

Articles from FreeSandal

玩遊戲有何不好？？λ

2015-01-04 06:01:07 懸鉤子

李白《長干行》

妾發初覆額，折花門前劇。
郎騎竹馬來，繞床弄青梅。
同居長干裡，兩小無嫌猜。
十四為君婦，羞顏未嘗開。
低頭向暗壁，千喚不一回。
十五始展眉，願同塵與灰。
常存抱柱信，豈上望夫台。
十六君遠行，瞿塘灩澦堆。
五月不可觸，猿聲天上哀。
門前遲行跡，一一生綠苔。
苔深不能掃，落葉秋風早。
八月蝴蝶黃，雙飛西園草。
感此傷妾心，坐愁紅顏老。
早晚上三巴，預將書報家。
相迎不道遠，直至長風沙。



其二

憶妾深閨裡，煙塵不曾識。
嫁與長干人，沙頭候風色。
五月南風興，思君下巴陵。
八月西風起，想君發揚子。
去來悲如何，見少別離多。
湘潭幾日到，妾夢越風波。
昨夜狂風度，吹折江頭樹。
淼淼暗無邊，行人在何處。
北客真王公，朱衣滿江中。
日暮來投宿，數朝不肯東。
好乘浮雲驄，佳期蘭渚東。
鴛鴦綠蒲上，翡翠錦屏中。
自憐十五餘，顏色桃花紅。
那作商人婦，愁水復愁風。



玄鳥生商

柯靈烏於《歷史的理念》一書中講：

基於自然的『人性』，人的『同理心』和『同感心』是否能夠用著『想像力』的翅膀重回『歷史的現場』，再次在心中『重演』那些『歷史事件』，『體驗』事件中人物的『思想』以及『情感』，因此『解讀』歷史事件中的『人性抉擇』之理性『必然性』。

《說文解字》講：游，旌旗之流也。戲，三軍之偏也。一曰兵也。



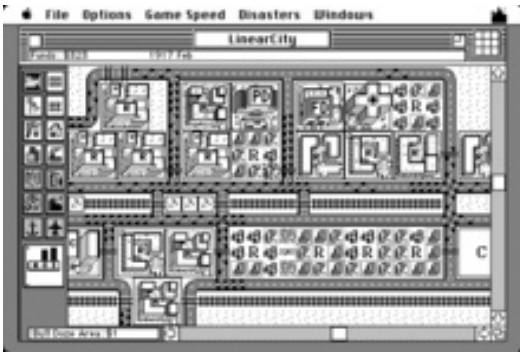
德國詩人和劇作家席勒提出『遊戲』之理論。席勒說：『只有當人充分是人的時候，他才遊戲；只有當人遊戲的時候，他才完全是人。』。或許人類在生活中勢必受到『精神』與『物質』的雙重『束縛』，因而喪失了『理想』和『自由』。於是人們假借剩下的精力打造一個『自在』的國度，這就是『遊戲』。此種『創造性』活動，源自人類的『本能』。

這些年來，有學者指出『數位遊戲式學習』 Digital game based learning 的好處。經由『遊戲』進行『學習』，達到『寓教於樂』的目的。就像一九九六年，美國喬治亞大學 Hogle J. G. 在《Considering Games as Cognitive Tools: In Search of Effective “Edutainment”》論文中談及遊戲對於學習的諸多優點：

- 一、提高學習的樂趣，引發內在的動機。
- 二、故事般情節，能夠強化記憶。
- 三、可以重複操作，產生回饋。經由多次練習，促進目標的達成。
- 四、符應人類認知結構之場景，提供高層次的思考機會。

然而『教育的問題』並非只在於『科技之應用』的有無，比方說，美國科羅拉多大學的 PhET Physics Education Technology 計劃，雖然發表了許多『互動式』學習軟體，據聞推動的尚不成功。為什麼呢？假使僅有『軟體』，卻缺乏適當的『教師』，即使是輔之以科技的『工具』，恐怕還不能夠『自行』的吧！或許也還需要『整體規劃』之『教材』的吧！！因此『給根釣竿』的作法，能比『給一條魚』又好多少呢？假使父母想將『教育』的重責大任，歸之於『老師』和『社會』，那麼『心肝寶貝』難道不擔心有『失學』的『風險』嗎？？

如果我們希望『兒童』學會『獨立自主』，那就從小『引導』他作『選擇』，而不是替他作選擇。讓他知道如何去面對『競爭』與『挫折』之情況；使他明白怎麼來處理『勝敗』和『得失』的處境。這些事看似無關乎『IQ』，它可是打開『EQ』以及『SQ』學習大門的『關鍵』。



據 Wiki 上所載：

《模擬城市》 SimCity 是一款城市建造的電子遊戲，發售於一九八九年，是 Maxis 的第一個產品。最初發行的平台為 DOS，之後又陸續推出了麥金塔、Windows 與超級任天堂等平台上的版本。當前該系列的版權所有者以及發行商為美商藝電。二零零七年，EA 公司以 GPL 協定開放最初的原始版本，並將其更名為 Micropolis，免費預裝給 OLPC 用戶。

據知『Micropolis』目前它主要有 C++ 程式語言以及 Python 程式語言的版本，對於研究『開放世界』 open world 遊戲軟體有興趣的讀者可以在『micropolis』

和『[Micropolis Downloads](#)』找到原始碼與使用手冊。它在『樹莓派』上的安裝十分容易：

Shell

```
sudo apt-get install  
micropolis
```

1 sudo apt-get install micropolis

，想打造自己居住的城市嗎？？

— 當不再可能和小孩一起玩遊戲時，才知道失去的是什麼！ —