

# Grupo de Pesquisa em Jogos, Design e Cultura - UFPel

## *Games, Design and Culture Research Group - UFPel*

**Bernardo C. Aguiar<sup>1</sup>, Davi F. A. Denardi<sup>1</sup>, Mônica L. Faria<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Colegiado do Bacharelado em Design de Jogos - Centro de Artes - Bloco 2  
Universidade Federal de Pelotas (UFPel) – RS – Brasil

bernardo.aguiar@ufpel.edu.br, monicalfaria@gmail.com,  
denardi.davi@gmail.com

**Abstract.** *This work intends to present the Games, Design and Culture Research Group at the Game Design graduation course at the Federal University of Pelotas (UFPel), in the state of Rio Grande do Sul, Brazil. This Group, still in an initial stage, aims to offer a space for debate, argument and the collective construction of knowledge between teachers and students alike, and all members of its academic community. To that end, we offer an overview of the Group's goals, it and its members' competences, our available infrastructure, and works of note made inside the scope of our course's activities, which will serve as inspiration and reference for the kinds of works expected to be discussed and made by our Research Group.*

**Keywords:** *Research Group, Games, Design, Culture, Federal University of Pelotas.*

**Resumo.** *Este trabalho visa apresentar o Grupo de Pesquisas em Jogos, Design e Cultura, do Bacharelado em Design de Jogos da Universidade Federal de Pelotas. O Grupo, ainda em estágios iniciais, busca servir de espaço para discussões, debates e construção coletiva de conhecimento entre os docentes, discentes e demais membros da comunidade acadêmica. Para tanto, oferecemos uma visão geral de suas propostas, suas competências e as de seus integrantes, sua infraestrutura, e trabalhos realizados dentro do escopo das atividades do curso que mereçam destaque e servirão como referência do tipo de produção esperada e discutida pelo Grupo.*

**Palavras-chave:** *Grupo de Pesquisa, Jogos, Design, Cultura, Universidade Federal de Pelotas.*

## 1. Introdução

O Grupo de Pesquisas em Jogos, Design e Cultura da Universidade Federal de Pelotas (UFPel) surge dentro do contexto do Bacharelado em Design de Jogos da instituição. Ainda em fase de implementação, o grupo busca atender a demandas de debate, discussão e pesquisa de seus docentes e discentes, estimulando a construção de conhecimento de forma coletiva, a produção de jogos e artefatos culturais afins de interesse da comunidade do curso e oferecer um espaço de diálogo entre professores e estudantes para além da sala de aula.

O bacharelado, criado em 2022 e tendo sua primeira turma em 2023, diferencia-se por ser o primeiro bacharelado de Design de Jogos em uma universidade pública federal no Brasil, alinhado a iniciativas de descentralização e interiorização das instituições de ensino e pesquisa, fazendo parte de uma universidade federal que não está localizada dentro de uma metrópole ou capital, e ligado ao Centro de Artes da UFPel, demonstrando um entendimento de jogos enquanto objetos sociais, culturais, midiáticos, artísticos, técnicos e tecnológicos complexos e multifacetados. A duração do

curso é de oito semestres semestres letivos, capacitando os estudantes a produzirem e pensarem sobre jogos e seu design, sejam eles analógicos ou digitais, de forma crítica e em contato com os saberes contemporâneos da área.

A iniciativa em criar o grupo de pesquisa, então, parte de nós, os três autores, enquanto membros do Núcleo Docente Estruturante e professores do colegiado do curso, como forma de dar continuidade à consolidação das atividades do bacharelado e ser espaço de experimentações e discussão para nossa comunidade acadêmica. Captamos também a participação de 13 discentes neste primeiro momento, além dos três autores (todos professores doutores e membros do colegiado do curso, como mencionado acima).

Ainda que em estágio inicial, achamos importante participar do Workshop dos Grupos de Pesquisa em Jogos e Entretenimento Digital (WGP-Jogos) do XXIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2024) como maneira de formar conexões e conhecer os trabalhos de outros grupos de pesquisa do país e mapear tópicos de interesse e abordagens de pesquisa dos integrantes.

## **2. Competências do Grupo de Pesquisa em Jogos, Design e Cultura**

As competências do grupo fazem uso da formação diversa de seus professores integrantes e orientadores, explorando jogos enquanto objetos culturais audiovisuais complexos, sob a perspectiva do Design, Comunicação e Artes. Os interesses de discussão do grupo passam pelos interesses de pesquisa de seus professores membros, mediados pelas demandas e interesses dos estudantes colaboradores.

Esses interesses passam por vários tópicos, entre eles:

- Pesquisar o que há de comunicacional nos jogos e como podem funcionar enquanto objetos midiáticos e culturais, capazes de transmitir e reproduzir discursos, pelo viés da Mídiatização;
- Pesquisar e discutir aspectos relacionados ao design dos jogos, a experiência de jogo e seu balanceamento, suas narrativas, suas mecânicas e dinâmicas de jogo, e como elas podem manifestar temas e aspectos narrativos através do jogar;
- Levantar e propor processos de desenvolvimento de jogos, incluindo processos metodológicos, criativos e ferramentas de design aplicadas ao desenvolvimento de jogos;
- Pesquisar e discutir o processo de percepção e recepção dos jogos relacionando com o conceito de Experiência do Jogador, incluindo elementos pré, durante e pós jogo.

Enquanto projeto conjunto e coletivo, as abordagens e interesses do Grupo de Pesquisa não serão necessariamente, limitados aos acima listados, podendo ser refinados, revistos e retrabalhados de acordo com o desenvolvimento das atividades.

### 3. Infraestrutura disponível

O Grupo faz uso da estrutura disponível para o Bacharelado em Design de Jogos no Centro de Artes da UFPel, incluindo três laboratórios de informática, duas salas de aula e uma sala multimídia, respeitando a agenda de uso das salas e espaços, compartilhados com outros cursos do Centro. Contamos ainda com uma comunidade no Discord<sup>1</sup> e uma página do curso no itch.io (uma plataforma online de distribuição de jogos e material para a produção de jogos)<sup>2</sup>, usada como vitrine para a produção de jogos e projetos do corpo discente.

### 4. Trabalhos de destaque

Como mencionado, usamos a página do curso no itch.io (Figura 1) para divulgar os jogos dos discentes produzidos nos âmbitos das cadeiras do curso, sobretudo aqueles criados nas cadeiras de Projeto Integrado 1 a 5 e projetos de conclusão de curso (esses ainda inexistentes, devido ao tempo de existência do bacharelado). O propósito das cadeiras de Projeto Integrado, que ocorrem do primeiro ao quinto semestre letivo, é orientar os estudantes a produzirem um jogo utilizando os saberes, habilidades e competências adquiridos nas outras cadeiras do semestre, servindo como uma experiência encapsuladora dos saberes do semestre.

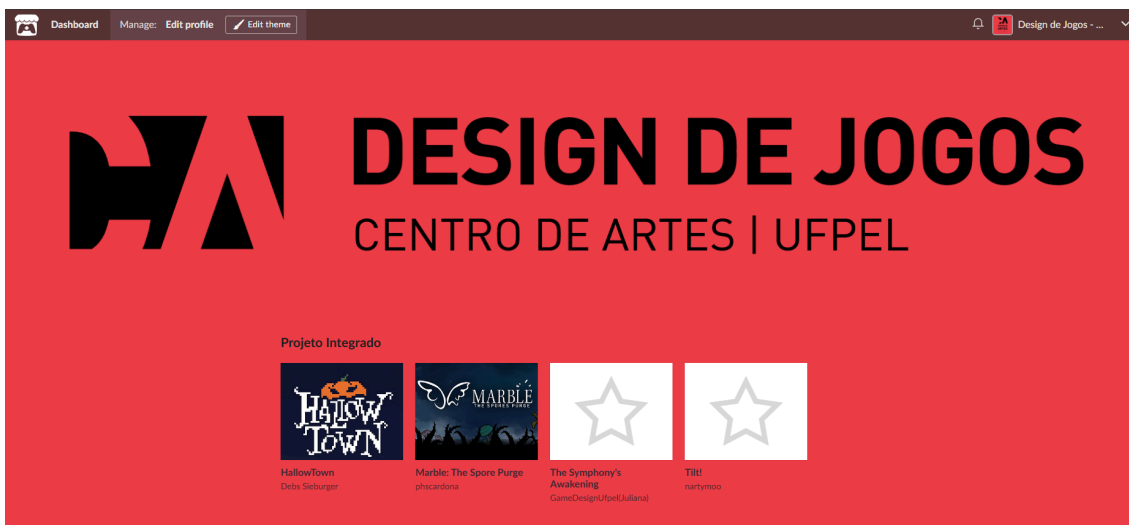


Figura 1. Página do curso no portal itch.io (<https://jogosufpel.itch.io/>)

Durante os oito semestres letivos do curso, ainda que o foco seja em Design de Jogos (tanto analógicos quanto digitais), os discentes são apresentados a uma gama de habilidades e conhecimentos relacionados à produção de jogos e ao estudo deles

<sup>1</sup>O Discord é um serviço de comunicação online organizado em servidores, onde cada servidor é uma comunidade que pode ir tanto de um servidor de discussões sobre um tópico específico (um filme, área do conhecimento, evento ou jogo, por exemplo), um servidor criado para um grupo de amigos se encontrarem virtualmente, ou atividades afins. O Discord permite que cada servidor configure canais de texto e voz para que seus membros discutam e interajam, além da possibilidade de criar tópicos de discussão, entre outras ferramentas comunicacionais e organizacionais (mais em: <https://discord.com>).

<sup>2</sup> Pode ser acessada em: <https://jogosufpel.itch.io/>

enquanto objetos artísticos, midiáticos e socioculturais de forma crítica<sup>3</sup>, de modo a se tornarem aptos a pensar sobre os jogos e sua produção sem separá-los de suas realidades materiais.

Em termos das atividades do grupo, estamos discutindo textos e conceitos da área dos estudos em jogos, procurando pontes de contato entre os diversos interesses e os tópicos de destaque em pesquisas contemporâneas, como as apresentadas em *Grand Research Challenges in Games and Entertainment Computing in Brazil – GrandGamesBR 2020–2030* [Santos e Hounsell, 2023].

## 5. Conclusão

Nosso Grupo de Pesquisa acompanha o surgimento de nosso bacharelado e formação do perfil do curso e seus discentes, sendo visto como uma parte importante do processo de compreensão acerca do curso, seus estudantes e como melhor desenvolvê-lo.

Temos, assim, uma oportunidade única de orientar os interesses de nosso corpo discente de forma alinhada a nossos interesses de pesquisa, enquanto passamos por esse processo coletivo de construção e consolidação do curso, de formação de parcerias tanto dentro quanto fora da UFPel, com outros grupos de pesquisa, instituições de ensino e pesquisadoras e pesquisadores. Encontramos também a oportunidade de dialogar em grupo com os desafios atuais em torno da pesquisa em jogos no país, tais como os explorados no texto do livro *Grand Research Challenges in Games and Entertainment Computing in Brazil – GrandGamesBR 2020–2030* [Santos e Hounsell, 2023].

Esperamos, ao longo do texto, ter demonstrado as noções-guia de nossa proposta para o grupo. Incluímos nas referências bibliográficas obras as quais sentimos ser influentes na maneira como pensamos e entendemos o trabalho a ser feito por nosso Grupo de Pesquisa.

## Referências

- Aguiar, B. (2018). *A Mídiação do Jogar: Do círculo mágico aos circuitos-ambiente nos usos das redes digitais via streaming*. Tese de Doutorado. São Leopoldo, RS: Unisinos.
- Flusser, V. (2017). *O Mundo Codificado: Por uma filosofia do Design e da Comunicação*. Tradução de Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Ubu.
- Gee, J. P. (2007). *What Videogames Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Edição revista e atualizada. ed. Nova Iorque, NY, Estados Unidos: Palgrave Macmillan.
- Salen, K., e Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. [S.l.]: MIT Press.

---

<sup>3</sup> Tópicos como desenho, animação e modelagem 2D e 3D, programação script para jogos, Cibercultura, roteiros para jogos e outros afins. Mais informações sobre nosso currículo podem ser encontradas na página do curso no site da UFPel: <https://institucional.ufpel.edu.br/cursos/cod/1340#curriculo>

Santos, R. P., e Hounsell, M. S. (editores) (2023). *Grand Research Challenges in Games and Entertainment Computing in Brazil – GrandGamesBR 2020–2030: First Forum, GrandGamesBR 2020 Recife, Brazil, November 7–10, 2020 and Second Forum, GrandGamesBR 2021 Gramado, Brazil, October 18–21, 2021 Revised Selected Papers*. Suíça: Springer.

Schell, J. (2020). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Florida, EUA: CRC Press.