



ESPORTES ELETRÔNICOS

ANTONIO AUGUSTO LOPES

CAIO CEZAR

ELTON BEZERRA DA SILVA

RODRIGO JUSTINIANO

THIAGO TOLENTINO

ROSÂNGELA¹ M. C. BONICI

Resumo: Esporte eletrônico, Ciberesporte ou e-Sports, são alguns dos termos para as competições organizadas de jogos eletrônicos, especialmente entre os profissionais. Os gêneros de jogos mais comuns associados com esportes eletrônicos são os de estratégia em tempo real, luta, tiro em primeira pessoa, e MOBA. Nosso objetivo é obter a experiência daqueles que participam do e-Sports como também daqueles que vêm de fora, para ter uma visão mais ampla deste cenário e como são as respectivas opiniões sobre o assunto.

Palavras-Chave: E-Sports, Preconceito, Jogos eletrônicos

Abstract: Electronic sports, cybersport or e-Sports, are some of the terms for the organized competitions of electronic games, especially among professionals. The most common gaming genres associated with electronic sports are those of real-time strategy, wrestling, first-person shooter, and MOBA. Our goal is to gain the experience of those who participate in e-sports as well as those who come from outside, to get a broader view of this scenario and how their views are on the subject.

Keywords: E-Sport, Preconception, Electronic Games.

APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA

Quanto mais a evolui a tecnologia mais aprendemos a usar isso para nosso entretenimento e isto cada vez mais isso foi sendo incluído na vida das pessoas, isto inclui os jogos eletrônicos que se tornam cada vez mais atrativos, desenvolvidos e imersivos.

¹ Professora orientadora do projeto

O ser humano, desde a época das olimpíadas antigas demonstrou que se interessa em participar e assistir a competições que exigem um exímio controle de habilidades específicas, como vigor físico e/ou sagacidade intelectual em determinada ação.

A reação do público não é diferente com o e-Sport, a qual podemos participar de competições em equipe ou individuais, ou assistir aos profissionais fazendo jogadas espetaculares ou times que agem com sincronia incrível, entretanto como tudo que é novo existe resistência daqueles apegados ao antigo e sobre isso que pesquisamos.

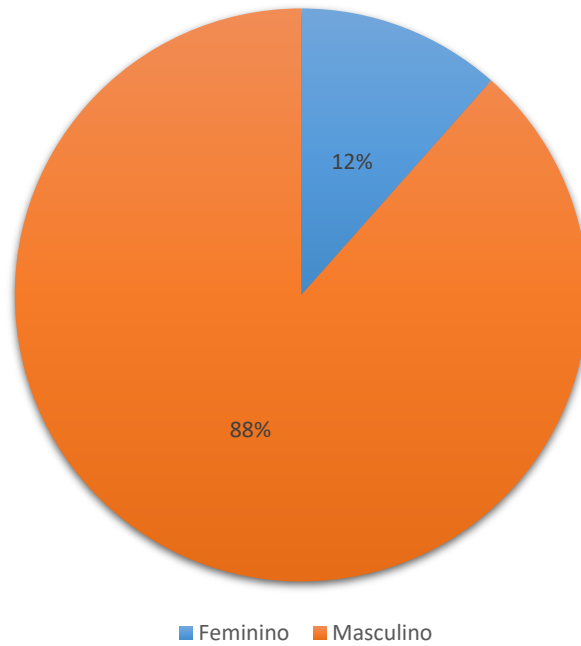
Criamos um questionário e colocamos para responder desde as pessoas que conhecem o cenário competitivo eletrônico, quanto as que nem sequer apreciam videogames para obter a opinião e um pouco a vivência no que se refere a e-Sport, após obter os dados os organizamos para extrair as informações contidas neles e demonstramos isso com gráficos e tabelas que se encontram nesse artigo

INTRODUÇÃO SOBRE E-SPORTS

Esporte eletrônico, Ciberesporte ou eSports, são alguns dos termos para as competições organizadas de jogos eletrônicos, especialmente entre os profissionais. Os gêneros de jogos mais comuns associados com esportes eletrônicos são os de estratégia em tempo real, luta, tiro em primeira pessoa, e MOBA. A primeira competição esportiva eletrônica que se tem notícia ocorreu na data de 19 de outubro de 1972 e foi organizada por estudantes da Universidade Stanford nos Estados Unidos com o jogo Spacewar, cujo nome oficial foi "Olimpíadas Intergaláticas de Spacewar", o prêmio foi um ano de assinatura da revista Rolling Stone. Historicamente, os esportes eletrônicos eram dirigidos a uma pequena audiência, com pouca representação nos meios de comunicação de massa, como a televisão. Com o passar do tempo o e-sports passou a ganhar uma considerável fama entre diversos países chamado atenção de meios de comunicação em massa em destaque a televisão(sendo exibido em canais como: BandSports, ESPN Brasil, Esporte Interativo, Fox Sports Brasil e SporTV), junto a isso veio a má aceitação de muitos espectadores, por muitos motivos os quais buscamos através desta pesquisa entender a razão, destacar e pontuar os principais motivos..

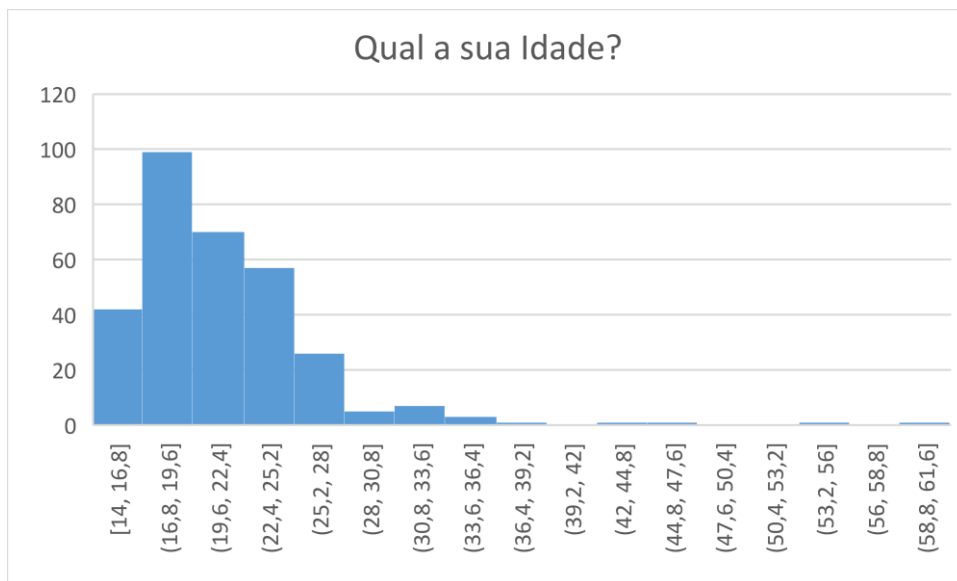
RESULTADOS

Qual o seu sexo?



Sexo	Número de pessoas	FRI	FRI%
Masculino	277	0,882166	88,21656
Feminino	37	0,117834	11,78344
total	314	1	100

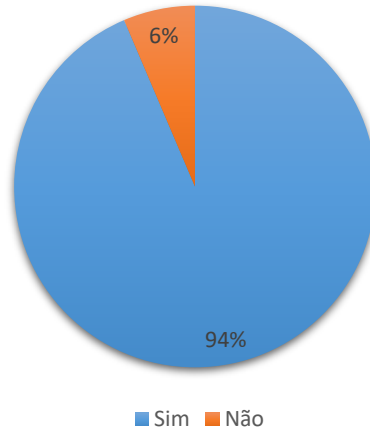
Notou-se que a grande maioria dos que participaram do questionário são homens.



Idade	Numero de pessoas	FRI	FRI%
14-16,8	42	0,133758	13,3758
16,8-19,6	99	0,315287	31,52866
19,6-22,4	70	0,22293	22,29299
22,4-25,2	57	0,181529	18,15287
25,2-28	26	0,082803	8,280255
28-30,8	5	0,015924	1,592357
30,8-33,6	7	0,022293	2,229299
33,6-36,4	3	0,009554	0,955414
36,4-39,2	1	0,003185	0,318471
39,2-42	0	0	0
42-44,8	1	0,003185	0,318471
44,8-47,6	1	0,003185	0,318471
47,6-50,4	0	0	0
50,4-53,2	0	0	0
53,2-56	1	0,003185	0,318471
56-58,8	0	0	0
58,8-61,6	1	0,003185	0,318471
total	314	1	100

Foi observado que a maior parte dos candidatos que respondeu a pesquisa tem entre 16 e 19 anos de idade.

Conhece/Teve contato direto ou indireto com e-sports?

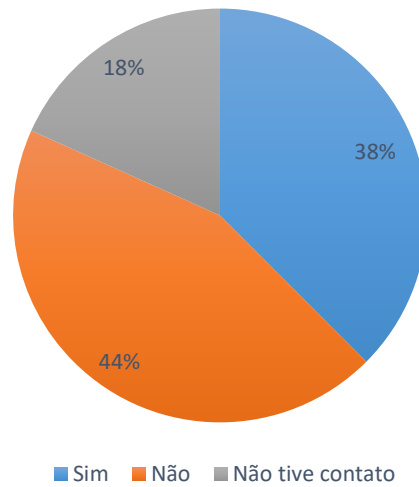


Conhece/Teve contato direto ou indireto com e-sports?	Número de pessoas	FRI	FRI%
Sim	293	0,933121	93,3121
Não	21	0,066879	6,687898
total	314	1	100

Notou-se que quase todos os entrevistados conheciam ou tiveram contato com e-sports.

Já sofreu algum tipo de preconceito por jogar e-sports?	Numero de pessoas	FRI	FRI%
Sim	139	0,442675	44,26752
Não	118	0,375796	37,57962
Não teve contato	57	0,181529	18,15287
total	314	1	100

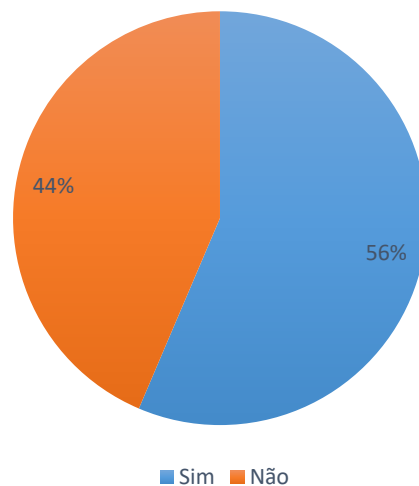
Já sofreu algum tipo de preconceito por jogar e-sports?



Foi observado que 38% dos entrevistados já sofreram preconceitos por jogar e-sports, enquanto a maioria, 44%, não sofreram.

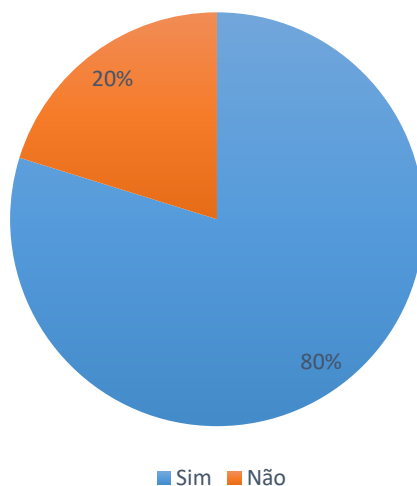
Pratica algum esporte além do esporte eletrônico?	Numero de pessoas	FRI	FRI%
Sim	177	0,563694	56,36943
Não	137	0,436306	43,63057
Total	314	1	100

Pratica algum esporte além do esporte eletrônico?



56% dos entrevistados praticam esportes além do esporte eletrônico.

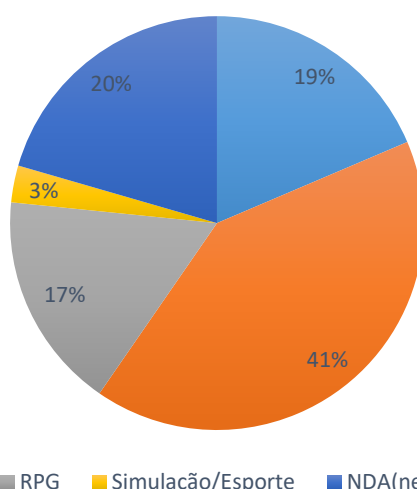
Compraria um ingresso para assistir um jogo de e-sport?



Compraria um ingresso para assistir um jogo de e-sport?	Numero de pessoas	FRI	FRI%
Sim	250	0,796178	79,61783
Não	64	0,203822	20,38217
Total	314	1	100

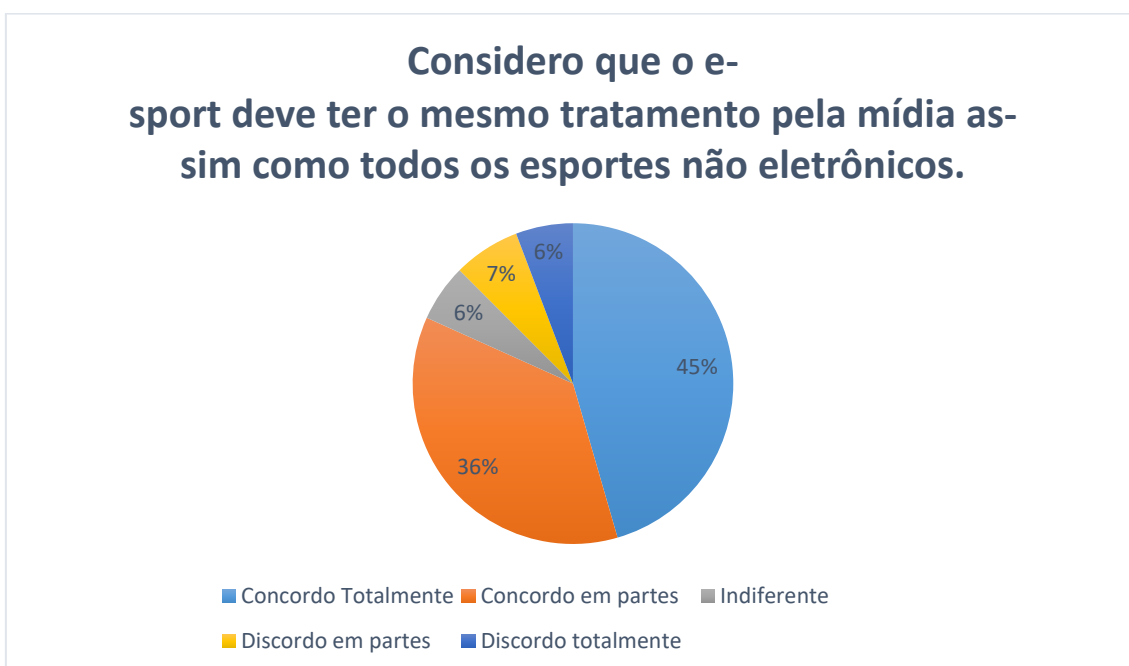
80% dos entrevistados comprariam um ingresso para assistir um jogo de e-sport.

Tem preferência por alguma modalidade de e-sports?



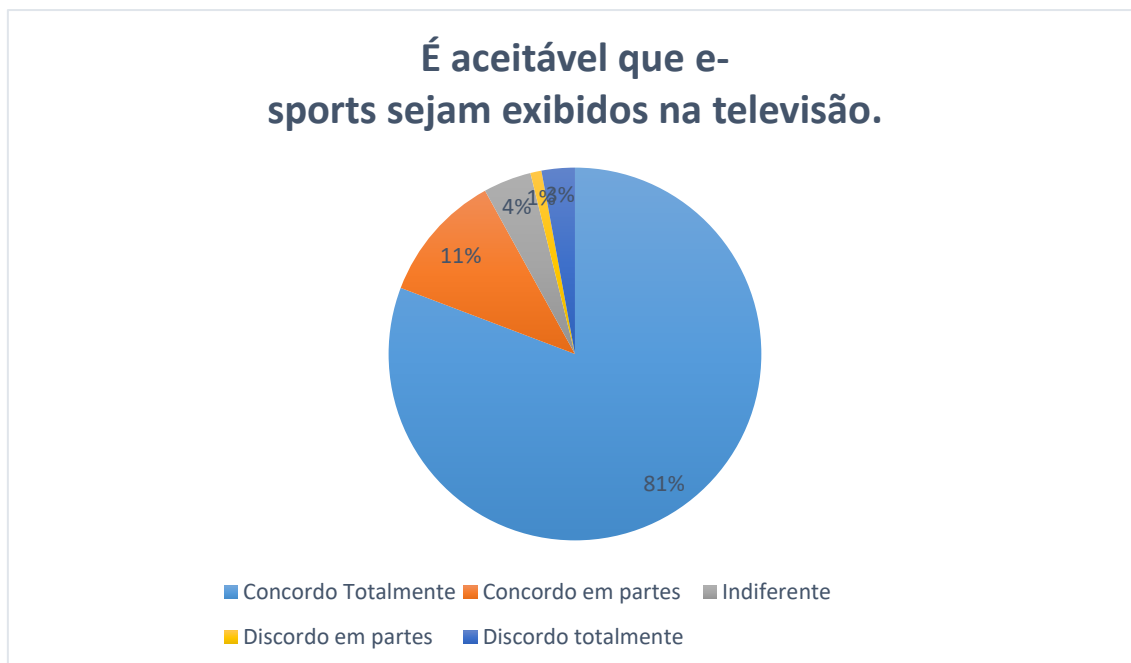
Tem preferência por alguma modalidade de e-ports?	Numero de pessoas	FRI	FRI%
FPS	59	0,187898	18,78981
RPG	53	0,16879	16,87898
MOBA	128	0,407643	40,76433
Simulação/Esporte	10	0,031847	3,184713
NDA	64	0,203822	20,38217
Total	314	1	100

Foi observado que a maior parte dos entrevistados preferem MOBA.



Considero que o e-sport deve ter o mesmo tratamento pela mídia assim como todos os esportes não eletrônicos.	Número de pessoas	FRI	FRI%
Concordo Totalmente	142	0,452229	45,22293
Concordo em partes	113	0,359873	35,98726
Indiferente	19	0,06051	6,050955
Discordo em partes	21	0,066879	6,687898
Discordo totalmente	19	0,06051	6,050955
Total	314	1	100

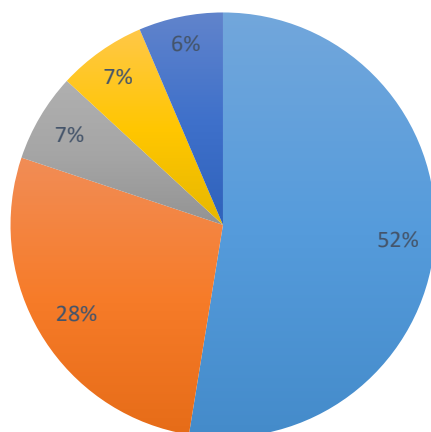
Foi observado que 45% dos entrevistados concordam totalmente que o e-sport deve ter o mesmo tratamento pela mídia assim como todos os esportes não eletrônicos.



É aceitável que e-sports sejam exibidos na televisão	Numero de pessoas	FRI	FRI%
Concordo Totalmente	252	0,802548	80,25478
Concordo em partes	35	0,111465	11,1465
Indiferente	13	0,041401	4,140127
Discordo em partes	4	0,012739	1,273885
Discordo totalmente	10	0,031847	3,184713
Total	314	1	100

Foi observado que 81% dos entrevistados concordam totalmente que e-sports sejam exibidos na televisão.

Considero que jogadores de e-sports são atletas.

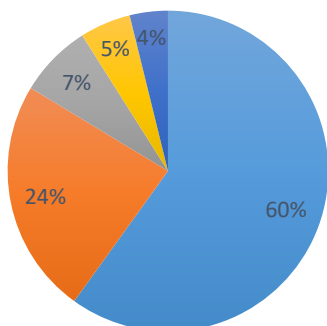


■ Concordo Totalmente
 ■ Concordo em partes
 ■ Indiferente
■ Discordo em partes
 ■ Discordo totalmente

Considero que jogadores de e-sports são atletas	Numero de pessoas	FRI	FRI%
Concordo Totalmente	164	0,522293	52,2293
Concordo em partes	86	0,273885	27,38854
Indiferente	22	0,070064	7,006369
Discordo em partes	22	0,070064	7,006369
Discordo totalmente	20	0,063694	6,369427
Total	314	1	100

Notou-se que 52% dos entrevistados concordam totalmente que jogadores de e-sport são atletas.

Considero que os eventos de jogos eletrônicos são tão importantes quanto quaisquer outros eventos.



■ Concordo Totalmente
 ■ Concordo em partes
 ■ Indiferente
■ Discordo em partes
 ■ Discordo totalmente

Considero que os eventos de jogos eletrônicos são tão importantes quanto quaisquer outros eventos.	Numero de pessoas	FRI	FRI%
Concordo Totalmente	187	0,595541	59,55414
Concordo em partes	74	0,235669	23,56688
Indiferente	23	0,073248	7,324841
Discordo em partes	17	0,05414	5,414013
Discordo totalmente	13	0,041401	4,140127
Total	314	1	100

Foi observado que 60% dos entrevistados concordam totalmente que os eventos de jogos eletrônicos são tão importantes quanto quaisquer outros eventos.

METODOLOGIA DE PESQUISA

Para desenvolver esse artigo, utilizamos ferramentas estatísticas, como gráficos e tabelas, além de outros conceitos.

Um artifício crucial para terminarmos esse trabalho foi o Google Docs, pois este além de tornar disponível nossos questionários para os participantes, auxilio também no refinamento de dados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a finalização de todas as etapas do trabalho concluímos, que o maior interesse pela modalidade e-sports vem por parte de jovens com idade entre 16 à 19 anos em sua maioria do sexo masculino onde a categoria de e-sports mais aderida é a de M.O.B.A (Multiplayer Online Battle Arena), e notamos que o e-sports tem um grande apoio para que seja tão famoso em sua exibição quanto quais quer outros esportes(Os dados coletados mostram que a maioria dos entrevistados pagariam para assistir um campeonato de e-sports) exibidos pela mídia atualmente, porém o mesmo não deve em suma substituir os esportes atuais exibidos pela mídia.