



XVIII Conferência Brasileira de Comunicação Cidadã



MÁQUINAS DE EMPATIA: as narrativas imersivas como ferramentas de uma educação antirracista¹

Edna de Mello Silva
Universidade Federal de São Paulo

RESUMO

O estudo tem como objetivo fomentar a discussão acerca do uso de narrativas imersivas como uma ferramenta para a educação antirracista. Para isso, busca-se analisar a narrativa imersiva mista “1000 Cut Journey” de Courtney Cogburn e a narrativa 360° “Racial Identity: Dezzie’s Story 360° VR Vídeo” produzido pela Google Immerse. Os resultados da pesquisa indicam que a agência do espectador pode impactar os níveis de imersão e que as narrativas em primeira pessoa podem favorecer mais a experiência para uma educação antirracista.

PALAVRAS-CHAVE

Narrativas imersivas; educação antirracista; agência do espectador; vídeos 360°

1 INTRODUÇÃO

De acordo com a agência de análise de mercado *Mordor Intelligence*, é possível antecipar um considerável crescimento no setor jogos e entretenimento nos próximos anos, resultante do desenvolvimento de dispositivos e aplicativos direcionados para a experiência imersiva. Segundo a empresa, durante o período de 2022 a 2027, espera-se um crescimento de 33,85% no mercado, com uma projeção de alcançar 216 milhões de usuários em todo mundo até 2025 (MORDOR INTELLIGENCE, 2023). Dessa forma, juntamente com esse setor em constante consolidação a cada lançamento de um novo dispositivo ou aplicativo, as narrativas imersivas estão desempenhando um papel proeminente, inaugurando novas linguagens e formas de interação. Neste contexto, a expansão dos jogos educacionais também ganha destaque, oferecendo uma oportunidade de combinar entretenimento com intencionalidade pedagógica, apresentando conteúdos alinhados ao desenvolvimento de habilidades e competências.

As Ciências da Comunicação, especialmente os estudos sobre as mídias digitais, o desenvolvimento de linguagens e os temas relacionados à cidadania, devem liderar as discussões não apenas na análise destes produtos, mas também na apresentação de propostas capazes de promover a reflexão por meio da produção de conteúdo.

¹ Trabalho apresentado no GT 5 – **COMUNICAÇÃO E INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS** da XVIII Conferência Brasileira de Comunicação Cidadã 2024, de 11 a 13 de junho de 2024, na Universidade São Judas (Paulista), São Paulo-SP.

Partindo das definições técnicas propostas por Silva e Yanaze (2019), compreende-se que as tecnologias imersivas englobam um conjunto de elementos técnicos com o objetivo de colocar o usuário no centro da experiência multimídia. Essas tecnologias visam potencializar o engajamento e a autonomia do usuário por meio da imersão, permitindo-lhe desempenhar um papel de protagonismo e interagir durante o uso do produto comunicacional. Dentre essas tecnologias, destacam-se a Realidade Virtual (RV), a Realidade Aumentada (RA) e os vídeos 360°.

Ao examinarmos as práticas de empatia aplicadas à Realidade Virtual (RV), interessa-nos o estudo realizado por Peck et al. (2013) sobre preconceito racial. Os pesquisadores avaliaram as percepções de sessenta voluntárias brancas (gênero feminino) antes e depois de vivenciarem a experiência imersiva em que se colocaram na pele de personagens negros, a partir da perspectiva de primeira pessoa, com o uso de óculos de RV e fones de ouvido. A experiência consistia em três etapas: a) as participantes exploravam o ambiente em 360° e, compreendiam o próprio corpo olhando para um espelho virtual; b) na segunda fase, eram apresentados 12 avatares do gênero feminino (6 brancos e 6 negros) que percorriam o ambiente; c) após a experiência em RV, as participantes respondiam a um questionário que incluía o nível de identificação com o corpo virtual, sentimentos ligados à aproximação dos avatares e até mesmo aspectos relacionados ao racismo. De acordo com Peck et al. (2013), os resultados da experiência indicaram que a vivência na condição de pele negra contribuiu para a diminuição do preconceito racial implícito. A dinâmica de vivência experimentada pelas voluntárias contribuiu para a manifestação de sentimentos empáticos.

Nesta proposta, assumimos a perspectiva de que as narrativas imersivas podem ser capazes de promover algum nível de sensibilização das pessoas sobre os temas apresentados. O racismo, o preconceito, a violência, as vivências da pessoa negra podem ser dinamizadas em relatos capazes de possibilitar ao “outro” colocar-se na subjetividade sob o prisma racial. Nosso interesse, além de discutir as possibilidades e limites que a narrativa imersiva possui de gerar empatia, é focar o projeto de uma ação antirracista, no intuito de promover atividades efetivas para a construção de comportamentos que respeitem a diversidade e a pluralidade.

Em síntese, a proposta do estudo é promover o debate sobre o uso das narrativas imersivas como ferramenta para uma educação antirracista.

2 METODOLOGIA DE UM ESTUDO EM PROCESSO

Neste estudo foi desenvolvido um protocolo para a análise das narrativas imersivas com o propósito de investigar a relação entre as estratégias discursivas empregadas em cada um dos vídeos e a capacidade de imersão do público. Para estruturar a análise foram feitas buscas por vídeos que envolvessem a temática racial numa perspectiva antirracista. O corpus foi composto pelos vídeos: “1000 Cut Journey” de Courtney Cogburn e a narrativa 360° “Racial Identity: Dezzie’s Story 360°

VR Vídeo”. Em seguida, empregou-se a técnica de análise de conteúdo (Bardin, 1977) para criar as categorias e sistematizar os elementos identificados. Foram analisados aspectos como linguagem, duração e edição dos vídeos, com destaque para os elementos que conferem agência ao espectador.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

A Realidade Virtual (RV) pode ser compreendida como uma interface avançada de interação humano-computador (Tori; Hounsell, 2018), especialmente devido à estímulos multissensoriais e imersivos na experiência do usuário. Esses estímulos englobam aspectos visuais, sonoros, interativos e, até mesmo olfativos (Ischer et al., 2014; Guimarães et al., 2023). As reflexões sobre imersão e presença indicam que, assim como a percepção da realidade pelo corpo, as experiências sensoriais e mentais afetam o usuário a partir de sua representação corporal – o avatar – agindo de maneira coesa para gerar uma compreensão dos contextos nos quais ele está inserido.

Os chamados “Jogos de Empatia” são considerados uma subcategoria dos *serious games* e têm como objetivo envolver emocionalmente os jogadores por meio de elementos como narrativa, design, mecânico do jogo, música, entre outros, com a finalidade de promover a imersão e o engajamento do jogador (Rodrigues et al., 2021).

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O vídeo de Dezzie é um relato em primeira pessoa da vida de uma designer com sua família, enquanto relata situações de racismo vivenciadas por ela. Dezzie é uma mulher negra, casada com um homem branco e tem uma filha com fenotipia branca. Ela relata que já foi confundida como sendo a babá da filha. Fala das situações que viveu na infância com as perguntas de outras crianças sobre seu cabelo. O vídeo termina com a afirmação do amor de Dezzie pela filha. A agência do espectador é limitada, ele pode explorar o espaço virando para a direita, esquerda, para cima e para baixo. No entanto, o foco narrativo continua sendo o relato de Dezzie. Na narrativa de “1000 Journey” o espectador é convidado a se tornar um homem negro, Michael Sterling, e na pele de Michael, em primeira pessoa, vivencia a experiência da discriminação na infância, dentro da escola, na adolescência, por meio de uma batida policial e na idade adulta, no trabalho. Em todas as situações vividas, o espectador tem o ponto de vista de Michael e consegue gesticular como se fosse ele.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio da análise das duas experiências é possível inferir que o vídeo “1000 Cut Journey” estabelece uma relação maior de empatia pois possibilita que o espectador viva a experiência de Michael, a partir do ponto de vista de um homem negro. Já na narrativa de Dezzie, embora haja também um certo nível de empatia, o espectador ainda é uma terceira pessoa, um observador neutro

do relato. Em síntese, as duas narrativas despertam no espectador duas abordagens distintas em termos de imersão, no entanto, favorecem a prática de uma educação antirracista ao expor situações vivenciadas pelas personagens que atravessam as questões do racismo e da identidade racial.

Referências

GUIMARÃES, Marcelo de Paiva; SILVA, Edna de Mello; FARIA, Alessandro dos Santos; ARGOLLO-FERRÃO, André Munhoz de; DIAS, Diego Roberto Colombo. A multisensory (visual, auditory, and olfactory) and teaching application concerning the history and production process of coffee. *In: XR EXPERIENCE - SIMPÓSIO DE REALIDADE VIRTUAL E AUMENTADA (SVR)*, 24. , 2022, Natal/RN. *Anais [...]*. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022 . p. 26-27. DOI: https://doi.org/10.5753/svr_estendido.2022.227649.

ISCHER, M.; BARON, N.; MERMOUD, C.; CAYEUX, I.; PORCHEROT, C.; SANDER, D. How incorporation of scents could enhance immersive virtual experience. *Frontiers in Psychology [S.I]*, v. 5, p. Julho, 2014. Acesso em: < <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2014.00736/full> >. Acesso em 06 mai 2023.

MORDOR Intelligence. Relatório sobre o Mercado de Realidade Virtual (VR) – crescimento, tendências, impacto do Covid-19 e previsões (2023 – 2028). Hyderabad (Índia), 2023. Disponível em: <https://www.mordorintelligence.com/pt/industry-reports/virtual-reality-market> . Acesso em 06 maio 2024.

PECK, Tabitha; SEINFELD, Sofia; AGLIOTI, Salvatore; SLATER, Mel. Putting yourself in the skin of a black avatar reduces implicit racial bias. *Consciousness and Cognition, [S.l.]*, v.22, n.3, p.779–787, 2013.

SILVA, E. M.; YANAZE, L. K. H. "Narrativas Jornalísticas com Vídeos 360º: a Experiência do Espectador é a Mensagem?". *In: ANGELUCI, A.; GOSCIOLA, V.; VIOLA, N. M.; SARZI, R. (Org.). Arte e narrativas emergentes*. Aveiro: Ria Editorial, 2019. p. 402-430.

RIBEIRO, D. *Pequeno Manual Antirracista*. São Paulo: Companhia das Letras, 2024.

RODRIGUES, R. H., K., VALERIO, C. C., S. M. Pinheiro, T., Maciel, C., and dos Santos Nunes, E. P. (2021). Revisiting empathy games concept from user comments perspective. *In Proceedings of the SBGames 2021*.

TORI, R.; HOUNSELL, M. S. (Org.). *Introdução a realidade virtual e aumentada*. Porto Alegre (RS): SBC, 2018.

Referências audiovisuais:

1000 Cut Journey. COGBURN, Courtney. EUA: 2023. 10 minutos. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=UMERGKMw0FE> >. Acesso em 08 maio 2024.

Racial Identity: Dezzie's Story 360° VR Vídeo. Google Imersive VR. EUA:2017. 4 minutos. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=ogBxn9a_6R0&t=83s >. Acesso em 08 maio 2024.