MEISTUDIES Media Ecology and Image Studies



Jogos digitais e sustentabilidade: análise de Beyond Blue, Dave the Diver e Pokémon Go para os ODS

Profa. Dra. Marina Jugue

Profa. Dra. Missila Cardozo

Universidade Metodista de São Paulo

USCS UNIVERSIDADE DE SÃO CAETANO DO SUL

COMUNIDATA

PUC-SP

BRASIL – SBC - SCS - SP

O Jogo Além do Entretenimento

Superação do Reducionismo

Jogos digitais superam a visão de mero lazer comercial e evasão.

Densidade Retórica e Pedagógica

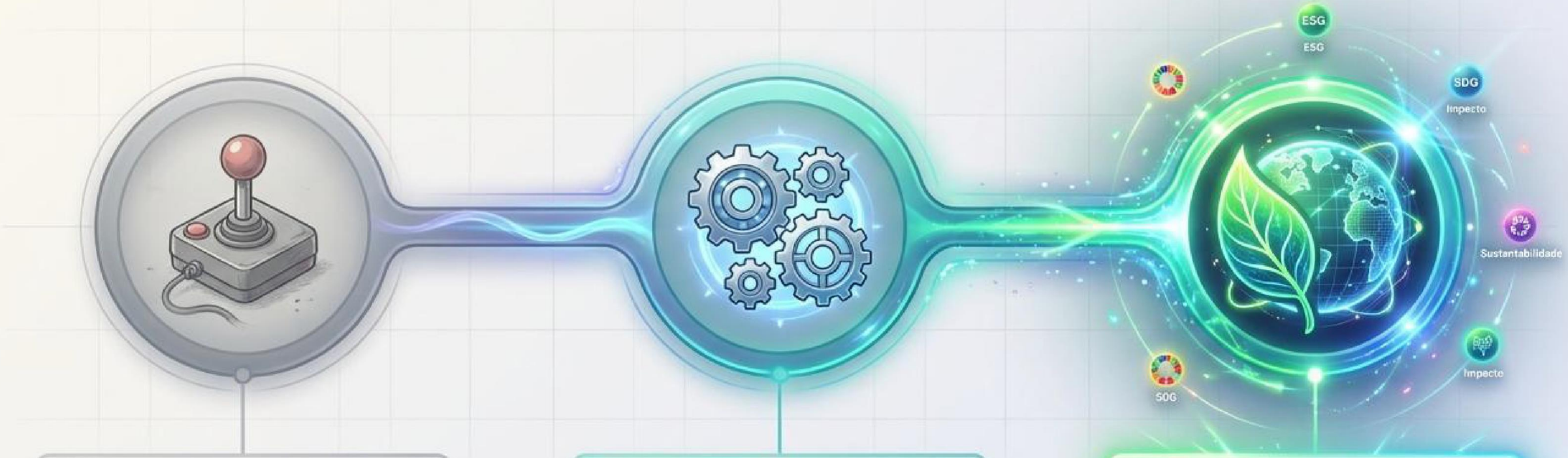
Regras e sistemas promovem reflexão social e ambiental profunda.

Alinhamento ESG e ODS

Articulação direta com a Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas.



A evolução do lúdico: de evasão comercial a ecossistemas interativos de alta densidade retórica.



Lazer e Evasão Comercial

Visão reducionista: jogos confinados ao entretenimento passivo.

Retórica Processual

Sistemas capazes de comunicar ideias através de regras e normas operacionais simuladas.

Ecossistemas Pedagógicos

Plataformas interativas que articulam conscientização ecológica, engajamento e ação real.

O Framework Analítico: A intersecção estratégica entre regras lúdicas e urgências globais.

- Objetivo Primário
- Mecânicas de Interação
- Gatilhos Psicológicos



A Conversão no Mundo Real

Amostra Analítica

Os Três Casos de Estudo

Beyond Blue

E-Line Media (2020)

Simulação científica e catalogação oceânica não-invasiva.

Dave the Diver

Mintrocket (2023)

Aventura e gestão de recursos em ecossistema finito.

Pokémon GO

Niantic (2016)

Geolocalização urbana e mobilização comunitária presencial.

Matriz Comparativa: O ecossistema de dados do design lúdico focado em sustentabilidade.

Tech-Grid	Beyond Blue	Dave the Diver	Pokémon GO
Objetivo Primário	Simulação Educação	Aventura e Gestão	Social e Geolocalização
Mecânica Sustentável	Catalogação não-invasiva	Escassez e ecossistema finito	Tarefas físicas e GPS
Gatilho Psicológico	Empatia visual e estética	Retórica processual	Sentimento de comunidade
Dimensão ESG	E	E & G	S
Alinhamento ODS	ODS 14	ODS 8, 10, 14, 16	ODS 3, 13, 15

Beyond Blue: Simulação científica focada na preservação marinha através da empatia contemplativa.

ODS 14: Vida na Água



Objetivo Primário

Educação científica e exploração em parceria com BBC e OceanX.

Mecânica Sustentável

Catalogação não-invasiva (scanners visuais, drones acústicos). Sem extração ou combate.

Gatilho Psicológico

Empatia visual e estética. A observação gera instinto de proteção.

Dimensão ESG Predominante

E

[E] Ambiental Absoluto.

Impacto / Conversão

Literacia oceânica e desenvolvimento de posturas críticas frente à degradação ambiental.

Dave the Diver: A internalização do pensamento sistêmico através da gestão de escassez de recursos.

ODS 8

ODS 8 ODS 8 ODS 10 ODS 14 ODS 16



Objetivo Primário

Aventura híbrida de exploração e gestão comercial.

Mecânica Sustentável

Limitação de inventário e ecossistema finito. Caça excessiva diminui a disponibilidade futura das espécies.

Gatilho Psicológico

Conflito ético de causa e efeito (Retórica Processual).

E **Dimensão ESG Predominante** G

[E & G] Ambiental e Governança de recursos.

Impacto / Conversão

Reflexão crítica sobre a cadeia de consumo alimentar e exigência de certificações de sustentabilidade no mundo real.

Pokémon GO: A geolocalização como ferramenta de ativismo físico e senso de comunidade urbana.



Objetivo Primário
Deslocamento espacial, realidade aumentada (RA) e interação comunitária.

Mecânica Sustentável
Atrelamento do GPS a tarefas físicas e eventos globais colaborativos.

Gatilho Psicológico
Sentimento de pertencimento, sinergia coletiva e responsabilidade compartilhada.

Dimensão ESG Predominante
[S] Social predominante.

S

Impacto / Conversão
Ação direta e tangível (voluntariado local, limpeza de espaços físicos, plantio de árvores).

O Loop da Retórica Processual: Como as regras do jogo ditam a consciência ecológica do jogador.



Input do Jogador: O Ato de Consumo

Jogador caça espécies lucrativas desproporcionalmente para maximizar lucro no restaurante.

Resposta Sistêmica: O Ecossistema Reage

O ambiente simula escassez. A população do peixe cai criticamente, paralisando a cadeia de suprimentos.

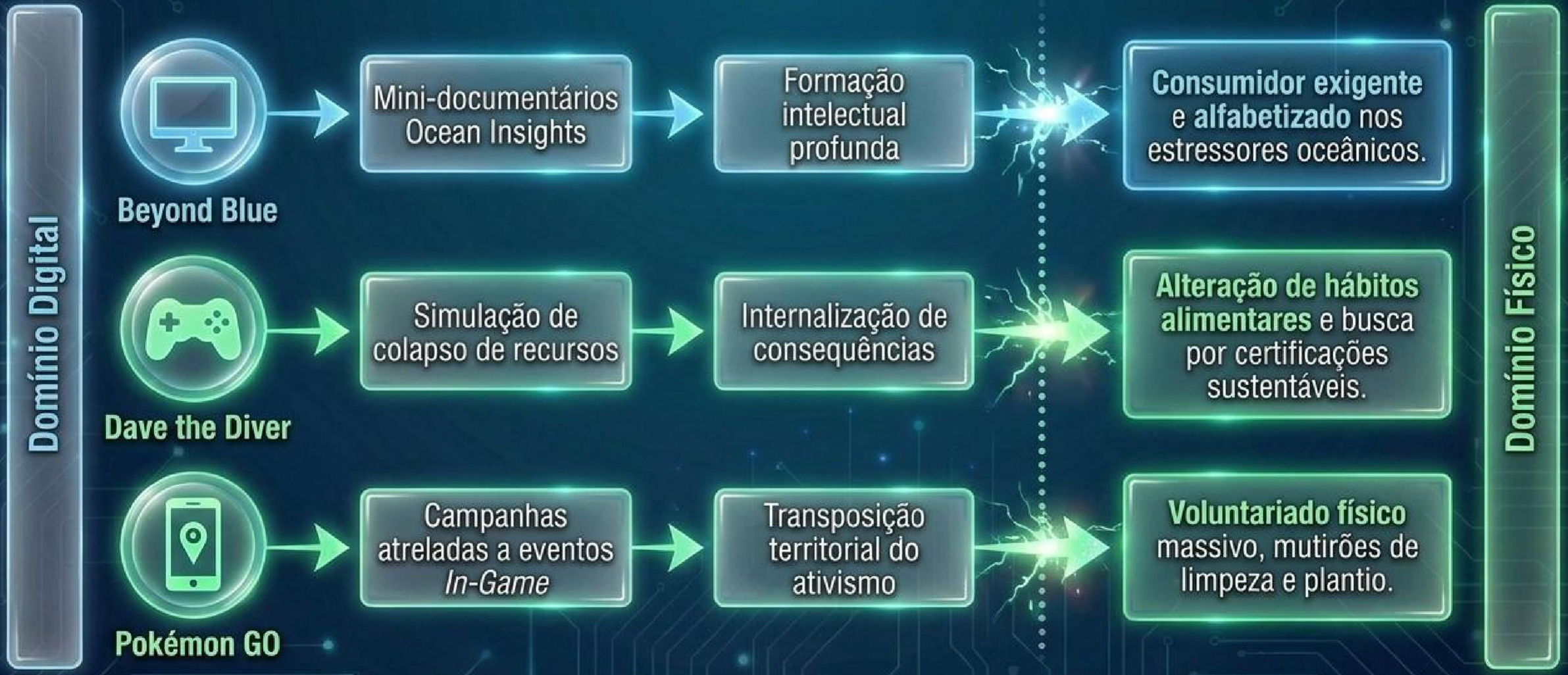
Insight Crítico: Adaptação

O jogador aprende o custo da sobrepesca e é forçado a diversificar as capturas e respeitar limites operacionais.

O Espectro ESG: Mapeamento de predominância de impacto nos ecossistemas estudados.



Da tela para o cotidiano: O caminho da conversão comportamental tangível.



Status da Missão: O futuro da ação global é interativo.

Impact Report

- ✓ Jogos detêm uma influência sociocultural vasta e possuem uma eficácia pedagógica orgânica.
- ✓ A convergência entre o design lúdico imersivo e os ODS prova-se como o catalisador mais viável para a educação socioambiental em larga escala.
- ✓ O próximo desafio: aprimoramento contínuo das métricas de avaliação de impacto no mundo físico.

Data Log

Em conformidade com a Portaria CNPq nº 2.664/2026: Todo o conteúdo intelectual e as conclusões mantêm total autoria e responsabilidade humana. O presente projeto utilizou o NotebookLM de forma restrita para categorização base, e Gemini para suporte pontual de ideação gramatical, não substituindo a análise crítica autônoma das autoras.

Síntese Final

Considerações Finais

Agência Transformadora: Os jogos digitais consolidam-se como vetores ativos de educação ambiental e governança.

Plasticidade do Design: Diferentes mecânicas (simulação, gestão e geolocalização) atingem metas sustentáveis complementares.

Gatilhos Emocionais: A empatia, o conflito ético e o senso comunitário conectam a experiência virtual à mudança comportamental.

OBRIGADA



MARINA JUGUE

marina.chinem@online.uscs.edu.br



MISSILA CARDOZO

missila.cardozo @online.uscs.edu.br

Universidade Metodista de São Paulo

COMUNIDATA

PUC-SP

USCS UNIVERSIDADE DE SÃO CAETANO DO SUL

BRASIL – SBC - SCS - SP