

MVP - UX Research

Pós-graduação em Experiência do Usuário e
Interação Humano-Computador — PUC-Rio

Gabriele Gonçalves Matos

Aracaju/SE
2025.1

Sumário

1 Domínio de Aplicação e Sistemas Existentes	3
2 Entrevista Semiestruturada	4
2.1 Perfil de entrevistado	4
2.2 Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)	4
2.3 Roteiro preliminar da entrevista	4
2.4 Entrevista piloto (E-00)	6
2.4.1 Análise da entrevista-piloto	6
2.5 Roteiro revisado	6
3 Execução das Entrevistas	9
3.1 Entrevista # 01 (E - 01)	9
3.2 Entrevista # 02 (E - 02)	9
3.3 Entrevista # 03 (E - 03)	9
4 Análise dos Resultados das Entrevistas	9
4.1 Principais pontos	9
4.1.1 Pontos em comum	9
4.1.2 Divergências	11
4.1.3 Mais importante	12
4.1.4 Menos importante	13
4.1.5 Ênfase e contradições	13
4.2 Condução da entrevista	14
5 Elaboração de Personas	14
5.1 Persona 1: Alex	14
5.2 Persona 2: Camila	16
6 Elaboração de Cenários de Problema	17
6.1 Cenário 1 - Alex	17
6.2 Cenário 2 - Alex	18
6.3 Cenário 1 - Camila	18
6.4 Cenário 2 - Camila	19
Anexo 1 - TCLE	20
Anexo 2 - Transcrição - Entrevista piloto (E-00)	19
Anexo 3 - Transcrição - Entrevista #01 (E-01).....	32

Anexo 4 - Transcrição - Entrevista # 02 (E - 02)	37
Anexo 5 - Transcrição - Entrevista # 03 (E - 03)	42

1 Domínio de Aplicação e Sistemas Existentes

A questão ambiental é uma pauta atemporal, que está ainda mais emergencial com o passar do tempo . Paralelamente, a indústria dos games está cada vez mais expressiva nesse nicho, como aponta a matéria “Jogos verdes: a revolução climática na indústria de games de US\$ 200 bilhões”. Essa tendência tem se consolidado como uma forma eficaz de promover conscientização da população jovem — definida pelo Estatuto da Juventude como pessoas entre 15 e 29 anos.

Alguns jogos já existentes nesse nicho de mercado são:

- **Terra Nil** pela Free Lives: Jogo de estratégia ambiental para transformação de uma terra estéril em um ecossistema balanceado.
- **Eco** pela Strange Loop Games: Focado na construção de uma civilização sem a destruição dos recursos naturais.
- **Block'hood** pela Plethora Project: um simulador de cidades ecológicas, focado na construção delas pelo jogador.

Apesar da existência de jogos desses jogos, ainda há espaço significativo para inovação nesse nicho:

- Terra Nil apresenta uma proposta visualmente atrativa e incentiva a restauração ambiental, mas sua jogabilidade repetitiva e falta de envolvimento narrativo podem limitar o engajamento a longo prazo.
- Eco aposta em uma construção colaborativa de sociedade sustentável, porém exige alto nível de dedicação e conhecimento prévio, o que pode afastar jogadores mais casuais.
- Block'hood traz uma estética diferenciada e conceitos interessantes de ecologia urbana, mas carece de conexão emocional com o jogador por meio de personagens ou histórias.

Assim, a escassez de conteúdo de qualidade visual, narrativa e abordagem educativa, evidencia uma lacuna e oportunidade de atuação nesse mercado emergente.

Diante disso, este projeto propõe investigar:

Como desenvolver um jogo interativo que auxilia no aprendizado e engajamento de jovens com a temática ambiental e sustentável?

2 Entrevista Semiestruturada

2.1 Perfil do entrevistado

Jovens entre 15 e 29 anos, com interesse em jogos e/ou sustentabilidade.

2.2 Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

O modelo do TCLE usado encontra-se no anexo 1, enquanto os TCLEs assinados encontram-se no repositório do GitHub onde se encontra este documento.
(Na versão do TCLE assinado ainda havia pontos a serem alterados.)

2.3 Roteiro preliminar da Entrevista

Introdução:

- 1 - Apresentações formais e explicação do objetivo da entrevista
- 2 - Confirmar dúvidas e assinatura do TCLE
- 3 - “Poderia me falar/contar um pouco sobre você”
Ex: Idade, cidade, área de atuação, hobbies, etc...

Sobre jogos:

- 1 - “Você costuma jogar? Com qual frequência?”

Ex: nº x por dia/semana/mês, etc ...

2 - “Quais tipos de jogos você gosta de jogar? Por quê?”

3 - “O que é mais atrativo em um jogo para você?”

Ex: Gráficos, narrativa, combate, exploração, multiplayer, desafio...

4 - “Já jogou algum com temática ambiental ou sustentável? Como foi a sua experiência?”

5 - “O que faria você jogar um com essa temática?”

Ex: Gráficos, narrativa, combate, exploração, multiplayer, desafio...

Sobre Ambiente/Sustentabilidade:

6 - “O que vem à sua cabeça com as palavras “meio ambiente ” ou “sustentabilidade” ?”

7 - “Você possui engajamento com causas ambientais? Por quê?”

8 - “Já participou de alguma ação ambiental? Como foi a experiência?”

Ex: Coleta de lixo, campanhas, pressão política, reflorestamento...

9 - “Onde você aprendeu mais sobre a temática? Você pode avaliar a qualidade desse conhecimento adquirido?”

Ex: Superficial, bom, insuficiente, etc...

10 - “Você acompanha sobre a temática nas redes sociais entre outras mídias? Se sim, quais?”

Ex: Reflorestamento, animais, reciclagem, preservação, oceanos, etc...

Jogos e Ambiente/Sustentabilidade:

6 - “Você acha que jogos podem ajudar a ensinar ou conscientizar sobre o meio ambiente? Por quê?”

7 - “O que faria um jogo sobre meio ambiente atrair você, para você começar?”

8 - “Você acha que jogar um jogo com essa temática poderia impactar a sua forma de agir e/ou pensar?”

Fechamento:

9 - “Você teria algum comentário sobre algo que surgiu durante a entrevista, que pode ser relevante?”

2.4 Entrevista piloto (E-00)

A transcrição da entrevista piloto se encontra no Anexo 2.

2.4.1 Análise da entrevista-piloto

A entrevista durou 23 min, podendo se estimar um tempo médio de 20 a 30 minutos. No decorrer da entrevista foi observado algumas alterações necessárias em algumas perguntas, por gerar ambiguidade ou falta de especificação no follow up.

2.5 Roteiro revisado

Introdução:

“Bom dia. Meu nome é Gabriele. Você vai participar de uma entrevista para uma pesquisa com usuários com foco acadêmico, voltada ao desenvolvimento de um jogo com a temática de sustentabilidade entre jovens de 15 a 29 anos. Você já me retornou o TCLE, tudo certo. Qualquer coisa pode me interromper. Para começar, você poderia me contar um pouco sobre você, se quiser?”

Mudança:

Com a entrevista piloto, foi visto que com a inexperiência, é seguro e necessário, elaborar uma apresentação inicial, para não esquecer de abordar pontos iniciais e de explicação.

Sobre jogos:

1 - “Você costuma jogar jogos digitais? Se sim, com qual frequência?”

Ex: n° x por dia/semana/mês, etc ...

2 - “Quais tipos de jogos você gosta de jogar? Por quê?”

3 - “O que é mais atrativo em um jogo para você?”

Ex: Gráficos, narrativa, combate, exploração, multiplayer, desafio...

4 - “Já jogou algum com temática ambiental ou sustentável? Se sim, como foi a sua experiência?”

5 - “O que faria você jogar um com essa temática?”

Ex: Gráficos, narrativa, combate, exploração, multiplayer, desafio...

Mudança:

Nesse tópico, foi visto que havia uma falta de especificação na pergunta 1, pois assim poderia ser considerado outras versões de jogos além da intencionada, que são os jogos digitais.

Sobre Ambiente/Sustentabilidade:

6 - “O que vem à sua cabeça com as palavras “meio ambiente ” ou “sustentabilidade” ?”

7 - “Você possui engajamento com causas ambientais? Se sim, por quê?”

8 - “Já participou de alguma ação ambiental? Se sim, como foi a experiência?”

Ex: Coleta de lixo, campanhas, pressão política, reflorestamento...

9 - “Onde você aprendeu mais sobre a temática? Você pode avaliar a qualidade desse conhecimento adquirido?”

Ex: Superficial, bom, insuficiente, etc...

10 - “Você acompanha sobre a temática nas redes sociais entre outras mídias? Se sim, quais temáticas?”

Ex: Reflorestamento, animais, reciclagem, preservação, oceanos, etc...

Mudança:

Nesse tópico, foi visto que havia um duplo significado no follow up da pergunta 10, pois o entrevistado entendeu que era para especificar em quais plataformas e não quais temáticas ele consumia.

Jogos e Ambiente/Sustentabilidade:

6 - “Você acha que jogos podem ajudar a ensinar ou conscientizar sobre o meio ambiente ou/e sustentabilidade pessoas entre 15 a 29 anos? Se sim, por quê?”

7 - “O que faria um jogo sobre meio ambiente atrair você, para você começar?”

8 - “Você acha que jogar um jogo com essa temática poderia impactar a sua forma de agir e/ou pensar?”

Mudança:

A pergunta 6 foi alterada, colocando maior especificação do tema na pergunta, para ter uma melhor reflexão do entrevistado sobre o público alvo, e não ocorrer uma resposta muito genérica, que envolvesse outros públicos.

A segunda alteração nesse tópico, foi na pergunta 7, onde foi observado uma necessidade de especificar melhor a relação de o que faria eles começarem a jogar, o que seria a primeira coisa que atrairia eles, e não o que poderia manter eles engajados, pois essa já foi respondida na pergunta 5.

Fechamento:

9 - “Você teria algum comentário sobre algo que surgiu durante a entrevista, que pode ser relevante?”

3 Execução das Entrevistas

Foram entrevistadas 4 pessoas, 1 na entrevista piloto e as demais para a entrevista propriamente dita. O perfil entrevistado se encontra entre homens e mulheres entre 22 a 28, trabalhadores e estudantes com hábitos de jogar e interesse/curiosidade na temática.

3.1 Entrevista # 01 (E - 01)

A transcrição desta entrevista encontra-se no anexo 3. Os TCLEs assinados encontram-se no anexo 6.

3.2 Entrevista # 02 (E - 02)

A transcrição desta entrevista encontra-se no anexo 4. Os TCLEs assinados encontram-se no anexo 6.

3.3 Entrevista # 03 (E - 03)

A transcrição desta entrevista encontra-se no anexo 5. Os TCLEs assinados encontram-se no anexo 6.

4 Análise dos Resultados das Entrevistas

4.1 Principais pontos

4.1.1 Pontos em comum

- Todos os entrevistados possuem o hábito de jogar regularmente.

E-01: “Jogo diariamente, pelo menos 2h por dia.”

E-02: “Costumo jogar, às vezes com mais intensidade em um dia, menos em outro.”

E-03: “Jogo todo dia, especialmente jogos casuais.”

- Todos os entrevistados concordam na importância da narrativa e abordagem mais madura.

E-01: “Gostaria de um jogo que tivesse uma história boa por trás, ou que trouxesse algum significado legal.”

E-02: “Narrativa também é boa, eu não me interesso muito por gráficos.”

E-03: “Acho que em primeiro lugar é a narrativa. [...] Jogabilidade é secundária.”

- Os entrevistados apontam uma descrença/ insatisfação com o discurso sustentável.

E-01: “A temática (ambiental/sustentabilidade) parece que é só um discurso que acaba sendo vazio.”

E-02: “Quando se fala de sustentabilidade, só vem coisa ruim na minha cabeça.”

E-03: “Tudo hoje em dia que fala sobre sustentabilidade é um pouco falso, sabe? [...] A ideia de reciclagem acaba virando uma mentira que a indústria nos vende.”

- Todos os entrevistados têm ações pessoais de sustentabilidade junto da noção do impacto mínimo no cenário macro.

E-01: “No meu dia a dia minhas atitudes são muito no sentido de economizar materiais, evitar descarte inadequado.”

E-02: “Eu tento fazer a minha parte no que dá, economizo água também.”

E-03: “No dia a dia eu sou vegetariana, por exemplo. [...] Mesmo tendo consciência de que no final das contas o impacto disso é muito pequeno.”

- Os entrevistados concordam com a capacidade dos jogos de influenciar e ensinar.

E-01: “Jogos podem sim ensinar. [...] Dependendo do jogo, ele vai forçar você a aprender determinado conceito para poder avançar a fase.”

E-02: “Acredito que sim. [...] É sempre muito bom aprender alguma coisa nova.”

E-03: “Acho que da mesma forma que um documentário me influenciou, um jogo poderia influenciar adolescentes e jovens.”

4.1.2 Divergências

- Os entrevistados possuem preferências de gêneros de jogos diferentes.

E-01: “Atualmente só jogo dois gêneros de jogos que são Moba e RPG.”

E-02: “Geralmente jogo jogos digitais porque onde eu acabo tendo mais pessoas para jogar comigo.”

E-03: “Gosto muito de visual novel [...] são jogos baseados em historinhas.”

- Os entrevistados possuem visões contrastantes entre a importância do visual e estética nos jogos.

E-01: “Eu preciso de jogos dinâmicos na gameplay. [...] Especificamente para mim o jogo precisa ter personagens bonitos.”

E-02: “Eu não me interesso muito por gráficos.”

E-03: “O visual é importante, mas a narrativa vem antes. [...] A estética tem que estar alinhada à proposta crítica.”

- Os entrevistados possuem diferentes graus de politização acerca do assunto, apontando a diversidade de visões no público alvo.

E-01: “Acho que o jogo pode fazer refletir. [...] Tipo, se não cuidarmos, o mundo vira um lixão.”

E-02: “Eu penso muito em educação, porque não tem como ter sustentabilidade sem educação.”

E-03: “Acho que qualquer jogo ambientalista tem que ir além, sabe? Fazer uma crítica maior à indústria, ao capitalismo.”

- Os entrevistados possuem diferentes fontes para o seu conhecimento atual.

E-01: “Educação na escola [...] minha mãe era bem engajada.”

E-02: “A vivência mesmo com as pessoas. [...] As informações chegam até mim.”

E-03: “Aprendi muito sobre isso na escola. [...] Hoje sei mais porque tenho uma amiga advogada que trabalha com direito ambiental.”

4.1.3 Mais importante

- Todos os entrevistados apontam a narrativa como parte vital de um jogo.

E-01: “Gostaria de um jogo que tivesse uma história boa por trás ou que trouxesse algum significado legal.”

E-02: “Narrativa também é boa [...] se dá para jogar com o pessoal e é um jogo narrativamente bom, me convence.”

E-03: “Acho que em primeiro lugar é a narrativa. [...] A jogabilidade é bem secundária.”

- Os entrevistados valorizam um visual atrativo.

E-01: “Eu preciso de jogos com personagens bonitos e estética bonita. [...] Não consigo jogar jogo feio.”

E-02: “Acredito que para esse tipo de jogo, se fosse uma ambientação, questão de colorido, sabe?”

E-03: “A estética tem que estar alinhada à proposta crítica, mas a história vem antes.”

4.1.4 Menos importante

- Os entrevistados apontam o desinteresse em abordagens superficiais ou infantis da temática.

E-03: “Já passou dessa fase de aprender a desligar a torneira [...] tem que ir mais além.”

E-01: “É sempre muito bom aprender alguma coisa nova [...] mas não pode ser só um jogo de perguntas e respostas.”

E-02: “Quando se fala em sustentabilidade, só vem coisa ruim na minha cabeça [...] às vezes parece que é só um discurso vazio.”

4.1.5 Ênfase e contradições

- Os entrevistados querem se engajar mais na temática, mas não sabem onde ou como.

E-02: “Gostaria de ter engajamento, mas nunca participei.”

E-03: “Não participo de coletivos nem nada assim. Em parte porque é difícil encontrar grupos realmente interessantes por aqui.”

- Possuem ações pessoais, porém sabem que não possuem um impacto efetivo na problemática.

E-03: “Mesmo tendo consciência, sei que o impacto disso é muito pequeno.”

E-01: “Eu tento fazer a minha parte.”

- Possuem o interesse em um conteúdo mais maduro/critico mas nem sempre têm acesso a eles.

E-03: “Aprendi muito na escola, mas depois ficou mais difícil.”

E-02: “As informações chegam até mim, mas não vou atrás.”

4.2 Condução da entrevista

A condução das entrevistas foi realizada de forma virtual, por chamada de voz, utilizando o roteiro previamente construído. Durante todas as entrevistas, houve a gravação do áudio e posterior transcrição, autorizada via TCLE. Durante a entrevista piloto, foi possível observar algumas melhorias a serem feitas no roteiro, reformulando perguntas vagas e especificando outras para respostas mais profundas. Assim, foi utilizado o roteiro revisado nas demais entrevistas E-01, E-02 e E-03.

Na entrevista E-03, a entrevistadora precisou dar tempo para as pausas de raciocínio do entrevistado, que tinha uma consciência mais crítica e necessitava de tempo para ser desenvolvida, pois isso foi essencial para obter respostas mais densas. Ao longo da entrevista E-02, foi onde mais se observou a importância de não induzir respostas durante a entrevista, pois houve mais momentos de hesitação da entrevistada.

Todas as entrevistas seguiram a mesma estrutura; no entanto, foram necessárias abordagens diferentes de acordo com o entrevistado. A entrevistada E-03 tinha mais reflexões e pausas para construir suas respostas, enquanto a E-02 foi mais objetiva e respondeu melhor às perguntas de follow-up.

5 Elaboração de Personas

5.1 Persona 1: Alex

Nome: Alex

Idade: 26 anos

Profissão: Designer Gráfico freelancer

Localização: Aracaju (SE)

Gênero: Masculino

Perfil de jogador: Gosta de jogar diariamente, especialmente multiplayer com os amigos. Ele gosta de jogos narrativamente intrigantes e maduros, que abordam os temas de forma realista especialmente em jogos progressivos e dinâmicos.

E-03: “Eu jogo todo dia. [...] Jogos rápidos, eu jogo todo dia.”

E-03: “Jogo multiplayer com meus amigos, principalmente pelo lado social.”

E-03: “A narrativa é o que mais me atrai. A jogabilidade vem depois.”

E-02: “Acredito que sim, que jogos possam tá ensinando alguma coisa de forma didática, interativa.”

Conscientização ambiental: Possui uma desesperança com a temática sustentável atual, pois tem o entendimento crítico de que o seu impacto pessoal é bem mínimo em relação às grandes empresas e para haver o melhor impacto das políticas ambientais, é necessário a educação.

E-03: “Tudo que fala de sustentabilidade hoje parece falso [...] A ideia de reciclagem virou uma mentira da indústria.”

E-03: “Já participei de reflorestamento [...] mas sem essa fantasia de salvar o mundo.”

E-02: “Penso muito em educação, porque não tem como ter sustentabilidade sem educação.”

Motivações para jogar sobre meio ambiente: Quer um jogo impactante que faça refletir, com narrativas envolventes e estética de qualidade, porém a narrativa e o impacto emocional/reflexivo vêm em primeiro lugar.

E-03: “A história pode tocar no macro por meio do micro, de uma pessoa impactada.”

E-01: “Se um jogo me mostrar como o mundo vai virar um lixão... me faz refletir.”

E-01: “Preciso de personagens bonitos e uma estética boa, mas o conteúdo é mais importante.”

Objetivos no sistema:

- Ter um passatempo que agregue uma experiência crítica e madura.
- Se envolver emocionalmente com personagens e narrativas profundas.

5.2 Persona 2: Camila

Nome: Camila

Idade: 22 anos

Profissão: Estudante

Localização: Aracaju (SE)

Gênero: Feminino

Perfil de jogadora: Joga diariamente, especialmente em tempos livres se dedica por horas. Gosta de jogos de RPG e exploração, com gráficos bonitos mas não precisam ser muito sofisticados. Além de ter personagens cativantes, com uma jogabilidade fluida, ela se engaja muito mais.

E-01: “Passei mais de 8 horas por dia jogando em feriados.”

E-02: “Talvez com personagens legais, exploração [...] se fosse de um jogador só também acho que seria legal.”

E-2: “Acho que seria uma ambientação [...] questão de colorido, sabe?”

Conscientização ambiental: Possui interesse na causa ambiental, porém não participa ativamente. Ela possui a preocupação com a produção de lixo e consumo, sente o discurso ambiental banalizado, mesmo sendo de grande importância.

E-02: “Parece que é só um discurso que acaba sendo vazio.”

E-01: “A primeira coisa que me vem em mente quando a gente fala de sustentabilidade é água, recursos hídricos [...], vegetação, poluição, exploração excessiva.”

E-02: “Não. Mas eu gostaria.” (sobre engajamento em causas ambientais)”

Motivações para jogar sobre meio ambiente: Camila se interessa por jogos que ofereçam uma experiência divertida e visualmente bonita, sem serem infantis ou didáticos . Acredita na capacidade dos jogos de ensinar , desde que respeitem a inteligência do jogador e tragam experiências interessantes e cativantes.

E-02: “Acredito que jogos possam ensinar de forma didática, interativa, divertida.”

E-02: “Eu acho que seria interessante [...] se tivesse uma ambientação bonita, com natureza.”

E-01: “Não necessariamente algo realista [...] mas que chame atenção.”

E-03: “Acho que seria interessante tratar o tema de forma mais madura.”

Objetivos no sistema:

- Jogar um jogo da temática de forma leve e divertida sem ser muito didático.
- Possuir uma estética agradável, mecânica simples de exploração e divertida.
- Refletir sobre questões ambientais por meio da experiência de jogo.

6 Elaboração de Cenários de Problema

6.1 Cenário 1 - Alex

Alex estava olhando pela App Store, procurando um novo jogo para seu tempo livre. Assim, viu um jogo novo com o objetivo "sustentável e educativo". Como ele se interessa por jogos com críticas sociais, se animou com a proposta, pois viu a oportunidade de ter um passatempo que agregasse uma experiência crítica e madura sobre a problemática ambiental.

(E-03: "Eu acho que qualquer coisa que tenha um viés sustentável ou ambientalista tem que ir mais além, sabe? [...] Fazer uma crítica maior à indústria, ao capitalismo.")

Assim, instalou o jogo e começou a jogar durante seu tempo livre à noite. Enquanto jogava, Alex começou a perceber como o jogo era superficial, abordando a reciclagem e a economia de água com objetivos simples e vazios, não possuindo narrativa ou abordagem madura sobre a problemática. (E-03: "Quando você é adulto, você já passou dessa fase de aprender coisas como desligar a torneira.") Alex se frustrou com o jogo, pois percebeu como era raso e subestimava o senso crítico do jogador; por fim, abandonou o jogo.

6.2 Cenário 2 - Alex

Alex encontrou um jogo com uma estética bonita sobre cidades sustentáveis, o que despertou sua curiosidade e decidiu testar. Ele criou expectativas de ter uma experiência com personagens cativantes, acompanhar a construção da história e conseguir tomar decisões que afetassem o ambiente do jogo. Assim, procede com a instalação do jogo e começa a explorar as fases.

Quando começa a jogar, percebe como o jogo se prende a dados e números, sem engajar em uma narrativa e personagens cativantes; não consegue construir uma ligação emocional com o jogador. (E-03: "Quando há personagens, a mensagem chega mais profundamente.") Alex reconhece a importância do tema, mas não se conecta emocionalmente à proposta do jogo.

6.3 Cenário 1 - Camila

Camila gosta de jogos visualmente bonitos e dinâmicos. Enquanto navega na App Store, vê um novo jogo que propõe ensinar e abordar a temática sustentável. Como estava à procura de um jogo visualmente

apelativo e com conteúdo e narrativa adequados à sua idade, decide jogar um pouco e decidir se continua. (E-03: "Eu acho que seria interessante tratar a temática de forma mais madura.")

Quando começa a jogar, se depara com gráficos monótonos e personagens infantilizados. O jogo tem uma abordagem infantil, sendo extremamente didático e com linguagem voltada para crianças. (E-02: "Parece que é só um discurso que acaba sendo vazio, sabe?") Camila sente que o jogo não é feito para a sua idade e, assim, desinstala-o.

6.4 Cenário 2 - Camila

Camila baixa um jogo recomendado por um criador de conteúdo sobre consumo consciente. O visual é colorido e a proposta parece divertida; ela vê nele uma oportunidade de aproveitar um jogo intuitivo com uma temática importante. Assim, instala o jogo, com expectativas de jogar uma experiência bonita e divertida para explorar, tentar aprender a mecânica e observar os visuais. (E-02: "Eu acho que seria interessante [...] com ambientação bonita.")

Quando começa a jogar, percebe que a interface não é intuitiva e as mecânicas são estranhas. O jogo não é muito bem otimizado, mas possui uma estética bonita. (E-01: "Eu preciso de jogos dinâmicos [...] Não costumo jogar jogo lento.") Camila se frustra com a jogabilidade problemática, mesmo com os visuais apelativos; assim, desinstala o jogo.

Anexo 1 - TCLE

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Projeto: desenvolvimento de um jogo interativo que auxilia no aprendizado e engajamento de jovens com a temática ambiental e sustentável

Natureza da Pesquisa

Eu, Gabriele Gonçalves Matos, aluna da Pós-Graduação em UX Experiência do Usuário e Interação Humano-Computador da PUC-Rio, pesquisador(a) responsável pelo projeto desenvolvimento de um jogo interativo que auxilia no aprendizado e engajamento de jovens com a temática ambiental e sustentável.

Nós, pesquisadores responsáveis pela pesquisa Modelos e Ferramentas de Apoio à Exploração e Análise Visual e Numérica de Dados , sob coordenação da Professora Simone Diniz Junqueira Barbosa, do Departamento de Informática da PUC-Rio, lhe convidamos a participar como voluntário neste estudo.

Nossa pesquisa visa investigar diferentes formas de consumo e produção de visualização de dados. Envolve, entre outras coisas, entender como pessoas com diversos perfis e formações criam, buscam e utilizam diferentes visualizações para executar diferentes tarefas. O objetivo do estudo não é avaliar pessoas, mas sim o quão adequadas as visualizações e ferramentas são para a realização de certas tarefas. Através desta pesquisa espera-se identificar problemas e oportunidades de melhoria nos sistemas de apoio à visualização de informações.

Esta pesquisa envolverá as seguintes formas de captura de dados: entrevistas; sessões de observação de uso de software; questionários; e análise de logs de interação com software. Vale ressaltar que toda participação nesse estudo é inteiramente opcional.

Objetivo:

O objetivo do estudo não é avaliar as pessoas, mas sim sobre a exploração da temática de sustentabilidade e ambiental em jogos. Através desta pesquisa espera-se identificar problemas de usabilidade e oportunidades de melhoria.

Benefícios

Os benefícios esperados envolvem um material didático aperfeiçoado sobre análise exploratória de dados numérica e visual , artigos científicos sobre os diversos aspectos da pesquisa, e ferramentas de produção, busca e exploração de visualizações de informação. No caso de alunos, é possível a contabilização de sua participação nesse estudo como atividades complementares. Nesse caso, a professora responsável tomaria conhecimento de sua participação após o fim do período, para evitar constrangimentos.

Riscos e desconfortos

Identificamos alguns riscos mínimos associados a participação nesta pesquisa:

- 1. Desconforto físico:** cansaço ou aborrecimento caso a sessão seja longa (acima de 2 horas). Vamos minimizar o tempo necessário para a realização das atividades, focando nas questões mais relevantes ao objetivo do estudo.
- 2. Constrangimento por causa da gravação de áudio ou vídeo.** Iremos gravar áudio e vídeo somente mediante o seu consentimento. Além disso, uma vez que o material coletado seja processado, ele será descartado.
- 3. Quebra da segurança digital dos dados armazenados.** Os dados coletados serão armazenados em ambiente seguro (mídia ou máquina sem acesso a internet ou em área protegida por senha). Além disso, o material coletado será desassociado da sua identidade, para garantir o seu anonimato e privacidade.
- 4. Qualquer tipo de incômodo ou constrangimento.** Você pode interromper a pesquisa a qualquer momento e sem qualquer prejuízo, penalização ou

constrangimento. Em nenhum lugar registrado que você iniciou sua participação no estudo e optou por interromper.

A participação nesta pesquisa não traz riscos ou desconfortos aos participantes. No entanto, se houver qualquer tipo de incômodo ou constrangimento, você pode interromper a pesquisa a qualquer momento e sem qualquer prejuízo, penalização ou constrangimento. Em nenhum lugar ficará registrado que você iniciou sua participação no estudo e optou por interrompê-la.

Garantia de anonimato, privacidade e sigilo dos dados

Esta pesquisa se pauta no respeito à privacidade e ao anonimato dos participantes. Todos os dados brutos serão acessados somente pelos pesquisadores envolvidos nesta pesquisa e anonimizados para análise e divulgação. O uso que faremos dos dados coletados durante o teste é estritamente limitado a atividades científicas, didáticas e de desenvolvimento de ferramentas que apoiem atividades de consumo e produção de visualizações de informação. Qualquer imagem, vídeo ou áudio divulgado será disfarçado para impedir a identificação dos participantes que nela aparecem. Aquele conteúdo que puder ser processado para um formato mais anônimo, como a transcrição de um áudio, será feito e o material original será descartado.

Divulgação dos resultados

Os dados agregados e análises realizadas poderão ser publicados em publicações científicas e didáticas. Ao divulgarmos os resultados da pesquisa, nos comprometemos em preservar seu anonimato e privacidade, ocultando ou disfarçando toda informação (seja em texto, imagem, áudio ou vídeo) que possa revelar sua identidade. As informações brutas coletadas não serão divulgadas.

Acompanhamento, assistência e esclarecimentos

A qualquer momento, durante a pesquisa e até cinco anos após o seu término, você poderá solicitar mais informações sobre o estudo ou cópias dos materiais divulgados. A Professora Simone Diniz Junqueira Barbosa, do Departamento de Informática da PUC-Rio, será a responsável por arquivar o material da pesquisa ao longo deste período e até o seu descarte. Caso você observe algum comportamento que julgue antiético ou prejudicial a você, você pode entrar em contato para que sejam tomadas as medidas necessárias. Ao final deste termo você encontra as formas de contato conosco ou com a Câmara de Ética em Pesquisa da PUC-Rio.

Liberdade de recusa, interrupção, desistência e retirada de consentimento

Sua participação nesta pesquisa é voluntária. Sua recusa não trará nenhum prejuízo a você, nem à sua relação com o pesquisador ou com a universidade. A qualquer momento você pode interromper ou desistir da pesquisa, sem que incorra nenhuma penalização ou constrangimento. Você não precisará sequer justificar ou informar o motivo da interrupção ou desistência. Caso você mude de ideia sobre seu consentimento durante a sessão de estudo, basta comunicar sua decisão ao pesquisador responsável, que então descarta seus dados.

Para garantir sua autonomia na adesão ou não a esta pesquisa, seus professores não saberão se você consentiu ou não em participar da pesquisa.

Caso algum dado coletado permita identificá-lo, seus professores só terão acesso a esses dados após o encerramento do período.

Caso você queira solicitar créditos de atividade complementar, o pesquisador responsável por acompanhar sua participação na pesquisa registrará seus dados de identificação desvinculados dos dados coletados, e somente após o encerramento do período encaminhará esses dados para a Professora responsável pela pesquisa providenciar os comprovantes de atividade complementar.

Consentimento

Eu, participante abaixo assinado(a), confirmo que:

1. Recebi informações detalhadas sobre a natureza e objetivos da pesquisa descrita neste documento e tive a oportunidade e esclarecer eventuais dúvidas;

2. Estou ciente de que minha participação é voluntária e posso abandonar o estudo a qualquer momento, sem fornecer qualquer razão e sem que haja quaisquer consequências negativas. Além disto, caso eu não queira responder a uma ou mais questões, tenho liberdade para isto;
3. Estou ciente de que minhas respostas serão mantidas confidenciais. Entendo que meu nome não será associado aos materiais de pesquisa e não será identificado nos materiais de divulgação que resultem da pesquisa;
4. Estou ciente de que a minha participação não acarretará qualquer ônus e que as atividades previstas na pesquisa não representam nenhum risco para mim ou para qualquer outro participante;
5. Estou ciente de que sou livre para consentir ou não com a pesquisa, conforme as opções que marco abaixo:

Sobre a **coleta e uso de dados**:

- ☐ **Não autorizo** o uso das informações coletadas descritas neste documento.
- ☒ **Autorizo** o uso das informações coletadas conforme as condições descritas neste termo.

Sobre a **gravação de áudio**:

- ☐ **Não autorizo** a gravação em áudio do que eu disser durante o estudo.
- ☒ **Autorizo** a gravação em áudio do que eu disser durante o estudo.

Sobre a **gravação de vídeo**:

- ☐ **Não autorizo** a gravação em vídeo das atividades que eu realizar.
- ☒ **Autorizo** a gravação em vídeo das atividades que eu realizar.

Sobre a **divulgação de trechos de vídeo**:

- ☐ **Não autorizo** a publicação de nenhum trecho de vídeo das atividades que eu realizar.

[X] **Autorizo** a publicação de trechos de vídeo das atividades que eu realizar, desde que o meu rosto não apareça ou seja mascarado de forma a preservar o meu anonimato.

[] **Autorizo** a publicação de trechos de vídeo das atividades que eu realizar, sem disfarçar minha imagem.

Aracaju/SE, xx de Junho de 2025

Pesquisador:

Gabriele Gonçalves Matos

Ass

Participante:

Ass

Anexo 2 - Transcrição - Entrevista piloto (E - 00)

Data: 25/06/25

Local: Virtual

Entrevistadora – 21:26:

Boa noite. Você está participando de uma entrevista para uma pesquisa com usuários, com foco acadêmico, voltada para o desenvolvimento de um jogo interativo com temática de sustentabilidade para jovens. Você já me retornou o TCLE, tudo certo? Você pode me falar um pouco sobre você? Idade, gênero, nome, se quiser.

Entrevistado – 21:27:

Meu nome é X. Eu tenho 22 anos. Sou do gênero masculino. Deixa eu ver o que mais é relevante trazer aqui... Bom, hoje eu trabalho com atendimento em um banco. Deixa eu ver... Ah, bom, eu gosto muito de música, programar... Acho que alguns desses tópicos até se relacionam, né? Com a temática?

Entrevistadora – 21:29:

É mesmo! Pronto, a primeira parte da entrevista vai ser mais sobre a temática de jogos. A primeira pergunta é: você costuma jogar? E, se sim, com que frequência?

Entrevistado – 21:29:

Praticamente todo dia. Se eu não jogo, eu assisto algo sobre jogos. Então, eu diria que jogo todo dia.

Entrevistadora – 21:29:

Segunda pergunta: quais tipos de jogos você gosta de jogar e por quê?

Entrevistado – 21:30:

Se eu fosse dizer... Ação, combate, aventura e tiro. Eu diria que é o desafio mesmo. Acho que o que mais me afasta de um jogo é ele não ser desafiador. Mas superar o desafio é muito gratificante, então isso ajuda bastante a prender no jogo.

Entrevistadora – 21:30:

A terceira pergunta: o que é mais atrativo em um jogo para você? Pode ser o gráfico, narrativa, combate, exploração, multiplayer...

Entrevistado – 21:31:

O que é mais atrativo? Eu acho difícil pontuar uma dessas coisas porque é tudo muito vinculado, né? Já teve jogo que joguei só pelos gráficos, mas acabei não me prendendo muito. Eu diria que a mecânica do jogo é o que mais me prende — a forma como ele funciona. Combate, movimentação, interação com o ambiente... Tudo isso faz parte da mecânica, e é o que eu mais valorizo.

Entrevistadora – 21:32:

A quarta pergunta: você já jogou algum jogo com temática ambiental ou sustentável? E, se sim, como foi a sua experiência?

Entrevistado – 21:32:

Acredito que nunca joguei um jogo que tivesse esse tema como foco principal. Mas já joguei jogos que, de alguma forma, fazem você considerar o impacto das suas ações no meio ambiente. Tipo, administrar recursos de forma sustentável pra não comprometer as fases futuras. Se você não cuida de como usa os recursos, não consegue manter o ambiente necessário pra continuar jogando. Então o jogo, querendo ou não, acaba trazendo esse tipo de mentalidade. Não é direto, mas traz um pouco de consciência.

Entrevistadora – 21:33:

A última pergunta nesse tópico: o que faria você jogar um jogo com essa temática?

Entrevistado – 21:33:

Eu acho que seria, de novo, a questão da jogabilidade. Se tivesse alguma mecânica diferenciada e interessante, acho que eu jogaria sim. Claro que um visual atrativo ajuda na primeira impressão, pra chamar atenção. Mas pra investir tempo no jogo, com certeza seria pela jogabilidade e interação.

Tema: Sustentabilidade e Meio Ambiente**Entrevistadora – 21:34:**

Agora, sobre a temática ambiental e sustentabilidade: o que vem à sua cabeça quando ouve essas palavras?

Entrevistado – 21:34:

"Meio ambiente", a primeira coisa que me vem à cabeça é: árvores, plantas.

"Sustentabilidade", penso em água, recursos hídricos. E também vem poluição, exploração excessiva... Acho que esses conceitos acabam se contrapondo, sabe? Um lembra o outro. Os desafios, né?

Entrevistadora – 21:36:

Você possui algum engajamento com causas ambientais? Se sim, por quê?

Entrevistado – 21:36:

Eu não diria que sou exatamente engajado com essas pautas. Mas, no meu dia a dia, acho que tenho atitudes voltadas à economia — não só financeira, mas de recursos. Tipo evitar descarte desnecessário. No meu trabalho, usamos muita impressão. E eu tenho o hábito de reaproveitar folhas, usar frente e verso. Os outros nem ligam pra isso. É algo que eu sinto necessidade de fazer.

Entrevistadora – 21:37:

Você já participou de alguma ação ambiental? Se sim, como foi?

Entrevistado – 21:37:

Não, nunca participei não.

Entrevistadora – 21:38:

Onde você aprendeu mais sobre essa temática? E como avalia a qualidade desse conhecimento?

Entrevistado – 21:38:

Olha, esses hábitos que eu tenho... Eu diria que vieram tanto da escola quanto da minha mãe. Estudei em escolas que davam peso a esse tema, e minha mãe era bem engajada. Ela separava lixo, reutilizava... Acabou transferindo isso pra mim. Mas no geral, acho que foi mais ela do que a escola.

Entrevistado – 21:39:

Sobre a qualidade do conhecimento... Eu não diria que é de alta qualidade. Não sou muito engajado, mas, comparado a algumas pessoas ao meu redor, acho que tenho um nível um pouco melhor de consciência.

Entrevistadora – 21:40:

Você tem um pouco mais de consciência, então.

Entrevistado – 21:40:

Diria que sim.

Entrevistadora – 21:40:

Você acompanha conteúdos sobre esse tema nas redes sociais ou outras mídias? Se sim, quais?

Entrevistado – 21:40:

O que eu consumo é o que aparece, quando está em alta. Se surgir um tópico, eu acabo vendo, mas não sigo nenhuma comunidade voltada pra isso. Consumo mais no Instagram e YouTube mesmo, mas não vou atrás por conta própria.

Tema: Jogos + Sustentabilidade**Entrevistadora – 21:41:**

Agora sobre a união de jogos com meio ambiente: você acha que jogos podem ensinar ou conscientizar sobre o meio ambiente? Por quê?

Entrevistado – 21:41:

Acredito que sim. O jogo não serve só pra entreter, mas também pra ensinar. Acho que dá pra usar isso na temática ambiental também. Existem jogos que te forçam a aprender conceitos pra avançar nas fases, e isso pode ser levado além do jogo.

Entrevistado – 21:42:

Tem vários jogos sendo usados como ferramenta educacional. A gamificação da educação tá aí. Então sim, acho que funciona.

Entrevistadora – 21:43:

O que faria você querer jogar um jogo com essa temática? O que te atrairia?

Entrevistado – 21:43:

Primeira coisa que chama atenção é o gráfico. Não precisa ser realista ou inovador, mas tem que atrair visualmente. Depois vem a mecânica. Já joguei vários jogos que me prenderam só por conta de uma mecânica diferenciada. Às vezes o visual nem era bom, mas a jogabilidade era tão bem feita que me prendeu. Mas muitas vezes alguém precisa me apresentar essa mecânica, porque só vendo por cima o jogo não me atrai.

Entrevistadora – 21:45:

Você acha que um jogo com essa temática pode impactar sua forma de pensar ou agir?

Entrevistado – 21:45:

Acho que sim. Um jogo pode fazer a gente refletir e até mudar a forma de pensar. Influenciar o comportamento também. Acredito nisso, sim.

Fechamento**Entrevistadora – 21:46:**

Pra finalizar: tem algum comentário ou algo que surgiu durante a entrevista e que você acha interessante compartilhar?

Entrevistado – 21:46:

Pensando aqui... Quando a gente fala de jogo com sustentabilidade, a primeira coisa que me vem é um viés educacional — e, de certa forma, infantilizado, voltado pra crianças.

Entrevistadora – 21:46:

Pode ser também, mas o foco aqui é outro. A ideia é mais conscientizar, fazer refletir, com uma abordagem mais madura. O público é de 15 a 29 anos.

Entrevistado – 21:47:

Sim, entendi. Eu falei isso porque automaticamente, quando penso em jogo + sustentabilidade, já imagino algo bem educativo, quase infantil. Mas se for com uma abordagem mais madura, acho bem interessante.

Entrevistado – 21:48:

Talvez com a mensagem de forma mais sutil, mas ainda assim presente. Achei legal a ideia de sair do modelo infantilizado. Me interessaria mais.

Entrevistadora – 21:48:

Sim, porque temos muitos exemplos voltados para crianças, mas as decisões que impactam o meio ambiente hoje estão nas mãos de quem já está atuando na sociedade.

Entrevistado – 21:49:

Verdade.

Entrevistadora – 21:49:

Bem, acho que é isso. Obrigada por participar da entrevista!

Entrevistado – 21:49:

É isso. Agradeço a oportunidade de conversar sobre esse assunto.

Anexo 3 - Transcrição – Entrevista # 01 (E - 01)

Data: 27/06/2025

Local: Virtual

Entrevistadora:

Boa tarde. Meu nome é Gabriele. Você vai participar de uma entrevista para uma pesquisa com usuários, com foco acadêmico, para o desenvolvimento de um jogo

interativo com a temática de sustentabilidade voltado para jovens. Você já leu e assinou o TCLE, certo? Qualquer coisa, é só me avisar, ok? Podemos começar falando um pouquinho sobre você: sua idade, gênero, e, se quiser, seu nome.

Entrevistado:

Meu nome é X. Tenho 23 anos, gênero masculino. Sou estudante de teatro, mas já tentei outras duas graduações. Acho que é isso.

Entrevistadora:

Ok. Vou começar as perguntas sobre a temática de jogos. Você costuma jogar? E, se sim, com qual frequência? Pode dizer mais ou menos se joga todos os dias ou algumas vezes por semana?

Entrevistado:

Sim, costumo jogar bastante. Nas últimas semanas, por conta do feriado, provavelmente passei mais de 8 horas por dia jogando.

Entrevistadora:

Mas, em geral, joga diariamente? Ou algumas vezes por semana?

Entrevistado:

Diariamente. Em média, umas duas horas por dia.

Entrevistadora:

Quais tipos de jogos você gosta de jogar e por quê?

Entrevistado:

Atualmente, só jogo dois gêneros: MOBA e RPG. Gosto de MOBA porque exige estratégia e também por causa do personagem que eu jogo. Além disso, posso jogar com um amigo, o que torna mais divertido. Já o RPG eu gosto por conta da sensação de progressão — montar um personagem, torná-lo forte. Essa evolução me atrai bastante.

Entrevistadora:

E o que você acha mais atrativo em um jogo?

Entrevistado:

Especificamente pra mim, o jogo precisa ter personagens bonitos e uma estética agradável. Não consigo jogar jogos que, na minha opinião, são feios. Além disso, preciso que o jogo seja dinâmico. Não costumo jogar jogos muito lentos.

Entrevistadora:

Você já jogou algum jogo com temática ambiental ou sustentável? Se sim, como foi sua experiência?

Entrevistado:

Sim. A maioria era jogo de perguntas e respostas, testando conhecimentos. Mas também joguei alguns sci-fi que abordavam questões ambientais de forma interessante — do tipo: se não cuidarmos da Terra, o mundo acaba em apocalipse. Isso te faz refletir.

Entrevistadora:

E você gostou da experiência?

Entrevistado:

Sim. Eu adoro conhecimento, então a parte de perguntas e respostas foi bem legal. E os jogos sci-fi trazem visões interessantes sobre o futuro, com problemas causados por negligência ambiental, armas biológicas, avanço tecnológico... Achei bem interessante.

Entrevistadora:

O que faria você jogar um jogo com essa temática?

Entrevistado:

Acho que seria uma boa história, com significado. Algo que não seja só “joguei por jogar”, mas que me faça pensar. Na jogabilidade, algo dinâmico. Apostar no simples muitas vezes é o melhor, porque muitos jogos hoje tentam inovar, mas têm muitos bugs. Então: uma gameplay boa, simples, mas bem feita, e uma história bem trabalhada.

Entrevistadora:

E gráficos?

Entrevistado:

Gráficos são interessantes, mas existem vários estilos. Por exemplo, o Minecraft não tem os melhores gráficos, mas é divertido porque tem muito conteúdo. Então, o conteúdo é mais importante que os gráficos pra mim.

Entrevistadora:

O que vem à sua cabeça com as palavras “meio ambiente” ou “sustentabilidade”?

Entrevistado:

Educação. Me lembro de uma entrevista engraçada com uma menina falando sobre reciclagem. Mas, falando sério, penso em educação como base. Conheci uma pessoa que aprendeu sobre separação de lixo na escola, levou isso pra casa, e a família adotou. Isso mostra como a escola é importante — e a família também.

Entrevistadora:

Você possui algum engajamento com causas ambientais? Se sim, por quê?

Entrevistado:

Confesso que não tenho muito engajamento. Não acompanho política ambiental, por exemplo. Mas tento fazer minha parte: não jogo lixo na rua, separo o lixo, economizo água. Também assino abaixo-assinados quando vejo.

Entrevistadora:

Você já participou de alguma ação ambiental? Se sim, como foi a experiência?

Entrevistado:

Não diretamente. Mas na escola tivemos muitos projetos sobre o tema. E hoje, quando vejo um abaixo-assinado, tento ajudar.

Entrevistadora:

Onde você mais aprendeu sobre essa temática? E como você avalia a qualidade desse conhecimento?

Entrevistado:

Na escola, sem dúvidas. Lembro de aprender a escovar os dentes e tomar banho ao mesmo tempo, por exemplo, pra economizar água. Também aprendi a usar balde em vez de mangueira — levo isso pra vida. Mas reconheço que minha escola era

particular, com um projeto voltado pra isso. Sei que nem todo mundo tem essa base. Depois da escola, senti falta desse tipo de conteúdo. Antes se falava mais sobre isso.

Entrevistadora:

Você acompanha a temática ambiental nas redes sociais ou outras mídias?

Entrevistado:

Sim. Sigo páginas de artesanato sustentável, gosto de fazer coisas com material reciclado. Também recebo notícias pelo algoritmo, então acabo acessando conteúdos sobre o tema, além de ver abaixo-assinados por lá.

Entrevistadora:

Você acha que jogos podem ajudar a ensinar e conscientizar sobre meio ambiente e sustentabilidade entre jovens?

Entrevistado:

Com certeza. Jogos são uma das maiores influências hoje. E não é como dizem que jogo de tiro faz alguém atirar — não é isso. Mas jogos influenciam, sim. A gente é o que consome. Um jogo que fala de responsabilidade ambiental pode nos fazer entender, refletir e até agir de forma diferente. E como jovens perdem o suporte da escola ao crescer, jogos podem preencher essa lacuna.

Entrevistadora:

O que faria um jogo sobre meio ambiente atrair você?

Entrevistado:

História e gameplay. Mas o conteúdo é o mais importante. Precisa ser bem feito, bem lapidado. Sustentabilidade é coisa séria. Um jogo sobre isso precisa tratar o assunto com seriedade. Se for mal feito ou incoerente, perde o valor.

Entrevistadora:

Você acha que jogar um jogo com essa temática poderia impactar sua forma de agir ou pensar?

Entrevistado:

Com certeza. Se o jogo mostra, por exemplo, que o mundo pode virar um lixão, eu vou refletir. Não quero morar num lixão, então vou repensar minhas atitudes.

Entrevistadora:

Pra finalizar: tem algum comentário que gostaria de fazer? Algo que surgiu durante a entrevista e acha relevante?

Entrevistado:

Achei muito interessante essa proposta de jogos sobre sustentabilidade. Era mais falado antigamente, e precisamos voltar a discutir o tema. Sustentabilidade é chave para evoluir como país, melhorar a qualidade de vida. Tem gente que joga lixo em terreno baldio por falta de instrução — não sabem que isso contamina, que atrai vetores de doenças. Informações assim, passadas de forma divertida e acessível, como em um jogo, podem ter impacto real. Jogos acessíveis podem ajudar jovens a entender que têm direitos, como ao saneamento básico. Isso gera um efeito dominó positivo na sociedade.

Entrevistadora:

Obrigada por participar dessa entrevista.

Entrevistado:

Obrigado você. Foi um prazer.

Anexo 4 - Transcrição - Entrevista # 02 (E - 02)

Data: 25/06/2025

Local: Virtual

Entrevistadora:

Boa noite. Meu nome é Gabriele. Você vai participar de uma entrevista para uma pesquisa com usuários, com foco acadêmico, para o desenvolvimento de um jogo interativo com a temática de sustentabilidade, voltado para jovens de 15 a 29 anos.

Você já me retornou o TCLE, tudo certo. Qualquer coisa, pode falar comigo a qualquer momento. Podemos começar com você falando um pouco sobre você, se quiser compartilhar?

Entrevistado:

Meu nome é X. Tenho 26 anos. Sou formada em Design Gráfico. Atualmente, não trabalho na área.

Entrevistadora:

Você costuma jogar? E, se sim, com que frequência?

Entrevistado:

Sim, algumas vezes.

Entrevistadora:

Você consegue dizer se é por dia, duas vezes por dia ou três vezes por semana, mais ou menos?

Entrevistado:

Às vezes eu acabo jogando, mas de forma intercalada. Um dia eu jogo muito e, no outro, acabo não jogando tanto.

Entrevistadora:

Quais tipos de jogos você gosta de jogar e por quê?

Entrevistado:

Geralmente, eu jogo jogos digitais, porque é onde eu acabo tendo mais pessoas para jogar comigo.

Entrevistadora:

O que é mais atrativo para você em um jogo? Gráfico, narrativa, exploração, multiplayer...?

Entrevistado:

Acredito que, para mim, seja o multiplayer. Mas a narrativa também é importante. Eu não me interesso muito por gráficos. Então acho que, se dá para jogar com outras pessoas e é um jogo com boa narrativa ou jogabilidade, isso me convence.

Entrevistadora:

Você já jogou algum jogo com temática ambiental ou sustentável? E, se sim, como foi a experiência?

Entrevistado:

Pelo que me lembro, acho que nunca joguei um jogo assim. Tinha um jogo, quando eu era criança, que eu era extremamente obcecada. Era um joguinho muito simples, sobre coelhinhos que iam para uma ilha e tinham que resolver problemas climáticos de lá, sabe? Eu era muito obcecada por esse jogo. Era bem simples, o gráfico era bem fraquinho, mas eu achava a coisa mais incrível do mundo.

Entrevistadora:

O que faria você jogar um jogo com essa temática?

Entrevistado:

Talvez personagens legais, não sei... Acho que seria isso mesmo. Personagens interessantes, exploração... Se tivesse como jogar com outras pessoas, seria ótimo. Mas, se fosse de um jogador só, também acho que seria legal. Interessante para mim.

Entrevistadora:

Agora, mais voltada para a temática de meio ambiente e sustentabilidade: o que vem à sua cabeça com essas palavras?

Entrevistado:

É que só vem coisa ruim na minha cabeça... Em decorrência da produção exacerbada de coisas que não vão servir — tipo roupas, plásticos, enfim —, produção de muito lixo. Isso que me vem à cabeça quando falam em sustentabilidade. Porque, às vezes, parece que é só um discurso vazio, sabe? Eu não sei como explicar direito.

Entrevistadora:

Como se fosse uma fachada?

Entrevistado:

É.

Entrevistadora:

E “meio ambiente”? Algo vem à mente?

Entrevistado:

Um lugar muito tranquilo... sei lá, cheio de animais, sabe? Quer dizer, não necessariamente tranquilo — às vezes pode ser selvagem.

Entrevistadora:

Você possui algum engajamento com causas ambientais? E, se sim, quais?

Entrevistado:

Não, mas eu gostaria.

Entrevistadora:

Você já participou de alguma ação ambiental? Se sim, como foi a experiência?

Entrevistado:

Não, nunca participei.

Entrevistadora:

Onde você mais aprendeu sobre a temática? E você pode avaliar a qualidade desse conhecimento?

Entrevistado:

Foi mais pela vivência com as pessoas. Eu diria que foi bom até certo ponto. Porque, às vezes, um conhecimento que eu tinha em um lugar acabava batendo de frente com outro. Era como se uma coisa que eu aprendesse desmentisse, entre aspas, a outra. Então, acho que foi relativamente bom. Eu acabo não pesquisando sobre isso, mas as informações chegam até mim.

Entrevistadora:

Você acompanha essa temática nas redes sociais ou outras mídias? E, se sim, quais assuntos costumam aparecer?

Entrevistado:

Questões como queimadas no Brasil — isso aparece sempre, infelizmente. Na Amazônia, por exemplo. Também vejo coisas sobre enchentes, pessoas perdendo

casas por causa de deslizamentos... São problemas que acabam acarretando outros, tanto no meio ambiente quanto na vida das pessoas que vivem nesses locais.

Entrevistadora:

Você acha que jogos podem ajudar a ensinar e conscientizar sobre o meio ambiente e sustentabilidade entre pessoas de 15 a 29 anos? E, se sim, por quê?

Entrevistado:

Acredito que sim. Que jogos podem ensinar alguma coisa de forma didática, interativa e divertida.

Entrevistadora:

O que faria um jogo sobre o meio ambiente atrair você para começar a jogar?

Entrevistado:

Acredito que, nesse tipo de jogo, o que me atrairia seria a ambientação — a questão das cores, sabe? Provavelmente teria muita coisa da natureza, né? Já que é um jogo sobre sustentabilidade e meio ambiente. Com certeza, isso me atrairia.

Entrevistadora:

Você acha que um jogo com essa temática poderia impactar sua forma de agir ou pensar?

Entrevistado:

Acho que sim.

Entrevistadora:

Agora, para finalizar: você teria algum comentário ou algo que surgiu na sua cabeça e acha que pode ser relevante mencionar?

Entrevistado:

Acho que não.

Entrevistadora:

Ok, obrigada por participar da entrevista.

Entrevistado:

Por nada. Eu que agradeço por ter sido escolhida.

Anexo 5 - Transcrição - Entrevista # 03 (E - 03)

Data: 30/06/2025

Local: Virtual

Entrevistadora:

Bom dia. Meu nome é Gabriele. Você vai participar de uma entrevista para uma pesquisa com usuários com foco acadêmico, voltada ao desenvolvimento de um jogo com a temática de sustentabilidade entre jovens. Você já me retornou o TCLE, tudo certo. Qualquer coisa pode me interromper. Para começar, você poderia me contar um pouco sobre você, se quiser?

Entrevistado:

Certo. Eu sou designer gráfica, tenho 26 anos, trabalho com UX/UI. Sou sudestina, capixaba, mas vivo no Nordeste há mais de 10 anos. Tenho um relacionamento estável com outra mulher. Acho que isso é o mais relevante.

Entrevistadora:

Ok. Vou começar com perguntas sobre a temática de jogos. Você costuma jogar? E, se sim, com qual frequência?

Entrevistado:

Eu jogo todo dia. Mas depende do jogo, né? Jogos casuais rápidos como Sudoku, quebra-cabeça online, Termo, aquele jogo de adivinhar palavras online, eu jogo todo dia. Com um pouco menos de frequência, eu jogo jogos com meus amigos, principalmente multiplayer, como jogos de tabuleiro ou online. Aí é uma vez por semana, mais ou menos. Já sozinha, jogos digitais mesmo, eu jogo mais raramente, talvez duas vezes por mês.

Entrevistadora:

E, desses jogos, quais tipos você gosta de jogar e por quê?

Entrevistado:

Os jogos que eu mais jogo são os que me conectam com meus amigos, com minha parceira... enfim, jogos com função social. Para esses, eu prefiro que sejam simples,

que não exijam muita concentração, para podermos conversar enquanto jogamos. Quando estou jogando sozinha, gosto muito de *visual novel*, jogos baseados em histórias. Também gosto de dungeon-like, tipo *The Binding of Isaac*. Não sei explicar bem o gênero além desse exemplo, mas é o meu preferido.

Entrevistadora:

O que mais te atrai em um jogo?

Entrevistado:

Acho que em primeiro lugar a narrativa, principalmente porque gosto de *visual novel*. A jogabilidade é bem secundária nesse tipo de jogo, é como se fosse um filme ou livro interativo, com escolhas. Depois da narrativa, acho que a temática da narrativa e, em seguida, o visual. A jogabilidade vem por último, mas isso muda se o jogo não for uma *visual novel*.

Entrevistadora:

Você já jogou algum jogo com temática ambiental ou sustentável? Se sim, como foi a experiência?

Entrevistado:

Eu lembro de um jogo em CD que joguei quando criança, mas não lembro o nome. Acho que ele nem era tão ecológico, mas tinha uma pegada educativa com conteúdos de química básica, numa proposta bem lúdica. Também me lembro de mini games infantis com conteúdos bem simples, tipo aprender qual cor corresponde a cada material reciclável. Era algo bem didático mesmo.

Entrevistadora:

O que faria você jogar um jogo com essa temática hoje?

Entrevistado:

A narrativa, com certeza. Eu gosto de jogos baseados em história. E acho que, para adultos, a temática ambiental precisa ir além do básico. A gente já sabe que é bom fechar a torneira, separar o lixo. O jogo precisaria trazer uma crítica mais profunda, ao capitalismo, à indústria, ao agronegócio... Porque não é individualmente que vamos resolver. Então, um jogo com essa temática teria que provocar reflexão, tocar em questões maiores.

Entrevistadora:

Quando se fala em meio ambiente ou sustentabilidade, o que vem à sua cabeça?

Entrevistado:

Tristeza. Uma sensação de desesperança. Sinto que essas pautas foram cooptadas por empresas. Sustentabilidade hoje parece uma palavra vazia. Por exemplo, a maioria dos plásticos que usamos é reciclável, mas não é reciclada. A ideia de reciclagem virou desculpa para continuarmos consumindo sem culpa. Tem até uma história na UFES, onde tinham lixeiras coloridas, mas tudo era recolhido pelo mesmo caminhão. É tudo muito falso. Por isso que, para mim, um jogo ambientalista teria que fazer uma crítica forte, senão vira mais do mesmo.

Entrevistadora:

Você possui engajamento com causas ambientais? Se sim, por quê?

Entrevistado:

Não sou ativista. Não participo de coletivos nem nada assim. Em parte porque é difícil encontrar grupos realmente interessantes por aqui. Existe um grupo ecossocialista chamado Ecoar, mas não tem núcleo em Sergipe. E também porque acabo me dedicando mais ao feminismo. Mas no dia a dia, por exemplo, sou vegetariana, tento reduzir minha pegada, mesmo sabendo que o impacto é pequeno.

Entrevistadora:

Você já participou de alguma ação ambiental? Como foi a experiência?

Entrevistado:

Já participei de gincanas de coleta de lixo na praia, de um evento de reflorestamento do manguezal aqui em Aracaju, e também de uma ação de doação de papel para cooperativas de reciclagem. Foram eventos legais, envolventes, mas participei mais porque meus amigos estavam envolvidos. Foi bom, mas sempre com aquele pensamento de que não estamos mudando o mundo de verdade. Inclusive, o reflorestamento foi financiado por uma empresa grande da região, o que levanta questões, né?

Entrevistadora:

Onde você mais aprendeu sobre a temática? Você avaliaria a qualidade desse conhecimento como superficial ou bom?

Entrevistado:

Principalmente na escola. Acho que nossa geração (dos 20 aos 30) cresceu ouvindo sobre aquecimento global, campanhas educativas, revistas, TV. Aprendi muita coisa, mas tudo de forma bem superficial. Hoje, me considero levemente bem informada — em parte porque tenho uma amiga advogada que trabalha com direito ambiental e sempre compartilha coisas comigo. Isso me dá uma visão mais profunda que eu não tinha antes.

Entrevistadora:

Você acompanha essas temáticas nas redes sociais ou em outras mídias? E, se sim, sobre quais assuntos?

Entrevistado:

Nas redes sociais, bem pouco. Sigo páginas sobre vegetarianismo, e às vezes esses conteúdos esbarram em questões ambientais, como os malefícios da indústria da carne. Também recebo informações da minha amiga pelo WhatsApp. Então, indiretamente, sim.

Entrevistadora:

Você acha que os jogos podem ajudar a ensinar e conscientizar sobre meio ambiente e sustentabilidade para jovens entre 15 a 29 anos? Se sim, por quê?

Entrevistado:

Com certeza. Acho que quanto mais jovem, mais fácil de influenciar. Com 15 anos, por exemplo, eu assisti a um documentário chamado *A Carne É Fraca*, e isso me fez virar vegetariana na época. Então acredito muito que a mídia influencia. Um jogo pode fazer o mesmo com adolescentes, principalmente por ser mais imersivo e divertido que um documentário.

Entrevistadora:

O que faria um jogo sobre meio ambiente atrair você para começar a jogar?

Entrevistado:

Uma boa narrativa, com temas profundos. Acho interessante quando histórias mostram o impacto de questões globais a partir de experiências pessoais. Se o jogo mostrasse, por exemplo, como uma pessoa é afetada por um problema ambiental, acho que isso geraria mais conexão e envolvimento. Lembrei de um jogo que eu jogava chamado *Burger Tycoon*, que parecia uma crítica ao fast food — com funcionários exaustos, clientes obesos e pastagens sendo destruídas. Mas não havia personagens com os quais você se conectasse. Isso tornava a crítica mais distante. Então, para mim, envolver o jogador emocionalmente é essencial.

Entrevistadora:

Você acha que um jogo com essa temática poderia impactar sua forma de agir ou pensar?

Entrevistado:

Acho difícil, porque já me considero alguém que faz o possível, e já me dedico a outras causas como o feminismo. Mas acho que poderia me informar mais, me preocupar mais. Então, talvez um jogo apresentasse novas questões e me fizesse refletir mais. Especialmente para quem nunca pensou sobre isso antes, acredito que pode impactar sim.

Entrevistadora:

Para encerrar, você tem algum comentário ou algo que surgiu durante a entrevista que acha que pode ser relevante?

Entrevistado:

Lembrei de um jogo da PETA que era online, de culinária, mas com cenas bem fortes, tipo depenar frango com cara de sofrimento. Era chocante de propósito, mas acho que isso não funciona. Quem não se importa vai achar engraçado. E quem se importa pode achar de mau gosto. Acho que o caminho não é chocar, é envolver primeiro, depois, sim, pode mostrar algo mais impactante.

Entrevistadora:

Muito obrigada por participar.

Entrevistado:

De nada!