

Jornada de Psicologia

Gameificação Aplicada às Atividades de Risco

Marcel Cohn

::: Gameficadora :::

A retomada do projeto Proantar (Programa Antártico Brasileiro) na Estação Antártica Comandante Ferraz após o incêndio no ano de 2012 traz um questionamento:

O que a Marinha Brasileira pode fazer para evitar que outros acidentes como esse aconteçam?

Quando faço essa pergunta uma resposta clara vem a minha cabeça, a necessidade de investimento em treinamentos cada vez mais eficazes para atividades de risco, deste modo minimizando perdas e otimizando a eficácia das operações.

Estou citando o incidente na Estação Antártica por ter sido o incidente de maior repercussão na mídia, porém, creio que novas soluções de treinamentos mais aperfeiçoados devam ser implementadas em todos os programas da Marinha Brasileira, tais como Missões de Paz da ONU, Mergulho Saturado, Combates a aviação naval dentre outros.

Uma característica de treinamentos convencionais é a de serem entediantes e na sua grande maioria não contemplam com clareza a realidade cotidiana dessas missões.

A solução para o aperfeiçoamento e melhor qualidade na absorção desses conteúdos é a utilização de técnicas de **Gameificação**.

Mas o que é Gameificação?

Gameificação é o uso de mecânicas, processos, ferramentas e técnicas de jogos para resolver problemas que são relacionados ao ambiente real.

Esse conceito foi criado em 2012 nos Estados Unidos, mas ainda é pouco conhecido pelo brasileiro, apesar de o Gartner Group ter divulgado que até 2015, 80% da inovação mundial se dará via **Gameificação**.

Existem diversos fatores que fazem com que estratégias de Gameificação façam tanto sucesso. Entre elas podemos citar:

- As pessoas estão cansadas da “mesmice” da realidade;
- Nos jogos o jogador se sente vivo, focado, ativo a todo momento;
- Todo o jogo possui um propósito heróico, que quando esse propósito é cumprido chega-se ao momento “*fiero*” - momento de orgulho próprio o que gera uma grande emoção e a certeza do dever cumprido.
- Todo jogo sempre possui uma competitividade saudável;
- Senso de trabalho em equipe; e
- Oferece recompensas que a realidade não pode proporcionar.

Sentimentos quando jogamos

Epic win: Alcançar um resultado tão positivo que você só consegue ver que era possível depois que alcançado.

Fail: Quando falhamos na vida real, ficamos frustrados depressivos, porém no mundo dos games, quando falhamos, encaramos com naturalidade, começamos tudo de novo e aprendemos com os nossos erros.

Com esses conceitos muito bem consolidados e com o objetivo de aperfeiçoamento de seus soldados para a retirada das tropas do Afeganistão o exército americano, em 2012, implementou um modelo de treinamento chamado “multi-missão” do futuro.

O Centro Nacional de Treinamento, em Fort Irwin, na Califórnia, e o Centro de Treinamento Conjunto de prontidão, em Fort Polk, Louisiana, começaram a criar um novo estilo de rodízios de treinamento.

Nosso plano é priorizar o desenvolvimento de líderes. Nós vamos adaptar a prontidão e modelos de formação para melhor preparar as unidades para operar no que acreditamos ser ambientes cada vez mais complexos em que vamos ter que atuar. (General Raymond Odierno, chefe do Estado Maior do Exército Norte-Americano).

Tendo em vista que os primeiros videogames foram desenvolvidos em ambiente militar pelo físico William Higinbotham, a utilização de gameficação para treinamentos é a solução para que esse ciclo se feche, e com ele seja gerado novas descobertas e nossas forças armadas estejam muito mais bem preparadas para qualquer situação.

Autor



Marcel Cohn



MARINHA DO BRASIL