

UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
Instituto de Ciências Exatas e Aplicadas-ICEA
Departamento de Ciências Exatas e Aplicadas-DECEA
Campus João Monlevade

ESPORTES ELETRÔNICOS

Ícaro Bicalho Quintão
EC - 14.1.8083

João Monlevade
17 de março de 2017

Resumo

Os esportes eletrônicos são um fenômeno do mundo moderno. Os jogadores vêm trocando as quadras e campos por suas cadeiras e computadores para competir no mundo virtual. Este artigo busca demonstrar como esta modalidade vem tomando conta do cenário esportivo atual, trazendo grandes montantes de dinheiro e empresas multinacionais para o ramo, tanto internacionalmente quanto no próprio território brasileiro. .

Palavras-chave: competição. e-sports; mercado;

Fatos históricos

A rápida ascensão do esporte eletrônico teve início nos anos 70. Com o lançamento dos videogames, os famosos telejogo, os jovens passaram a disputar quem era o melhor em cada game. O grande fenômeno que começou toda essa batalha foi o conhecido Spacewar. A primeira competição registrada na história ocorreu em 1972, conhecida como Olimpíadas Intergaláticas de Spacewar, onde o vencedor receberia um ano de assinatura da revista Rolling Stone. Mas apenas em 1981 que o esporte eletrônico tomou de vez um lugar nas competições, com o campeonato mundial de Space Invaders, promovido pela Atari, a maior fabricante de jogos da época.

Com a chegada da internet na década de 90 a divulgação do esporte eletrônico passou a ser ainda maior e diversos títulos conhecidos atualmente foram lançados, como por exemplo Counter-Strike e Warcraft.

A grande desenvolvedora de jogos, Nintendo, passou a participar efetivamente do cenário competitivo, trazendo o maior campeonato de games visto até então, com uma premiação de dez mil dólares para o vencedor. Um marco para a trajetória dos jogos eletrônicos.

O crescimento era tão grande e acelerado que nos anos 2000 foi fundada a World Cyber Games (WCG), inspirada pelos jogos olímpicos e patrocinada por gigantes do mercado eletrônico, como Samsung e Microsoft. Foram mais de 170 participantes de 17 diferentes países, disputando quem era o melhor jogador.

Durante todos esses anos, cada vez mais foram desenvolvidos novos jogos e criadas atualizações que melhoram os atuais. Dentre as grandes sensações, podemos citar Age of Empires, Quake, Fifa, World of Warcraft, Street Fighter e diversos outros.

Hoje o cenário conta com diversos times, grandes patrocinadores, premiações que superam alguns campeonatos de futebol e uma audiência fiel. As disputas eletrônicas não param de crescer cada vez mais e vem tomando o lugar de outros esportes, como futebol e basquete, visto que a final do mundial de League of Legends de 2016 teve maior audiência que a final da NBA, o maior campeonato de basquete do mundo.

Cenário atual

O e-sports se tornou um ramo atrativo, principalmente no que se diz respeito a investimentos. O aumento da visibilidade dos jogos eletrônicos competitivamente, no sentido de ter torcida e um público alvo, leva em conta pessoas que jogam e até quem está ali apenas para assistir ou apreciar a competição, como qualquer outro esporte, fez com que o crescimento internacional nos últimos anos tivesse um grande salto.

Empresas grandes investem fortuna para ter sua logo na camisa de um time ou seu nome exibido durante uma transmissão para milhões de pessoas em toda parte do mundo. Têm-se valor de quebra de contrato para transferir um jogador de um time para outro, os jogadores têm salário, a comissão técnica é composta por técnico, assistente técnico, nutricionista, psicólogo e até mesmo preparador físico, pois passar horas e horas sentado treinando para as competições podem acarretar problemas futuros para os jogadores.

Tudo é pensado para que esses atletas tenham o melhor desempenho possível durante a competição. Todo esse esforço se justifica quando vemos as cifras de premiações de campeonatos mundiais de cada jogo. O mundial de League of Legends em 2016, distribuiu para as 16 equipes participantes nada mais nada menos do que 2,13 milhões de dólares, entre as 16 tivemos apenas 1 equipe brasileira. O jogo Counter Strike: Global Offensive distribuiu para a equipe que se sagrou campeã 1 milhão de dólares, que por sinal foi o time

brasileiro SK Gaming. Já o jogo DOTA 2, tem os valores mais chamativos, eles distribuíram para todos os times participantes do último mundial mais de 20 milhões de dólares, sendo que o valor é proporcional à colocação do time no campeonato, evidentemente.

Todos esses valores astronômicos se baseiam nos números de espectadores que se tem durante a exibição dos campeonatos e até mesmo, por ser um meio tecnológico, as pessoas que gostam podem assistir depois, seja por qualquer plataforma, um exemplo o YouTube. Além disso, as pessoas que jogam acabam influenciando nesses valores, pois apesar de em sua maioria serem jogos gratuitos para jogar, têm-se a opção de incrementar a conta colocando dinheiro dentro do jogo, tudo isso claro, influencia no crescimento das competições. Como dito antes, empresas atualmente veem no mercado de esportes eletrônicos uma possibilidade de abranger diretamente seu público alvo, principalmente quando falamos de empresas da área computacional, como fabricantes de processadores, sites, marcas de periféricos entre outras.

Cenário brasileiro

No Brasil, o e-Sport teve início em 2012 e ainda está crescendo, apesar de ser um gênero de competição já bem popular. O game mais popular no Brasil é o League of Legends, devido ao suporte dado pela produtora Riot Games em torneios oficiais, como o Campeonato Brasileiro. Jogos como Counter-Strike, Street Fighter e Fifa também possuem torneios locais, porém menores. Além disso, eventos como Brasil Mega Arena e Brasil Game Show promovem seus próprios torneios de eSports, contemplando diferentes jogos e com premiações variadas.

O Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL) teve início em 2012. Neste campeonato ocorre uma disputa entre 8 times jogando entre si durante 7 semanas na fase de grupo, os quatro melhores participam para a fase eliminatória e, conseqüentemente, até a final. O vencedor da segunda etapa está qualificado a participar do International Wild Card Qualifier (IWCQ),

no qual garante uma vaga para o campeonato mundial, o League of Legends World Championship.

O CS:GO teve início em 2015 no Brasil onde os competidores disputam rounds. A copa do Brasil de CS:GO vem crescendo ainda, mas sem fins lucrativos. As equipes de CS-GO preferem disputar fora do Brasil, pois ocorrem premiações.

Conclusão

Portanto, podemos concluir que os esportes eletrônicos nos últimos anos ganharam e tendem a ganhar visibilidade tanto no Brasil quanto internacionalmente. Os fatos que mais chamam atenção é a seriedade como as competições são levadas, o nível de qualidade das transmissões, narradores, comentaristas e atletas que, possuem todo um suporte para que possam se dedicar 100% nas competições, os valores das premiações, dos salários, das multas de rescisão de contrato e, por fim, os altos valores de investimento por parte das empresas em patrocinar tais campeonatos, visando uma maior precisão no público alvo.

Referências

A História do e-Sports Mundial, 2015. Disponível em: <<http://www.hawkongaming.com.br/single-post/2015/10/06/A-Hist%C3%B3ria-do-e-Sports-Mundial>>. Acesso em: 16 mar. 2017.

ESPORTS – ANÁLISE AO PRIMEIRO SEMESTRE DE 2016, 2016. Disponível em: <<http://rubberchickengames.com/2016/06/22/esports-analise-ao-primeiro-semester-de-2016/>>. Acesso em: 16 mar. 2017.

CSGO: ELEAGUE VAI PRODUZIR O PRÓXIMO MAJOR EM 2017, 2016. Disponível em: <<http://br.ign.com/esports/39847/news/csgo-eleague-vai-produzir-o-proximo-major-em-2017>>. Acesso em: 16 mar. 2017.

Mundial de League of Legends 2016 terá premiação de US\$ 2,13 milhões. 2016. Disponível

em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/4598-mundial-de-league-of-legends-2016-tera-premiacao-de-us-2-13-milhoes>>. Acesso em: 16 mar. 2017

'DOTA 2': Prêmio do TI6 ultrapassa US\$ 20 milhões, 2016. Disponível em: <http://espn.uol.com.br/noticia/620006_dota-2-premio-do-ti6-ultrapassa-us-20-milhoes>. Acesso em: 16 mar. 2017.

League of Legends | A história do Campeonato Brasileiro, 2016. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/esports/noticia/league-of-legends-a-historia-do-campeonato-brasileiro/>>. Acesso em: 16 mar. 2017.

Counter-Strike: Global Offensive, 2016. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike:_Global_Offensive>. Acesso em: 16 mar. 2017.

Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos, 2016. Disponível em: <<http://www.cbee.org.br/>>. Acesso em: 16 jun. 2017.

