



APROVADO

12ª Sessão Ordinária - 19/03/2024

HÉLIO GUABIRABA

Presidente

CÂMARA MUNICIPAL DO RECIFE

Estado de Pernambuco

GABINETE DO VEREADOR EBINHO FLORÊNCIO

REQUERIMENTO Nº 1848/2024

Requeremos à Mesa Diretora, ouvido o Plenário e cumpridas as formalidades regimentais, que seja realizada uma Reunião Solene em homenagem aos Cosplayers e Gamers que orgulham a cidade do Recife, no dia 11 de abril de 2024, às 10:00 h, no Plenário da Casa José Mariano.

JUSTIFICATIVA

É com grande entusiasmo que trago hoje a vocês a importância da cultura pop e geek no Recife, reconhecendo não apenas seu valor como forma de entretenimento, mas também como um motor essencial de diversidade, economia e inovação.

No contexto da dança, a cultura pop e geek tem se mostrado uma fonte rica de inspiração e expressão artística. Coreografias ensaiadas entre grupos de dança locais e apresentadas em eventos e competições têm cativado plateias e proporcionado novas oportunidades para dançarinos e coreógrafos. Essa interseção entre dança e cultura pop não só enriquece nossa cena artística, mas também fortalece nossa identidade cultural única.

No mundo dos jogos, a cultura pop e geek desempenha um papel fundamental na criação de comunidades engajadas e vibrantes. Os jogos não são apenas formas de entretenimento, mas também espaços de socialização, competição saudável e colaboração. No Recife, vemos o surgimento de grupos dedicados a diferentes jogos, promovendo eventos e torneios que reúnem entusiastas e impulsionam a indústria local de jogos eletrônicos.

Um jogo eletrônico, também chamado videojogo ou videogame, é um jogo no qual o jogador interage através de periféricos conectados ao aparelho, como controles (joysticks) e/ou teclado com imagens enviadas a uma televisão ou um monitor, ou seja, aquele que usa tecnologia de computador.

Os jogos eletrônicos possuem grande influência em meio a sociedade atual, já que são considerados uma forma de “fuga social”, dessa forma, os mesmos possuem uma influência enorme para com as pessoas, sendo essa influência tanto positiva, como função de





CÂMARA MUNICIPAL DO RECIFE

Estado de Pernambuco

GABINETE DO VEREADOR EBINHO FLORÊNCIO

aprendizado e desenvolvimento de estímulos cognitivos, como negativa como vícios e problemas de saúde como sedentarismo, cansaço físico e mental.

Em fevereiro de 2020, a Pesquisa Game Brasil (PGB) realizou a sua 7ª edição com um estudo sobre a quantidade de pessoas que jogam jogos eletrônicos. A seguinte pesquisa constatou que 73,4% da população brasileira utiliza algum jogo eletrônico para seu entretenimento. Levando em conta que o Brasil tem 209,5 milhões de habitantes, segundo dados fornecidos pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), são aproximadamente 154 milhões de jogadores no país. Para se ter uma ideia, esse número representa a população da França e da Alemanha somadas.

Além disso, é importante destacar o empreendedorismo dentro dessas comunidades. Da criação de lojas especializadas em produtos geek à organização de eventos e convenções, vemos um crescente número de empreendedores encontrando oportunidades lucrativas e criativas dentro do universo da cultura pop, geek e jogos eletrônicos de uma forma geral. Esses empreendedores não apenas geram empregos e impulsionam a economia local, mas também contribuem para a diversificação do cenário cultural da cidade.

Portanto, rogamos o apoio dos ilustres colegas vereadores desta Casa Legislativa para aprovação do presente requerimento.

Sala das Sessões da Câmara Municipal do Recife, 14 de março de 2024.

EBINHO FLORÊNCIO
Vereador - Podemos

