



## **Anais do XV Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação (SJEEC)**

*Período: 15 a 16 de abril de 2024*

*Local: Auditório do Instituto de Humanidades, Artes e Ciência Professor Milton Santos  
Pavilhão de Aulas da Federação – PAF V – Ondina  
Rua Barão de Jeremoabo, PAF V – Ondina – Salvador – Bahia*

### **APRESENTAÇÃO**

O Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação – construindo novas trilhas, está na sua décima quinta edição, dando continuidade e fortalecendo as discussões iniciadas em 2005, na Universidade do Estado da Bahia – UNEB, que contribuíram para a criação da Rede Brasileira de Jogos e Educação (RBJE), tornando-se um marco para pesquisadores da área.

Ao completar 15 anos, o SJEEC e a comunidade luso-brasileira que investiga os jogos digitais em distintos cenários se defrontam mais uma vez, com equívocos que são divulgados pela mídia e influenciam pais, professores, políticos, dentre outros em torno da mediação destes artefatos sociotécnicos, estabelecendo relações simplistas que atribuem aos games a responsabilidade por comportamento hediondos cometidos por adolescentes e jovens adultos, negando a premissa de que a violência é um epifenômeno e não pode ser analisada de forma acrítica<sup>1</sup> e reducionista.

No dia 18 de abril de 2023 a comunidade foi surpreendida pelas declarações na mídia de um importante político brasileiro de que os “games ensinam as crianças a matar”. Tal fato mobilizou pesquisadores, professores, coordenadores de curso de graduação em jogos digitais, desenvolvedores a escrever uma carta aberta, orientando a comunidade

I





brasileira para os equívocos de tal declaração. A carta encontra-se disponível no link <https://bit.ly/cartajogos>

Tais perspectivas negam também o potencial educativo dos jogos digitais, sejam aqueles que foram produzidos para este fim e/ou ainda aqueles que são voltados apenas para entretenimento, mas podem também contribuir para aprendizagem de diferentes campos de conhecimento.

Assim, ao completar 15 anos, o SJEEC reforça o seu compromisso de criar um espaço contínuo de diálogo com os acadêmicos, mas especialmente com a comunidade em geral que precisa ir além de uma perspectiva apocalíptica da mediação dos jogos digitais nos cenários de aprendizagem formal e informal.

É dentro desse contexto que convidamos a comunidade acadêmica, professores e coordenadores de cursos de graduação de Jogos digitais e desenvolvedores a socializarem suas investigações, práticas e processos de produção de jogos, especialmente, aqueles voltados para valorização da nossa cultura e da educação escolar.

Estes anais apresentam o resultado das submissões aprovadas após rigorosa avaliação, realizada por especialistas na temática, seja no Brasil ou no exterior, a partir das trilhas “Jogos Digitais, Cultura e Educação”, “Jogos Digitais, Saúde e Esportes” e “Desenvolvimento de Jogos Digitais”.

**Lynn Rosalina Gama Alves – Coordenadora Geral**  
**Jesse Nery Filho – Presidente do Comitê Científico**

II

