

Uma Análise do Engajamento da Geração Alpha em Jogos Digitais

Title: An Analysis of Generation Alpha's Engagement in Digital Games

Isadora Cristina Boschetti Ohata

¹Pós Produção Executiva Criativa – Faculdade Méliès
Caixa Postal 04029-200 – São Paulo – SP – Brasil

²Creative Executive Production Postgraduate Program – Méliès College
São Paulo, Brazil.

ohata.isa@gmail.com

Resumo: A Geração Alpha cresce em um mundo cada vez mais conectado e interativo, onde os jogos digitais vão além do entretenimento, influenciando a forma como eles se comunicam, aprendem e constroem sua identidade. Por isso, compreender o impacto dos sistemas de progressão como recompensas, níveis e desbloqueios no engajamento dessa geração é essencial para o desenvolvimento de jogos e experiências mais eficazes. Objetivo: O objetivo desta pesquisa é entender como os sistemas de progressão em jogos podem ser estruturados para aumentar o interesse e a motivação da Geração Alpha, levando em consideração suas características cognitivas, emocionais e interativas. Metodologia: Esta pesquisa adota uma abordagem qualitativa e teórica, baseada na análise de obras importantes sobre design de jogos, motivação e usabilidade, incluindo títulos como The Art of Game Design (Schell), Reality is Broken (McGonigal), a Self-Determination Theory (Deci & Ryan), Flow aplicado ao design de jogos digitais (Jenova Chen, 2006–2020) e The Gamer's Brain (Hodent). Os conceitos foram organizados em temas que cruzam design, experiência do usuário (UX) e o comportamento típico da Geração Alpha. Resultados Esperados: Espera-se identificar quais componentes dos sistemas de progressão ajudam a manter o jogador imerso no estado de flow e motivado de forma intrínseca, além de sugerir diretrizes para criar esses sistemas com foco em crianças e pré-adolescentes. A pesquisa pretende fornecer orientações práticas para o desenvolvimento de jogos e experiências gamificadas focadas nessa faixa etária.

Palavras-chave: Geração Alpha, Sistemas de progressão em jogos, Engajamento digital infantil, Game design motivacional, Experiência do jogador.

1. Introdução

Entender como as novas gerações se comportam no mundo digital virou algo super essencial para quem trabalha com design de jogos, educação e mídias interativas. Vivemos num mundo onde as experiências online moldam totalmente como a gente aprende, se expressa e se conecta com os outros. Então, investigar como as crianças lidam com sistemas de progressão nos jogos não só revela tendências de consumo, mas também mostra essas bases cognitivas e emocionais que vão influenciar o futuro da comunicação digital.

A infância no século XXI acontece em meio a telas e conexões o tempo todo, e isso acaba influenciando desde cedo a forma como as crianças enxergam o mundo, aprendem e se relacionam. A Geração Alpha, nascida a partir de 2010, já cresce rodeada por celulares, tablets e uma variedade enorme de plataformas interativas. Cresceram imersos

no digital desde muito cedo, por isso são vistos como a primeira geração que realmente nasceu dentro da tecnologia, lidando com ela de um jeito totalmente espontâneo e constante. Pra esses jovens, os jogos são espaços que incentivam a comunicação, o aprendizado e a construção da identidade.

Crescer em um ambiente sempre conectado influencia diretamente a forma como essa geração entende o mundo. Vídeos curtos, plataformas cheias de elementos de jogo, assistentes virtuais e games super responsivos fazem parte do dia a dia deles, o que acaba formando uma expectativa bem natural por respostas rápidas, experiências personalizadas e interações o tempo todo. Diferentemente das gerações anteriores, que adotaram a tecnologia aos poucos, a Geração Alpha cresce entendendo o digital como uma extensão natural do próprio cotidiano.

Nesse contexto, os sistemas de progressão que ocorrem nos jogos, como: níveis, conquistas, itens desbloqueáveis e recompensas, são fundamentais para reter a atenção dos jogadores. Esses mecanismos mostram o quanto já foi conquistado, ajudando a dar sentido ao que foi feito. Como essa geração está habituada a processar estímulos constantes e respostas imediatas, os sistemas de progressão estruturam suas expectativas, sinalizam o que está por vir e motivam que permaneçam engajados no jogo.

Pergunta de pesquisa: de que maneira os sistemas de progressão em jogos influenciam a motivação e o envolvimento dos jogadores da Geração Alpha?

Objetivo: analisar, a partir de diferentes perspectivas, se os sistemas de progressão conseguem impulsionar a motivação, aumentar a retenção e fortalecer a sensação de competência entre jovens jogadores. Além disso, o estudo busca oferecer sugestões de design que possam ser aplicadas tanto em jogos quanto em outras experiências gamificadas.

Relevância: essa investigação é valiosa para designers, produtores e educadores, pois permite adaptar as mecânicas de progressão às características cognitivas e emocionais da Geração Alpha, assegurando um equilíbrio entre metas claras, feedback imediato e opções de personalização.

2. Metodologia

Esta pesquisa é qualitativa e de caráter teórico, construída a partir de uma revisão bibliográfica aprofundada. Para compreender como o design dos jogos influencia o interesse dos jovens, foram selecionados autores que oferecem bases distintas e complementares. Entre eles estão Deci e Ryan, que investigam a motivação interna; Schell, que aborda fundamentos de design e sistemas de progressão; McGonigal, que discute propósito e engajamento no contexto dos jogos; Jenova Chen, que expandiu o conceito tradicional de flow ao propor que esse estado não é fixo, mas resulta de um ajuste dinâmico entre desafio e habilidade, o que se conecta diretamente aos sistemas de progressão. O conceito original de flow envolve um estado de imersão profunda quando habilidades e desafios estão em equilíbrio e a contribuição de Chen acrescenta a ideia de zonas múltiplas e adaptativas de flow dentro da experiência de jogo. Também foram considerados os trabalhos de Hodent, que relaciona cognição ao design da experiência; Gee, que analisa a aprendizagem por meio dos jogos; e Preece, Rogers e Sharp, referências importantes na área de design de interação.

O estudo concentra-se em temas que envolvem a motivação, a usabilidade, o design de progressão e o comportamento da Geração Alpha. Com essa base, a pesquisa analisa as estratégias aplicadas em jogos digitais populares entre esse público, oferecendo uma análise crítica.

3. Game design como linguagem

Os videogames são mais do que narrativa ou visual, são sistemas interativos que geram experiências, valores e comportamentos. O game design cria uma linguagem única com a qual o jogador interage continuamente, organizando componentes como desafios, recompensas, progressão, regras e feedbacks. A linguagem vai além de uma simples sequência de palavras; ela é a ação, a decisão e as consequências que surgem durante o jogo, estabelecendo uma conexão viva e dinâmica entre o jogador e o sistema.

James Paul Gee (2003) argumenta que os jogos são, de fato, ambientes de aprendizado e desenvolvimento de letramento, porque eles não ensinam nada da maneira tradicional, ou seja, apenas falando ou mostrando como se faz. Eles mergulham o jogador em uma experiência prática, em que ele aprende fazendo. Para ele, jogar é uma forma de entender o mundo: ao avançar no jogo, o jogador testa, erra e acerta, decifrando as “mensagens” que o sistema oferece. Gee também ressalta que “os videogames funcionam essencialmente como espaços em que os jogadores são convidados a resolver problemas, experimentar diferentes estratégias, formular hipóteses e aprender na prática” (Gee, 2003, p. 34).

Hoje em dia, o game design funciona quase como uma narrativa viva, onde as regras e mecânicas do jogo não estão lá só por estar, mas para comunicar intenções, guiar o jeito que o jogador age e abrir espaço para várias interpretações. A Jane McGonigal, em 2011, ressaltou que jogos bem feitos trazem metas claras, desafios que realmente interessam e recompensas que fazem sentido, tudo isso ajuda a criar um sentimento de propósito e pertencimento para quem joga. Por isso, a comunicação nos jogos vai muito além do visual ou do som, ela toca o emocional e motiva, especialmente quando pensamos em públicos mais jovens, como a Geração Alpha.

Quando pensamos no game design como uma linguagem, percebemos que cada escolha feita dentro do jogo carrega uma mensagem importante: mostra o que é valorizado, o que fica de lado, o que é recompensado e o que pode ser punido. Essas decisões criam estruturas capazes de moldar a forma como crianças e pré-adolescentes veem o mundo, fazem conexões e aprendem novos comportamentos enquanto crescem. Portanto, são os sistemas de progressão, que dão significado à jornada do jogador, transformando o caminho dentro do jogo em uma experiência com propósito.

4. Jogos como ferramenta de comunicação com públicos jovens.

Além de divertir, os jogos digitais têm ganhado espaço como um meio de comunicação ativo entre os jovens e, em alguns casos, até funcionam como uma espécie de nova rede social. Para públicos como a Geração Alpha, acostumados à interatividade e ao retorno imediato, os jogos oferecem uma linguagem simples e eficiente para transmitir conceitos, estabelecer conexões e promover o engajamento. A escritora Jane McGonigal (2011) destaca que jogos bem elaborados despertam emoções positivas e um senso de propósito.

Um pouco diferentemente das mídias tradicionais, os jogos proporcionam ao jogador a oportunidade de participar da criação da experiência, tornando a comunicação mais interativa, personalizada e emocional. Esse aspecto é fundamental para os jovens que buscam autonomia, respostas rápidas e liberdade de decisão. Em vez de simplesmente receber mensagens, eles experimentam hipóteses, fazem escolhas e enfrentam consequências diretas, estabelecendo um tipo de interação dinâmica entre o jogador e o sistema.

Para a Geração Alpha, acostumada a transitar entre vídeos curtos, redes sociais e plataformas gamificadas, o jogo digital não apenas se comunica com eles; é a própria forma de comunicação. Utilizar os jogos como instrumento de comunicação com esse público requer uma compreensão profunda de suas expectativas, seu ritmo e sua maneira de perceber o mundo, além de converter tudo isso em uma experiência interativa que faça sentido. Essa abordagem permite que os jogos se tornem não apenas uma forma de entretenimento, mas também um meio eficaz de engajamento e aprendizado, alinhando-se às características e preferências dessa geração.

5. Sistemas de progressão e recompensas como linguagem de engajamento.

Os sistemas de progressão nos jogos digitais são muito mais do que recursos técnicos. Eles estruturam a forma como o jogador interpreta sua própria jornada e criam uma conexão emocional que guia comportamento, percepção de progresso e envolvimento. Por meio de níveis, recompensas, itens desbloqueáveis e conquistas, o jogo deixa evidente o avanço do jogador e, ao mesmo tempo, incentiva ações específicas. O sistema de progressão cria uma espécie de linguagem interna do jogo, capaz de dar significado às ações do jogador e tornar a experiência mais envolvente. Quando observamos esse quadro, a Geração Alpha, já habituada a estímulos rápidos, múltiplas tarefas simultâneas e retornos imediatos, enxerga nesses sistemas uma referência clara que organiza expectativas, indica próximos objetivos e reforça a sensação de continuidade. Como aponta Schell (2008), quando bem planejados, os sistemas de progressão oferecem direção e cadência, transformando ações aparentemente simples em passos concretos dentro da jornada do jogador.

Além disso, a Teoria da Autodeterminação, formulada por Deci e Ryan (2000), oferece um arcabouço consistente para entender os fatores que mantêm a motivação intrínseca ao longo da experiência. Quando necessidades psicológicas de autonomia, competência e relacionamento são atendidas, o jogador tende a persistir por mais tempo e a se envolver de forma mais profunda. Esses princípios aparecem de maneira clara no design de progressão. Escolhas que realmente importam, desafios calibrados para o nível do jogador, recompensas claras e espaços genuínos de interação social atuam diretamente sobre essas necessidades e ajudam a manter o engajamento ao longo do tempo. Schell (2008) reforça essa perspectiva ao demonstrar que sistemas de progressão bem estruturados têm a capacidade de converter ações rotineiras em processos contínuos de desenvolvimento e domínio dentro do jogo.

McGonigal (2011) amplia essa discussão ao mostrar que jogos bem construídos entregam sensações que nem sempre estão presentes no dia a dia, como propósito claro, sentimento de conquista e possibilidades reais de conexão social. Esses aspectos se tornam ainda mais importantes para a Geração Alpha, que costuma priorizar experiências dinâmicas, ajustáveis ao ritmo de cada um e alinhadas às formas de interação social que fazem parte do cotidiano digital dessa geração.

Isso estabelece um dos elementos mais importantes para decifrar a profundidade do envolvimento em jogos: o estado de flow, dentro da lógica de motivação, propósito e recompensa emocional, como abordado por McGonigal (2011). Esse conceito, que foi introduzido na psicologia para descrever estados de imersão e concentração em atividades desafiadoras, passou a ser utilizado de forma bastante abrangente no contexto dos jogos eletrônicos. O flow é aquele instante em que o jogador está imerso, com clareza nos objetivos, equilíbrio entre o que é desafiador e o que ele consegue fazer, e a sensação de estar sempre progredindo. Essa condição ajuda a explicar por que determinadas experiências mantêm o jogador motivado, concentrado e disposto a continuar explorando o sistema do jogo, como apontam estudos contemporâneos sobre experiência de jogador e design interativo.

Ao analisar o conceito de flow aplicado aos jogos digitais, o modelo mais adequado para essa discussão é o proposto por Jenova Chen no período entre 2006 e 2020. Em vez de compreender o flow como um ponto fixo de equilíbrio entre desafio e habilidade, Chen propõe que cada jogador possui sua própria Flow Zone. Essa zona representa diferentes tolerâncias para ritmo, dificuldade e complexidade, o que exige que o jogo ofereça múltiplos caminhos para que jogadores com perfis variados se mantenham engajados.

Representação visual de uma Zona de Flow, inspirada no conceito de Jenova Chen:

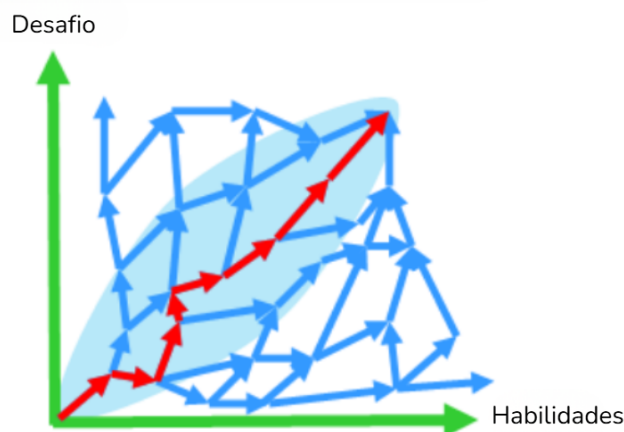


Figura 1 - Ajuste ativo do fluxo por meio de escolhas

Fonte: Adaptado de Chen (2020), a partir do conceito de Flow Zone e Ajuste Ativo de Fluxo.

Chen não trabalha com um único canal diagonal, ele trabalha com:

- Flow Zone ampliada;
- Variação individual de flow entre jogadores;
- Adaptação ativa e passiva da experiência;
- Cobertura ampla de flow.

Assim, o sistema de progressão deixa de ser estático e passa a operar como uma estrutura dinâmica que amplia as possibilidades de flow.

Chen apresenta dois mecanismos complementares que reforçam essa abordagem. O primeiro é o Passive Flow Adjustment, no qual o próprio jogo ajusta automaticamente o nível de desafio e o ritmo da experiência a partir das ações e respostas do jogador. O segundo é o Active Flow Adjustment, que oferece opções variadas e significativas para que o próprio jogador defina o ritmo da progressão. Esses mecanismos reduzem

frustrações, evitam o tédio e criam oportunidades frequentes de engajamento, principalmente em plataformas que exigem respostas rápidas e interação contínua.

Para a Geração Alpha, que cresce cercada por conteúdos de consumo rápido, recompensas instantâneas e interfaces que respondem quase no mesmo ritmo do usuário, esse tipo de construção se mostra particularmente eficiente. Elementos como sinais visuais imediatos, animações que celebram pequenas conquistas, efeitos sonoros que marcam o avanço e itens que se abrem conforme as escolhas feitas ao longo do percurso reforçam a percepção de competência e tornam o progresso claro. Esses recursos não apenas indicam o quanto o jogador avançou, mas funcionam como pequenas conquistas que sustentam ciclos contínuos de engajamento. Em ambientes digitais nos quais o jogador já espera algum tipo de retorno quase imediato, a falta de feedback rápido costuma gerar desânimo e até abandono da atividade, algo bastante comum quando não há estímulos suficientes para manter a motivação. Hodent (2018) aponta que, ao desenvolver para crianças e adolescentes, é essencial considerar como eles processam informações. Por isso, as recompensas precisam ser claras, imediatas e emocionalmente compreensíveis. Esse público costuma lidar mal com incertezas e tem pouca paciência para respostas que demoram, o que torna sinais rápidos de progresso ainda mais importantes.

Quando os sistemas de progressão são estruturados com diversidade de caminhos, metas claramente comunicadas e retornos ágeis, alinhando-se aos princípios de Flow Zone e Dynamic Flow propostos por Jenova Chen, eles fortalecem o vínculo do jogador com a experiência. Esse tipo de organização consegue manter a motivação interna ativa por períodos mais longos, justamente por articular autonomia, clareza e sinais constantes de evolução.

6. Estrutura de objetivos e missões: a linguagem da progressão para a Geração Alpha

Se a progressão traça o caminho do jogador, são os objetivos e missões que dão o ritmo para essa jornada.

A Geração Alpha, que está acostumada a receber feedback constante, precisa de clareza em cada etapa do jogo. Isso quer dizer que as missões devem ser curtas, os objetivos fáceis de alcançar e as recompensas bem visíveis. Jesse Schell (2008) explica que, ao dividir grandes desafios em pequenas conquistas, conseguimos criar ciclos de interesse que mantêm o jogador sempre engajado. Célia Hodent (2018) reforça essa ideia, destacando como é importante que as ações e recompensas sejam claras para manter jovens jogadores motivados.

Essas "pequenas vitórias" funcionam como pontos de referência no meio do caminho, fazendo com que o esforço pareça menor e aumentando a sensação de que se está avançando. Jogos como *Adopt Me!* e *Grow a Garden* são bons exemplos dessa estratégia, oferecendo desafios rápidos que se somam uns aos outros. Para a Geração Alpha, que está habituada a desbloquear conteúdos e conquistas rapidamente nas redes sociais e outras plataformas digitais, essa estrutura cria uma ligação natural entre o consumo de mídia e o envolvimento com jogos.

7. Interface e feedback: como o jogo comunica sucesso ao jogador

Se as metas e recompensas ajudam a conduzir a atenção do jogador, é o feedback instantâneo que transforma o esforço em uma sensação real de reconhecimento.

Além de objetivos bem definidos e claros, o jogador precisa sentir que está realmente avançando. A interface, junto com os feedbacks visuais e sonoros, são o que realmente transforma a sensação de progresso em algo autêntico. Sons, animações, barras de progresso e cores não apenas comunicam, mas também atuam como pequenas recompensas simbólicas. Conforme indicam Preece, Rogers e Sharp (2013), um feedback consistente permite que a pessoa compreenda suas ações e faça os ajustes necessários em seu comportamento.

Hodent (2018) aponta que o design deve ser fácil de usar, intuitivo e proporcionar prazer emocional quando se trata de jogos infantis. “Jogadores jovens têm memória de trabalho limitada e menor tempo de atenção, o que significa que a informação e o feedback devem ser simples, imediatos e recompensadores” (Hodent, 2018, p. 94). Crianças e pré-adolescentes que foram criados em um ambiente de interatividade constante não têm paciência: cada movimento que fazem em um sistema é uma espécie de diálogo; se ele não responde rapidamente de uma maneira que eles acham agradável, eles se desinteressam. Nesse sentido, a interface não apenas desempenha suas funções de forma eficiente, mas também narra uma história, contribui para a formação da identidade digital e fortalece a sensação de pertencimento.

8. Como os sistemas de progressão influenciam o engajamento da Geração Alpha nos jogos?

Com base na análise teórica realizada, fica claro que os sistemas de progressão têm um papel muito importante no envolvimento da Geração Alpha com jogos digitais. Quando falamos de progressão em games, estamos falando sobre as diferentes formas e estruturas que fazem o jogador sentir que está evoluindo durante o jogo, seja através de níveis, itens colecionáveis, conquistas, novas habilidades ou prêmios ganhos ao longo do caminho. Basicamente, é o "caminho" que leva o jogador do começo até objetivos maiores, dando ritmo, direção e recompensas reais e simbólicas. Como diz Schell (2008, p. 135), "os sistemas de progressão dão aos jogadores uma sensação clara de avanço e propósito, transformando ações repetidas em passos importantes rumo ao domínio do jogo."

Jogos são sobre progressão, a própria experiência só avança porque existe algum tipo de mecanismo que impulsiona o jogador a se mover do começo ao fim. Do ponto de vista do design, toda jornada do jogador, mesmo que simples, depende de sistemas que funcionam como um motor interno da experiência.

Com essa base conceitual, fica claro que os sistemas de progressão são, na prática, estruturas que organizam como o jogador avança dentro de um jogo. Existem certos formatos que são bastante frequentes. A progressão linear, por sua vez, tem fases e níveis organizados de forma sequencial. A progressão acumulativa, por outro lado, depende de coleções, moedas ou outros recursos que o jogador acumula ao longo do tempo. Há também a progressão por habilidades, que libera novas ações, ferramentas ou poderes. De maneira geral, a progressão por missões divide metas maiores em etapas menores, o que torna mais fácil acompanhar o progresso. Cada uma dessas estratégias ajuda o jogador a entender onde está, o que falta e qual o próximo passo na sua jornada.

Do ponto de vista psicológico, essas estruturas funcionam porque reduzem a incerteza, facilitam a compreensão do sistema e criam micro recompensas contínuas que reforçam o comportamento. Para a Geração Alpha, que está habituada a lidar com interfaces rápidas, estímulos frequentes e resultados imediatos, sistemas de progressão eficientes oferecem exatamente o tipo de clareza e ritmo que eles esperam ao interagir com ambientes digitais. A cada pequena vitória, barra preenchida ou item desbloqueado, o jogador recebe sinais de competência, autonomia e continuidade, que são elementos-chave para sustentar a motivação.

Além disso, progressões cuidadosamente elaboradas possibilitam que variados perfis de jogadores descubram trajetórias particulares dentro da experiência. Crianças que exploram mais, podem se interessar por coleções e desbloqueios; as que preferem desafios diretos, costumam se envolver com missões ou com a melhoria de habilidades. Essa diversidade assegura que o jogo se relacione com diferentes modos de atenção e interesse, o que é essencial para a Geração Alpha, que, ao interagir constantemente com várias plataformas digitais, amplia ainda mais sua gama de estilos cognitivos.

Esta geração, que está acostumada com estímulos constantes e recompensas rápidas, se envolve mais com experiências que oferecem feedback frequente, sensação de conquista e objetivos claros e possíveis de alcançar. Jogos como Adopt Me!, Grow a Garden e Brawl Stars usam diferentes estratégias de progressão: desde coleções de itens e prêmios diários até missões rápidas com retorno visual e sonoro, tudo pensado para manter o jogador interessado e fazer com que ele volte ao jogo.

Essas estratégias afetam diretamente aspectos como:

- **Hábito de voltar ao jogo:** a vontade de jogar regularmente.
- **Reações emocionais:** alegria quando consegue algo ou frustração quando não consegue.
- **Permanência no jogo:** quanto tempo o jogador continua jogando.

Ao olhar para essas práticas de desenvolvimento, fica fácil perceber como elas se conectam com as ideias de motivação interna de Deci & Ryan (2000). Eles mostram que recompensas que valorizam a liberdade de escolha, a sensação de competência e o sentimento de pertencimento acabam gerando um envolvimento muito maior. Como os próprios autores dizem, "as pessoas ficam mais motivadas quando se sentem livres para escolher, competentes e conectadas com outros" (Deci & Ryan, 2000, p. 68).

Além disso, as ideias sobre design de jogos propostas por Jesse Schell (2008) reforçam a importância do equilíbrio entre desafio, progressão e retorno emocional. Por fim, os princípios de design de interação de Preece, Rogers e Sharp (2013) mostram como a forma de apresentar a progressão, através da interface, da clareza dos objetivos e das respostas visuais e sonoras, afeta diretamente como o jogador entende e valoriza seu próprio desempenho.

9. Grow a Garden: análise de uma experiência de engajamento voltada à Geração Alpha

Mais do que um exemplo adicional, o jogo Grow a Garden mostra na prática os conceitos que foram discutidos. Criado em 2025 na plataforma Roblox, conseguiu atrair milhões de jogadores ao usar sistemas de progressão bem definidos, recompensas frequentes e retorno visual instantâneo.

O jogo foi desenvolvido por BMWLux, um jovem de 16 anos. Embora não faça parte oficialmente da Geração Alpha, ele cresceu jogando dentro da comunidade da plataforma. Essa vivência como jogador deu a ele uma compreensão profunda dos desejos e expectativas dos mais jovens, permitindo que criasse mecânicas e recompensas que realmente conversam com esse público.

Este mecanismo de plantar, colher e progredir está intimamente ligada à motivação de competência que é mencionada em teorias modernas sobre engajamento. De acordo com Celia Hodent em *The Gamer's Brain* (2018), crianças jogam melhor quando suas experiências são projetadas para reduzir a carga cognitiva e fornecer feedback imediato e consistente. *Grow a Garden* incorpora mecânicas simples, como ícones grandes, ações rápidas e recompensas visíveis, para que as crianças possam entender rapidamente como o sistema funciona e ver seu próprio progresso.

Jamie Madigan, no livro *Getting Gamers* (2015), mostra como ciclos curtos de feedback e reforços constantes ajudam a manter o engajamento porque ativam a expectativa de recompensa. Quando o jogador realiza ações simples e recebe um retorno imediato, ele começa a desenvolver hábitos e até uma conexão emocional positiva com o que está acontecendo no jogo. Em *Grow a Garden*, essa dinâmica ocorre de forma muito natural. Cada planta que você colhe, cada semente que consegue e cada nova área que desbloqueia são pequenos ciclos de recompensa que mantêm o jogador engajado durante toda a jornada.

Esse ciclo se torna evidente nas capturas de tela a seguir, que mostram vários momentos do gameplay e como o jogo dispara gatilhos de engajamento por meio de desafios contínuos e feedbacks claros.

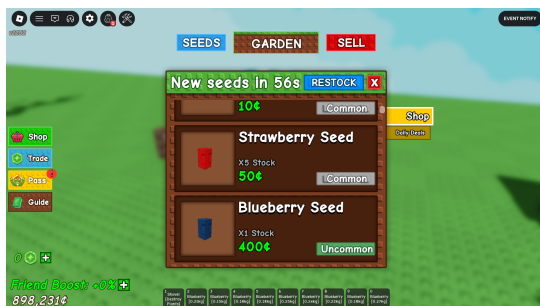


Figura 2 - Tela de compra de sementes com contagem regressiva para novo estoque.

Fonte: Captura de tela do autor, realizada no jogo *Grow a Garden*. Desenvolvido por BMWLux. Plataforma: Roblox, 2025.



Figura 3 - Encontro com outros jogadores na banca de sementes.

Fonte: Captura de tela do autor, realizada no jogo *Grow a Garden*. Desenvolvido por BMWLux. Plataforma: Roblox, 2025.

O tempo limitado para novas sementes cria uma sensação de urgência e promove visitas recorrentes à loja, encontro com outros jogadores, estimula ainda mais o jogador a não perder oportunidades valiosas de progresso.



Figura 4 - Plantio e desenvolvimento de tomates no jardim.

Fonte: Captura de tela do autor, realizada no jogo Grow a Garden. Desenvolvido por BMWLux.
Plataforma: Roblox, 2025.

O feedback visual imediato da planta crescendo reforça o sentimento de evolução e eficácia, tornando cada ação significativa e recompensadora.



Figura 5 - Venda dos produtos no mercado do jogo.

Fonte: Captura de tela do autor, realizada no jogo Grow a Garden. Desenvolvido por BMWLux.
Plataforma: Roblox, 2025.

O jogador pode escolher entre diferentes formas de negociação, completando o ciclo e reinvestindo os lucros em melhorias. A sensação de autonomia aumenta a motivação intrínseca.



Figura 6 - Sistema de recompensas da temporada com itens raros.

Fonte: Captura de tela do autor, realizada no jogo Grow a Garden. Desenvolvido por BMWLux.
Plataforma: Roblox, 2025.

A presença de metas e desbloqueios progressivos estimula o envolvimento a longo prazo. Itens como sementes exóticas criam aspirações de conquista e exclusividade.



Figura 7 - Espaço coletivo com bancas de troca entre jogadores.

Fonte: Captura de tela do autor, realizada no jogo Grow a Garden. Desenvolvido por BMWLux.
Plataforma: Roblox, 2025.

Esse ambiente reforça o aspecto social do jogo, permitindo observar o progresso de outros e promovendo comparação, troca e até competição saudável.



Figura 8 - Tela de carregamento com destaque para a mecânica de reabastecimento.

Fonte: Captura de tela do autor, realizada no jogo Grow a Garden. Desenvolvido por BMWLux.
Plataforma: Roblox, 2025.

A frase “The seed store restocks every 5 minutes!” antecipa o funcionamento do ciclo principal do jogo e prepara o jogador para o tipo de interação esperada.

Assim, o jogo Grow a Garden mostra na prática como sistemas de progressão bem pensados acabam se tornando uma verdadeira linguagem de envolvimento, reforçando o que foi discutido nos capítulos anteriores.

Além da progressão individual, o jogo também oferece oportunidades de crescimento coletivo. Por meio de sistemas de trocas entre jogadores e interações diretas dentro do ambiente virtual, Grow a Garden permite que a experiência de evolução ocorra de forma cooperativa. Essa abertura para o vínculo social responde a outro tipo de motivação intrínseca, descrita por autores como Richard Ryan e Edward Deci na Teoria da Autodeterminação: a necessidade de relacionamento.



Figura 10 - Jogadores interagindo no ambiente do jogo.

Fonte: Captura de tela do autor, realizada no jogo Grow a Garden. Desenvolvido por BMWLux.
Plataforma: Roblox, 2025.



Figura 11 - Menu de trocas mostrando jogadores disponíveis para interação.

Fonte: Captura de tela do autor, realizada no jogo Grow a Garden. Desenvolvido por BMWLux.
Plataforma: Roblox, 2025.

Essas interações ampliam as possibilidades de engajamento. O progresso, portanto, não depende apenas da disputa por sementes raras ou da eficiência nas colheitas, mas pode surgir também da criação de vínculos, da ajuda mútua e do sentimento de pertencimento a uma comunidade. Para muitos jogadores, especialmente os mais jovens, essa dimensão afetiva é um componente essencial da experiência.

A interface do jogo também merece destaque. A interface do jogo se destaca pela simplicidade e pela forma como responde de maneira clara a cada ação do jogador. Seguindo os princípios de design de interação de Preece, Rogers e Sharp (2013), tudo é pensado para que cada movimento tenha um retorno imediato, reforçando aquela sensação boa de progresso e conquista. Hodent (2018) ressalta como essa comunicação direta é fundamental, especialmente para crianças e adolescentes: "Para públicos jovens, a clareza das informações e recompensas imediatas é essencial para sustentar a motivação e evitar frustração" (p. 94).

Como se observa nas imagens apresentadas, os elementos da interface são grandes, coloridos e posicionados de forma intuitiva. A organização dos menus e a resposta imediata a cada ação permitem que até mesmo jogadores iniciantes compreendam o funcionamento sem necessidade de instruções complexas. Isso reforça os princípios de visibilidade e consistência discutidos por Preece, Rogers e Sharp (2013), além de alinhar-se à recomendação de Celia Hodent (2018), para quem a clareza e previsibilidade das ações são essenciais no engajamento de públicos mais jovens.

Embora este estudo se baseie em análise teórica, Grow a Garden oferece uma oportunidade interessante para pesquisas práticas no futuro. O comportamento dos jogadores dentro do jogo, suas motivações expressas e seus hábitos de envolvimento poderiam gerar informações complementares importantes. Por enquanto, o jogo serve como prova atual de que um design bem pensado pode realmente se comunicar, envolver e manter fiel um público digital que está cada vez mais experiente e exigente. Como observa McGonigal (2011), "Jogos nos fazem felizes porque oferecem a oportunidade de experimentar sucesso, progresso e recompensa de formas que a realidade muitas vezes não consegue proporcionar." (p. 28).

10. Considerações Finais

A pergunta principal que guiou esta pesquisa foi: de que forma os sistemas de progressão em jogos digitais afetam o envolvimento da Geração Alpha? Durante a análise teórica e a observação de práticas de desenvolvimento, ficou claro que a progressão vai além de um simples recurso técnico, ela funciona como uma linguagem que consegue organizar motivações, influenciar comportamentos e dar significado às experiências digitais.

O estudo de autores como Schell (2008), Deci & Ryan (2000), McGonigal (2011), Hodent (2018) e Preece, Rogers & Sharp (2013) indica que a progressão é um elo entre o psicológico, emocional e social. Ela oferece ao jogador um propósito claro, sensação de capacidade, reconhecimento na hora e a sensação de fazer parte de uma comunidade digital. Esses fatores são especialmente importantes para a Geração Alpha, que se caracteriza pela busca de resultados imediatos, atenção dividida e necessidade constante de aprovação e identidade digital.

O exemplo do jogo Grow a Garden confirmou essa visão na prática: mesmo sendo criado por um jovem desenvolvedor que não faz parte da Geração Alpha, o jogo conseguiu transformar os desejos e hábitos dessa geração em sistemas de pequenas recompensas, retornos consistentes e caminhos de progressão bem definidos. Essa experiência mostra que entender o público vai além da teoria e exige uma vivência real dentro da própria comunidade digital.

Então, a resposta para a pergunta da pesquisa é que não é preciso reinventar totalmente os sistemas de progressão. O que realmente importa é destacar alguns elementos que fazem mais sentido para a Geração Alpha e que conseguem tornar a experiência de jogar muito mais envolvente. Esses elementos incluem feedback imediato, micro-recompensas frequentes, clareza visual do progresso e oportunidades de personalização. Mais do que apenas prender a atenção, esses ajustes ajudam crianças e adolescentes a entenderem melhor seu lugar dentro do jogo e, de quebra, no mundo digital como um todo.

Este trabalho traz uma contribuição importante ao mostrar que desenvolvedores e educadores podem enxergar a progressão não só como uma questão prática, mas também como um elemento cheio de significado e que conta uma história. O próximo passo desse trabalho seria partir para estudos mais práticos, que observem como os jogadores se comportam em larga escala. A ideia é entender melhor como diferentes estilos de design de progressão influenciam não só o engajamento, mas também o lado mental, emocional e social do desenvolvimento da Geração Alpha.

Referências

Deci, E. L. and Ryan, R. M. (2000). “The ‘What’ and ‘Why’ of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior”, *Psychological Inquiry*, Vol. 11, No. 4, pp. 227–268.

Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

Hodent, C. (2018). *The Gamer’s Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design*. CRC Press.

McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Press.

Preece, J., Rogers, Y. and Sharp, H. (2013). *Design de Interação: Além da Interação Homem-Computador*. Bookman Editora.

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington: Morgan Kaufmann.

Madigan, Jamie (2015). *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People Who Play Them*

TURKLE, Sherry. *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age*. New York: Penguin Press, 2015.

CHEN, Jenova. Flow in games (and everything else). 2006. 58 f. Master’s thesis (Master of Fine Arts in Interactive Media) – University of Southern California, Los Angeles, 2006. Disponível em: <http://www.jenovachen.com/flowingames/>. Acesso em: 30 nov. 2025.