Por que jogamos?

Jogos num modo geral são o maior entretenimento para jovens, adolescentes e uma grande parte dos “novos adultos”. Seja em smartphones, computadores ou em consoles de diferentes marcas. Os jogos sempre estão ali, para divertir seus “players” e tirarem toda aquela tensão que o mundo tem ofertado, ainda mais no momento em que estamos vivendo diante desta pandemia que já perdura por mais de 2 anos.

Mas alguns ainda se perguntam: por que jogamos? Por que esse mundo atrai tanto a atenção dos jovens?

Infelizmente os jovens de hoje, vem sendo marcados pelo alto índice de depressão e ansiedade causados por diversos motivos, então grande parte dos públicos fizeram dos games uma saída da rotina caótica que estão vivenciando. Não podemos dizer que é uma boa escapatória ou vai fazer desaparecer os problemas do mundo real. Porém convenhamos, 30 minutos praticando algo que nos dá prazer de fazer é libertador, além de relaxar, ajuda a te ampliar as perspectivas a respeito de diversos assuntos e melhorar o humor no momento. Há quem diga que até alinha os “chakras”.

Quando prudente, a jogatina se torna um passatempo que auxilia muito os jovens a se relacionar, a se comunicar melhor, conhecer pessoas novas, conhecer diversas culturas e aprender outras línguas. Eu mesmo conheço diversas pessoas que praticam seu inglês se aventurando em franquias norte-americanas e pessoas que conseguiram atingir o nível intermediário/avançado da fluência da língua apenas jogando.

Também é extremamente comum ver filmes, séries e até mesmo animes sobre jogos hoje em dia e que fazem muito sucesso nesse mundo “Geek”.

E para as mulheres que pensam que não tem espaço nesse mundo, saiba que estudos apontam que elas estão crescendo nesse meio e em alguns jogos já estão reinando sendo a grande maioria dentre os jogadores. Infelizmente ainda há muito preconceito com as mulheres nesse meio, porém isso vem mudando bastante graças as atitudes de algumas empresas que já criaram funções a fim de defendê-las e punir os malfeitores para tornar essa comunidade mais limpa e menos toxica.

Essa “válvula de escape” a cada dia tem-se mostrado mais atraente para esse tipo de público, ainda mais quando falamos sobre o lado profissional da “coisa”. Os campeonatos nacionais e internacionais de E-Sports tem crescido em uma escala relativamente alta e a procura por novos profissionais igualmente. Jogos como dota2, CS:GO(counter strike global offensive), Rainbow Six Siege, League of Legends, Valorant, Overwatch, Fortnite. Tem campeonatos em que os 3 primeiros colocados ganham uma “bolada” na média de U$ 1.000.000,00, e a cada dia que se passa mais equipes nacionais e internacionais tem procurado jogadores dispostos a fazerem do seu passatempo, algo profissional e possivelmente viverdisso. Porém, no Brasil, ser jogador profissional de E-Sports não te faz “profissional”, porque no Brasil, isso não é reconhecido como uma profissão. No entanto, mesmo não sendo reconhecido judicialmente com profissão, esses jogadores têm que seguir uma série de requisitos, como: ter inglês avançado, treinos diários, consultas psicológicas e outras coisas que variam dependendo de cada situação.

Assim como tudo na vida, há um lado ruim desse passatempo também, quando ele para de ser um passatempo e se torna uma necessidade, um vício, é o momento em que devemos ficar de olho e analisar a sua atual situação. Pois, como qualquer outra coisa, tudo tem que ter um limite. Quando não razoável ou quando se perde o controle, isso pode acabar trazendo mais malefícios do que benefícios, tais como: exclusão social, falta de empatia, dificuldade para se comunicar, obesidade, depressão, sedentarismo, entre outros danos.

**“Então lembre-se jogador, temos o mundo aí fora para viver, mas nada nos impede de dar uma escapada rápida para o mundo magnífico dos jogos. Te desejo boa sorte e até mais!”**

Autor: **Raoann Camara Gonçalves**