**As barreiras para o mercado de jogos no Brasil**

*Hugo Emílio Nomura, RA 22.123.051-9*

*Rafael Ratton, RA 22.123.008-9*

*Samuel Baeker, RA 22.123, CS 1711*

*CS1711 – Computação - Noturno*



Ana Moser, Ministra dos Esportes do Brasil.

Fonte da imagem: https://exame.com/esporte/jogos-eletronicos-nao-sao-esportes-diz-ana-moser-ministra-de-lula/

No dia 10 de janeiro de 2023, a ministra dos esportes, Ana Moser, fez um comentário em que classificava e-esportes como lazer e não como um esporte em si, gerando, assim, certa polêmica entre os interessados no tema. A opinião que a ministra emitiu é bastante popular no Brasil, o que faz com que esse mercado seja depreciado por parte da população e, até mesmo, levaram a conjecturas do governo para que houvesse cortes nas verbas destinadas a esse ramo. Apesar disso, a indústria de jogos tem um potencial enorme de geração de renda, empregos e de cultura, além de que a prática desses jogos faz com que os jogadores tenham diminuição do estresse, aprimoramentos nas habilidades de atenção, criatividade, memória, idiomas e trabalho em equipe.

Segundo a empresa de pesquisa de mercado Newzoo, especializada em pesquisas na indústria de jogos, apenas a Coreia faturou cerca de US$920 milhões com a indústria de jogos, mostrando assim que esse é um mercado extremamente promissor e com potencial de renda grande. Já no Brasil, esse mercado encontra muitas dificuldades como a falta de financiamento, a alta carga tributária, a burocracia e a falta de infraestrutura por parte do governo.

Mas será mesmo que os esportes eletrônicos possuem tantos benefícios? As pesquisadores Miaoting Cheng e Lu Chen (2022) analisaram mais de de 60 artigos científicos ao redor desse tema e publicaram suas conclusões no ensaio na revista *Educational Technology Research and Development*. Nele, concluiu-se diversos benefícios que os jogos possuem para o desenvolvimento de uma criança na fase de aprendizado, sendo um dos principais pontos de destaque a diferença no engajamento que as crianças possuem quando o aprendizado é baseado em algum jogo eletrônico. Outro grande ponto a se destacar é o desenvolvimento das habilidades cognitivas e socioemocionais dos alunos, principalmente nos campos da empatia, do pensamento crítico e da resolução de problemas. Um dos grandes desafios que o Brasil pode se deparar após a fala de Ana Moser é a falta de preparação para algum professor que deseje se aventurar nessas águas, além do desafio de encontrar algum jogo que se adeque à matéria lecionada, outro fator chave segundo Miao Ching Chen e Lu Chen.

Então, como supracitado, jogos eletrônicos ajudam crianças e adolescentes a desenvolver uma melhor memória, reflexos e solução de problemas. No Brasil, o governo vê apenas um potencial de aumentar o imposto sobre os jogos digitais para ganhar lucro com este meio, e quando se depara com uma situação para apoiar uma modalidade que incentiva a prática de hábitos que comprovadamente possuem diversos benefícios para o cérebro, não abre mão dos grandes lucros. Atualmente, em países desenvolvidos se usam jogos para ensinar crianças, por exemplo o Minecraft, que tem uma versão para escolas que é usada apenas para fins educativos, como para ensinar Física, Química e experimentos de História com encenações. Atualmente, usar esse tipo de metodologia prende melhor os alunos mais novos fazendo com que estudem mais e aprendam com mais eficiência. A maneira com que o Brasil aborda jogos eletrônicos é arcaica e um pensamento do século passado; o governo atual não vê os benefícios e como isso traz soluções para a sociedade economicamente, educacionalmente e recreacionalmente, fazendo com que os brasileiros criem esse estigma de que os jogos são apenas para aqueles que buscam um passatempo e deixem de vê-los como uma ferramenta nova com diversos outros benefícios.

**Referências bibliográficas:**

Cheng, M., Chen, L.; Yuen, A.H.K. Exploring the use of technology among newly arrived children in Hong Kong: from an e-sports and cultural capital perspective. **Education Tech Research** Dev 70, 1931–1949 (2022). Disponível em: https://doi.org/10.1007/s11423-022-10130-y

MOSLEY, Michael e FRY, Hannah. Games melhoram a memória - e outras revelações do maior experimento sobre inteligência já realizado no mundo. **BBC News Brasil**. 2020. Disponivel em: https://www.bbc.com/portuguese/geral-52728977

MAÍRA, Cynara. LULA fala sobre GAMES e culpa JOGOS VIOLENTOS por ataques em escolas; veja fala. **UOL**. 2023. Disponivel em: https://jc.ne10.uol.com.br/colunas/jamildo/2023/04/15446170-lula-fala-sobre-games-e-culpa-jogos-violentos-por-ataques-em-escolas-veja-fala.html