

Vírus de minhoca branca pode estar ligado a estranhamentos de baleias na Austrália

Um frasco de minhocas parasitas brancas, armazenado em um museu na Tasmânia há décadas, pode ajudar a desvendar um mistério antigo: por que as baleias se encalham nas praias?

As minhocas foram coletadas do blowhole de uma baleia-piloto que encalhou em 1973 e então armazenadas no Queen Victoria Museum and Art Gallery Launceston.

O frasco atraiu pouca atenção até que pesquisadores australianos o descobriram e identificaram as minhocas finas e longas como nematoides parasitários raros.

O frasco de nematoides do museu Launceston, Tasmânia. [futebol ao vivo na net](#)

Um estudo da Charles Sturt University e da Academia de Ciências da Chéquia agora levantou questões sobre o papel dos parasitas encalhes de baleias, um fenômeno recorrente que muitas vezes mata dezenas de baleias ao redor da Austrália todos os anos.

"Já sabemos que parasitas causam suicídio em muitos outros animais", disse a co-autora e especialista em parasitas, a Dra. Shokoofeh Shamsi, para o Guardian Australia. "Por que não deveriam fazer isso com as baleias?"

A baleia-piloto que encalhou em 1973 estava infestada com milhares de nematoides parasitários que podem ter comido o blowhole.

Shamsi disse que a infestação parasitária pode ter limitado a capacidade da baleia de se orientar, levando-a a nadar acidentalmente para a praia.

Prof Shamsi com espécimes em um laboratório da Charles Sturt University

Estima-se que ocorram cerca de 2.000 eventos de encalhe todo o mundo a cada ano.

Cientistas ainda não têm uma compreensão conclusiva de por que as baleias se encalham na areia, mas sugestões incluem idade, doença, lesão, tempo severo, fugir de predadores ou desorientação devido a sons altos.

Inscreva-se no Atualização da Tarde

Nossa atualização australiana da tarde desbota as principais histórias do dia, dizendo-lhe o que está acontecendo e por que isso importa

Aviso de Privacidade: Newsletters podem conter informações sobre caridade

Usuários do Facebook podem se lembrar de uma certa vaca solitária seus feeds

Os usuários do Facebook de determinada idade podem se lembrar de um animal da fazenda particularmente triste que aparecia nos feeds durante o auge da plataforma. A vaca sozinha vagava pelas pastagens dos jogadores do FarmVille com o rosto torcido de tristeza e os olhos reluzindo com lágrimas. "Ela se sente muito triste e precisa de um novo lar", dizia uma legenda acompanhante, pedindo que você adotasse a vaca ou enviasse uma mensagem para seus amigos por ajuda. Ignore o pedido da vaca e ela presumivelmente seria deixada sem amigos e sem comida. Envie uma mensagem a seus amigos sobre isso e você estaria acelerando a propagação de uma das maiores manias online da década de 2010.

FarmVille: um fenômeno mundial

Lançado há 15 anos, o FarmVille foi nada menos do que um fenômeno. Mais de 18.000 jogadores deram uma olhada nele seu primeiro dia, subindo para 1 milhão seu quarto dia. No seu pico 2010, mais de 80 milhões de usuários se conectavam mensalmente para plantar culturas, cuidar de animais e colher bens para moedas gastar decorações. Celebidades confessaram sua obsessão, o McDonald's criou uma fazenda para uma promoção e, muito antes dos artistas lançarem música no Fortnite, Lady Gaga estreou músicas de seu segundo álbum através do simulador de fazenda animado. Não está nada mal para um jogo que foi costurado cinco semanas.

O surgimento do FarmVille

Em 2009, a desenvolvedora Zynga já havia se estabelecido como uma pioneira dos jogos de mídia social quando quatro amigos da Universidade de Illinois apresentaram seus planos para um simulador de fazenda. Era uma reimaginação apressada de um jogo do navegador falhado que eles haviam feito para imitar The Sims, mas a Zynga ficou impressionada o suficiente para comprar a tecnologia, contratar os quatro amigos e emparelhá-los com alguns desenvolvedores internos. A Zynga empurrou o FarmVille para fora da porta rápido.

O mundo do FarmVille...

[futebol ao vivo na net](#)

"O Facebook estava explodindo popularidade e engajamento de uma maneira inovadora na época", diz o ex-diretor de produto da Zynga Jon Tien. O FarmTown – um simulador de fazenda de outro estúdio com um visual e design semelhantes – já havia atingido 1 milhão de usuários diários no Facebook. E embora o Facebook tivesse namorado meio-sério com os estúdios de jogos antes, disse à Zynga que logo concederia aos desenvolvedores terceirizados acesso a dados de usuários, listas de amigos e feeds de notícias.

"Eles criaram uma relação quase simbiótica com o Facebook, fornecendo aos usuários do Facebook mais coisas para fazer na plataforma enquanto o Facebook fornecia a Zynga acesso a um grande público envolvido", diz Tien.

Recursos como a vaca sozinha, que permitiam que os jogadores incentivassem seus amigos com solicitações para expandir sua fazenda, se tornaram centrais na experiência, inundando o Facebook com posts e notificações anunciando o FarmVille ao público geral. Esses mecanismos virais tornaram o jogo "um tópico de conversa semelhante a um meme", diz o ex-vice-presidente e gerente geral da Zynga Roy Sehgal. "Esse efeito de conversa de corredor fez você querer se juntar, pois viu seus amigos jogando."

E uma vez que você estava lá, era difícil sair. Para cada cultura que plantava, precisava retornar um horário fixo horas depois para colhê-la. Se deixasse sem atenção por muito tempo, ela secaria e morreria. "A ideia é que o jogador está criando um compromisso consigo mesmo", diz o co-criador do FarmVille e líder desenvolvedor Amitt Mahajan. "Isso acaba sendo a razão por que menos pessoas voltarem todos os dias."

Como resultado, Tien diz, o jogo se tornou um compromisso que os jogadores sentiam que precisavam cumprir. "Nós todos fazemos listas crescentes de coisas que precisamos fazer e lutamos para completá-las no tempo que gostaríamos", diz. "Marcar coisas na sua lista é visceralmente satisfatório e jogar FarmVille era uma maneira para as pessoas se entregarem a isso."

Novos recursos e conteúdos eram adicionados várias vezes por semana para manter os jogadores envolvidos, mas a verdadeira magia acontecia por trás das cenas com a ferramenta de análise de dados interna da Zynga, o ZTrack. Capaz de monitorar as ações do jogador mais granulares – desde quais recursos eles usavam, até quanto tempo eles gastavam usando-os e até onde eles clicavam na tela – era destinado a construir uma imagem completa, constante

evolução e baseada dados de interesses de jogadores.

"Tínhamos centenas, se não milhares, de dashboards e experimentos andamento qualquer momento", diz Tien. "Podíamos ver qualquer métrica central fatias de cinco minutos. Podíamos ver se as novas liberações de recursos eram impactantes imediatamente após o lançamento."

O design baseado métricas é padrão hoje dia plataformas de mídia social, aplicativos, lojas online e serviços digitais. A crença de que os dados grandes podem prever o comportamento do consumidor tem impulsionado tudo, desde o império de publicidade do Google até a consultoria política da Cambridge Analytica. Mas 2009, ninguém estava fazendo isso como o FarmVille.

"A abordagem do Zynga para a análise de seus jogos inspirou toda a indústria de análise digital", diz Jeffrey Wang, cofundador e arquiteto-chefe da Amplitude, uma plataforma de análise. "Os primeiros clientes da Amplitude eram gerentes de produto do Zynga que começaram suas próprias empresas e procuravam ferramentas comparáveis ao ZTrack. Na época, não havia nada sequer próximo."

O ZTrack se tornou a coluna vertebral do FarmVille. Recursos seriam testados, analisados e otimizados repetidamente, com os resultados determinando o que seria lançado, suas opções de monetização e como seriam integrados para maximizar a retenção de jogadores.

"A sujeira suja do Zynga é, dos cinco valores corporativos, nenhum é mais importante do que métricas", disse o cofundador do Zynga Andrew Trader um discurso na Universidade da Pensilvânia. O ex-vice-presidente de crescimento, análise e plataformas tecnológicas do Zynga Ken Rudin foi ainda mais longe quando foi citado 2010: "[O Zynga] é uma empresa de análise disfarçada de empresa de jogos."

O legado do FarmVille

Como a maioria dos aplicativos do Facebook da época, os usuários podiam jogar o FarmVille apenas concedendo permissão à Zynga para coletar seus dados pessoais do Facebook. Mas os detalhes do que dados seriam compartilhados foram relegados para a tela de click-through de impressum que a maioria dos usuários ignoraria habitualmente. "Não sabíamos muito como público geral e, certamente, os formuladores de políticas governamentais não sabiam da extensão [da coleta de dados online]", diz Florence Chee, professora associada da School of Communication na Loyola University Chicago. Mas, diz ela, "temos visto os possíveis danos que resultam da extração de dados ilimitada." A Zynga foi encontrada 2010 para estar compartilhando os dados pessoais de seus jogadores com anunciantes e corretores de dados online.

O sucesso obtido pelo design de design do FarmVille não durou por muito tempo. Os jogadores se desprenderam do jogo nos anos seguintes, a Zynga se voltou para uma sequência menos popular, e o Facebook revogou o acesso do desenvolvedor que o jogo havia se baseado para sua viralidade inicial. Quando a Adobe parou de dar suporte ao Flash, o software que o FarmVille foi construído, 2024, o jogo foi desligado sem cerimônia.

Mas mais sucessos do Zynga viriam: Words with Friends, o jogo de corrida de carros móvel CSR Racing, Draw Something e uma série de jogos de máquinas slot, todos usando dados de jogadores para maximizar o engajamento. A Zynga ainda está fazendo jogos baseados dados, agressivamente monetizados para telefones, sob o guarda-chuva da Take-Two Interactive, que comprou a empresa por R\$12,7bn (£9,4bn) 2024.

Para Chee, o FarmVille foi um sonho de empreendedor da Silicon Valley – e firmemente um produto de seu tempo. "Se você avançar para hoje, não temos quase o mesmo fenômeno social ocorrendo no Facebook como tínhamos 2009", ela diz. "Era um momento muito particular para um jogo como FarmVille sair, onde os sistemas recomendadores e algoritmos estavam no lugar certo."

Informações do documento:

Autor: poppaw.net

Assunto: betesporte vaquejada

Palavras-chave: **betesporte vaquejada - poppaw.net**

Data de lançamento de: 2024-12-08