Aplicando Gamificação na Sustentabilidade.

Autor(res)

Thiago Augusto Alves
Charles Wellington De Oliveira Fortes
Eduardo Vieira De Oliveira
Michelle Dos Santos Farias
Samara Da Silva Vital
Jean Carlos Almeida Araujo
Júlio César Da Silva
Ivan Fontainha De Alvarenga
Leila Jane Brum Lage Sena Guimarães

Categoria do Trabalho

Trabalho Acadêmico

Instituição

FACULDADE ANHANGUERA

Introdução

A sustentabilidade, enquanto pilar essencial para a preservação ambiental e equidade social, enfrenta um obstáculo persistente: a dificuldade em engajar indivíduos em práticas cotidianas sustentáveis. Nesse cenário, estratégias inovadoras tornam-se cruciais para superar a apatia ou resistência frente a processos percebidos como tediosos, como a reciclagem ou o consumo consciente. A gamificação emerge, então, como uma ferramenta promissora, ao transpor elementos lúdicos para contextos não jogáveis. O caso da Rolighetsteorin (2009), que reinventou estações de reciclagem como arcades, ilustra como a criatividade pode redefinir o engajamento, sugerindo que a solução para desafios ambientais pode residir na reconexão entre tecnologia, ludicidade e comportamento humano.

Objetivo

Apresentar brevemente os conceitos de gamificação e sustentabilidade, explorando como a primeira pode ser aplicada à segunda por meio de recursos como recompensas, competição e interatividade. Como exemplo, destaca-se o Bottle Bank Arcade, que transformou coletores de garrafas em máquinas de arcade, onde usuários ganham pontos ao reciclar, associando a ação ambiental à diversão.

Material e Métodos

Este estudo configura-se como uma investigação bibliográfica de natureza exploratória, cujo objetivo é analisar as relações dialógicas estabelecidas pela gamificação no contexto da sustentabilidade. Metodologicamente, baseia-se na seleção, análise e interpretação de materiais textuais e documentais relevantes para a temática. A expectativa é que a organização sistemática dos dados referentes aos processos de gamificação, aliada aos

fundamentos teóricos das tecnologias aplicadas à sustentabilidade possibilite uma compreensão mais aprofundada.

Resultados e Discussão

Um dos maiores desafios da sustentabilidade pode ser considerado a motivação para o engajamento das pessoas. A gamificação tem como um de seus elementos promover a motivação
A gamificação surge como a incorporação de mecanismos típicos de jogos em situações não lúdicas. Isso porque a mesma não equivale a criar um jogo, mas utilizar componentes de jogos para solucionar desafios ou tornar atividades repetitivas mais engajadoras (VIANNA et al., 2013). Sakalasooriya (2021) define sustentabilidade como o uso equilibrado, justo e racional de recursos naturais, visando suprir demandas das gerações atuais e futuras, assegurando qualidade de vida social.Ao alinhar estes dois conceitos, é possível elaborar estratégias para incentivar práticas sustentáveis. Um exemplo é a Rolighetsteorin (2009), que propõe a transformação de estações de coleta de recicláveis em arcades, onde pessoas ganham pontos ao depositar garrafas nos locais corretos. Essa proposta tornou o processo uma experiência divertida

Conclusão

Diante dos desafios, a gamificação revela-se não apenas uma estratégia eficaz, mas uma ponte entre a urgência ambiental e a natureza humana. Ao transformar tarefas rotineiras em atividades interativas, como demonstrado pela Rolighetsteorin (2009), ela potencializa a adesão a práticas sustentáveis, tornando-as mais gratificantes. Essa abordagem ressalta que a sustentabilidade não depende apenas de políticas ou tecnologias, mas também da capacidade de inspirar mudanças comportamentais.

Referências

VIANNA, Y.; VIANNA, M.; MEDINA, B.; TANAKA, S.. Gamification Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV, 2013.

Rolighetsteorin. Bottle Bank Arcade - TheFunTheory.com - Rolighetsteorin.se. Youtube. 15 Out. 2009. 1:36 min .Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=zSiHjMU-MUo&ab_channel=Rolighetsteorin.

Sakalasooriya, N. (2021). Conceptual Analysis of Sustainability and Sustainable Development. Open Journal of Social Sciences, 9, 396–414. Disponivel : https://doi.org/10.4236/jss.2021.93026 .