

# Glossário «A Evolução da Confiança»

Luís Costa

maio de 2021

O presente glossário contém a definição de alguns termos utilizados ao longo do jogo «A Evolução da Confiança», criado por Nicky Case e traduzido por Luís Costa, relativos, sobretudo, ao mundo bélico, à teoria dos jogos, e ao vocabulário deste jogo em específico.

No que diz respeito ao domínio bélico, é de salientar que, em tempos de guerra, cada grupo de militares adversários organiza-se em várias linhas (e.g. linha de frente) e busca cobertura em trincheiras, guardando entre eles um espaço designando por Terra de Ninguém.

Já no que toca à teoria dos jogos, é importante distingui-los no critério de recompensa aos jogadores, podendo falar-se em jogo de soma zero e em jogo de soma diferente de zero. Quanto ao critério de evolução de um jogo no tempo, é possível classificá-lo em jogo repetido, caso ela permaneça estancado.

O jogo «A Evolução da Confiança» contém também algum vocabulário próprio, nomeadamente as suas personagens e as ações pelas quais as mesmas podem optar. Há um total de oito personagens, denominadas Copião, Traidor, Cooperador, Rancoroso, Detetive, Copiinho, Simplório, Aleatório, por ordem de aparecimento. Durante o decorrer do jogo, estas personagens devem ou cooperar umas com as outras ou trair a confiança do adversário, se assim entenderem.

São ainda de salientar algumas referências externas que são enunciadas no jogo. Quando o jogador faz a sua primeira interação como "cooperar", é feita referência à passagem bíblica *apresentar a outra face*. Posteriormente, quando o jogador presencia pela primeira vez a ocorrência de erros entre iterações de dois Copiões, é referenciado o conflito Hatfield–McCoy do século XIX.

## Glossário

**Aleatório** personagem do jogo «A Evolução da Confiança»; a sua estratégia de jogo consiste em escolher aleatoriamente uma das duas ações possíveis.

1

**apresentar a outra face** referência à passagem bíblica "Se alguém o ferir na face direita, ofereça-lhe também a outra.", Mateus (5:39). 1

**Cooperador** personagem do jogo «A Evolução da Confiança»; a sua estratégia de jogo consiste em cooperar sempre com o oponente. 1

**cooperar** uma das duas ações possíveis no jogo «A Evolução da Confiança»; consiste em colocar uma moeda na máquina que separa os dois jogadores.

1

**Copiinho** personagem do jogo «A Evolução da Confiança»; a sua estratégia de jogo consiste em começar a cooperar, e só trair o oponente se este o trair duas vezes seguidas. 1

**Copião** personagem do jogo «A Evolução da Desconfiança»; a sua estratégia de jogo consiste em começar a cooperar, e posteriormente copiar cada jogada do oponente. 1

**Detetive** personagem do jogo «A Evolução da Confiança»; a sua estratégia de jogo consiste em começar com a mesma sequência de ações (cooperar, trair, cooperar, cooperar) e adotar o comportamento ou da personagem Copião ou da personagem Traidor, consoante o oponente permaneça a cooperar com ele ou se vinge com traição nalguma ronda, respetivamente.

1

**Hatfield–McCoy** conflito que envolveu duas famílias rurais americanas na área fronteiriça dos estados de Virgínia Ocidental e Kentucky na região do rio Big Sandy nos anos 1863–1891. 1

**jogo de soma diferente de zero** tipo de jogo que apenas premeia o vencedor do jogo, subtraindo alguma coisa do perdedor. 1

**jogo de soma zero** tipo de jogo que possibilita o ganho de alguma coisa por ambas as partes, a vitoriosa e a perdedora. 1

**jogo repetido** jogo que repete sucessivamente as mesmas condições e variáveis ao longo do tempo. 1

**linha de frente** conjunto de unidades mais avançadas num confronto militar.

1

**Rancoroso** personagem do jogo «A Evolução da Confiança»; a sua estratégia de jogo consiste em cooperar sempre com o oponente até que este o traia, traindo-o de volta até à última ronda. 1

**Simplório** personagem do jogo «A Evolução da Confiança»; a sua estratégia de jogo consiste em começar a cooperar, e posteriormente repetir a sua última jogada ou invertê-la, consoante o oponente coopere com ele ou traia a sua confiança, respetivamente. 1

**Terra de Ninguém** espaço entre as duas primeiras linhas de trincheiras dos exércitos inimigos, não ocupado por nenhum deles. 1

**Traidor** personagem do jogo «A Evolução da Confiança»; a sua estratégia de jogo consiste em trair sempre a confiança do oponente. 1

**trair** uma das duas ações possíveis no jogo «A Evolução da Confiança»; consiste em não colocar nenhuma moeda na máquina que separa os dois jogadores. 1

**trincheira** escavação feita para que a terra escavada sirva de parapeito a combatentes. 1