

IGREJOTA - Incrível Grupo de Estudos de Jogos de Tabuleiro

IGREJOTA - Amazing Board Game Study Group

**Glaudiney Moreira Mendonça Junior, Leonardo Sousa Ferreira,
Fabrício Ribeiro de Alencar**

Sistemas e Mídias Digitais – Universidade Federal do Ceará (UFC)
Fortaleza – CE – Brazil

glaudiney@virtual.ufc.br, leonarsf@gmail.com,
fabricioribeiroalencar@gmail.com

Abstract. *IGREJOTA – Incredible Board Games Study Group is an extension program in Federal University of Ceará that aims to promote the culture of analog games (board, cards, etc.) by holding events to experiment with games, assistance to the community in relation to the development and use of analog games, academic production and studies in areas related to the topic and the development of board games. The group is already recognized as a pioneer in the area, operating since 2012 and being consulted by several agents inside and outside the university about analog games.*

Keywords: *analog games, board games, card games, analog game design.*

Resumo. *O IGREJOTA – Incrível Grupo de Estudos de Jogos de Tabuleiro é um programa de extensão vinculado a Universidade Federal do Ceará que visa fomentar a cultura de jogos analógicos (tabuleiro, cartas etc.) através da realização de eventos para experimentação de jogos, do auxílio à comunidade em relação ao desenvolvimento e utilização de jogos analógicos, da produção e estudos acadêmicos das áreas relacionadas com o tema e do desenvolvimento de jogos de tabuleiro. O grupo já é reconhecido como pioneiro na área, atuando desde 2012 e sendo consultado por diversos agentes de dentro e de fora da universidade no que diz respeito a jogos analógicos.*

Palavras-chave: *Jogos Analógicos, Jogos de Tabuleiro, Jogos de Cartas, Design de Jogos Analógicos.*

1. Introdução

O design de jogos é uma área relativamente nova e que ainda não possui muitas metodologias desenvolvidas e consolidadas. Com o desenvolvimento da indústria dos jogos nas últimas décadas, vê-se cada vez mais necessários os estudos acadêmicos dessa área, contribuindo para uma melhor e mais eficiente evolução da indústria. Dentro do universo dos jogos, podemos destacar os jogos não digitais (chamados aqui de jogos analógicos) que estiveram distantes do público brasileiro por muitos anos, mas que ressurgiram nesta década com grande impacto.

O Incrível Grupo de Estudos de Jogos de Tabuleiro (IGREJOTA) surgiu em 2012 da iniciativa dos alunos do curso de Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará (UFC) com a proposta de estudar e conhecer o design de jogos analógicos, ou

seja, jogos não digitais, também conhecidos como jogos de mesa, de tabuleiro, de cartas, entre outros.

Inicialmente, o grupo debruçou-se nos estudos teóricos, discutindo a literatura sobre o tema, e práticos, conhecendo os diversos jogos analógicos disponíveis no mercado internacional e que não eram conhecidos pelo público nacional, através de acervos pessoais dos integrantes do grupo. Com o passar do tempo, e o crescimento do mercado de jogos de tabuleiro no Brasil, o grupo passou a se dedicar à divulgação desses jogos para o público em geral, realizando encontros semanais nos quais os participantes poderiam experimentar diversos jogos analógicos.

Além disso, começou a produzir academicamente e a apresentar trabalhos em eventos científicos como o Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), segundo maior evento da Sociedade Brasileira de Computação (SBC), e em eventos acadêmicos nacionais e internacionais (em suas versões online). Também foram orientados diversos Trabalhos de Conclusão de Curso que surgiram como frutos da atuação no curso de graduação.

O grupo já foi convidado para participar de diversos eventos para o público em geral, como: Bienal do Livro de Fortaleza (em parceria com a Secretaria de Cultura de Fortaleza), III Boardgames UFC (em parceria com o programa de extensão CELULA), SPIEL.digital (um dos maiores eventos internacionais sobre jogos de tabuleiro), Gen Con (um dos maiores eventos sobre jogos de tabuleiro das Américas) entre outros, ampliando seu alcance e divulgando a área de jogos de tabuleiro. Também possui parceria com o projeto SMD-Lab, na qual colabora com o desenvolvimento de jogos para educação, e com o Centro de Estudos sobre Ludicidade e Lazer (CELULA), participando de diversos eventos sobre ludicidade e jogos.

Dentro do escopo do grupo, diversos projetos de extensão foram desenvolvidos, como o projeto “Acessibilidade para Jogos Analógicos”, no qual o grupo adapta jogos para que pessoas com dificuldades visuais (não-videntes, pessoas com baixa visão e daltônicos) possa participar do jogo com equidade e autonomia; o “Jogando com a Filosofia”, no qual relacionava-se teorias filosóficas de alguns autores com jogos digitais e analógicos. Em 2018, foi decidido transformá-lo em um programa de extensão para melhor desenvolver suas atividades, uma vez que já beneficiava a sociedade de diversas formas através dos projetos e das atuações pontuais.

O grupo já recebeu a contribuição de cinco professores da UFC, de áreas como design de jogos, comunicação, educação física, educação e filosofia; conta com a participação de dois bolsistas e diversos voluntários para as atividades do grupo; também recebe a participação de professores do ensino médio de áreas diversas como biologia, história, entre outras. Também já contribuiu com trabalhos de Mestrado e de Doutorado de programas de pós-graduação da UFC e de outras universidades. Atualmente conta com um quadro de 10 integrantes (1 coordenador, 2 professores, 2 bolsistas de extensão, 3 alunos voluntários, 2 colaboradores externos).

2. Competências

O principal objetivo do grupo é fomentar a cultura de jogos analógicos no âmbito da pesquisa, do ensino e da extensão, buscando ampliar o conhecimento da comunidade sobre os jogos de tabuleiro. Para isso, o grupo disponibiliza o acervo de jogos para a

comunidade em geral e para a utilização em eventos e oportunidades que permitam a divulgação do assunto de interesse.

O grupo também se propõe a realizar palestras e oficinas sobre o tema de jogos de tabuleiro, atuando até o momento com assuntos relacionados a design de jogos analógicos, bem como sua utilização em outros contextos como educação, treinamento, entre outros. Também participamos de eventos relacionados com ludicidade, jogos e entretenimento, bem como, eventos acadêmicos sobre o tema.

Os integrantes do programa também produzem artefatos científicos, como artigos, capítulos de livros, entre outros, para contribuir de forma significativa com a pesquisa e os estudos sérios dos jogos analógicos. Também são realizadas consultorias para a comunidade, com o intuito de auxiliar no processo de construção de jogos analógicos por iniciantes da indústria e demais profissionais que buscam utilizar os jogos em suas respectivas áreas.

Jogos também são produzidos para exercitar os conteúdos teóricos e compreender de forma prática os assuntos abordados no grupo. Além disso, a relação de jogos com outras áreas como filosofia, letras, psicologia, entre outras é incentivada, ampliando o uso de jogos.

Dos grandes desafios para pesquisa em jogos do Brasil (GranDGamesBR), o grupo contribui com os seguintes desafios (Carvalho, 2022):

- D.3. Desafios para o Design, Desenvolvimento e Avaliação de Jogos Acessíveis;
- D.4. Estratégias de Gamificação para Melhorar as Experiências de Aprendizado dos Usuários;
- D.7. Equilibrando Pedagogia, Emoções e Design de Jogos no Desenvolvimento de Jogos Sérios; e
- D.8. Desafios para realidade estendida em jogos.

3. Infraestrutura

O grupo utiliza um laboratório que conta com mesas e cadeiras para a realização dos encontros com o público que busca conhecer o acervo disponibilizado, além de armários para a preservação dos jogos. Atualmente o acervo do jogo consta de quase 400 jogos adquiridos através de projetos e de doações da comunidade. Dá-se preferência a jogos nacionais ou jogos que possuam mecanismos diferentes para que o acervo seja o mais diverso possível e que possa contribuir para uma ampliação das possibilidades que o jogo analógico apresenta.

4. Trabalhos de Destaque

Em 2013, o grupo criou o Gaminception, “o jogo de criar jogos” (desafio D.4). Como uma proposta lúdica de apresentar o processo de criação de jogos analógicos, o jogo consiste em equipes que disputam para criar um jogo de tabuleiro que contemple os requisitos apresentados e que seja interessante (Figura 1, esquerda). Os resultados do jogo foram publicados em artigo apresentado no SBGames (Mendonça Junior et al., 2013) e hoje conta com uma segunda versão (Figura 1, direita) que, em breve, será disponibilizada para o público em geral.



Figura 1. Aplicação do Gamification no curso de Sistemas e Mídias Digitais (esquerda) e no projeto CELULA (direita). Fonte: autores.

Em 2016, o grupo iniciou pesquisas sobre jogos híbridos (Figura 2) e os impactos da inserção de elementos digitais (como aplicativos para celular) em jogos analógicos (desafio D.8), focando em jogos de cartas (Rodrigues, Mendonça Junior, Carvalho, 2016). As pesquisas culminaram em uma investigação sobre os jogos híbridos na academia (Paiva, Carvalho, Mendonça Junior, 2022).

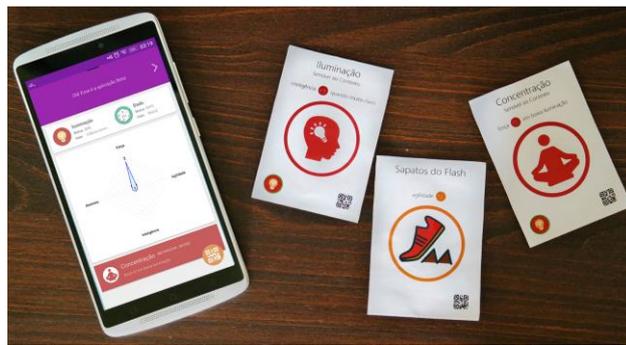


Figura 2. Protótipo de um jogo de cartas sensíveis a contexto. Fonte: Rodrigues, Mendonça Junior, Carvalho (2016).

Em 2019, um integrante do grupo, que estava realizando mestrado no Canadá, apresentou uma pesquisa derivada de seu Trabalho de Conclusão de Curso sobre boas práticas de adaptação de jogos analógicos (Figura 3) para pessoas com dificuldades visuais (desafio D.3) em um dos maiores eventos de Interface Humano-Computador: *Conference on Human Factors in Computing Systems* (Tomé Filho et al. 2019), o trabalho também se transformou em um capítulo de livro (Mendonça Junior, Tomé Filho, 2021).



Figura 3. Exemplo de adaptação de cartas do jogo Coup. Fonte: Mendonça Junior, Tomé Filho (2021).

Em 2023, o grupo auxiliou no desenvolvimento de um jogo de *escape room* de cartas voltado para o ensino de Genética (Rodrigues, Mendonça Junior, Ferreira, 2024) para o Ensino Médio (desafio D.7). A consultoria foi realizada com um professor da rede pública municipal da cidade de Fortaleza e o jogo foi aplicado como atividade de encerramento de uma oficina sobre genética e biotecnologia, realizada pelo professor (Figura 4). O jogo foi bastante elogiado e os resultados foram positivos, contando inclusive como elemento para a conclusão do mestrado do professor.



Figura 4. Jogo Cyber Gen (esquerda) e sua aplicação (direita). Fonte: autores.

Além disso, o grupo desenvolveu pesquisas relacionadas com as boas práticas para criação de diversos tipos de jogos analógicos (Paiva, Mendonça Junior, 2019); com a transformação de mecânicas e experiências digitais para o meio analógicos (Figura 5) (Barroso; Mendonça Junior, 2020; Mendonça Junior, 2021); com a análise de como a narrativa se relaciona com as mecânicas de um jogo (Costa, Mendonça Junior, 2022); com a relação entre jogos e mitologia (Mendonça Junior, 2021); com o perfil de jogadores de jogos de cartas colecionáveis (Paiva et al. 2018); entre outros.



Figura 5. Adaptação de jogo em tempo real para o analógico. Fonte: autores.

5. Considerações Finais

O grupo contribuiu de forma efetiva para difundir e enriquecer a área de jogos analógicos, além de permitir um olhar acadêmico para o gênero. Pretende-se que o grupo possa atuar cada vez mais com ensino, pesquisa e extensão, além de contribuir com outros profissionais que não são da área de jogos, mas que gostariam de utilizar os conhecimentos da área para construir ferramentas lúdicas.

Além disso, o grupo contribuiu para uma reflexão teórica e prática sobre jogos analógicos, incentivando novas pesquisas e novos olhares para este gênero que se expande cada vez mais na atualidade. Futuramente, pretende-se ampliar as pesquisas na área com projetos vinculados com a pós-graduação de outras áreas.

Referências

- Barroso, K. M., Mendonça Junior, G. M. (2020) “Adaptação das Mecânicas de Jogos Digitais de Estratégia em Tempo Real para o Meio Analógico”. In: Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames 2020, p. 10-19. Disponível em: <https://www.sbgames.org/proceedings2020/ArtesDesignFull/209683.pdf> Acesso em: 17 jun. 2024.
- Carvalho, L. P. (2022) “Os Grandes Desafios para pesquisa em jogos e entretenimento digital no Brasil entre 2020 e 2030 (GrandGamesBR)”. Horizontes. Disponível em: <https://horizontes.sbc.org.br/index.php/2022/07/os-grandes-desafios-para-pesquisa-em-jogos-digitais-no-brasil-entre-2020-e-2030-grandgamesbr/> Acesso: 19 jul. 2024.
- Costa, A. C. P., Mendonça Junior, G. M. (2022) “Análise das Influências Mitológicas nas Mecânicas da Expansão Theros Beyond Death do Jogo Magic: The Gathering” In: Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames 2022, p. 31-40. Disponível em: https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2022.225433 Acesso em: 17 jun. 2024.
- Mendonça Junior, G. M. (2021) “Jogos de Mesa e Mitologia: Quando os Mecanismos e o Tema se Misturam” In: Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital - SBGames 2021, p.126 -136. Disponível em: <https://www.sbgames.org/proceedings2021/ArtesDesignFull/218297.pdf> Acesso em: 17 jun. 2024.
- Mendonça Junior, G. M., Tomé Filho, F. R. (2021) “Acessibilidade em Jogos Analógicos: Boas Práticas” In: Brincar, Cuidar e Educar: Pesquisas e Experiências em Brinquedotecas e Espaços Lúdicos - Volume 2, 1 ed., Gênio Criador, v.2, p. 220-242.
- Mendonça Junior, G. M., Barbalho, L. M., Pegado, V., Pinheiro, L. (2013) “Gaminception: Ferramenta de Ludificação no Processo de Design de Jogos” In: Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames 2013, p. 181-188. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/21-dt-paper.pdf> Acesso em: 17 jun. 2024.
- Paiva, F. G. R. M., Mendonça Junior, G. M. (2019) “Boas Práticas para o Desenvolvimento de Jogos de Cartas Colecionáveis”. In: Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames 2019, p. 75-84. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/ArtesDesignFull/198230.pdf> Acesso em: 17 jun. 2024.
- Paiva, F. G. R. M., Franco, A. O. R., Mendonça Junior, G. M., Maia, J. G. R. (2018) “Analyzing Player Profiles in Collectible Card Games”. In: Anais do XVII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital- SBGames 2018, p. 724-731. Disponível em: <https://sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/188202.pdf> Acesso em: 17 jun. 2024.
- Paiva, F. G. R. M.; Carvalho, W. V.; Mendonça Junior, G. M. (2022) “A Systematic Mapping of Hybrid Games in the Academy”. In: Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames 2022, p. 128-137. Disponível em: https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2022.225932 Acesso em: 17 jun. 2024.

- Rodrigues, W. A.; Mendonça Junior, G. M.; Carvalho, W. V. (2016) “Cartas Sensíveis ao Contexto: aumentando a experiência em jogos de cartas ubíquos”. In: Anais do XV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. 2016, p. 630-638. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157738.pdf> Acesso em: 17 jun. 2024.
- Rodrigues, M. M.; Mendonça Junior, G. M.; Ferreira, L. S. (2024) “O Jogo Cyber Gen: Desenvolvimento de um Escape Room de Cartas para o Ensino de Genética”. In: Anais do XXIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (no prelo).
- Tomé Filho, F. R., Mirza-Babaei, P., Kapralos, B., Mendonça Junior, G. M. (2019) “Let's Play Together: Adaptation Guidelines of Board Games for Players with Visual Impairment” In: Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '19. ACM Press, p. 1-14. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/3290605.3300861> Acesso em: 17 jun. 2024.