

Jogar é pensar — Behind Media

Nelson
Zagalo

15 de Outubro de
2014

Roger Schank define a atividade do pensar humano como a arte de prever o futuro. Ou seja, a capacidade que nós temos para dar resposta a um problema do qual desconhecemos a solução. Por exemplo se nos perguntarem “quantas pessoas cabem num campo de futebol em média”, se respondermos de imediato é porque sabemos a resposta, e não temos de pensar. Mas para poder prever quantas pessoas cabem no campo, teremos de criar um modelo mental das variáveis do problema, ou seja “generalizar” e verificar que se trata de um problema de áreas. Por conseguinte, e tendo acesso aos valores das áreas que ocupam uma pessoa média e a área do campo de futebol, teremos de “explicitar” como produzimos a resposta, ou seja encontrar um modelo de relação (neste caso poderá ser dividir a área do campo pela área que ocupa cada pessoa) que nos permita calcular o que se pretende. Deste modo, e por via do pensar, chegamos ao número de pessoas que poderão caber dentro de um campo de futebol.

Verificámos que no caso de a pessoa já conhecer o problema, e já conhecer a resposta, ela consegue responder de imediato, porque não tem de executar qualquer ação do pensar, apenas tem de aceder à memória. Ora isto é o que fazemos a maior parte do tempo, usamos a memória (ou o Google). Só ativamos o modo pensar, quando a memória falha, quando somos colocados de frente a um problema, em que não temos resposta para ele.

Depreendemos também que o pensar funciona em modo iterativo, ou seja, quando iniciamos a generalização do que temos e a explicitação sobre como proceder, fazemo-lo em função da abordagem que nos parece mais indicada, se falhar reiniciamos todo o processo, procurando seguir uma abordagem diferente, na generalização ou na explicitação.

Se olharmos para o que descrevi até aqui, isto é aquilo que fazemos quando jogamos, constantemente. A cada nova área de jogo que chegamos, temos de generalizar o que temos, e temos de explicitar o melhor modelo de usar o que o jogo nos dá para solucionar o obstáculo que nos impede de prosseguir. Poderá ser um problema de perícia espacial ou temporal (ex. mover caixas, saltar plataformas em movimento), semântico (ex. ligar ideias apresentadas no jogo para dar uma resposta), de cálculo (ex. processar padrões que se repetem), estratégico (ex. intercalar o uso de diferentes poderes) ou outros. Teremos de analisar o que temos e procurar o melhor modelo de processar a resposta. De cada vez que falharmos, tentamos uma nova abordagem, um novo modelo, e mais uma tentativa, até conseguir.

Deste modo, e em vez de esperar pela resposta que o livro ou o filme nos daria, o jogador é obrigado a construir a resposta, é obrigado a pensar. Por exemplo, face a um problema em que o personagem está dentro de um barco prestes a afundar, o jogador não pode simplesmente ficar tenso e “rezar”, ele tem de colocar todos os seus recursos em marcha e encontrar uma forma de sair dali antes de “morrer”. Poderá não conseguir na primeira vez que joga, e por isso talvez tenha de passar por todo o desespero novamente, mas de cada vez que tentar procurará fazer diferente e melhor para o conseguir. Porque os jogos não são apenas excelentes no exercitar da nossa capacidade de pensar, são-no ainda mais por exatamente nos permitirem falhar as vezes que forem precisas.

Um dos maiores problemas que enfrentamos todos os dias, nas escolas ou em sociedade, é o medo de falhar. Quando o professor lança uma questão na sala, a maioria dos alunos tende a olhar para o lado, tenta passar-se



despercebido para não ter de responder. Muitas vezes não porque não saiba, ou não consiga processar uma resposta, mas porque tem receio de falhar e ser recriminado, pelo professor ou pelos próprios colegas. O mesmo acontece fora da escola, as pessoas tendem a participar apenas quando têm certezas, e não quando têm dúvidas. Ou seja, as pessoas participam mais quando usam a memória, do que quando têm de usar o pensar. Ora se só participamos quando temos as respostas memorizadas, dificilmente exercitamos o pensar, e menos coisas novas acabaremos por aprender.



No filme "Edge of Tomorrow" (2014) [2] podemos ver como a ausência de penalização no caso de falha, permite que um cidadão sem qualquer treino militar, se transforme num exímio soldado, dotado de enormes capacidades perceptivas, cognitivas e físicas. O facto de que, de cada vez que morre volta ao dia anterior sem consequências, permite-lhe testar quase infinitamente, diferentes generalizações e explicitações, no processamento das suas ações, até encontrar os modelos ideais para cada um dos problemas que encontra pela frente.

E acaba sendo exatamente por esta razão, a liberdade de falhar, que temos as forças militares, as escolas e todos aqueles que trabalham com formação de seres humanos, altamente interessados nos videojogos, a tentar explorar o enorme potencial por detrás do meio no que toca a evolução das capacidades humanas. Porque só aprendemos quando falhamos.

[1] Ensinando Mentas, in Virtual Illusion <http://virtual-illusion.blogspot.pt/2014/10/ensinando-mentas-e-inutilidade-da.html>

[2] Convergência de Linguagens, in Virtual Illusion, <http://virtual-illusion.blogspot.pt/2014/09/a-convergencia-de-linguagens.html>