, refletindo um mundo repleto de desigualdades e preconceito.

Mecânica do jogo:

- Escolha de personagens: No início, o jogador tenta escolher o género do seu personagem, mas o jogo automaticamente altera a seleção e bloqueia a opção escolhida, sem que o jogador se aperceba dessa mudança. Isso demonstra que não temos controlo sobre o género com que nascemos, refletindo a realidade da vida, onde fatores fora do nosso controlo influenciam profundamente a nossa experiência.
- Cartas de Oportunidade ou Obstáculo (Fig. 2): Ao longo do jogo, os jogadores são obrigados a tomar decisões, escolhendo cartas. As consequências dessas cartas variam drasticamente conforme o género do personagem, mesmo que dois jogadores enfrentem a mesma situação, um pode ganhar uma vantagem e outro sofre uma desvantagem.



Fig.2. Imagem exemplo do Jogo.

Quem Ganha?: No final do jogo, o sucesso é medido de duas maneiras. Um questionário (Fig.3.) que avalia a satisfação do jogador em relação à sua "vida" (progresso que fez no jogo), contribuindo com 50% da pontuação final. Os outros 50% são calculados com base no salário e status do personagem.



Fig.3. Imagem exemplo do questionário no fim do jogo.

"Impossible Balance" não é apenas um jogo de estratégia, mas uma simulação imersiva que leva os jogadores a refletirem sobre as desigualdades estruturais presentes na sociedade. Ao final, a experiência promete desafiar perceções e gerar debates sobre justiça social e o impacto das regras implícitas na vida real.

4 Reflexão final

O processo criativo foi desafiante e inspirador, exigindo uma forte conexão com novas ideias. Aprendemos a organizar bem as ideias e processos, a aceitar que errar faz parte e que não existem más ideias, apenas diferentes perspetivas. Foi surpreendente ver como, a partir de um simples tema, surgiram várias ideias inovadoras.

Entre os desafios, destacaram-se entender o objetivo do trabalho, equilibrar originalidade com viabilidade e enfrentar o problema de forma clara. Além disso, foi difícil criar ideias que gerassem a controvérsia necessária ao projeto.