

‘Gamificação’. Check-in em rede social e programa de fidelização são exemplos

Jogos deixam a esfera do lazer e começam a fazer parte do dia a dia

Saúde, educação e empresas integram elemento dos games a tarefas cotidianas

■ PEDRO GROSSI

Até uma década atrás, os videogames eram imediatamente associados a entretenimento infantil. Ao longo dos anos, eles evoluíram de modo tão significativo que passaram a ser também o modelo mais lucrativo de entretenimento adulto. Para os próximos anos, a tendência é desvincular os jogos da esfera do lazer para a esfera familiar, amorosa e até profissional.

Uma pesquisa realizada pela IEEEE, maior organização técnica profissional do mundo dedicada ao avanço da tecnologia, apontou que, até 2020, 85% da nossa rotina diária estará associada aos games. Atualmente, setores da indústria da saúde, educação e empresas em geral estão integrando elemento dos “games” a tarefas cotidianas – processo batizado de “gamificação”. A perspectiva é que pouco a pouco as pessoas se tornem jogadoras. As pessoas vão acumular pontos para tarefas de rotina e esses pontos irão influenciar a

sua posição na sociedade e complementar a sua renda.

“Redes sociais que fomentam ‘check-ins’ e lojas com programas de fidelidade já usam a ‘gamificação’ para ampliar a sua base de clientes. Em breve, atividades em estilo de jogo, ou similares a essas, serão parte de quase tudo o que fazemos”, diz Richard Garriot, membro IEEEE. Segundo ele, o ponto de convergência de todas essas atividades será o celular. “Eles vão conectar todas as nossas atividades e criar um enorme banco de dados”, completa.

HUMANIZAÇÃO. O uso excessivo de jogos e sistemas de pontuação para classificar e ranquear as pessoas não poderia enfraquecer as relações pessoais e valorizar habilidades técnicas em detrimento da personalidade e da empatia? “Não necessariamente”, respondeu, em entrevista, Elena Bertozzi, membro do IEEEE. “Os jogos são uma parte essencial do desenvolvimento humano. Mas concordo que é importante manter um equilíbrio entre o que é e o que não é mediado nas nossas atividades”, avalia. “Sou fascinada por alguns jogos novos, como o ‘Skylanders’, que integram de forma bem-sucedida elementos da vida real com o mundo virtual”.



Futuro. Para ganhar em ‘Skylanders’, deve-se unir o game a atividades ao ar livre

Games têm grande potencial nas áreas médica e de negócios

Na área médica, os jogos podem ajudar os pacientes que precisam de estímulos mentais e físicos. Além do uso por médicos em hospitais, os jogos estão sendo utilizados para ensinar medicina moderna básica em países onde o atendimento é de mais difícil acesso. “Com essas novas tecnologias, vamos encontrar ainda mais maneiras de integrar jogos para promover comportamentos saudáveis e curar as

pessoas mental e fisicamente”, diz Elena Bertozze, membro da IEEEE, entidade dedicada a avanços tecnológicos em benefício da humanidade.

No mundo dos negócios, os jogos deverão ser cada vez mais usados para ensinar práticas de recursos humanos em empresas de qualquer porte. Os funcionários receberão pontos para medir suas metas de produtividade e mecanismos de avaliação. (PG)

Flash

Neologismo. A expressão “gamificação”, surgida nos Estados Unidos, significa a crescente tendência de integrar jogos a atividades do cotidiano.

plug@do

Bitcoin 1 China fechará contas de empresas de câmbio

A China, que já havia proibido o câmbio de bitcoins, agora decidiu que contas bancárias usadas por empresas que operam a moeda serão congeladas a partir do dia 15 de abril. A informação foi divulgada pelas casas de câmbio FXBTC e BTC38. Outras casas de câmbio do país ainda operam normalmente, algumas usando serviços de pagamento terceirizados que atualmente burlam a regulamentação do país.

Bitcoin 2 Para Imposto de Renda, é um bem, não é moeda

A Receita Federal norte-americana (IRS) anunciou que a moeda virtual bitcoin será tratada, para fins tributários, como um bem e não como uma moeda naquele país. A IRS divulgou um documento com regras que se aplicam a transações atuais e passadas feitas com a moeda virtual. Patrões que pagam salários em bitcoins terão que reportá-los à Receita, como qualquer outro pagamento feito com bens.

DARCY PADILLA/MOZILLA/DIVULGAÇÃO



Renúncia na Mozilla

O presidente da fundação Mozilla – que desenvolve o navegador Firefox – Brendan Eich, pediu renúncia, após controvérsia envolvendo sua nomeação ao cargo na semana passada. Funcionários da empresa e o site de encontros OKCupid acusavam Eich de ser homofóbico. Em 2008, ele doou US\$ 1.000 para um projeto de emenda constitucional que baniu o casamento gay na Califórnia. A decisão foi anunciada no blog da Mozilla na última quinta-feira. “Nós sabemos por que as pessoas estão sentidas e bravas, e elas estão certas: é porque nós não fomos verdadeiros com nós mesmos”, escreveu a diretora Mitchell Baker. No texto, a executiva ainda diz que não sabe quem será o próximo presidente da empresa.

Mercado. Equipamento concorre com a Apple TV, o Google Chromecast e o Roku Amazon lança aparelho de ‘streaming’ de TV

SÃO PAULO. A Amazon anunciou nesta semana a sua entrada no mercado de equipamentos de “streaming” para TVs. A empresa apresentou o Amazon Fire TV, um “set-top box” que se conecta à internet e funciona com busca por reconhecimento de voz. O Fire TV é pequeno, vem com controle remoto e concorre diretamente com a Apple TV, o Google Chromecast e o Roku. Nos Estados Unidos, já está à venda por US\$ 100. A empresa não revelou quando começa a ser vendido no Brasil, nem o preço esperado.

O aparelho vem com processador de quatro núcleos e 2 Gigabytes de RAM. O controle remoto é baseado em bluetooth e permite pesquisar usando a voz. Para usá-lo, basta clicar no botão com o ícone de microfone e falar o que se deseja pesquisar. Segundo o anúncio da empresa, o equipamento é três vezes mais potente que a Apple TV e o Roku.

O Fire TV roda Android e funciona baseado em HTML5. O dispositivo suporta Netflix, YouTube, Vimeo e deve receber outros aplicativos ao longo do tempo. O con-

teúdo será mostrado ao usuário de acordo com suas preferências. O algoritmo do streaming também vai oferecer conteúdos que podem ser relevantes aos seus interesses já pré-carregados no aparelho.

O Fire TV também rodará games. O controle para jogar no dispositivo custa US\$ 40. O acessório já está em processo de homologação no Brasil, pela Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel). A compra do controle dá mil Amazon Coins, a moeda virtual da empresa, que permite comprar games. O preço dos jogos deve ser, em mé-



dia, US\$ 1,85, e haverá mais de mil games grátis para baixar e jogar. São títulos mais simples, que são feitos para smartphones ou tablets.

Fire TV custa US\$ 100 nos EUA e também rodará games

Nokia Primeira loja em Uberlândia

A Nokia inaugurou sua primeira loja em Uberlândia, a sexta em Minas Gerais, no Center Shopping. O espaço tem todo o portfólio de smartphones das linhas Asha e Lumia, além de acessórios. Para demonstrar a integração dos aparelhos com os serviços Microsoft, há um espaço Xbox para experiência dos consumidores. O Grupo Águia Telecom é o responsável por todos os pontos de venda mineiros.