



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE INFORMÁTICA  
GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

# *ESports*

**Luís Henrique Delgado Santos**

RECIFE, MAIO DE 2016

## Resumo

Esta monografia tem como objetivo elucidar o *eSports*. De início, este trabalho irá fazer um resumo da história dos jogos digitais até o ápice de clareza necessário para apresentar conceitos e características inerentes a eles na atualidade. Os jogos digitais englobam uma série de áreas de entretenimento, bem como diversas técnicas na sua criação, em virtude da pluralidade de público que eles podem atingir. Após o esclarecimento dessas áreas, acredita-se ser possível tanger a importância do *eSports* e assim poder realizar uma revisão bibliográfica sobre ele.

## Sumário

1 – Introdução .....	3
2 – Visão Geral .....	4
3 – <i>ESports</i> .....	7
3.1 – O Gênero.....	7
3.2 – Os Benefícios.....	8
4 – Conclusão .....	9
Referências Bibliográficas.....	10

# 1 – Introdução

Desde que Sigmund Freud escreveu a *Interpretação dos Sonhos* em 1900, a vontade do indivíduo começou a passar do patamar de apenas algo presente no ser humano para algo essencial a vida. Durante os cento e dezesseis anos dessa caminhada, chegamos aos dias atuais no estado em que psicólogos corroboram essa fato em unanimidade.

No meio da esfera da vontade do indivíduo, existem diversos conjuntos de premissas que norteiam essas vontades. Essas premissas são resultados das vastas experiências de vida que adquirimos. As sensações de bem-estar e felicidade são uma das premissas que tem pesos mais altos para guiar nossa vontade. Entretanto, vale lembrar que essas premissas se intercedem com outras e suas combinações gera uma diversificada combinação de pesos que vão resultar nas vontades que levam cada indivíduo a realizar suas ações no dia a dia.

O indivíduo nunca é livre para ser guiado pelas suas vontades mais puras, pois ele vive em sociedade e essa, por sua vez, é dotada de um conjunto de regras que acabam por criar novas premissas que se relacionam com as vontades do indivíduo. Quando o ser humano sonha ao dormir é o momento mais próximo que ele consegue de encontrar suas vontades mais puras, pois ali não existe sociedade. Vale lembrar que nesse momento, quem está no controle do indivíduo não é o consciente, mas sim o inconsciente.

O consciente precisa ser treinado para achar as vontades próprias do indivíduo e mesmo assim não há garantia nenhuma de que ele vai conseguir encontrá-las de fato, pois ele sofre ações de diversos fatores externos. Entretanto, dentro do que é entendível para a normalidade das pessoas, é aceitável dizer que o momento mais próximo das vontades puras que o consciente consegue chegar é quando o ser humano está em estado de lazer.

Nos últimos anos, uma das formas de lazer que mais tem ganhado força é jogar jogos digitais. Dentro do contexto desses jogos, o avanço da tecnologia vem proporcionando melhorias cada vez mais significativas. Interessado nessa forma de lazer, esse trabalho vem apresentar sobre jogos digitais e em particular *eSports*.

Esta monografia começa com o capítulo 2 que mostra uma visão geral ao leitor sobre o passado dos jogos digitais. Este capítulo fará isso explicando as partes mais relevantes da história deles. No capítulo 3, a monografia se restringirá a fazer uma revisão bibliográfica sobre o *eSports*. Entretanto, irá fazê-lo detalhando o que ele é, onde se encaixa e os seus benefícios.

## 2 – Visão Geral

“Um jogo digital é caracterizado por quatro aspectos principais: a) *Representação*: um sistema formal fechado que representa um subconjunto deliberativamente simplificado da realidade; b) *Interação*: permite ao participante explorar elementos interconectados e observar relações de causa e efeito entre os mesmos; c) *Conflito*: ao buscar os objetivos propostos, o jogador deve enfrentar obstáculos ativos ou, no mínimo, dinâmicos; d) *Segurança*: uma forma segura de experimentar aspectos da realidade representada (ultra-realidade, realidade aumentada)” (Axt et al., 2008:3).

Este capítulo abordará a história dos jogos digitais para que seja possível chegar à maturidade necessária para apresentar características e conceitos mais específicos dos jogos da atualidade. Posteriormente serão apresentados esses conceitos e características.

Para começar essa história, voltemos aos anos de 1950. OXO é considerado o primeiro jogo digital. De 1952, ele foi escrito Alexander S. Douglas. O jogo era um jogo da velha que rodava no EDSAC. “O EDSAC foi o primeiro computador controlado por programa armazenado que entrou em funcionamento (1949)” (Kowaltowski, 1996).

Tennis for Two, criado em 1958 por William Higinbotham, não tinha o intuito de ser um jogo, apesar de servir como um. Como o nome sugere, era um jogo de tênis para dois jogadores que aparecia em osciloscópio, e a real intenção da criação era mostrar o poderio militar dos E.U.A. Quatro anos depois foi criado Spacewar. Ao contrário do anterior, esse jogo foi criado exatamente para ser um jogo e por isso é conhecido como o primeiro voltado para duas pessoas. (<http://www.ufpa.br/dicas/net1/int-hind.htm>)

Em 1968, Ralph Baer criou o videogame. O nome dele era Brown Box e o seu primeiro jogo foi o Chasing Game, uma espécie de tênis de mesa. A máquina podia rodar jogos de futebol, vôlei e tiro, bastava ligar ela na televisão.

Contudo, a indústria dos jogos digitais só nasceria alguns anos depois, e o pai dessa indústria é, com certeza, Nolan Bushnell. Foi em 1972 que ele fundou a empresa Atari, que já naquele mesmo ano criou as máquinas que permitiam aos jogadores jogar o primeiro jogo digital comercial, o Pong (era mais um tênis de mesa). Curiosamente, o jogo preferido de Bushnell era Spacewar, pioneiro jogo de combate entre duas pessoas de Steve Russell (Kent, 2001).

No ano seguinte, Steve Colley escreveu Maze War. O jogo se tornou o primeiro em três dimensões e o primeiro a poder ser jogado em rede. Nesse jogo, o *bomber* enfrentava o *killer* em um mapa labirinto que possui em cima da tela a visão do avatar enquanto ele caminha no labirinto.

Em 1975, a Midway Games lançou o Gunfight. O jogo já havia sido lançado no Japão pela Taito, mas a nova versão seria o primeiro jogo a usar um microprocessador. O jogo simulava uma disputa de pistola entre dois jogadores no faroeste. Um ano depois foi lançado Death Race. O jogo recebeu protestos por incentivar a violência, visto que nesse jogo estilo corrida, havia um certo incentivo a atropelar as pessoas nas pistas. Ainda nesse mesmo ano, foram lançados os seis primeiros jogos de cartucho, todos para Channel F. Tecnicamente, o Fairchild Channel F foi o primeiro vídeo game de software habilitado (Haghirian; Gagnon, 2011:55).

Em 1980, a Namco lançou Pac-Man. Ele é considerado o jogo de Arcade mais popular. Mais de 300.000 unidades foram vendidas no mundo todo (Kent, 2001). No jogo, o jogador controla uma cabeça gigante com uma boca que abre e fecha e tem que comer todas as pastilhas em um labirinto, sem ser pego por nenhum dos quatro fantasmas que o perseguem.

Três anos depois, a Cinematronics lança Dragon's Lair. O jogo é considerado o primeiro a usar a tecnologia *laser-disc*. O jogo em si era uma animação interativa onde Dirk tinha que salvar a princesa Daphne. Em 1985, Alex Pajitnov elaborou Tetris. O jogo é considerado o primeiro jogo digital viciante. Ele consiste em empilhar peças que descem na vertical de forma que preencham linhas horizontais.

Em 1987, a Nintendo lançou The Legend of Zelda. O jogo é considerado, por alguns, o melhor jogo digital de todos os tempos. Na trama, Link precisa salvar a princesa Zelda das garras de Ganon. Em 1990, a Nintendo lançou mais um grande sucesso dos jogos digitais: Super Mario Bros. 3, o mais bem sucedido jogo de cartucho não incluso em consoles de todos os tempos (Kent, 2001). Na verdade, o jogo vai além disso, ele é considerado o melhor jogo digital de todos os tempos. Na história, Mario e Luigi vão ter que enfrentar os sete filhos de Bowser para restaurar a paz no Mundo dos Cogumelos.

No ano seguinte a Capcom lançou Street Fighter II. O jogo é considerado o mais importante jogo de luta de todos os tempos e serviu na época para dar um pouco mais de vida aos jogos de Arcade.

Em 1993, a Broderbund lançou Myst para Macintosh Computers (Kent, 2001). Durante muitos anos esse jogo guardou a marca de ser o mais vendido para computadores. Na história, o jogador assume o papel do Estranho e através de um livro especial ele viaja para a terra de Myst. No mesmo ano, a id Software lançou Doom para PCs. O jogo é considerado um marco nos jogos de tiro em primeira pessoa e responsável por lançar muitos dos conceitos desse estilo de jogo, que podia ser tanto jogado sozinho, como em um modo com vários jogadores. Um fato que chamou também muita atenção nesse jogo era a aura negra que carregava, pois era carregado de violência e figuras satânicas.

Seguindo a linha de violência do jogo anterior, foi lançado ainda naquele ano Mortal Kombat II. O jogo de luta abusava do sangue saindo dos personagens após cada

golpe e ainda possuía finalizações extremamente sangrentas. Apesar de tudo, o jogo se tornou o mais vendido mundialmente na época, fato que não duraria muito.

Em 1994, a Nintendo lançou Donkey Kong Country. O jogo atingiu os mais altos índices de vendas no mundo. A trama contava a história de Donkey Kong e Diddy Kong para recuperar as bananas roubadas por King K. Rool.

Entretanto, é outro fato que indica, para este trabalho, o fim da história do passado dos videogames em 1994. Esse fato é a criação da ESRB (Entertainment Software Rating Board). O motivo é que essa entidade é a última característica a aparecer na história e que está presente em todos os jogos da atualidade, ou seja, existem outras características que surgiram depois que estão presentes em alguns jogos da atualidade, mas presente em todos, essa foi a última.

A ESRB foi criada em 1994 como a resposta final aos níveis exacerbados de violência presentes nos jogos que estavam surgindo. Jogos esses liderados por Mortal Kombat, Doom, Night Trap, Lethal Enforcers, dentre outros. A entidade é responsável, desde aquele ano, por fazer a classificação etária dos jogos, de acordo com seu conteúdo, na América do Norte.

### 3 – *ESports*

*ESports* é uma área das atividades esportivas na qual pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas na utilização de tecnologias da informação e comunicação (Wagner, 2006).

Este capítulo abordará o *eSports*. Isso será feito através de duas abordagens. A primeira será feita através de uma perspectiva classificatória, onde o *eSports* é visto como um estilo de jogo. Na segunda abordagem, veremos os benefícios que ele traz para as pessoas.

#### 3.1 – O Gênero

A classificação adotada pela ESRB, que foi mencionada no capítulo anterior, é a classificação mais minuciosa que se pode ter sobre um jogo digital. Entretanto, ela possui duas falhas. A primeira é que ela não possui nenhuma subdivisão para o público de jogadores que tem mais de 18 anos. Devido à natureza para qual ela é proposta, isso não é de fato uma falha, mas em um âmbito maior, levando em conta as premissas de uma classificação no geral, deixar um público tão grande sem subcategorias acaba por ser uma falha. O segundo problema é que a frieza dos critérios utilizados para a classificação não é voltada para o lado humanístico e artístico que serviria muito melhor para o público de jogadores com mais de 18 anos.

Diante da lacuna deixada pela ESRB, outros sistemas de classificação são adotados para classificar os jogos, apesar de que nenhum desses outros consegue deixar um jogo em um único grupo como o que foi mencionado anteriormente consegue. Um desses sistemas é o sistema de Gênero de Jogo. Nessa classificação, podemos separar os jogos em, aproximadamente, 20 categorias: Ação, Arcade, Aventura, Casual, Corrida, Educativo, Esporte, *Esports*, *Fitness*, Interpretação de Papéis (RPG), Jogo de Carta, Luta, *Multiplayer* Online Maciço (MMO), *Multiplayer* Online em Arena de Batalha (MOBA), Musical, Plataforma, Quebra-Cabeça, Simulador, Tabuleiro e Tiro em Primeira Pessoa (FPS).

A classificação anterior do *eSports* como um gênero de jogos digitais aliada com a definição apresentada no início desse capítulo é capaz de transmitir a ideia geral do que ele significa: *eSports* é um gênero de jogos digitais, caracterizado pelo fato dos jogadores que jogam os jogos presentes nesse gênero participarem de competições em que após várias etapas de partida de um determinado jogo é possível identificar um vencedor (ou equipe vencedora) e devido a toda a atmosfera competitiva presente, também é considerado uma atividade esportiva.



## 3.2 – Os Benefícios

A primeira competição de jogos digitais que se tem notícia aconteceu em 1972 bem antes de surgir o termo *eSports*. A primeira “Olimpíadas Intergaláctica de Spacewar” será realizada aqui, quarta-feira 19 de Outubro, 2000 horas. Primeiro prêmio será a assinatura de um ano da "Rolling Stone" (Brand, 1972).

Uma das primeiras fontes confiáveis a usar o termo "eSports" é uma versão de 1999 de imprensa sobre o lançamento da Gamers Association Online (OGA), no qual o Eurogamer Mat Bettington compara *eSports* com esportes tradicionais (Wagner, 2006).

Isso transmite a ideia de que as competições entre jogos digitais são tão antigas quanto a simples existência de algum jogo voltado para duas pessoas, visto que Spacewar é considerado o primeiro jogo a fazer isso, como foi mencionado no capítulo anterior. Entretanto, o termo só veio surgir, praticamente, no século XXI.

Só com a definição do termo *eSports* foi que se iniciou um estudo sobre a área. A maioria desses estudos caminha para a ideia de que o principal benefício que esse esporte traz é a socialização de um público que estava acostumado a viver mais solitário dentro de casa jogando isoladamente no seu vídeo game bem como a gigantesca movimentação financeira que esse esporte pode trazer.

A teoria de práticas sociais é como uma lente crítica para a compreensão do consumo de jogo de computador como vários 'nexos de ditos e feitos', que representamos elementos de e estão situados no contexto mais amplo da cultura de consumo (Seo; Jung, 2014).

Uma abordagem teórica sobre jogos de *eSports*, no entanto, poderia, por exemplo, promover a importância dos jogos de digitais competitivos como uma ferramenta para treinar "alta velocidade tomada de decisão estratégica" na formação de gestores (Wagner, 2006).

Além desses benefícios, outro que chama bastante atenção é o referente às premiações das competições e uma consequente melhora na vida financeira dos jogadores. Dentre os principais jogos de *eSports* (DotA 2, League of legends (LOL), StarCraft II e Counter-Strike: Global Offensive, FIFA 16 e Super Street Fighter IV), só a premiação da próxima edição do Internacional (nome do Campeonato Mundial de DotA 2) já está avaliada em pelo menos US\$ 17,8 milhões. A última edição do Campeonato Mundial de LOL disponibilizou US\$ 2,13 milhões em premiações.

## 4 – Conclusão

Ao término do trabalho, acredita-se que a proposta inicial fora atingida: elucidar o *eSports*. Através de uma breve história dos jogos digitais atingiu-se a maturidade necessária sobre os assuntos necessários para um bom entendimento do que é o *eSports* e assim pode-se assimilar melhor algumas de suas características.

A história dos jogos digitais mostrou ainda que os jogos caminharam como o crescimento de um ser humano no que diz respeito à inocência (talvez não no quesito qualidade e sucesso), mas em certo momento, os níveis de violência se tornaram tão altos que foi necessário criar uma classificação pros jogos. Classificação essa que foi a última a última característica a aparecer na história e que está presente em todos os jogos da atualidade.

Observou-se ainda que apesar da extrema eficiência da classificação da ESRB, ela deixa algumas lacunas. Entretanto, essas lacunas puderam ser preenchidas por outras classificações não tão precisas, mas que levam mais em conta o lado humanístico e artístico do conteúdo dos jogos e assim serve melhor para o público que é meio que excluído da classificação da ESRB. Vale lembrar ainda que essas outras classificações podem estar mais interligadas com a ideia por traz do lazer, que foi explicado ainda na introdução.

Verificou-se ainda que no meio dessas novas classificações foi que o termo *eSports* surgiu: *eSports* é um gênero de jogos digitais, caracterizado pelo fato dos jogadores que jogam os jogos presentes nesse gênero participarem de competições em que após várias etapas de partida de um determinado jogo é possível identificar um vencedor (ou equipe vencedora) e devido a toda a atmosfera competitiva presente, também é considerado uma atividade esportiva.

Com o clareamento do termo, uma área de estudo surgiu tornando possível fazer uma revisão bibliográfica sobre o *eSports* com foco nos benefícios que ele pode trazer. Dentre os benefícios, se destacaram uma melhor socialização de pessoas, treinamento para a formação de gestores, além de uma gigantesca movimentação financeira nos eventos desse esporte, tanto no aspecto dos investidores quanto nas premiações para os jogadores. Como ficou claro nos dados da premiação do próximo Internacional: US\$ 17,8 milhões.

Deve-se lembrar ainda que algo pode ter sido deixado de ser apresentado aqui. Assim, a todos que desejarem se aprofundar um pouco mais nos assuntos abordados, fica a sugestão de acessar as referências bibliográficas, pois estudioso é aquele que não se contenta nunca com o que sabe, quer sempre aprender mais.

## Referências Bibliográficas

ALVES, Lynn. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem. **Educação, Formação & Tecnologias**, [s.l.], v. 1, n. 2, p.3-10, nov. 2008. Semestral. Disponível em: <<http://eft.educom.pt/index.php/eft/article/viewFile/58/38>>. Acesso em: 31 mar. 2016.

AXT, Margarete et al. **Cidades virtuais**: Tecnologias para aprendizagem e simulação. Disponível em: <<http://lab.lelic.ufrgs.br/portal/images/stories/cidades%20virtuais%20tecnologias%20para%20a%20aprendizagem%20e%20simulacao.pdf>>. Acesso em: 24 abr. 2016.

BRAND, Stewart. SPACEWAR: Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums. **Rolling Stone**, São Francisco, p.1-1, 07 dez. 1972. Mensal. Disponível em: <[http://www.wheels.org/spacewar/stone/rolling\\_stone.html](http://www.wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html)>. Acesso em: 18 mai. 2016.

GALLAGHER, S.; PARK, Seung Ho. Innovation and competition in standard-based industries: a historical analysis of the US home video game market. **Ieee Transactions On Engineering Management**, [s.l.], v. 49, n. 1, p.67-82, 2002. Institute of Electrical & Electronics Engineers (IEEE). <http://dx.doi.org/10.1109/17.985749>.

HAGHIRIAN Parissa; GAGNON Philippe. **Case Studies in Japanese Management**. Nova Jersey: World Scientific, 2011. 301 p. Disponível em: <[https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=96\\_TKpHuzB4C&oi=fnd&pg=PA53&dq=%22Fairchild+Channel+F+was%22&ots=WkuPgweYH3&sig=MNt0jMzL46NJqCB8uOLfUgWiEG8#v=onepage&q=Fairchild%20Channel%20F%20was&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=96_TKpHuzB4C&oi=fnd&pg=PA53&dq=%22Fairchild+Channel+F+was%22&ots=WkuPgweYH3&sig=MNt0jMzL46NJqCB8uOLfUgWiEG8#v=onepage&q=Fairchild%20Channel%20F%20was&f=false)>. Acesso em: 18 mai. 2016.

**História: Primeiros Jogos Digitais**, Online, acesso em: 24 abr. 2016 na URL: <http://www.ufpa.br/dicas/net1/int-h-jo.htm>.

KENT, Steven L. **The ultimate history of video games**: From Pong to Pokémon and beyond - the story behind the craze that touched our lives and changed the world. Nova York: Three Rivers, 2001. 608 p. Disponível em: <[http://www.atariware.cl/shamus/escaneos/PDF/Varios/TheUltimateHistoryOfVideoGames\\_Reviewed.pdf](http://www.atariware.cl/shamus/escaneos/PDF/Varios/TheUltimateHistoryOfVideoGames_Reviewed.pdf)>. Acesso em: 24 abr. 2016.

KOWALTOWSKI, Tomasz. Von Neumann: suas contribuições à Computação. **Estudos Avançados**, [s.l.], v. 10, n. 26, p.237-260, abr. 1996. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s0103-40141996000100022>.

SEO, Y.; JUNG, S.-u.. Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. **Journal Of Consumer Culture**, [s.l.], p.1-22, 8 out. 2014. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/1469540514553711>.

WAGNER, Michael G.. On the Scientific Relevance of eSports. **Department For Interactive Media And Educational Technology**, Krems, v. 1, n. 1, p.1-4, Não é um mês valido! 2006.