

Design de Games para um Mundo em Transição

Game Design for a World in Transition

Delmar Galisi Domingues

Programa de Pós-Graduação em Design
Univesidade Anhembi Morumbi – São Paulo, SP – Brasil

delmar@anhembi.br

Abstract. *This article presents the Grupo Design de Games para um Mundo em Transição, a research group dedicated to the development of games and studies aimed at social, environmental, and economic transformation. To investigate how game design and gamified digital products can foster transformative practices based on social, economic, cultural, and environmental sustainability. The group's research adopts an exploratory, descriptive, and experimental approach, encompassing literature reviews, case analyses, interviews, and the development of games and gamified products. The investigations have led to the creation of game projects and digital solutions aligned with sustainability principles, contributing to the ethical and social transformation of contemporary design.*

Keywords: *Design, Game Design, Games for Change, Serious Games, Games and Sustainability.*

Resumo. *Este artigo apresenta o Grupo Design de Games para um Mundo em Transição, dedicado à pesquisa e ao desenvolvimento de jogos e estudos voltados à transformação social, ambiental e econômica. Investigar como o design de games e de produtos digitais gamificados pode estimular práticas transformadoras pautadas na sustentabilidade social, econômica, cultural e ambiental. As pesquisas desenvolvidas pelo grupo têm caráter exploratório, descritivo e experimental, englobando revisão de literatura, análise de casos, entrevistas e o desenvolvimento de jogos e produtos gamificados. As investigações vêm resultando na criação de projetos de jogos e soluções digitais alinhados aos princípios da sustentabilidade, contribuindo para a transformação ética e social do design contemporâneo.*

Palavras-chave: *Design, Design de Games, Games for Change, Serious Games, Jogos e Sustentabilidade.*

1. Contexto Histórico

O Grupo de Pesquisa Design de Games para um Mundo em Transição está vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Anhembi Morumbi. A instituição é reconhecida por sua atuação pioneira na pesquisa em Design na cidade de São Paulo, tendo sido a primeira da capital paulista a oferecer programas de Mestrado e Doutorado na área, recomendados pela CAPES/MEC desde 2006. Destacando-se por sua abordagem interdisciplinar, a Anhembi Morumbi promove a integração entre pesquisa e prática em diferentes níveis de formação. Foi também responsável pela criação do primeiro curso de Graduação em Design Digital no Brasil, em 1998, e, posteriormente,

pelo primeiro curso de Graduação em Design de Games, lançado em 2003 (Nesteriuk & Prado, 2020).

Com a criação do Programa de Mestrado e Doutorado em Design, a Universidade formou diversos grupos de pesquisa, pautados por uma forte vocação interdisciplinar, integrando distintas áreas do Design e outros campos do conhecimento. O Programa de Pós-Graduação em Design (PPG Design) conta com duas linhas de pesquisa: "Teoria, História e Crítica do Design", de caráter mais teórico e reflexivo; e "Design: Meios Interativos e Emergentes", voltada ao desenvolvimento de projetos teórico-práticos, com ênfase em inovação e experimentação.

No âmbito do PPG-Design, foi criado em 2011 o grupo de pesquisa Design, Entretenimento e Educação: Interfaces e Perspectivas, sob a coordenação do professor Dr. Sergio Nesteriuk Gallo. Desde então, a maior parte dos projetos relacionados ao design de games no programa tem sido desenvolvida no interior desse grupo. Paralelamente, no curso de Graduação em Design de Games, consolidou-se um Grupo de Estudos em Design de Games, também alinhado à linha de pesquisa "Design: Meios Interativos e Emergentes", e com atuação em conjunto ao Grupo Design, Entretenimento e Educação: Interfaces e Perspectivas. Esse Grupo de Estudos fomentou diversos projetos de pesquisa e trabalhos de conclusão de curso, com foco na epistemologia dos estudos de jogos (*game studies*) e nas discussões contemporâneas em *game design*.

É nesse contexto que, em 2024, foi criado o Grupo de Pesquisa Design de Games para um Mundo em Transição, que tem a liderança do autor deste artigo. Embora recente em sua formalização, o grupo é fruto direto do amadurecimento do antigo Grupo de Estudos em Design de Games, cujas atividades vêm sendo desenvolvidas há mais de uma década. Pode-se afirmar, portanto, que o novo grupo de pesquisa consolida e amplia uma trajetória já existente, formalizando uma linha contínua de investigações voltadas ao papel do design de games na transformação social, ambiental, cultural e econômica.

O Grupo de Pesquisa atua de forma integrada nos três pilares fundamentais da universidade: ensino, pesquisa e extensão. Embora a pesquisa seja seu foco principal, as atividades do grupo também fortalecem o ensino, ao promover a produção e a aplicação do conhecimento em sala de aula. Além disso, o grupo desenvolve ações extensionistas voltadas à comunidade do entorno e organiza, desde 2017, o evento *Gaming for All*, aberto a estudantes e ao público em geral, com o objetivo de fomentar o diálogo entre universidade, sociedade e cultura dos jogos.

Atualmente, o Grupo de Pesquisa reúne dois professores doutores, quatro estudantes de mestrado e quatro de iniciação científica em Design de Games, além de colaboradores eventuais. Sua composição é dinâmica, variando conforme os projetos em andamento. Seus projetos são desenvolvidos nos laboratórios da universidade e em dois Núcleos de Pesquisa e Documentação de Jogos, localizados nos campi Vila Olímpia e Avenida Paulista da Universidade. Esses núcleos contam com computadores, dispositivos de VR, consoles e um acervo de jogos e projetos acadêmicos produzidos pelo grupo.



Figura 1 - Núcleo de Games da Universidade Anhembi Morumbi

2. Proposta do Grupo de Pesquisa

O Grupo de Pesquisa Design de Games para um Mundo em Transição estuda o potencial dos games enquanto suportes para outras finalidades sociais, culturais e produtivas, excedendo, portanto, o seu papel como um meio tradicionalmente voltado ao entretenimento e ao lazer. Investiga aplicações que utilizam a linguagem dos jogos como ferramentas para o ensino e a aprendizagem, o treinamento, a inclusão, a arte e a exploração científica. Os games são compreendidos dentro de um contexto transdisciplinar, que os ressignificam e os transformam perante sua atuação com as diversas outras áreas. Desta forma, o Grupo propõe discutir como os games, tanto nos jogos físicos como nos meios digitais correlatos, podem contribuir para a construção de um mundo mais sustentável, economicamente viável e culturalmente mais tolerante. Portanto o seu objetivo é investigar, analisar e propor soluções no campo do design de games que estejam alinhados às transformações do mundo contemporâneo, com um olhar específico aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) estabelecidos pela Organização das Nações Unidas (ONU).

De maneira geral, o Grupo adota uma metodologia de caráter exploratório, descritivo, comparativo e experimental, iniciando com a identificação de problemas sociais relevantes, que nos últimos anos foram expressos pelos 17 ODS da ONU. A partir de revisão bibliográfica e consulta a especialistas, realiza-se uma análise do estado da arte no design de jogos, identificando tendências, lacunas e oportunidades de soluções. A pesquisa pode focar em um ODS específico e inclui estudos de caso, entrevistas e análises empíricas com designers, desenvolvedores e jogadores. Com base nesses dados, são propostas diretrizes e estratégias para o desenvolvimento de jogos com abordagens sustentáveis. Por fim, as soluções são implementadas, avaliadas e divulgadas por meio de eventos acadêmicos e publicações.

3. Alguns projetos em destaque

Os projetos que foram desenvolvidos pelo Grupo de Pesquisa Design de Games para um Mundo em Transição foram orientados por uma perspectiva crítica e conscienciosa do papel do designer de jogos na sociedade contemporânea. Partindo do entendimento de que os jogos não são apenas meios de entretenimento, mas poderosos veículos de expressão cultural e disseminação de valores, os projetos do grupo buscam intencionalmente integrar aspectos éticos, sociais e políticos ao processo de criação. Os

projetos adotam a retórica procedimental como ferramenta de reflexão e transformação, considerando que a experiência interativa e imersiva dos jogos favorece a internalização de mensagens e valores. Essa abordagem dialoga com as diretrizes do Design Social e com os princípios contemporâneos do design voltado à sustentabilidade e à inclusão. Dessa forma, os projetos do grupo não apenas desenvolvem jogos, mas investigam como esses artefatos podem atuar como catalisadores de mudança, promovendo empatia, consciência crítica e engajamento social entre os jogadores. A tabela 1 apresenta alguns dos projetos já desenvolvidos pelo Grupo de Pesquisa e pelo anterior Grupo de Estudos.

Tabela 1 – Alguns dos projetos desenvolvidos pelo Grupo de Pesquisa

Projeto	Ano	Resumo	Observação
Jogo Matemática	2015	Jogos para o Ensino de matemática	Projeto finalizado. TRL 6. Parceria com a Escola da Comunidade Achiropita
Projeto Bia	2019	Jogo que coloca uma personagem trans como protagonista de uma aventura	Projeto finalizado. TRL 7. Publicado como <i>Full Paper</i> - SBGames 2019
Jogo <i>The Song of Thuth</i>	2020	Jogo que discute a disseminação de <i>fake news</i>	Projeto finalizado. TRL 5. Publicado como <i>Short Paper</i> – SBGames 2020
Jogo <i>Ben and Buzz</i>	2020	Jogo que coloca um portador de DMD (Distrofia Muscular de Duchenne) com protagonista	Projeto finalizado. TRL 5. Publicado como <i>Full Paper</i> - SBGames 2020
Jogo Ilha Mais Segura	2021	Jogo para celular que conscientiza crianças sobre os perigos de afogamento	Projeto finalizado. TRL 7. Parceria com Sobrasa – Sociedade Brasileira de Salvamento Aquático
Guardião dos Fortes	2021	Ambiente interativo do Forte de Bertiga	Projeto parcialmente finalizado. TRL 3. Parceria com <i>Iphan</i> e Prefeitura de Bertioga-SP
<i>Projeto Sirius</i>	2023	<i>Projeto Sirius</i> propõe que o jogador conheça as situações de pesquisas científicas que geram o sofrimento aos animais	Projeto finalizado. TRL 5. Publicado no <i>DATJOURNAL DESIGN ART AND TECHNOLOGY</i> , v. 9, p. 4-28, 2024.
Jogo <i>Risk Evaluation</i>	2023	Jogo propõe uma experiência em que o jogador se coloca no papel do enfermeiro, tendo que selecionar os pacientes em ordem de prioridade de risco.	Projeto finalizado. TRL 3. Publicado no <i>DATJOURNAL DESIGN ART AND TECHNOLOGY</i> , v. 9, p. 4-28, 2024.
Jogo <i>Roller Heist</i>	2024	Jogo que aborda a reparação de artefatos históricos aos países de origem	Projeto finalizado no GP, mas continuado fora dele. TRL 4. <i>Paper</i> submetido ao MX2025_Rio.

Atualmente, o Grupo de Pesquisa desenvolve três projetos: um em fase de TRL 1 sobre jogos para reparação histórica (Pró-Ciência/Universidade), um em TRL 2 com alunos de IC sobre jogos de inteligência espacial, e um projeto preliminar sobre educação no trânsito. Os projetos do GP aplicam suas diretrizes de criar jogos para reflexão crítica, educação, inclusão e transformação social. Cada projeto reflete valores éticos, sociais ou culturais, alinhando-se a um design consciencioso. Essa atuação conecta-se a Grandes Desafios de Pesquisa em Jogos e Entretenimento Digital, especialmente no uso de jogos para impacto social e engajamento crítico, como discutido nos Workshops GrandGamesBr (SBGames 2021 e 2022).

4. Eventos e Extensão

Além da pesquisa e do desenvolvimento de projetos, o Grupo também realiza ações extensionistas junto à comunidade no entorno da Universidade. O Projeto de Extensão "Games para Todos" tem como objetivo levar conhecimentos da área de games à comunidade externa, por meio de minicursos, palestras e oficinas. As atividades são voltadas principalmente para estudantes de escolas públicas e instituições que atendem crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade social. Especificamente nos dois últimos anos, o Grupo promoveu diversas ações, como: oficina de desenho de personagens no Instituto Meninos de São Judas Tadeu – IMSJT (São Paulo-SP), curso de desenvolvimento de games na Escola Estadual Prof. Luiz Gonzaga Pinto e Silva (São Paulo-SP), e oficinas de capacitação digital para alunos da Escola E. E. Batista Renzirede (Suzano-SP) e para adolescentes do IMSJT.

Desde 2017, o Grupo também organiza o evento "*Gaming for All*", voltado à disseminação e discussão da cultura *gamer* por meio de palestras, oficinas, mesas-redondas e exposições. O evento é aberto a estudantes da Universidade e ao público externo, incluindo transmissões remotas para escolas e organizações voltadas à formação de jovens. Desta forma, todo o conhecimento produzido e adquirido pelo Grupo é disseminado para além do espaço da universidade.

5. Considerações Finais

O Grupo de Pesquisa Design de Games para um Mundo em Transição, sucessor do Grupos de Estudos em Games, consolida uma trajetória de mais de uma década dedicada à investigação do potencial transformador dos jogos digitais. Sua atuação, pautada por uma perspectiva interdisciplinar, amplia o papel do design de games para além do entretenimento, aproximando-o de questões sociais, culturais, ambientais e econômicas alinhadas aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU.

Os projetos desenvolvidos pelo grupo evidenciam a diversidade de abordagens possíveis na criação de jogos comprometidos com a inclusão, a conscientização e a mudança social. A adoção de uma metodologia exploratória, comparativa e experimental permite não apenas compreender o estado da arte no campo, mas também propor soluções concretas e inovadoras.

Além da pesquisa, as ações de extensão e eventos promovidos pelo grupo contribuem significativamente para a democratização do conhecimento e o fortalecimento do diálogo entre universidade, sociedade e cultura *gamer*. Com isso, o grupo reafirma seu compromisso com um design crítico, ético e voltado à construção de um mundo mais justo e sustentável.

Referências

- Almeida, G. J. D., Domingues, D. G., Silva, G. C. C., Zocolaro, L. D., Andrade, L. O., Sparapane, L. L., & Bonfim, R. G. (2020). Uso de alegorias sobre fake news nos jogos. In *Anais do XIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital – SBGames 2020*. Recife, Brasil..
- Domingues, D. G. (2024). Games for change orientados à expressão de valores humanos e sociais: uma proposta para estudantes de graduação em Design. *DATJournal: Design, Art & Technology*, 9, 4–28.
- Domingues, D. G. (2009). Videogames: Ensino superior de jogos no Brasil. In L. Santaella & M. Feitoza (Orgs.), *Mapa do jogo: A diversidade cultural dos games* (pp. [páginas não especificadas]). São Paulo: Cengage Learning.
- Domingues, D. G., Sanita, G. S., & Nitolo, G. S. (2020). Representatividade e protagonismo de portadores da distrofia muscular de Duchenne em jogos eletrônicos lúdicos. In *Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos Digitais – SBGames 2020*. Recife, Brasil..
- Nesteriuk, S. & Prado, G. (2020). Editorial. *DATJournal – Design, Art and Technology*, 5(4), páginas 4-5. <https://doi.org/10.29147/dat.v5i4>
- Pimenta, M. S., Heringer, A. M. T., Ferreira, N. B., & Domingues, D. G. (2019). Protagonismo transgênero em jogos comerciais. In *Anais do XIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital – SBGames 2019*. Rio de Janeiro, Brasil.
- Viana, P. R. C. & Domingues, D. G. (2020). O espaço como personagem em games. In *Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos Digitais – SBGames 2020*. Recife, Brasil