

## **REDE SOCIAL DE E-SPORTS: ANÁLISE DA VIABILIDADE PARA DESENVOLVIMENTO**

*E-SPORTS SOCIAL NETWORK: ANALYSIS OF FEASIBILITY FOR DEVELOPMENT*

**Gunnar V. F. Batista<sup>1</sup>, Vitor P. Silva<sup>2</sup>, Welington L. C. Garcia<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Faculdade de Tecnologia Professor José Camargo – Fatec Jales, gunnar.batista@fatec.sp.gov.br

<sup>2</sup>Faculdade de Tecnologia Professor José Camargo – Fatec Jales, vitor.silva175@fatec.sp.gov.br

<sup>3</sup>Faculdade de Tecnologia Professor José Camargo – Fatec Jales, welington.garcia@fatec.sp.gov.br

### **Informação e Comunicação**

**Subárea: Banco de Dados, Engenharia e Desenvolvimento de Software;**

### **RESUMO**

Este trabalho propõe o desenvolvimento de uma nova rede social voltada para os e-Sports, devido à ausência de plataformas específicas para esse público em um mercado em crescimento. Embasado em um levantamento teórico das limitações das redes sociais existentes e pesquisas relevantes na área, constatou-se que as plataformas gerais não atendem totalmente às necessidades dos jogadores, fãs e profissionais de e-Sports. Estudos demonstraram que o compartilhamento de informações, interação e formação de comunidades são elementos-chave para a participação em comunidades colaborativas. Considerando isso, a criação de uma rede social dedicada aos e-Sports supriria essa necessidade específica da comunidade. Portanto, este trabalho propõe uma nova plataforma de rede social embasada em pesquisas sobre a importância do compartilhamento de informações, interação e formação de comunidades em plataformas digitais, com o objetivo de atender às demandas dos jogadores, fãs e profissionais desse mercado em expansão.

Palavras-chave: rede social; e-Sports; plataforma; interação.

### **ABSTRACT**

*This paper proposes the development of a new social network specifically designed for e-Sports, due to the absence of dedicated platforms for this audience in a growing market. Based on a theoretical analysis of the limitations of existing social networks and relevant research in the field, it has been observed that general platforms do not fully meet the needs of e-Sports players, fans, and professionals. Studies have shown that information sharing, interaction, and community building are key elements for participation in collaborative communities. Taking this into consideration, the creation of a dedicated social network for e-Sports would fulfill this specific need of the community. Therefore, this work proposes a new social network platform based on research highlighting the importance of information sharing, interaction, and community building in digital platforms, with the aim of meeting the demands of e-Sports players, fans, and professionals in this expanding market.*

*Keywords: social network; e-Sports; platform; interaction.*

## **1 INTRODUÇÃO**

A competição de jogos eletrônicos não requer mais a presença física dos jogadores devido à eliminação da necessidade de estarem no mesmo espaço, permitindo disputas online ou presenciais contra amigos ou desconhecidos (ENCICLOPÉDIA BRITÂNICA, 2021). Desde a primeira competição esportiva eletrônica nos Estados Unidos com o jogo Spacewar, os e-Sports têm conquistado cada vez mais adeptos (ENCICLOPÉDIA BRITÂNICA, 2021).

A discussão sobre a classificação dos jogos como prática esportiva tem sido abordada internacionalmente (WAGNER, 2006), mas ainda há escassez de estudos sobre essa temática no território nacional.

O esporte eletrônico passou por um notável crescimento a partir dos anos 2000, evoluindo de pequenos torneios para grandes eventos. A popularização do streaming foi um fator determinante para o rápido crescimento dos e-Sports, que também presenciaram a presença maciça de espectadores nos eventos e um aumento expressivo da audiência (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESPORTS, 2017).

Embora não haja uma definição amplamente aceita para o termo "e-Sports", geralmente é considerado como uma forma competitiva de jogar videogames em um ambiente profissionalizado (COATES; PARSHAKOV, 2016).

A divulgação e o conhecimento dos e-Sports ainda são limitados pela mídia, apesar de alguns eventos apresentarem números impressionantes, sendo um nicho com um público muito específico.

A pandemia acelerou ainda mais o crescimento do setor de jogos eletrônicos, com um grande número de brasileiros se juntando à comunidade gamer desde março de 2020, resultando em um crescimento exponencial do setor (OLIST, 2023).

Os e-Sports estão experimentando um rápido crescimento, atraindo um número crescente de fãs e profissionais. Estudos anteriores destacam a importância do compartilhamento de informações e da interação para a participação em comunidades colaborativas (HAMARI; SJÖBLOM; UKKONEN, 2016). Além disso, pesquisas indicam que os e-Sports estão se tornando uma forma popular de entretenimento, gerando uma demanda crescente por plataformas especializadas que atendam às necessidades dos jogadores e proporcionem uma experiência envolvente (HAMARI; SJÖBLOM, 2017).

Considerando o papel fundamental das redes sociais na formação de comunidades e no engajamento dos usuários, estudos ressaltam a importância das redes sociais baseadas em interesses específicos para criar um ambiente adequado de interação e compartilhamento de conteúdo (SHIH; LIU; LAFFEY, 2011). Portanto, a criação de uma rede social voltada para os e-Sports, conforme proposto neste trabalho, atenderia à necessidade específica da comunidade de jogadores e profissionais desse setor, proporcionando um espaço dedicado à interação, troca de informações e formação de comunidades engajadas.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

O referencial teórico deste trabalho se baseia na necessidade de desenvolver uma nova rede social voltada para os e-Sports, considerando a falta de plataformas específicas para atender às demandas desse público em um mercado em expansão. Ao analisar as limitações das redes sociais existentes e examinar pesquisas relevantes na área, constatou-se que as plataformas gerais não são capazes de satisfazer plenamente as necessidades dos jogadores, fãs e profissionais de e-Sports.

Estudos demonstraram que o compartilhamento de informações, a interação entre os usuários e a formação de comunidades são elementos cruciais para a participação em comunidades colaborativas. A troca de informações relevantes, a possibilidade de interagir com outros membros da comunidade e a construção de conexões significativas são fundamentais para o engajamento dos usuários.

Diante desse cenário, a criação de uma rede social dedicada exclusivamente aos e-Sports se mostra como uma solução que supriria essa necessidade específica da comunidade. Essa plataforma poderia oferecer recursos e funcionalidades adaptados às demandas dos jogadores, fãs e profissionais desse mercado em expansão, proporcionando uma experiência mais completa e personalizada.

Dessa forma, o referencial teórico destaca a importância de desenvolver uma nova plataforma de rede social voltada para os e-Sports, considerando as limitações das redes sociais existentes e a importância do compartilhamento de informações, da interação entre os usuários

e da formação de comunidades. Essa base teórica serve como suporte para a proposta de uma plataforma específica que atenda às necessidades da comunidade de e-Sports, fornecendo um ambiente adequado para o compartilhamento de conteúdo, a interação entre os membros e o fortalecimento das conexões na indústria de e-Sports em constante crescimento.

Qual a necessidade da criação de uma rede social sendo que existem ferramentas como o Discord?

A criação de uma nova rede social voltada para e-Sports se justifica mesmo com a existência de ferramentas como o Discord devido a algumas necessidades específicas não atendidas pelas plataformas existentes. Embora o Discord seja amplamente utilizado na comunidade de jogadores, ele possui um foco principal na comunicação em tempo real, como bate-papo por voz e texto, e na formação de grupos para jogar em equipe.

No entanto, uma rede social dedicada aos e-Sports pode oferecer recursos adicionais e específicos para atender às demandas da comunidade. Alguns exemplos desses recursos podem incluir a centralização de conteúdo, networking profissional, comunidade especializada e recursos personalizados.

Uma rede social voltada para e-Sports pode fornecer um espaço centralizado para compartilhar notícias, estratégias, replays, eventos e outros tipos de conteúdo relacionados aos jogos competitivos. Isso facilita o acesso e a descoberta de informações relevantes. Além disso, a plataforma pode ser projetada para promover relacionamentos profissionais, permitindo que jogadores, equipes, organizações e marcas se conectem e colaborem. Ela pode ser uma ferramenta útil para encontrar empregos, anunciar vagas, formar parcerias e expandir o network na indústria de e-Sports.

Uma rede social dedicada aos e-Sports também pode oferecer uma comunidade específica e segmentada para os jogadores, proporcionando um ambiente onde os entusiastas desse segmento podem se reunir, interagir e trocar experiências. Isso cria uma sensação de pertencimento e engajamento mais direcionado. Além disso, a plataforma pode ser desenvolvida com recursos personalizados para atender às necessidades dos jogadores e profissionais de e-Sports, como calendários de eventos, acompanhamento de estatísticas de desempenho e integração com plataformas de streaming.

Portanto, a criação de uma rede social especializada para e-Sports se justifica ao fornecer uma experiência mais abrangente e personalizada, atendendo às necessidades específicas da comunidade de jogadores, fãs e profissionais desse setor em rápido crescimento, complementando e expandindo as funcionalidades oferecidas por ferramentas existentes, como o Discord.

### **3 METODOLOGIA**

Para avaliar a viabilidade da criação de uma rede social voltada para e-Sports, foi conduzida uma pesquisa utilizando questionários online como método de coleta de dados. O público-alvo consistiu em 14 participantes selecionados aleatoriamente, com igual representação de homens e mulheres. Os participantes foram recrutados por meio de convites enviados por e-mail e mídias sociais, visando obter uma amostra diversificada.

O questionário foi projetado para investigar o nível de conhecimento e familiaridade dos participantes em relação aos e-Sports e jogos eletrônicos. As perguntas incluíram aspectos como a compreensão dos e-Sports como uma forma de competição, conhecimento de jogos populares no cenário de e-Sports, experiência pessoal com jogos eletrônicos e participação em eventos ou competições de e-Sports.

Por meio dessa abordagem metodológica, busca-se obter dados relevantes que embasem a discussão sobre a viabilidade da criação de uma rede social para e-Sports, contribuindo para uma compreensão mais ampla do mercado e das necessidades dos potenciais usuários.

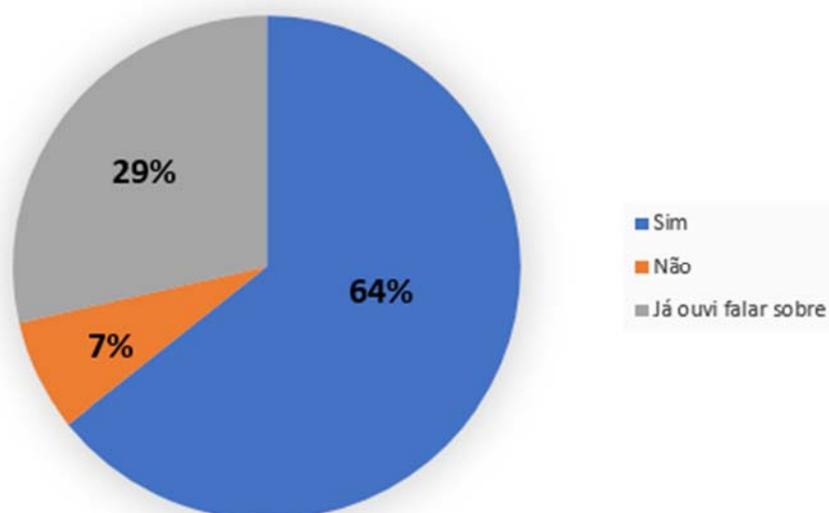
## 4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Após a coleta e análise dos dados obtidos por meio da pesquisa utilizando questionários online, foi possível obter insights significativos sobre o conhecimento e a familiaridade dos participantes em relação aos e-Sports e jogos eletrônicos. Os resultados revelaram um panorama interessante sobre a demanda e o interesse potencial em uma rede social voltada para esse público específico.

No Gráfico 1, estão apresentados os dados referentes a pergunta em relação ao conhecimento sobre e-Sports.

Analisando os resultados, 64% das pessoas conhecem o cenário de e-Sports, 7% não o conhecem e 29% já ouviram falar sobre.

**Gráfico 1** – Pessoas que conhecem o cenário de e-Sports

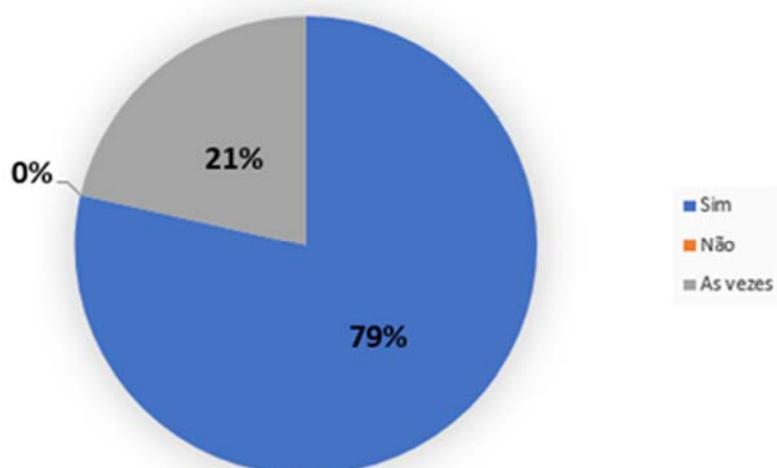


Fonte: Elaborado pelos autores.

No Gráfico 2 e 3, temos dados coletados através de perguntas onde o tema foi se a pessoa costumava utilizar jogos online e qual a plataforma de uso.

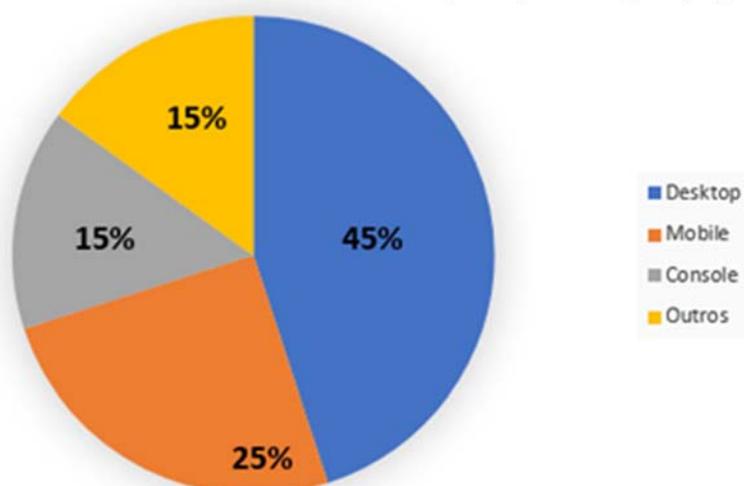
Analisando os dados dos gráficos, 79% das pessoas utilizam jogos online e 45% delas em utilizam desktops (Computadores).

**Gráfico 2** – Pessoas que utilizam jogos online



Fonte: Elaborado pelos autores.

**Gráfico 3** – Plataformas utilizadas pelas pessoas para jogos

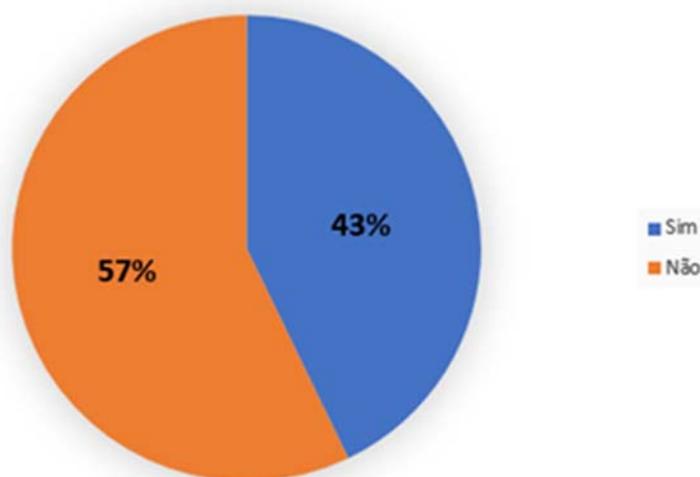


Fonte: Elaborado pelos autores.

No Gráfico 4, temos dados coletados pelas perguntas, que se trata a respeito da visualização de campeonatos esportivos de jogos online.

Analisando os dados da pesquisa, 45% das pessoas assistem esses campeonatos, já 35% não assistem.

**Gráfico 4** – Pessoas que assistem campeonatos de e-sports

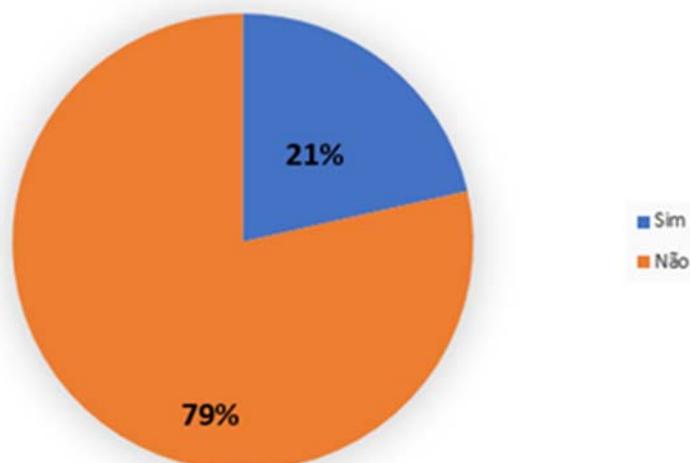


Fonte: Elaborado pelos autores.

No Gráfico 5 e 6, temos questionários a respeito do cenário competitivo, se elas se veem jogando profissionalmente e se nossa plataforma poderia ajudar com essa questão competitiva.

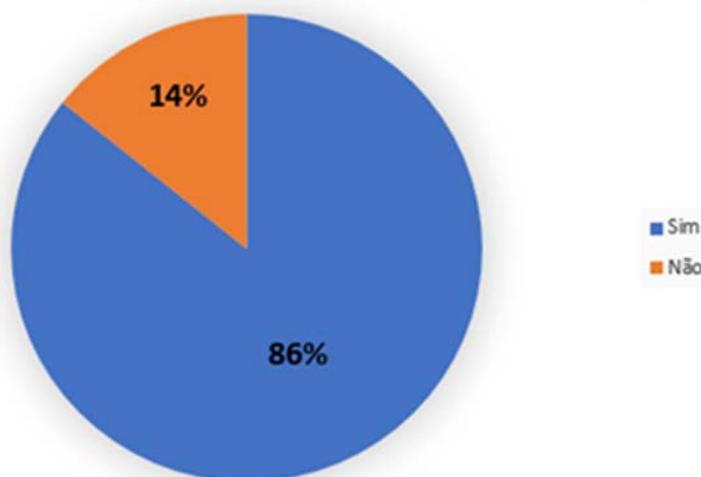
Analisando os dados do gráfico, vemos que 79% das pessoas não se veem jogando profissionalmente, já 86% utilizariam a plataforma para integração no cenário competitivo.

**Gráfico 5** – Pessoas que jogariam profissionalmente



Fonte: Elaborado pelos autores.

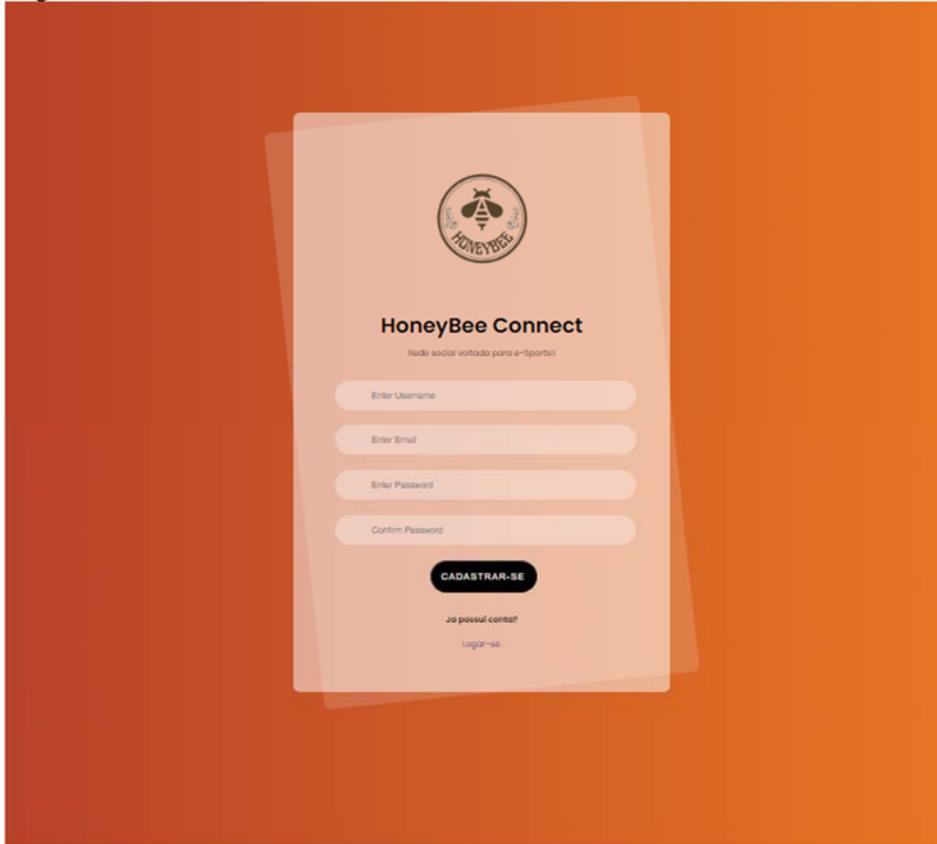
**Gráfico 6** – Pessoas que utilizariam a plataforma para o competitivo



Fonte: Elaborado pelos autores.

A seguir, será mostrado como ficaria as telas de cadastro dos usuários, login dos usuários e página inicial e suas principais funcionalidades:

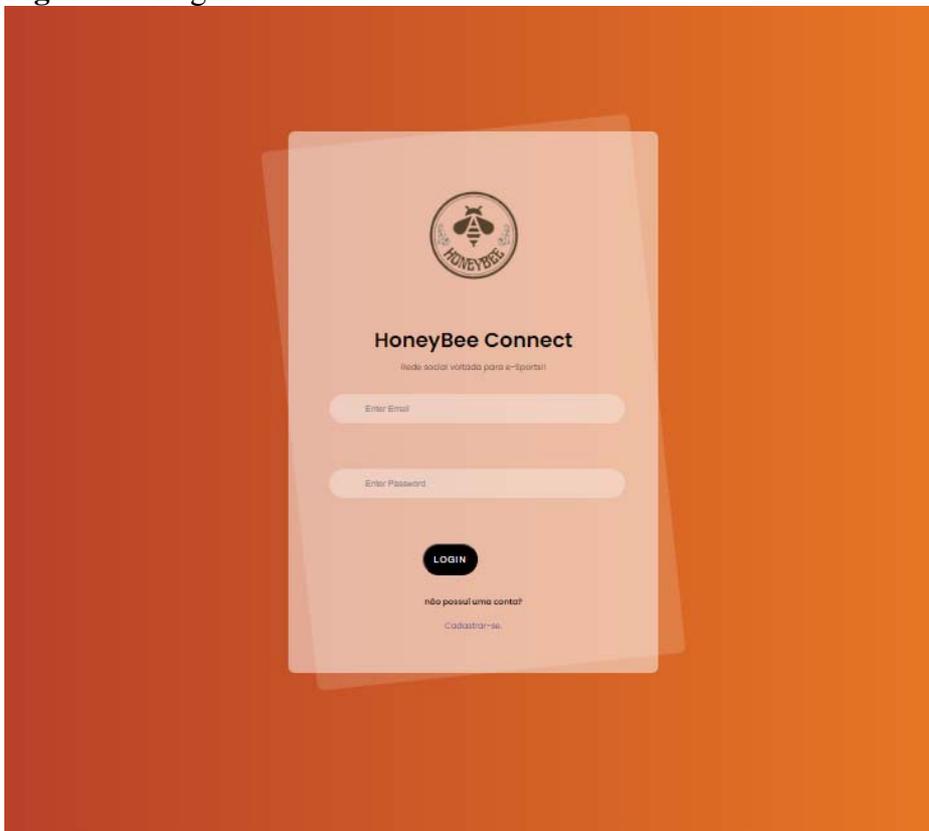
**Figura 1** – Cadastro dos usuários



The image shows a registration form for 'HoneyBee Connect' on an orange background. At the top is a circular logo with a bee and the text 'HONEYBEE'. Below the logo, the text reads 'HoneyBee Connect' and 'Rede social voltada para e-sports!'. The form contains four input fields: 'Enter Username', 'Enter Email', 'Enter Password', and 'Confirm Password'. Below these fields is a black button with the text 'CADASTRAR-SE' in white. Underneath the button, there are two links: 'já possui conta?' and 'logar-se'.

Fonte: Elaborado pelos autores.

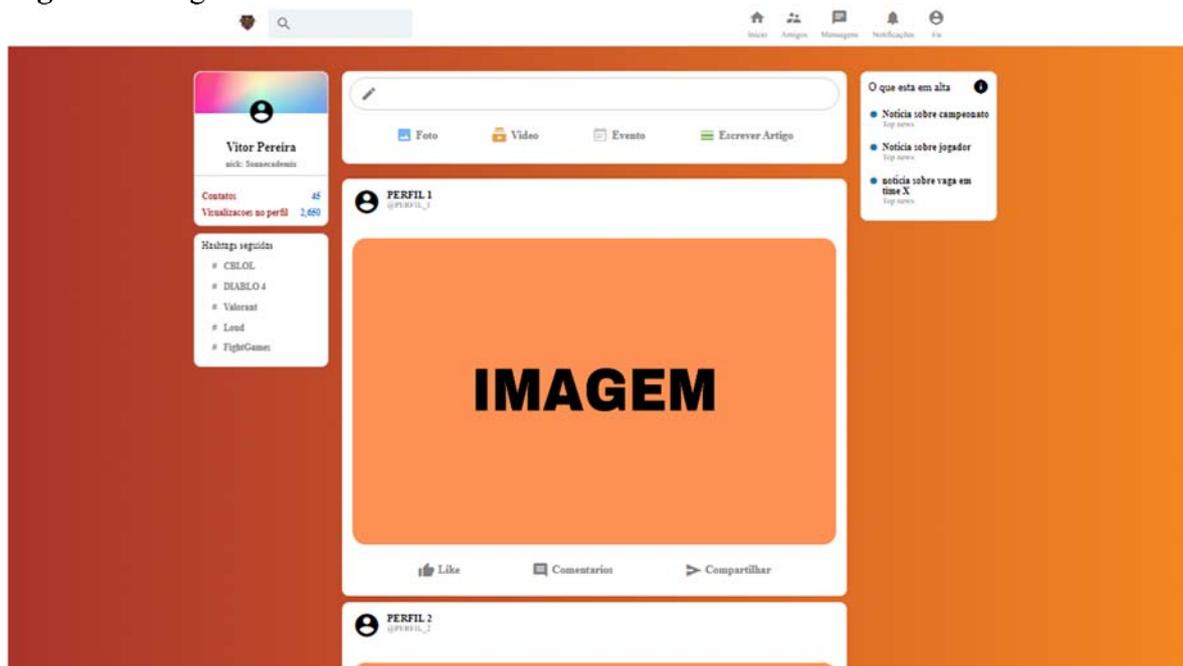
**Figura 2** – Login dos usuários



The image shows a login form for 'HoneyBee Connect' on an orange background. At the top is the same circular logo as in Figure 1. Below the logo, the text reads 'HoneyBee Connect' and 'Rede social voltada para e-sports!'. The form contains two input fields: 'Enter Email' and 'Enter Password'. Below these fields is a black button with the text 'LOGIN' in white. Underneath the button, there are two links: 'não possui uma conta?' and 'cadastrar-se'.

Fonte: Elaborado pelos autores.

**Figura 3** – Página inicial



Fonte: Elaborado pelos autores.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados obtidos nesta pesquisa por meio de questionários online indicam um interesse e uma demanda significativos por uma rede social voltada para e-Sports. A familiaridade dos participantes com os e-Sports, seu conhecimento sobre jogos populares nesse cenário e a experiência pessoal com jogos eletrônicos revelam um público potencialmente engajado e receptivo a uma plataforma específica para essa comunidade.

Uma rede social dedicada aos e-Sports poderia desempenhar um papel fundamental na criação de uma conexão mais profunda entre jogadores, equipes, organizações e fãs. Seria um ambiente propício para compartilhar notícias, estratégias, replays, eventos e outros conteúdos relacionados a jogos competitivos. Além disso, a possibilidade de encontrar empregos, anunciar vagas, estabelecer parcerias e realizar networking tornaria a plataforma uma ferramenta valiosa para o crescimento e o desenvolvimento profissional dentro desse setor em expansão.

No entanto, é importante reconhecer as limitações deste estudo. A amostra de participantes foi relativamente pequena e não pode ser considerada representativa de toda a população interessada em e-Sports. Portanto, os resultados devem ser interpretados como uma indicação preliminar da viabilidade de uma rede social específica para e-Sports, mas não como uma conclusão definitiva.

Diante do rápido crescimento e do enorme potencial da indústria de e-Sports, uma rede social voltada para esse segmento apresenta oportunidades promissoras. Com base nos insights obtidos neste estudo, a criação de uma plataforma desse tipo certamente encontraria uma base de usuários entusiasta e receptiva, fornecendo um ambiente de interação e colaboração para a comunidade de e-Sports.

## REFERÊNCIAS

COATES, D.; PARSHAKOV, P. Team vs. individual tournaments: evidence from prize structure in esports. **Higher School of Economics Research Paper**, n. 138, jun. 2016. Disponível em: <http://ssrn.com/abstract=2787819>. Acesso em: 19 ago. 2021.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESPORTS. **História do eSport**. 2017. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/>. Acesso em: 9 set. 2021.

ENCICLOPÉDIA BRITÂNICA. **Jogo eletrônico**. 2021. Disponível em: <https://escola.britannica.com.br/artigo/jogo-eletr%C3%B4nico/481214#toc294557>. Acesso em: 9 set. 2021.

HAMARI, J.; SJÖBLOM, M. What is eSports and why do people watch it? **Internet Research**, v. 27, n. 2, p. 211-232, 2017.

HAMARI, J.; SJÖBLOM, M.; UKKONEN, A. The sharing economy: why people participate in collaborative consumption. **Journal of the Association for Information Science and Technology**, v. 67, n. 9, p. 2047-2059, 2016.

OLIST. Mercado de Games no Brasil em 2023: números e tendências do setor. *In*: OLIST. **Olist Blog**, Curitiba, 24 de abril de 2023. Disponível em: <https://olist.com/blog/pt/como-vender-mais/inteligencia-competitiva/mercado-de-games-no-brasil/>. Acesso em: 19 ago. 2023.

SHIH, C.; LIU, Z.; LAFFEY, J. M. Communities of interest: seeking or sharing? **Information Technology and People**, v. 24, n. 3, p. 272-294, 2011.

WAGNER, M. G. On the scientific relevance of esports. *In*: INTERNATIONAL CONFERENCE ON INTERNET COMPUTING & CONFERENCE ON COMPUTER GAMES DEVELOPMENT, 2016, Las Vegas, **Proceedings** [...] Las Vegas, 2006, p. 437-442. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/220968200\\_On\\_the\\_Scientific\\_Relevance\\_of\\_eSports](https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports). Acesso em: 19 ago. 2021.