

**“SERIOUS GAMES” E ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA: DESAFIOS E POTENCIALIDADES**

Mell Alem Muriano (Fundação Araucária)<sup>1</sup>  
Unespar/Campus Paranavaí, mell-alem@hotmail.com

André Luís de Castro (Orientadora/a)  
Unespar/Campus Paranavaí, ancastro@gmail.com

Modalidade: Pesquisa  
Programa Institucional: PIBIC: Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica

Grande Área do Conhecimento: Ciências Humanas

**RESUMO:** Muito tem se discutido sobre jogos, gamificação, “serious games” e suas aplicações na educação. O presente trabalho de pesquisa tem como objetivo discutir os desafios e potencialidades da aplicação dos “Serious Games” na área da Administração Pública e desenvolver diretrizes gerais para orientar projetos públicos que desejem incorporá-los, discorrendo sobre os conceitos de jogos, a gamificação e aplicação de jogos na educação. Esta pesquisa possui natureza qualitativa e analisou o caso do “serious game” conhecido como “Cidade em Jogo”, em que o jogador assume o papel de um prefeito com os principais desafios na gestão pública de uma cidade. Para isso, foram levantados dados do site do jogo e realizada uma entrevista semi-estruturada com a fundadora da Viven, uma das instituições participantes do projeto para a criação do jogo. Os resultados apontam que a aplicação dos Serious Games na área de Administração Pública possuem grande potencial de impactar positivamente as iniciativas propostas, em especial, quando voltadas para as escolas e instituições que lidam com pessoas mais jovens, aproximando a população dos líderes públicos e mostrando a influência que o setor público tem sobre o dia a dia do indivíduo, assim como a visão desses líderes. Tais resultados implicam em entender a representação desses fenômenos na sociedade e seus desdobramentos para a Administração Pública. Além de tornar as discussões sobre o papel da administração pública mais acessível para a população, fortalecendo sua consciência política e aumentando a transparência sobre os representantes políticos do executivo municipal.

**Palavras-chave:** Serious Games. Gamificação. Administração Pública.

<sup>1</sup> O presente trabalho foi realizado com apoio da Fundação Araucária, por meio de bolsa concedida ao(a) estudante Mell Alem Muriano.