

e-Sports: Esportes?

COSTA, Bruno Arruda Camargo Paulino

Inspier – Engenharia Mecatrônica

São Paulo, SP - 2017

Resumo:

Com o crescimento dos videogames e da sua transmissão por diversos tipos de mídia, a pergunta se e-Sports podem ou não ser considerados esportes gerou debates ao redor do mundo. Obter uma resposta a esta indagação é o objetivo deste artigo. A partir de pesquisas já concluídas sobre os motivos de praticar e de assistir e-Sports, observa-se que esses são similares aos de esportes tradicionais. Além disso, verificou-se que esta prática se encaixa em definições de esporte previamente publicadas, justificando que e-Sports podem ser considerados esportes.

Palavras-Chave: e-Sports, videogames, esportes eletrônicos.

Abstract:

With the growth of videogames and its streaming services through several types of media, the question of whether eSports may or may not be considered sports has sparked debates around the globe. Getting an answer for this inquiry is the goal of this article. Results were extracted from concluded works on the motives for practice and watching of eSports and similarities with regular sports were established. In addition, it has been found that this practice fits into previously published sport definitions, justifying that e-Sports can be considered sports.

Keywords: eSports, videogames, electronic sports

1. Introdução:

As formas de entretenimento estão em constante mudança nesta terceira revolução industrial. Revolução que intensificou drasticamente o fluxo de informações e a comunicação através da internet. O videogame está se destacando como uma das formas mais populares dessa era, fazendo com que os jogos ganhem maior atenção, principalmente os do tipo multijogador online.

A partir do crescimento da transmissão de videogames pela internet (em sites como Twitch e YouTube), houve a criação dos e-Sports, ou esportes eletrônicos, nos quais times de jogadores jogam uns contra os outros, em ligas, campeonatos e eventos, por premiações em dinheiro e contratos com patrocinadores. Esses tipos de competições começaram a ser transmitidas por canais de TV tradicionalmente associados a esportes, como a ESPN, e seus jogadores passaram a adquirir vistos de atletas em países como os EUA e o Japão.

2. Objetivos:

O propósito desta pesquisa é determinar se os e-Sports apresentam características que os assemelham aos esportes tradicionais, não somente do ponto de vista organizacional, mas também relacionadas à rotina dos jogadores, levando em conta aspectos como: participação, audiência, prêmios e presença em eventos.

3. Justificativa:

Toda esta atenção dada pela mídia acendeu a discussão a respeito da categorização de e-Sports como esportes, uma discussão que é atual, porém tem raízes no passado, visto que dilemas similares foram gerados em relação ao automobilismo e o xadrez. Portanto, esse debate é de suma importância nesta nova era da informação, que pode ser o berço de um novo tipo de atleta e uma nova definição de esporte.

4. Metodologia:

Realizou-se uma pesquisa de artigos relacionados ao tema no Google Scholar utilizando as palavras “*e-Sports and traditional sports*”. Entre os artigos listados, foram selecionados três artigos relevantes como fontes para este trabalho. Os critérios de inclusão se basearam na pertinência e no foco no tema, eliminando, assim, artigos que apenas citavam ou usavam os termos brevemente.

5. Resultados:

Como este trabalho foi feito a partir de uma pesquisa da literatura, os resultados serão extraídos dela. A tabela abaixo apresenta as razões pelas quais pessoas praticam e-Sports.

Table 3. Regression Analysis of the Factors Impacting eSports Game Playing

Independent Variables	B	t	Sig.
(Constant)			
<i>Social interaction</i>	-.331	-1.177	.24
<i>Knowledge</i>	.091	.280	.77
<i>Fantasy</i>	.228	.965	.33
<i>Competition</i>	.561	2.142	.03*
<i>Entertainment</i>	.010	.032	.97
<i>Diversion</i>	-.180	-.628	.53
<i>Identification with Sport</i>	.374	1.334	.18
<i>Arousal</i>	-.108	-.315	.75
<i>Control</i>	.036	.107	.91
<i>Peer Pressure</i>	.561	1.925	.05*
<i>Skill</i>	-.594	-2.200	.02*
<i>To Pass Time</i>	.282	1.031	.30
<i>Permanence</i>	.006	.016	.98
<i>Design/Graphics</i>	-.032	-.106	.91

Note. indicate significance at the .05 level.
* Indicates marginal significance.

Tabela 1: D Lee, LJ Schoenstedt (2011, p.4)

Como pode-se observar na Tabela 1, a competitividade e pressão de grupos são os fatores que mais levam pessoas a jogarem e-Sports. Por outro lado, o fator que menos as leva a jogar é, no caso de e-Sports como FIFA e NBA2K, a sua utilização para o treinamento destes esportes na realidade.

A tabela abaixo revela os motivos pelos quais as pessoas assistem a e-Sports.

Table 5 Results, * = $p < 0.01$, ** = $p < 0.001$

Model – dv: eSports watching frequency ($R^2 = 0.139$)							
H#	IV	B	CI99 low	CI90 low	CI90 hi	CI99 hi	p
1	Vicarious achievement	0.068	-0.047	-0.005	0.132	0.173	0.114
2	Aesthetics	-0.157**	-0.240	-0.206	-0.084	-0.000	0.000
3	Physical attractiveness	-0.076	-0.167	-0.138	0.045	0.094	0.161
4	Drama	-0.004	-0.136	-0.087	0.086	0.137	0.938
5	Escape	0.131**	0.034	0.072	0.189	0.217	0.000
6	Acquisition of knowledge	0.165**	0.030	0.080	0.245	0.298	0.001
7	Skills of the players/athletes	0.096	-0.067	-0.007	0.194	0.261	0.125
8	Social interaction	-0.021	-0.111	-0.082	0.039	0.074	0.567
9	Novelty	0.076*	-0.042	0.001	0.148	0.179	0.079
10	Enjoyment of aggression	0.117**	0.022	0.057	0.171	0.207	0.001

Tabela 2: J Hamari, M Sjöblom (2015, p.17)

Nesta tabela, nota-se que os fatores mais relevantes positivamente para assistir e-Sports são o escapismo da vida diária, a aquisição de conhecimento sobre o jogo e um gosto por atitudes agressivas entre jogadores.

6. Análise de Dados e Considerações:

As tabelas acima demonstram que o perfil dos que praticam e-Sport e dos que assistem a e-Sports é semelhante ao dos que praticam e assistem a esportes tradicionais. A competitividade, por exemplo, mostra o quão importante é para os jogadores esta busca pela excelência, ou seja, ser melhor que outros competidores, característica que tende a estar presente em todos os esportes tradicionais. Além disso, a pressão de grupo é outro fator importante, ou seja, quanto mais aceito for o e-Sport pela comunidade, maior é a chance de pessoas começarem a jogar. Assim, pode-se concluir que, com a popularização de videogames, cada vez mais o mundo vai aceitar os e-Sports. Outro aspecto relevante é que jogar como treinamento para os esportes da vida real afeta negativamente a vontade de jogar. Isso revela que as pessoas não jogam para ficar melhor na realidade, mas sim para se aperfeiçoarem no e-Sport, ou até para realizar nesse o que não conseguem fazer na vida real.

Sobre os espectadores e seus motivos, confere-se que a fuga da vida mundana é um dos maiores fatores, demonstrando que, como nos esportes tradicionais, esses jogos servem como uma distração. Além disso, a aquisição de conhecimento foi o maior fator positivo, estimulando a audiência a aprender estratégias, conhecer os jogadores e times e ter conhecimento para conversas sobre o tópico. A respeito do gosto por agressões, este aspecto está relacionado às rivalidades entre times e jogadores de esportes tradicionais e, como a maioria dos jogos envolvem matar os inimigos, também vem da sensação vicária de ver o seu time aniquilar os oponentes.

Quem nega a inclusão de e-Sports na categoria esportiva afirma que esportes necessitam de atividade física. Entretanto, o tiro com arco e tiro esportivo são esportes que requerem pouca intensidade em seu exercício e são modalidade olímpicas de verão.

O conceito de esporte não é um consenso, mas já foi definido por Claus Tiedemann como “um campo de atividade cultural, no qual pessoas atuam com outros com uma intenção consciente de desenvolver e treinar habilidades de importância cultural, e comparar-se com esses outros nestas habilidades de acordo com regras geralmente aceitas e sem deliberadamente machucar alguém.” (Wagner, 2006). Rondinelli indica quatro características que são fundamentais para dizer se determinada prática é um esporte: “1) ter regras fixas; 2) a subordinação dessa prática a algum órgão oficial; 3) ser uma atividade competitiva; 4) o atleta está sempre em busca de um tipo de recompensa maior do que o prazer de praticar o esporte: ele é um profissional que ganha a vida (ou pretende ganhar, no caso de atleta amadores) por

meio do esporte, seja com patrocínio ou com os prêmios dados nas competições.” (Rondinelli, Acesso em 21 de maio de 2017).

Essas definições podem ser aplicadas aos e-Sports, uma vez que estes possuem regras fixas, controladas e modificadas por empresas criadoras, já possuem diversas ligas e campeonatos que enchem estádios e reúnem milhares de pessoas online, com prêmios gigantescos (o maior chegando a US\$20.770.460,00 distribuído entre todas as colocações) e são claramente competitivas. Além disso, estes jogos entram no conceito de Claus Tiedemann por serem uma espécie de campo de atividade cultural sobre o qual ele discorre.

7. Conclusão:

A partir dos resultados e definições de esportes pesquisadas, é possível afirmar que os e-Sports podem ser categorizados como esportes, pois são atividades que treinam a mente como xadrez, e também são práticas que possuem um intermediário para a ação humana (o computador/videogame) como o automobilismo (o carro), exemplos estes que condizem com a definição de esporte por Rondinelli. Também foram identificados fatores em comum com os esportes tradicionais, tanto nos motivos para jogá-los, como nos motivos para assistí-los.

Referências:

1. HAMARI, J., SJOBLÖM, M. (2015) “What is eSport and Why Do People Watch It?” SSRN Working Paper Series. SSRN.
2. LEE, D., SCHOENSTEDT, L.J.: Comparison of esports and traditional sports consumption motives. Journal of Research 6(2), 39–44 (2011)
3. RONDINELLI, Paula. "Você sabe o que é esporte?"; Brasil Escola. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/educacao-fisica/voce-sabe-que-esporte.htm>>. Acesso em 21 de maio de 2017.

4. WAGNER M.G. (2006). On the scientific relevance of eSport. International internet computing and computer game development conference proceedings, Las Vegas.