Publicado em 15/08/2024 - 16:13

Rio Innovation Week 2024: presidente do Crea-RJ participa de debate sobre o impacto social dos jogos eletrônicos

Ao participar de mesa de debates sobre o impacto social dos jogos eletrônicos, na Innovation Week 2024, o presidente do Conselho Regional de Engenharia e Agronomia do Rio (Crea-RJ), engenheiro civil Miguel Fernández, defendeu que é muito importante se atentar para a questão da ética nos ESport (esportes eletrônicos).

“Acho que é importante ser colocada a questão ética por trás dos jogos. Isso me preocupa também como pai de duas crianças, de quatro e dois anos de idade, pois você, no game, está toda hora lidando com aquela dopamina do “parabéns”, que pode gerar também uma ansiedade de toda hora estar ganhando alguma recompensa enquanto que na vida real nós sabemos que muitas vezes a recompensa é algo que leva tempo”, afirmou Fernández, ressaltando a importância de que a regulamentação dos esportes eletrônicos leve em conta “não apenas a rentabilidade financeira como a mais correta para que uma indústria seja permanente e possa prosperar por gerações”.

Fernández – que, apesar de ser o mais jovem presidente eleito na história do Crea-RJ, confessou pertencer à “Geração Atari” de jogos eletrônicos – participou da mesa de debates com a ‘gamer aposentada” Letícia Arsênio, vice-presidente Federação do Estado do Rio de Janeiro de Esportes Eletrônicos (FERJEE); a psicóloga Mariana Uchôa, uma das fundadoras da Diverse Games; e a cosplay Dominique, a Domi. Maior conferência global de inovação e tecnologia, o Rio Innovation Week (RIW) tem a expectativa de levar até sexta-feira pelo menos 150 mil pessoas ao Píer Mauá, no Centro do Rio. Este ano, o evento tem como tema “Humanização em tempos de inteligência artificial”.

A discussão sobre impacto social dos jogos eletrônicos teve como mediador Rennan Costa, que é diretor social da FERJEE e da Diverse Games. Ele ressaltou a importância das engenharias na construção de um ambiente tecnológico para favorecer a indústria dos jogos eletrônicos.

“Eu trabalhei por cinco anos dentro de algumas favelas aqui do Rio de Janeiro e a gente vê que não é só ter o computador ou um celular para jogar. Não adianta nada ter um bom computador sem uma boa conexão e uma boa infraestrutura; então, a gente depende muito da engenharia do Rio de Janeiro para essas coisas funcionarem. Só assim poderemos ter um impacto social positivo dos jogos eletrônicos”, disse Costa.

Miguel Fernández, concordou com Rennan: “Cabe a nós profissionais do setor de Engenharia dar essa condição para que a indústria possa prevalecer, seja através das máquinas e dos softwares, seja através da rede de comunicação da internet, que tá muito atrasada aqui no Brasil”, afirmou Fernández, lembrando que há bairros do Rio que sofrem até mesmo o abastecimento de energia elétrica, como a Ilha do Governador.

O presidente do Crea-RJ sugeriu que seja firmado um acordo de cooperação técnica entre o Crea Júnior, formado por estudantes, e a Federação de Esportes Eletrônicos para estimular o processo de gamificação no Rio.

A vice-presidente da federação estadual de esportes eletrônicos, Letícia Arsênio, lembrou que a entidade já é um modelo a ser reproduzido em outros estados.

“Nós somos um esporte reconhecido não só aqui na cidade e no estado do Rio, mas também a nível nacional; precisamos de uma política pública para esse segmento que seja efetiva na vida das pessoas, dando a contribuição necessária à essa cultura de inovação tecnológica na qual estamos inseridos”, afirmou Letícia, que defende, além da punição, campanhas educativas para se combater a prática de crimes dentro dos jogos on-line.

A diretora da Diversi Games, Mariana Uchôa, disse acreditar cada vez mais na gamificação como forma de redução das desigualdades sociais.

“Nossa principal ação de intervenção são os nossos projetos sociais em que a gente usa o game como ferramenta de educação e como ferramenta emancipatória, para educar crianças a partir de 7 anos, em extrema vulnerabilidade social, ajudar a gerar trabalho e renda e também a ensinar os jovens a partir de 16 anos a desenvolver seus próprios jogos”, explica Mariana.

Após participar do debate sobre jogos eletrônicos, o presidente do Crea-RJ deu entrevista ao videocast de Beto Largman, da BandNews, na qual falou da importância do Conselho na valorização do profissional e, consequentemente, na redução dos riscos para a sociedade.

Copyright © Clipclap 2026.

https://suzano.tv/2024/08/rio-innovation-week-2024-presidente-do-crea-rj-participa-de-debate-sobre-o-impacto-social-dos-jogos-eletronicos/

Veículo: Online -> Site -> Site Folha 12 - Suzano/SP

Copyright © Clipclap 2026.