



## Apresentação

O Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação – construindo novas trilhas, completa esse ano sua décima segunda edição (agora bianual) e mais uma vez inova na sua temática trazendo como tema central jogos eletrônicos e saúde, possibilitando que pesquisadores e desenvolvedores possam compartilhar suas investigações e processos nessa área.

No Brasil, o processo de desenvolvimento de jogos digitais para saúde ainda apresenta um percentual pequeno. Segundo o relatório do BNDES (2014)<sup>1</sup> no ano de 2013 foram desenvolvidos 5 jogos, correspondendo a 0,4% dos 1417 dos 1417 jogos de outros tipos produzidos neste ano. Os jogos voltados para saúde normalmente são inseridos na categoria *serious games*, pois têm objetivos que vão além do entretenimento, mas se constituem em espaços de aprendizagem, estimulação, reabilitação e mais recentemente para avaliação motora ou cognitiva.

Embora no Brasil a produção ainda seja tímida, observamos que em países como Estados Unidos a discussão em torno do potencial destes jogos, bem como o desenvolvimento vêm crescendo e inclusive contam com apoio financeiro de Organizações não governamentais e empresas farmacêuticas para produção.

Uma referência interessante é o trabalho desenvolvido por Adam Gazzaley, na Universidade da Califórnia<sup>2</sup> que realiza pesquisas com a mediação dos jogos para sujeitos com distintos transtornos, a exemplo do autismo. Os resultados destas investigações subsidiam o processo de desenvolvimento de jogos para crianças e idosos.

Assim, a décima segunda edição do SJEEC inaugurou esse espaço para discutir o que vem sendo produzido no cenário acadêmico e por desenvolvedores independentes. Durante a realização do evento tivemos a participação dos pesquisadores Marcelo Vasconcellos (FioCruz-RJ), Glória Canto (UNEB), Débora Nice Ferrari Barbosa e João Mossmann (FEEVALE –

---

<sup>1</sup> BNDES – FUSP. - Relatório Final Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais. Grupo de Estudo e Desenvolvimento da Indústria de Games, Núcleo de Política e Gestão Tecnológica USP, fev./2014. Disponível em: [www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes\\_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario\\_o\\_mapeamento\\_industria\\_games042014\\_Relatorio\\_Final.pdf](http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_o_mapeamento_industria_games042014_Relatorio_Final.pdf)&gt;. Acesso em 30 maio. 2015.

<sup>2</sup> Disponível na URL: <https://neuroscape.ucsf.edu/profile/adam-gazzaley/>. Acesso 17 Abr. 2017.



RS), Elias Bitencourt (UNEB), Tatyane Moraes (UNEB), Vera Almeida (UNEB), Camila Vêras (GESTEC) e Claudenice Ferreira (GESTEC/UNIJORGE).

O evento contou também com a apresentação de 14 papers, sendo que 4 deles centram suas discussões na relação games e saúde e estão disponíveis nos Anais do evento. Estes pesquisadores oriundos de universidades públicas e privadas nas distintas regiões brasileiras apresentaram suas investigações, socializando seus resultados e dialogando com os participantes.

Convidamos todos a navegar nas trilhas do XII Anais do SJEEC e dialogar com os autores, para que juntos possamos fortalecer as pesquisas na área de games e saúde.

Lynn Alves e Jesse Nery

Coordenadores da Comissão Científica