UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO

SÁVIO ALLAN SILVA MOURA

VITOR OLIVEIRA ROPKE

**CRESCIMENTO DOS E-SPORTS NO BRASIL**

MOSSORÓ-RN

2018

SÁVIO ALLAN SILVA MOURA

VITOR OLIVEIRA ROPKE

**CRESCIMENTO DOS E-SPORTS NO BRASIL**

Projeto de pesquisa apresentado ao Curso Ciência da Computação na Universidade Federal Rural do Semi-Árido, como requisito para a obtenção de nota referente à terceira unidade.

Orientador: Me. Alan Eugenio Dantas Freire

MOSSORÓ-RN

2018

**LISTA DE QUADROS**

Quadro 1 – Planejamento do orçamento…………………………………………….……8

Quadro 2 – Cronograma do projeto……………………………………………………..…9

**SUMÁRIO**

[1 INTRODUÇÃO 4](#_Toc523912329)

[1.1 TEMA 4](#_Toc523912330)

[1.2 PROBLEMA 4](#_Toc523912331)

[1.3 HIPÓTESE 4](#_Toc523912332)

[1.4 OBJETIVOS 4](#_Toc523912333)

[1.4.1 Objetivo Geral 4](#_Toc523912334)

[1.4.2 Objetivos Específicos 4](#_Toc523912335)

[1.2 JUSTIFICATIVA 4](#_Toc523912336)

[2 REFERENCIAL TEÓRICO 6](#_Toc523912337)

[3 METODOLOGIA 8](#_Toc523912338)

[3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA 8](#_Toc523912339)

[3.2 QUANTO AOS OBJETIVOS 8](#_Toc523912340)

[3.3 QUANTO AO TRATAMENTO DOS DADOS 8](#_Toc523912341)

[4 RECURSOS 9](#_Toc523912342)

[5 CRONOGRAMA 10](#_Toc523912343)

[REFERÊNCIAS 11](#_Toc523912344)

# 1 INTRODUÇÃO

## TEMA

Crescimento dos E-Sports no Brasil.

## PROBLEMA

Quais os impactos do crescimento dos E-Sports no Brasil?

## HIPÓTESE

O crescimento dos E-Sports no Brasil gerou um fluxo de pessoas que iniciaram suas carreiras como profissionais de jogos eletrônicos e abandonaram seus antigos empregos.

## OBJETIVOS

### Objetivo Geral

Analisar o mercado de trabalho frente ao crescimento dos E-Sports.

### Objetivos Específicos

* + 1. Especificar o que são E-Sports;
    2. Identificar quais jogos são os mais utilizados;
    3. Avaliar as mudanças do mercado de trabalho brasileiro.

## 1.2 JUSTIFICATIVA

A área de E-Sports não é tão explorada no Brasil ainda, talvez pelos altos impostos a que jogos e equipamentos estão submetidos. Porém o país ainda possui times profissionais que conseguem se destacar mundialmente. Isso instiga a curiosidade principalmente de adolescentes que se interessam em seguir na carreira profissional nos games.

A relevância dessa pesquisa no âmbito acadêmico se dá no conhecimento sobre E-Sports como nova categoria de esporte e benefícios que isso pode trazer. Para a comunidade científica, as mudanças que os jogos podem causar sobre as pessoas, aumentando a capacidade cognitiva delas. Socialmente, mais voltado ao mercado de trabalho, o aumento da concorrência e distribuição do mesmo.

Sobre a viabilidade do projeto, acreditamos que é viável tendo em vista que temos material para executar a pesquisa e explorar todas as rédeas.

# 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Os E-Sports são uma categoria recente de esportes, apesar de ser questionada sua esportivização como mostra Medeiros (2018). É um termo em inglês que significa esportes eletrônicos, ou seja, é feito com jogos eletrônicos. A primeira competição desta categoria foi em 19 de outubro de 1972[[1]](#footnote-1). Mas o primeiro grande evento ocorreu em 1981 com cerca de 10000 pessoas.

As próximas competições só aconteceram a partir de 2000, onde se viu um grande crescimento no número de profissionais nesse ramo e o lançamento de diversas competições pelo mundo. Além disso, os eventos começaram a ser televisionados e patrocinados por empresas de diversos ramos da tecnologia, atingindo um público cada vez maior (COUTINHO, 2018). Isso incentivou as pessoas que viram nos E-Sports, não só uma forma de entretenimento, mas também, um meio de se ganhar dinheiro através da profissionalização.

O Brasil é o 3° país com maior público de E-Sports, segundo a consultoria "Newzoo". Segundo a Newzoo, 17,7 milhões de brasileiros estão inseridos nessa nova categoria de esportes eletrônicos. Isso equivale a 8,5% de toda a população brasileira. O país é líder na américa latina e, mundialmente, está atrás apenas da china e dos Estados Unidos (SPORTV.COM, 2018).

Segundo dados de agosto de 2017 do site statista[[2]](#footnote-2), no E-Sports, o maior número de jogadores está concentrado no jogo League of Legends, com cerca de 100 milhões de usuários. Em seguida temos Call of Duty com 28.1 milhões e, em terceiro, Hearthstone com 23.9 milhões. No site XGLUOL[[3]](#footnote-3), os dados estatísticos mostram que o maior prêmio já entregue foi de 37 milhões de dólares no jogo Dota2. Depois veio Counter-Strike: Global Offensive com 19 milhões de dólares e, em seguida, League of Legends que premiou com 11 milhões de dólares.

Como mostrado anteriormente, o crescimento do público no E-Sports se deve principalmente à experiência de se unir o entretenimento ao profissionalismo. Isso causa mudanças no mercado de trabalho que abre várias opções para atletas recém-chegados nesse esporte que, provavelmente, largou algum emprego ou deixou de seguir algo que pretendia.

# 3 METODOLOGIA

## 3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

É uma pesquisa de cunho quantitativo pois iremos utilizar números para cumprir os objetivos propostos. Para achar esses números, realizaremos diversas pesquisas em vários sites diferentes para ser mais preciso ao informar valores.

## 3.2 QUANTO AOS OBJETIVOS

A pesquisa será descritiva pois os fatos serão analisados, relacionados e mostrados. Todos os objetivos serão alcançados através de pesquisas nas mais variadas fontes principalmente na internet. Se necessário serão realizadas análises locais para suprir informações ausentes ou fracas.

## 3.3 QUANTO AO TRATAMENTO DOS DADOS

Serão rigorosamente analisados e revisados visando valores reais para não divulgar informações incorretas. Temos a noção de que, caso essa recomendação não seja seguida, a pesquisa terá seu valor prejudicado.

3.4 QUANTO AOS MÉTODOS EMPREGADOS

Serão feitas entrevistas e pesquisas na internet tendo em vista que os livros que tratam o assunto E-Sports são de difícil acesso. As entrevistas serão restritas à região de Mossoró como limitação do orçamento. Perguntas como “Pretende seguir carreira no E-Sports? ”, “É atleta de E-Sports? ”, “Qual (is) jogo (s) pretende seguir? ”, poderão ser feitas.

# 4 RECURSOS

Quadro 1 – Planejamento do orçamento

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ELEMENTO DE DESPESA** | Valor específico | Valor geral |
| Acesso à internet | R$100,00 |  |
| Energia elétrica | R$50,00 |  |
| Dispositivo eletrônico | R$500,00 |  |
| Deslocamento / Combustível | R$200,00 |  |
| **TOTAL** |  | R$850,00 |

Fonte: Autores.

# 5 CRONOGRAMA

Quadro 2 – Cronograma do projeto

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ETAPAS** | Agosto/2018 | Setembro/2018 |
| Escolha do tema | X |  |
| Levantamento bibliográfico | X |  |
| Discussão teórica em função da determinação dos objetivos | X |  |
| Localização e identificação das fontes de obtenção dos dados ou documentos | X | X |
| Coleta de dados | X | X |
| Análise e interpretação | X | X |
| Redação do trabalho |  | X |
| Revisão do trabalho |  | X |
| Entrega do trabalho |  | X |

Fonte: Autores.

# REFERÊNCIAS

COUTINHO, Beatriz. **10 grandes marcas que patrocinam o cenário de esports**. 2018. Disponível em: <https://vs.com.br/artigo/10-grandes-marcas-que-patrocinam-o-cenario-de-esports>. Acesso em: 04 set. 2018.

EQUIPE HAWKON. (São Paulo). **A História do e-Sports Mundial**. 2015. Disponível em: <https://www.hawkongaming.com.br/single-post/2015/10/06/A-Hist%C3%B3ria-do-eSports-Mundial>. Acesso em: 31 ago. 2018.

FLAUSINO, Rodrigo. **Os 10 jogos com maior faturamento nos esports em 2017**. 2017. Disponível em: <http://xlg.uol.com.br/noticias/2017/12/26/os-10-jogos-com-maior-faturamento-nos-esports-em-2017#rmcl>. Acesso em: 04 set. 2018.

MARLENE GREENFIELD. Statista. **Number of players of selected eSports games worldwide as of August 2017 (in million)**. 2017. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/506923/esports-games-number-players-global/>. Acesso em: 04 set. 2018.

MEDEIROS, João Paulo Alves de. **Esportivização dos jogos eletrônicos**: os e-sports são esportes?. 2018. 24 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) - Departamento de Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, RN, 2018. Disponível em: <https://monografias.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/6831/1/%20Esportivizacaojogoseletronicos\_2018\_Trabalho%20de%20Conclus%C3%A3o%20de%20Curso>. Acesso em: 03 set. 2018.

RONCOLATO, Murilo. **A discussão sobre a regulamentação de eSports no Brasil**. 2018. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2018/07/03/A-discuss%C3%A3o-sobre-a-regulamenta%C3%A7%C3%A3o-de-eSports-no-Brasil>. Acesso em: 31 ago. 2018.

SPORTV.COM. (Rio de Janeiro). **Estudo: Brasil segue como terceiro maior público cativo de e-sports do mundo**. 2018. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/estudo-brasil-segue-como-terceiro-maior-publico-cativo-de-e-sports-do-mundo.ghtml>. Acesso em: 31 ago. 2018.

1. Disponível em: <https://www.hawkongaming.com.br/single-post/2015/10/06/A-Hist%C3%B3ria-do-eSports-Mundial>. Acesso em: 31 ago. 2018. [↑](#footnote-ref-1)
2. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/506923/esports-games-number-players-global/>. Acesso em: 04 set. 2018. [↑](#footnote-ref-2)
3. Disponível em: <http://xlg.uol.com.br/noticias/2017/12/26/os-10-jogos-com-maior-faturamento-nos-esports-em-2017#rmcl>. Acesso em: 04 set. 2018. [↑](#footnote-ref-3)