

Linguagem para marcação de emoções: Emotion Markup Language

por Marcio Berber Diz Amadeu - psicólogo componente do NPPI

Como seria se o seu computador, smartphone ou qualquer aparelho eletrônico soubesse exatamente qual é o seu sentimento e se adaptasse a ele?

Ou então, como seria se a tecnologia fosse capaz de ler as suas emoções e usar esse dado em todas as interações com você? Parece interessante? Assustador? Isso está mais próximo da realidade do que você pode imaginar.

A capacidade de analisar o que estamos sentindo por uma máquina é algo sonhado pelos escritores de ficção científica e desejado por muitos pesquisadores em todo mundo. Se hoje temos constructos capazes de perceber a nossa presença, reconhecer a nossa impressão digital e nossos sinais vitais, o que ainda falta para que um computador também seja capaz de perceber as nossas emoções?

Antes de conseguir captar sinais que demonstram determinada emoção, precisamos de uma maneira de comunicar esses dados, de forma que eles possam ser entendidos por outras máquinas ou seres humanos claramente. Exatamente como uma linguagem das emoções. Ou melhor, Emotion Markup Language (Linguagem de Marcação para Emoções - <http://www.w3.org/TR/emotionml/>).

Essa linguagem já existe e está sendo desenvolvida pelo principal consórcio internacional que desenvolve padrões para a criação e interpretação de conteúdo para a internet, o W3C (World Wide Web Consortium - <http://www.w3.org/>). Para entender um pouco melhor a sua utilidade, aqui estão, segundo o documento oficial, seus usos primários:

1. Anotação manual de exemplos dessas emoções. Padronizar o modo como definimos emoções e catalogar exemplos como em um vídeo, um discurso, exemplos de expressão facial, textos com o tom daquela emoção, etc.
2. Reconhecimento automático da emoção a partir de sensores fisiológicos, gravações de fala, expressões faciais e combinação de sensores simultâneos.
3. Geração de respostas baseadas em emoções de dispositivos. Como por exemplo, gestos e expressões faciais de robôs ou escolha de cores e sons de um ambiente baseadas na sua emoção.

Ou seja, ela simplesmente é uma linguagem usada para delimitar o que são as emoções (a partir de exemplos) e padronizar esses dados para que eles sejam compreendidos por máquinas além de seres humanos.

E também, segundo o documento oficial, possíveis exemplos de utilização dessa linguagem.

- Análise de sentimentos via internet para rastrear a atitude de consumidores a respeito de certo produto.
- Monitoramento afetivo, como detecção de medo, por instrumentos de segurança ou sensores, para captar a satisfação de um cliente frente a um serviço ou produto.
- Design e controle mais eficiente de personagens em jogos ou mundos virtuais.
- Robôs Sociais como guias de um determinado local.
- Sistemas de fala computadorizada mais expressivos, gerando discursos com emoções específicas como felicidade, tristeza, arrependimento, etc.
- Reconhecimento de emoções como a de um cliente com raiva em sistemas de fala computadorizada.

- Suporte a pessoas com deficiência, como autistas.

Como podemos ver, a aplicação comercial dessa linguagem já é algo muito desejado. Mas, além disso, as possibilidades para seu uso na saúde vão além.

Imagine como diagnósticos clínicos ou psicológicos poderiam usar o auxílio de ferramenta para perceber e analisar as emoções dos pacientes.

Obviamente temos dois lados nessa moeda. Se num primeiro momento, a leitura das nossas emoções pode ser mais uma forma de invasão de privacidade (por exemplo, por corporações interessadas no controle do nosso consumo) por outro, esses dados podem ser aliados de médicos, psicólogos, enfermeiros e profissionais da saúde para promover o bem-estar das pessoas em atendimento.

Essa linguagem está ainda em fase de rascunho. E por estar sendo desenvolvida por uma entidade não governamental, pode ter o auxílio de qualquer colaborador na sua elaboração. E psicólogos do mundo inteiro poderiam (e deveriam) se interessar pelo tema, pois compomos a classe profissional que mais tem a contribuir e como se beneficiar desse projeto.

Como acontece em outras áreas da cultura humana, a tecnologia informatizada não é boa ou ruim, ela apenas existe como uma ferramenta. O que delimita o seu valor é o uso que dela fazemos, uma vez que sua existência é praticamente inevitável.

Referências:

<http://www.w3.org/>

<http://www.w3.org/TR/emotionml/>

http://en.wikipedia.org/wiki/Emotion_Markup_Language