



mei
studies

MEISTUDIES Media Ecology and Image Studies

EXPLORANDO A INTERSECÇÃO ENTRE ENTRETENIMENTO E SUSTENTABILIDADE: UM OLHAR SOBRE O JOGO DAVE THE DIVER

Profa. Dra. Marina Jugue

Profa. Dra. Missila Cardozo



BRASIL – SBC – SCS – SP

Apresentação

- A pesquisa se propõe a analisar a interface entre entretenimento digital e a conscientização ecológica, tomando como estudo de caso o jogo *Dave the Diver*, desenvolvido pela Mintrocket.
- Em um cenário contemporâneo onde a urgência das questões ambientais se intensifica, a capacidade dos jogos digitais em veicular mensagens complexas e promover a reflexão crítica assume relevância.
- Este estudo observa que, embora *Dave the Diver* não se posiciona explicitamente como um jogo educacional sobre sustentabilidade, suas mecânicas de *gameplay* e sua narrativa intrinsecamente abordam princípios ecológicos, proporcionando uma experiência imersiva que pode fomentar a consciência ambiental de maneira orgânica e não-didática.
- Para tanto, serão delineados três objetivos específicos:
 - identificar as mecânicas de jogo que, direta ou indiretamente, promovem a sustentabilidade;
 - analisar como a representação do ecossistema marinho no jogo contribui para a conscientização ambiental dos jogadores;
 - discutir o potencial de jogos de aventura e simulação para engajar o público em temáticas ambientais complexas, indo além do mero entretenimento



INTRODUÇÃO

- Os jogos digitais ultrapassaram o lazer, tornando-se uma mídia cultural e educacional poderosa para abordar temas socioambientais complexos, como a sustentabilidade.
- O estudo foca em "**Dave the Diver**" (Mintrocket, 2023), um jogo de sucesso que combina aventura, simulação de restaurante e exploração submarina. A relevância do jogo está na forma sutil e orgânica com que integra mensagens de conservação e sustentabilidade em suas mecânicas e visuais.
- O objetivo principal da pesquisa é investigar a intersecção entre entretenimento e sustentabilidade neste jogo, buscando:
 - identificar mecânicas que promovem a sustentabilidade;
 - analisar como a representação do ecossistema marinho conscientiza os jogadores;
 - discutir o potencial de jogos de aventura e simulação para engajar o público em temáticas ambientais complexas, contribuindo para a promoção de uma cultura mais sustentável.



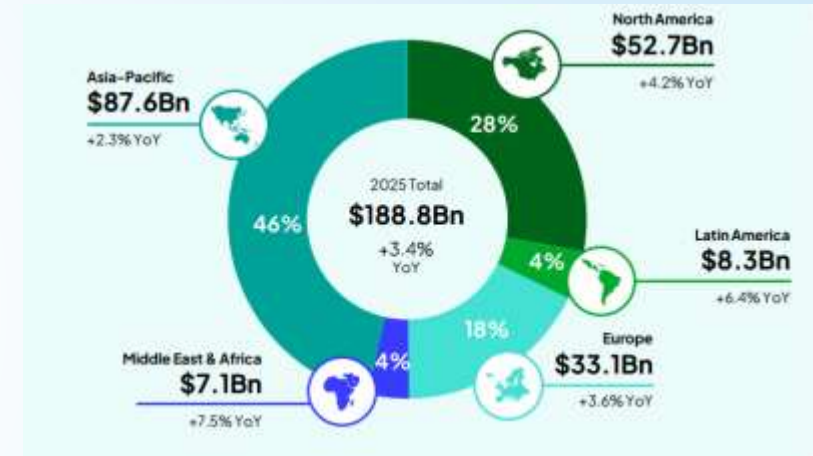
Como *Dave the Diver* reflete os (ODS)

- A sustentabilidade é guiada pelos 17 ODS da ONU, e jogos digitais como "**Dave the Diver**" demonstram potencial para engajar o público e contribuir para essa agenda. O jogo da MINTROCKET aborda sutilmente diversos ODS.
- Ele reflete o **ODS 8 (Trabalho Decente)** ao valorizar o empreendedorismo e a gestão de negócios (restaurante de sushi).
- Promove o **ODS 10 (Redução das Desigualdades)** e o **ODS 16 (Paz, Justiça)** por meio de um elenco diverso e inclusivo (Dave e Bancho), que desafia estereótipos e normaliza a diversidade.
- O **ODS 14 (Vida Debaixo d'Água)** é central, equilibrando a pesca para o restaurante com a conservação do ecossistema marinho.
- Além disso, o **ODS 2 (Fome Zero)** é tangenciado pela valorização da produção de alimentos frescos. Ao integrar temas como pesca sustentável em sua mecânica, os videogames se tornam um meio de comunicação de massa eficaz, elevando a consciência sobre temas globais críticos, o que é corroborado pela literatura sobre mídia e sustentabilidade.



O MERCADO GLOBAL DE JOGOS DIGITAIS

- O mercado global de jogos digitais é um dos setores mais dinâmicos e lucrativos do entretenimento, impulsionado pela internet, dispositivos móveis e inovações como a nuvem (Newzoo, 2024). Em 2023, o setor atingiu uma receita robusta de aproximadamente 189,3 bilhões de dólares (Newzoo, 2024), com projeções de superar os \$200 bilhões nos próximos anos.
- A segmentação da receita mostra o domínio do mercado mobile, responsável por mais de 50% da receita total, embora PC e consoles mantenham relevância. A demografia dos jogadores é altamente diversificada em termos de idade, gênero e localização, com uma participação significativa de mulheres (Comscore, 2023). A popularidade crescente de e-sports e o *streaming* de jogos (Twitch, YouTube Gaming) têm transformado o consumo de conteúdo, criando um ecossistema profissional e gerando receita substancial, atraindo milhões de espectadores e investimentos significativos (Newzoo, 2024).



O MERCADO DOS JOGOS DIGITAIS E SUA INTERSECÇÃO COM A EDUCAÇÃO

- Os jogos digitais são reconhecidos como uma ferramenta educacional poderosa, indo além do entretenimento.
- Teóricos como James Paul Gee e Kurt Squire afirmam que jogos bem elaborados criam ambientes de aprendizagem que aprimoram a resolução de problemas e o pensamento crítico.
- O design de jogos também possui um poder persuasivo, chamado de "retórica processual" por Ian Bogost, que permite aos jogadores experimentar as consequências de suas ações em sistemas simulados, tornando-se uma ferramenta potente para promover novas perspectivas sobre temas como a sustentabilidade.
- Em reconhecimento a esse potencial, a indústria de games se uniu na **Playing for the Planet Alliance** (2019), onde empresas líderes se comprometeram a reduzir sua pegada de carbono, integrar mensagens ambientais em seus jogos e apoiar a conscientização, reforçando o papel dos jogos como promotores de mudanças positivas em causas urgentes.



**PLAYING
FOR THE
PLANET**



O JOGO DAVE THE DIVER

"Dave the Diver" é um jogo envolvente da Mintrocket (2023) que combina aventura, RPG, simulação de restaurante e exploração submarina, abordando sutilmente a sustentabilidade.



O JOGO DAVE THE DIVER

- ▶ O jogador é Dave, um mergulhador que pesca no misterioso "**Poço Azul**" durante o dia e gerencia um restaurante de sushi à noite.
- ▶ Esteticamente, o jogo se destaca por sua abordagem híbrida: utiliza **pixel art 2D** para personagens e elementos menores, conferindo um charme nostálgico, e **renderização 3D** para cenários e ambientes subaquáticos, criando profundidade e dinamismo.



O JOGO DAVE THE DIVER

- ▶ O *gameplay* se baseia em duas fases: durante o dia, Dave mergulha no Poço Azul (cuja fauna muda diariamente) para pescar e coletar recursos. Ele deve gerenciar seu suprimento de ar e carga, pois ser derrotado o faz perder quase tudo. Dave também realiza favores de exploração e pesquisa. À noite, ele gerencia o restaurante, onde cozinha, atende clientes, contrata funcionários e melhora o local, com a popularidade sendo rastreada pelo aplicativo "Cooksta".



O JOGO DAVE THE DIVER

- O jogo **Dave the Diver** alcançou sucesso imediato, recebendo "aclamação universal" no Metacritic. A crítica especializada elogiou sua complexidade e profundidade (PC Gamer, IGN), destacando a coesão dos minijogos e o humor das cenas cinematográficas (Polygon).
- Em termos de experiência, o jogo mantém um ritmo envolvente. Comercialmente, tornou-se um *best-seller* no Steam, vendendo mais de um milhão de cópias em dez dias.



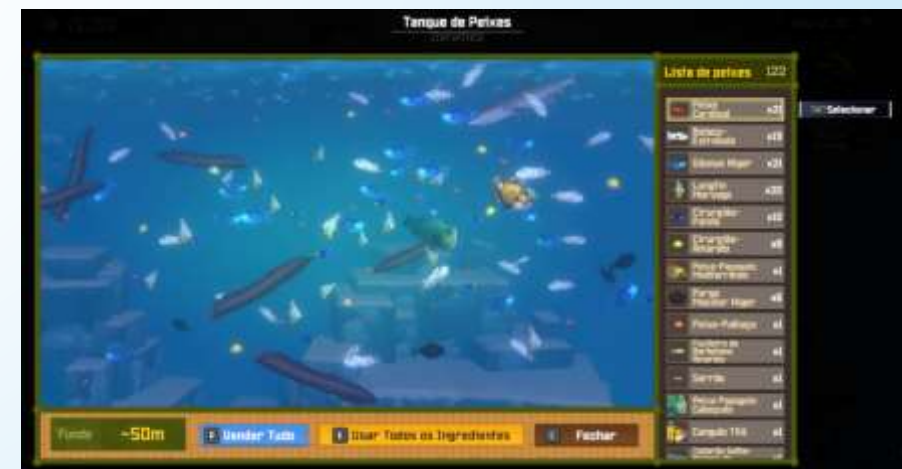
MECÂNICAS DE JOGO E ECOLOGIA EM *DAVE THE DIVER*

- As mecânicas de "Dave the Diver" implicitamente promovem a reflexão sobre gestão de recursos e impacto humano nos oceanos.
- Durante o dia, o jogador coleta peixes no Poço Azul, mas o inventário limitado força o gerenciamento de recursos, ecoando a ideia de escassez e o risco de "sobrepesca".
- A regeneração diária do Poço Azul sugere que os recursos naturais não são infinitos e dependem de um ciclo de renovação.
- À noite, a gestão do restaurante exige o uso otimizado e a diversificação das capturas para atender à demanda. Essa dualidade estabelece uma conexão direta entre a exploração marinha e suas consequências econômicas, simulando os desafios da sustentabilidade na cadeia de suprimentos de frutos do mar.



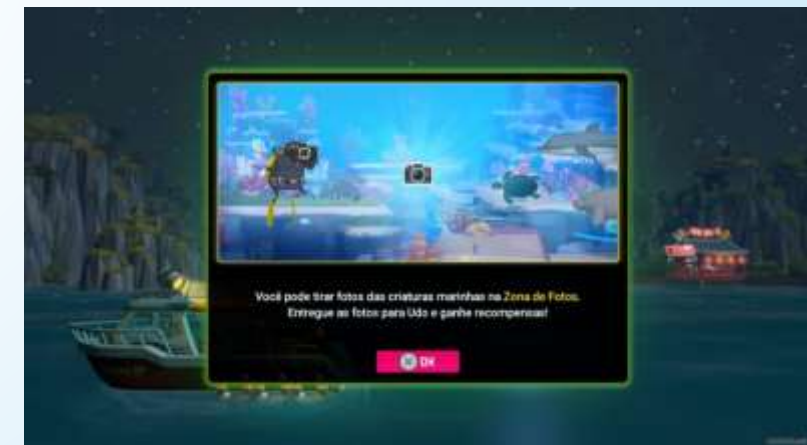
BIODIVERSIDADE E REPRESENTAÇÃO VISUAL

- O jogo "Dave the Diver" se destaca pela rica e vibrante representação do ecossistema marinho do Poço Azul, despertando admiração e um desejo subconsciente de proteção no jogador, especialmente pela inclusão de espécies raras, que sublinha a fragilidade do ambiente.
- Embora não seja um "jogo sério", ele integra sutilmente princípios de sustentabilidade. A mecânica exige que o jogador equilibre a captura de peixes com a manutenção da diversidade: ao esgotar uma espécie por ganância, o jogador aprende na prática sobre a importância da gestão de recursos, incentivando uma abordagem mais diversificada e sustentável.
- O jogo também aborda temas ecológicos por meio de missões secundárias, como a remoção de lixo marinho, inserindo a conscientização de forma orgânica. Ao centralizar a exploração e recompensar a descoberta de novas espécies, "Dave the Diver", mesmo sem simulação rigorosa, cria um senso de conexão e apreço que é fundamental para desenvolver uma mentalidade pró-conservação.



SUSTENTABILIDADE INCORPORADA NAS MECÂNICAS DE JOGO

- ▶ A análise do texto sugere que a comunicação de ideias complexas como a sustentabilidade é mais eficaz quando integrada às regras e sistemas do jogo (*retórica processual* de Bogost), e não apenas à narrativa.
- ▶ Para o *game design com propósito*, é crucial priorizar mecânicas que simulem consequências diretas das ações do jogador, como a diminuição de uma espécie após a pesca excessiva, tornando o impacto das escolhas uma experiência direta e poderosa.
- ▶ O design deve criar dilemas que gerem tensão entre o lucro de curto prazo e a saúde do ecossistema, além de incorporar conhecimento científico no *gameplay* de forma divertida.
- ▶ Isso permite que o jogador vivencie a complexidade e interconectividade dos ecossistemas, transformando a reflexão sobre o impacto das ações em um elemento central do desafio lúdico.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

- O jogo "Dave the Diver" é eficaz na transmissão sutil de mensagens de sustentabilidade e conservação. Suas mecânicas (gestão de pesca e regeneração ambiental) levam o jogador a desenvolver, implicitamente, responsabilidade pela exploração do ecossistema virtual.
- A representação vibrante do ambiente marinho gera apreço pela vida aquática e a "retórica processual" do *gameplay* comunica ideias complexas como limitação de recursos.
- O jogo é um exemplo de como a sustentabilidade (ODS 14) pode ser integrada organicamente, promovendo também a inclusão e a ruptura de estereótipos (ODS 10) por meio de seus personagens diversos, ao mesmo tempo que aborda a sustentabilidade econômica (ODS 8).
- O potencial dos jogos digitais está em sensibilizar o público sobre temas socioambientais complexos de forma orgânica e envolvente.





OBRIGADA

mei
studies



MARINA JUGUE



marina.jogue@gmail.com



MISSILA CARDOZO



missila.cardozo@gmail.com



BRASIL – SBC – SCS – SP