

Partilhar

2

Mais

Blogue seguinte»

nelsontrindade@gmail.com

Nova mensagem

Design

Terminar sessão

Pinçamentos



Email address...

Submit



QUARTA-FEIRA, 26 DE JUNHO DE 2013

Viciados em clicks. BOM e MAU nos jogos de computadores

Jogar xadrez, damas, bisca, poker, etc, significa conhecer as regras e utilizá-las. As regras aprendem-se primeiro, depois o desafio é com elas conseguir ganhar.

Jogar um jogo de computador é diferente. Significa clicar, descobrir as regras, ganhar com elas e **por isso** surgirem novas regras a descobrir (outro nível de jogo)...e assim sucessivamente. Ter êxito naquele nível significa que se vai voltar ao princípio no nível seguinte pois o jogo vai mudar.

Quer dizer que os jogos de computador são motivantes porque têm dois desafios:

- o 1º é clicar para descobrir as regras;
- o 2ª é clicar para ganhar com as regras.

No dizer de um jovem -" Quando já cheguei ao último nível mudo de jogo."

Quer dizer que, quando o primeiro desafio (descobrir as regras) desaparece, ganhar com as regras já conhecidas deixa de ser motivante.

Em conclusão:

O verdadeiro desafio de um jogo de computador é uma constante acção de **clickares** para pesquisa e aprendizagem dos desconhecidos segredos do jogo.

ISTO É O BOM !!!!

Aprofundando o desafio, encontra-se nele uma metodologia operativa.

Para descobrir as regras é preciso **experimentar**, depois, **pensar o que aconteceu**, a seguir **tirar conclusões** e, por fim, **validar essas conclusões** como aprendizagem a ficar, ou a esquecer.

Quando é para esquecer, o ciclo repete-se sucessivamente sem nunca se desistir até que a conclusão seja validada, i.e., haja aprendizagem.

Os viciados em jogos têm uma persistência e uma paciência infindas, gastando horas seguidas em tentativas e experiências, num constante estudo dos segredos dos jogos, pesquisando dicas, lendo manuais, comparando com êxitos passados, numa palavra, treinando. Este esforço inteligentemente aplicado faria inveja a qualquer cientista investigador.

ISTO também É O BOM !!!!

Aprofundando um pouco mais, o factor critico da metodologia está no modo como a **repetição sucessiva** se faz.

Tendo cada ciclo 4 etapas, o FUNDAMENTAL é o intervalo entre a primeira e a quarta. Quer dizer, o Factor Critico de Sucesso são os valores da segunda (**pensar o que aconteceu**) e da terceira (**conclusão obtida**) etapas que não podem ser zero.

Quando estas etapas são nulas (**não se pensa** e **não se conclui**) e se passa rápida e continuamente de um experimentar (sem êxito) para outro igual, é como "um macaco a bater nas teclas de um piano esperando escrever uma sinfonia".

ISTO É O MAU !!!



Este novo método "simplificado" pode conter esforço, dedicação, persistência e uma imagem de "trabalho árduo", mas é apenas "desperdício estúpido" de recursos inteligentes.

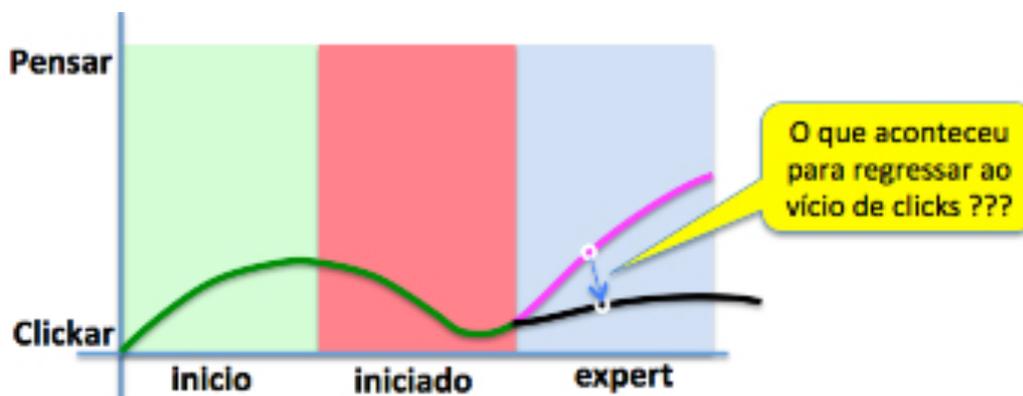
A redução a zero do tempo de pensar pode ser viciante. Pode ser uma resposta padronizada para aliviar a angústia.

Sem entrar em "psicanálises" de compulsões e obsessões (ver Jack Nicholson em "Melhor é impossível") e mantendo o foco na aprendizagem, o que pode suceder é adquirir-se o padrão do "ativismo".

Quando isto acontece, o método perde a "pausa inteligente" entre o agir e o agir outra vez. Transforma-se em "tiques" de "fazer e fazer outra vez", "tentar a sorte" e "esperar acertar", uma espécie de "bater nas teclas do piano para sair sinfonia".

ISTO É O PIOR !!!

Por exemplo, quando o Word tem um bug, clickam-se rapidamente várias teclas à espera de um milagre sem pensar o que se faz, tudo ficando mais confuso... e "a sinfonia não aparece"!!



O gráfico em cima mostra 3 momentos da actividade de jogar.

No 1º momento, no início da actividade age-se com cuidado, clicka-se, pensa-se e conclui-se o que aconteceu.

No 2º, já iniciado e experiente, clicka-se e confirma-se o resultado, adestrando a execução.

No 3º momento, já iniciado e a caminho do expert, retoma-se a fase do pensar, tornando-se esta cada vez mais complexa.

Quando nesta fase se retoma o clicar reduzindo o pensar, o progresso fica problemático, perde-se a motivação e adquire-se a compulsão.

Um detalhe importante quando isto acontece, é que normalmente não quer sair do nível onde já adquiriu destreza, passando horas a repetir sempre o mesmo... "na paz da rotina repetitiva".

O critério de avaliar entre o BOM e o MAU é simples: **pensa-se (ou não) entre duas tentativas ???**

PS- Jogar cartas ou xadrez com pessoas é diferente de jogar com o computador,

No 1º caso, apesar das regras serem sempre as mesmas, é constante a incerteza na sua aplicação (portanto o desafio) porque nunca há certeza das decisões do outro em resposta às nossas. Cada jogo é uma viagem no desconhecido.

Quando se joga com um computador este responde em função de uma programação, se a conhecermos a incerteza desaparece.

Como exemplo, e experiência, é jogar o REVERSI contra o computador e, em vez de se tentar ganhar, procurar descobrir a programação existente para as respostas às jogadas feitas. Descoberta esta, o que é mais fácil nos

níveis mais simples, é possível em cada 10 jogos ganhar 10.

Jogar o REVERSI com uma pessoa (mesmo através de internet) não possibilita esta técnica (também utilizada no POKER profissional) pois não dá aquele nível de certeza na probabilidade. Neste caso o Bluff é um bug que a "desarruma" e as certezas desaparecem: os "profiles" nunca são garantidos.

Ver o Blog: Jogos, pessoas e máquinas

Publicada por **Nelson Trindade** à(s) **09:10** 