

Grupo de Pesquisa Jogos e Entretenimento Digital Interativo (Jedi)

Research Group on Digital Games and Digital Entertainment

André Fagundes Pase¹

Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social – PUCRS
Porto Alegre – RS – Brazil

afpase@pucrs.br

Abstract. *This article presents the activities of the Research Group Games and Interactive Digital Entertainment (Jedi), created in the Graduate Program in Social Communication in 2018. As an initiative linked to the area of Communication, the activities carried out in recent years combine traditional research, product development and the proposition of research materials. In parallel, research was carried out funded by public notices and also by partnerships between companies, in addition to participation in the University's Specialization in Digital Game Design.*

Keywords: *Digital Games, Social Communication, Applied Research, Research Methods, Game Development.*

Resumo. *Este artigo apresenta as atividades do Grupo de Pesquisa Jogos e Entretenimento Digital Interativo (Jedi), Criado no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social em 2018. Por ser uma iniciativa vinculada com a área da Comunicação, as atividades realizadas nos últimos anos combinam a pesquisa tradicional, o desenvolvimento de produtos e a proposição de materiais de pesquisa. Em paralelo, foram realizadas pesquisas financiadas por editais e também por parcerias entre empresas, além da participação na Especialização em Design de Jogos Digitais da Universidade.*

Palavras-chave: *Jogos Digitais, Comunicação, Pesquisa aplicada, Métodos de Pesquisa, Desenvolvimento de Jogos.*

1. Introdução com breve histórico do Grupo de Pesquisa

O Grupo de Pesquisa Jogos e Entretenimento Digital Interativo (Jedi) foi criado na PUCRS em 2018 para reunir pesquisadores voltados ao estudo destes temas. Este olhar amplo, porém ancorado nos games, é realizado a partir da Escola de Comunicação, Artes e Design Famecos, mas deriva de outras iniciativas realizadas no Ubilab, espaço de pesquisa localizado no parque tecnológico TecnoPUC.

Como descrito no website, o grupo não é apenas um espaço de estudo, mas um momento para jogar e pensar sobre o que estamos jogando. Olhamos para o presente, estamos preocupados com o futuro, mas não deixamos de voltar no passado para discutir e ampliar o repertório crítico. Esta perspectiva produziu alguns dos melhores insights e discussões, desde trabalhos até mesmo sessões de gameplay seguidas de debate.

¹ <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/8597109788946863>

No passado, o Jedi foi responsável por introduzir de fato o tema dos games junto ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Escola. Isto é uma consequência das pesquisas produzidas – e algumas serão mencionadas a seguir – e da participação do pesquisador-líder na organização de duas edições do SBGames, em 2014 (como General Co-Chair) e em 2021 (como responsável pela trilha de Indústria).

Além disso, de 2022 até 2025, o Grupo produziu um catálogo dos jogos desenvolvidos no Rio Grande do Sul a partir de pesquisa financiada pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul (FAPERGS). O material está publicado no site <https://gamesgauchos.com.br> e foi importante para a participação do pesquisador no Cluster GameRS a partir de 2024. Desde 2023, o pesquisador-líder também participa da XRBR, Associação Brasileira de Realidade Estendida.

Atualmente, o Jedi concentra suas atividades em duas pesquisas vinculadas com financiamentos do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. A primeira envolve a plataformização da produção cultural brasileira, olhar que conecta a pesquisa com os jogos digitais, e faz parte de uma investigação financiada pelo Edital Universal. Paralelamente, o trabalho iniciado em 2022 na Bolsa de Produtividade em Pesquisa sobre os métodos utilizados na Comunicação Social para compreender o meio permitiram desenvolver uma proposta de criação de uma metodologia a partir das condições do cenário brasileiro, iniciada neste ano com encerramento previsto para 2028.

Este conhecimento está sendo transposto para o site <https://www.pesquisarjogos.com.br>, que servirá como uma forma interativa de indicar metodologias de pesquisa na área. Paralelamente, um livro sobre o assunto será publicado ainda neste ano pela editora da UFMG.

O site oficial do grupo é <https://www.grupojedi.com.br> e seu endereço no Diretório dos Grupos de Pesquisa é <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/8597109788946863>.

2. Competências do GP

Como mencionado anteriormente, o Grupo de Pesquisa pouco a pouco deixa de ser uma unidade apenas de investigação e análise para também publicar o conhecimento através de produtos como livros ou sites. Como atualmente o Grupo conta com pesquisadores de outras áreas, como redes sociais, plataformização e IA, as competências do grupo são mais analíticas e nem tanto ligada aos games de fato.

Atualmente, o grupo conta com 16 integrantes, assim distribuídos: 8 professores pesquisadores na PUCRS e em outras instituições, 2 doutores, 1 mestre, 3 doutorandos e 2 mestrandos. Os trabalhos atuais passam sobretudo pelo desenvolvimento de métodos de pesquisa voltados para a área da Comunicação, além de experiências com Inteligência Artificial Generativa (IAG). As pesquisas desta equipe estão enquadradas nos seguintes Grandes Desafios de Pesquisa da Área de Jogos e Entretenimento Digital: Jogos como Plataformas Mediadoras em um Mundo Aberto e Digital: “Equilibrando Pedagogia, Emoções”, “Design de Jogos no Desenvolvimento de Jogos Sérios” e “Ética e Jogos, jogo ético e ética em jogo”.

3. Infraestrutura Disponível

O grupo utiliza duas estruturas. A primeira é formada pelos espaços da Escola de Comunicação, Artes e Design Famecos, majoritariamente composta por salas de aula. Os encontros ocorrem junto ao Ubilab, <https://www.ubilab.com.br>, laboratório localizado no TecnoPUC, parque tecnológico da Universidade. Neste local são realizados encontros e sessões de gameplay gravadas, além de orientações e momentos de discussão sobre as pesquisas. Para as atividades realizadas de maneira remota, a Universidade oferece contas do serviço Zoom aos professores.

4. Trabalhos de Destaque

Estes são os trabalhos de destaque dos integrantes atuais e passados do JEDI:

“Purposeful game como freio da desinformação contemporânea: o caso do Super Gotinha vs Desinformação”, tese de doutorado de Ana Paula Bourscheid. Defendida em 2023, venceu o Concurso de Teses e Dissertações de 2024 do SBGames.

“Purposeful game como freio da desinformação contemporânea: o caso do Super Gotinha vs Desinformação”, livro produzido por Ana Paula Bourscheid e André Fagundes Pase. Publicação prevista para o segundo semestre pela Editora do IFAP, no Amapá.

“Métodos de Pesquisa para Jogos Digitais”, livro de André Fagundes Pase com publicação prevista para o segundo semestre pela Editora da UFMG, Belo Horizonte.

Site “Pesquisar Jogos”, online em <https://www.pesquisarjogos.com.br>.

Jogo “Aha! The Ideation Game for Journalism Innovation”. Produzido por NUNES, A. C. B. ; PASE, A. F. ; FONTOURA, M. C. ; DIAKOPOULOS, N. ; CAPLAN, J. . Publicado em 2024 em <https://bit.ly/ahamobilegame>.

App “E Se...” . Produzido por PASE, A. F. e MANO, V. . Disponível desde 2023 em <https://www.andrepase.com.br/ese/>.

Paper “Purposeful game Super Gotinha vs Desinformação: estratégia informativa e pedagógica de combate à desinformação sobre vacinas”. Produzido por BOURSCHEID, A. P. e PASE, A. F., publicado por Reciis, v. 19, n. 1, p. 1-17, 2025.

Paper “Um meio moldado pela gambiarra: como trapças e regulações econômicas nos videogames moldaram a cultura digital nacional”. Produzido por TIETZMANN, R. ; PASE, A. F. e PIOVESAN, G. P., , publicado por Zanzalá, v. 12, p. 124-146, 2024.

Paper “Algoritmo masculino, branco e heteronormativo: a interseccionalidade nos streamers em destaque no carrossel da capa da Twitch”. Produzido por PASE, A. F.; DALLEGRAVE, L. e FONTOURA, M. G., publicado por Revista Fronteiras, v. 24, p. 67-82, 2022.

Paper “Man’s Best Enemy: The Role of Advertising During Atari’s Launch in Brazil in 1983”. Produzido por, publicado por TIETZMANN, R. e PASE, A. F., publicado em Kinephanos, v7, 2017.

5. Conclusão (perspectivas de futuro)

Como comentado anteriormente, o Jedi possui quatro perspectivas de futuro. A primeira delas é a conclusão do site e publicação do livro com as metodologias de pesquisa de jogos digitais, disponíveis em <https://www.pesquisarjogos.com.br>. Desta forma, os esforços para atração de alunos junto ao Programa serão intensificados, com o desenvolvimento de materiais de apoio para a pesquisa na área, além de estabelecer parcerias com outros grupos de pesquisa para a produção de artigos e realização de atividades acadêmicas.

Por fim, o Jedi deve incrementar a criação de jogos e outros produtos experimentais. Mesmo que não possuam um nível técnico comparável com outros materiais publicados, indica a direção da pesquisa para atividades que possuam aplicações práticas.

Referências

- PASE, A. F.; PIOVESAN, G. P. . Assédio e o jornalismo de jogos no Brasil: um olhar sobre o review de Cuphead e o caso Xbox News. *Lumina*, v. 19, p. 212-227, 2025.
- PASE, A. F.; SEIBT, D. ; LOPES, J. V. . Estratégias de pesquisa para temas emergentes na Comunicação Social. In: Cleusa Scroferneker, Eduardo Pellanda e Juremir Machado da Silva. (Org.). *Metamorfoses Sociais*. 1ed. Porto Alegre: Editora Sulina, 2024, v. 1, p. 18-33.
- ROCHA, G. G.; PASE, A. F.. Jornalismo de Exploração. *Brazilian Journalism Research*, v. 20, p. e1551, 2024.
- PASE, A. F.; GIRARDI, L. S. . Em busca do comando ideal: um duplo olhar sobre a inteligência artificial generativa na comunicação organizacional. *Organicom*, v. 21, p. 71-84, 2024.
- PASE, A. F.; PUHL, P. R. ; TIETZMANN, R. . Plataformização, marcas de moda e metaverso: um olhar sobre o Gucci Town. *Revista Fronteiras*, v. 25, p. 56-68, 2023.
- BOURSCHEID, A. P. ; PASE, A. F. . O purposeful game como ferramenta de combate à desinformação. In: André Fagundes PASE; Antonio Hohlfeldt.(Org.). *Conhecimento em Construção*. 1ed. Porto Alegre: Editora Sulina, 2022, v. 1, p. 189-212.
- PASE, A. F.; DALLEGRAVE, L. . Streaming de jogos digitais como prática de performance contemporânea. *Esferas*, v. 11, p. 172-191, 2021.
- PASE, A. F.; TODT, N. ; SCARTON, A. M. ; ROLIM, L. H. ; BERLITZ, G. Z. ; BAPTISTA, L. A. V. . The eSports and Olympic Games: Perspectives of an ongoing debate. *Journal of Human Sports and Exercise*, v. 15, p. 94-s110, 2020.
- PASE, ANDRE FAGUNDES; DALLEGRAVE, LETÍCIA ; FONTOURA, MARIANA. Capital Lúdico: um reflexo da tecnocultura algorítmica em performances na plataforma de streaming Twitch. *Revista Fronteiras*, v. 22, p. 2-15, 2020.
- PASE, A. F.; TIETZMANN, R. . A longa duração nos planos dos jogos digitais: aproximações e empréstimos do cinema. *Aniki: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento*, v. 5, p. 47, 2018.