

## EDITORIAL

### Jogos Sérios aplicados a Saúde

**Dr. Esteban Walter Gonzalez Clua**

*Professor Associado, Departamento de Computação Instituto de Computação, Universidade Federal Fluminense – UFF, Niterói (RJ), Brasil*

Os jogos digitais vem conquistando uma importante fatia do setor de entretenimento digital, sendo um dos principais segmentos que alavancam e financiam novas tecnologias na computação. Este crescimento é sustentado pelo crescente número de jogadores, com perfis variados em sexo, idade e perfil econômico.

Os jogos digitais são considerados atualmente como um tipo de mídia. Porém, a interatividade e imersão que proporcionam permitem um envolvimento muito mais intenso do usuário, quando comparado com mídias tradicionais. Além disso, os jogos são capazes de criar realidades alternativas, estimulando adultos e crianças a realizarem atividades, que muitas vezes, fora de qualquer contexto, podem ser entediadas e cansativas. Desta forma, surgiu uma importante ramificação dos jogos digitais, denominado de jogos sérios, cujo propósito está em colocar o jogador em contextos educativos, simulações e ambientes de treinamento.

O uso de jogos sérios para fins relacionados à saúde tem se tornado uma forte tendência e o seu impacto pode abrir formas de tratamento sem precedentes. A inclusão de dispositivos que captam movimentos corporais, tais como o Kinect, Wiimote e acelerômetros, aumenta mais ainda o potencial das suas aplicações para atividades terapêuticas e físico-motoras. O aspecto lúdico inerente destas aplicações favorece a criação de atividades com forte apelo de uso para crianças e adolescentes. Dentro deste contexto, diversos pesquisadores vêm realizando pesquisas que procuram explorar e mapear as mais diversas áreas da medicina e da saúde para o universo dos jogos digitais. Embora a proliferação de trabalhos seja grande, é consenso na comunidade científica que ainda há muito a ser explorado e pesquisado.

Esta edição especial da revista traz a extensão de diversos trabalhos destacados e apresentados na IEEE III International Conference on Serious Games and Applications for Health (SEGAH 2014), realizada em 2014 no Rio de Janeiro, Brasil.