

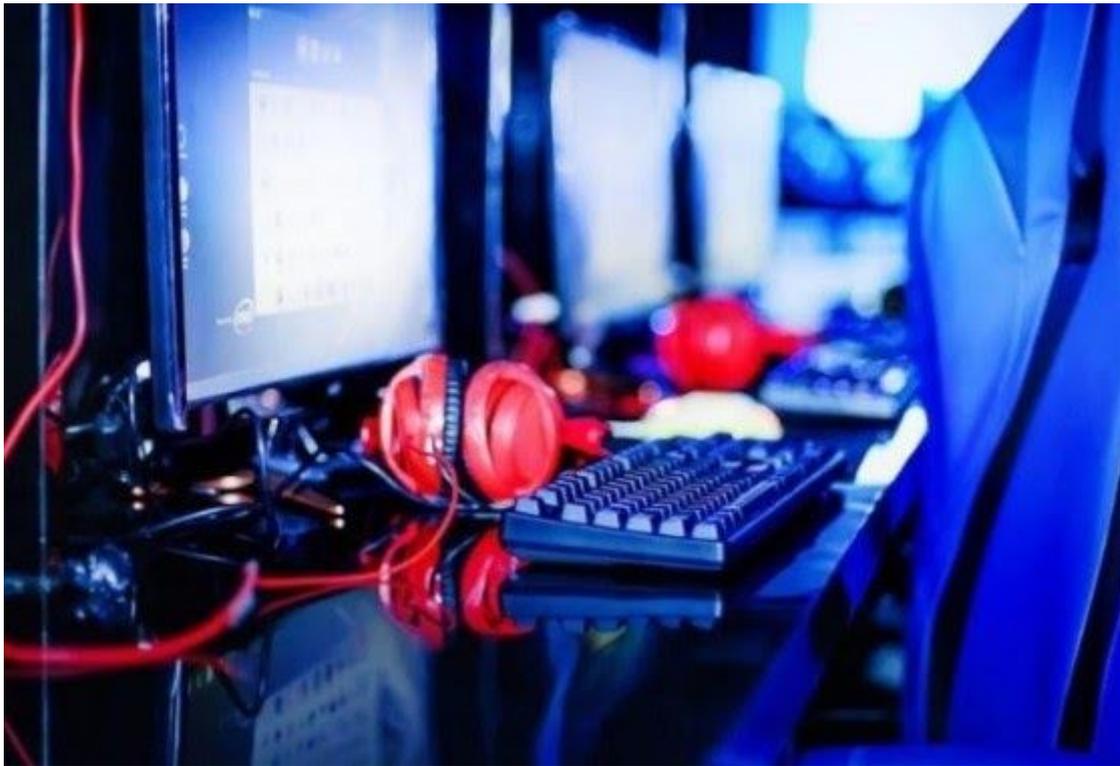
Das telas à vida real: eSports

Por: Dayane Campos



Na década de 1950, houve o registro do primeiro jogo de videogame, Tennis for Two, que trouxe o início dos jogos eletrônicos, mas foi no começo dos anos 80, com o console Atari, que os jovens de todo o mundo passaram a aderir a diversos jogos estratégicos como um passatempo diário individual, ou coletivo.

Com o avanço mundial da tecnologia, os videogames atípicos do console Atari e da Nintendo foram ficando de lado aos poucos, trazendo para o novo milênio novas opções mercadológicas com a chegada do PlayStation 2 e da Microsoft a este segmento com o Xbox, que alcançou rapidamente o segundo lugar no mercado.



Os jogos eletrônicos rapidamente tomaram uma nova vertente ganhando um espaço no meio esportivo, trazendo o termo eSports, dado para as competições organizadas de jogos eletrônicos, especialmente entre os profissionais. Entretanto, esse termo também surge entre os universitários.

É comum entre os universitários de diversas instituições acadêmicas a prática de esportes e participações em eventos com atléticas, mas o que para muitos é incomum é a existência de equipes de jogos eletrônicos. Os eSports chegaram recentemente à Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Uerj), através de uma ideia do aluno Mateus Rezende, de Engenharia Industrial, e seu amigo Matheus Veiga, estudante de Direito.

Rezende declarou que, ao chegar à Uerj, não conhecia ninguém e buscou atividades extracurriculares, nas quais pudesse se encaixar e de acordo com seu interesse. O aluno, que passou pelo grupo de foguete da universidade e por uma seleção em projeto de consultoria, disse que não levou muito a fundo a nova atividade e, em um período de dois anos após sua entrada na faculdade, juntou-se com seu xará, se questionando sobre o porquê de não haver uma equipe de jogos eletrônicos.



Foto: Matheus Veiga

Motivados, os jovens buscaram se fortalecer em pilares para dar início ao projeto de implementar o eSports na Uerj em 2018. Com processo seletivo, incluindo diversos jogos como FIFA, CS e Lol, os jovens conseguiram criar a equipe “Resistência – Uerj eSports”. A equipe, dividida em subcategorias, reúne patrocinadores e uma gama de envolvidos prontos para dar assistência e suporte para fazer com que o projeto funcione.



Foto: Ricardo Torres

Com capitães de cada setor e time, criou-se uma pirâmide consolidada para a primeira equipe de eSports da Uerj. Mateus contou sobre sua primeira experiência em campeonato presencial, relatando que, em três meses de treino, a equipe “Resistência – Uerj eSports” conseguiu emplacar resultados positivos com grupos dispostos em delegações de FIFA, Hearthstone, Clash Royale e CS, jogos eletrônicos mais conhecidos atualmente.

O resultado positivo do terceiro lugar em alguns jogos trouxe motivação para a equipe, que, logo após o final do campeonato, já entrou em perspectiva para novos treinos e deixou Mateus, um dos fundadores, se sentindo realizado.

Alguns atletas da equipe de eSports também se reuniram para contar sobre suas experiências e como é estar nesse meio pela Uerj. Alunos na faixa etária de 18 a 27 anos, em cursos distintos relataram sobre seus treinos e experiências pessoais, mostrando que jogam desde a infância e que colecionam boas histórias, tendo enfrentado por preconceitos.

Perguntados sobre as experiências em campeonatos, os jogadores responderam em maioria sobre como foi incrível a participação e que o ambiente torna-se mais favorável para querer sempre conquistar mais espaço e vitórias no meio de eSports.

Mostrando desconfiança sobre a equivalência do eSports frente a outras modalidades esportivas, os alunos da Uerj refletiram sobre o que falta no meio do qual participam. O aluno Renan de Carvalho, do quinto período de Ciência da Computação, disse que falta divulgação e existe preconceito das pessoas com os jogos, resposta compartilhada por Guilherme Santos, que cursa Direito, e Philipe Rodrigues, de Engenharia Nuclear. Entretanto, o posicionamento do aluno Fernando Arantes, de 21 anos, de Engenharia Cartográfica, refletiu o quanto a ausência de engajamento das pessoas que gostam de jogos e possuem receio de participar por medo das opiniões das pessoas reflete muito no fato de o eSports não ter tanta visibilidade nas universidades.



Foto: Ricardo Torres

Os participantes da “Resistência – Uerj eSports” também destacaram suas experiências e os benefícios trazidos por fazer parte de uma equipe, mostrando um diferencial pouco esperado pelas pessoas de fora.

“Sobre a experiência em equipe, posso afirmar que é algo novo para mim e alguns integrantes do meu time. Apesar disso, temos conseguido grandes avanços e sempre progredindo. A questão individual é uma rotina de treinos e comprometimento. Quando se trata de jogos, não é apenas jogá-los. Você precisa estudar o jogo e pôr em prática da melhor forma possível. Creio que, ao entrar para o ambiente competitivo e para o time da Uerj, meu trabalho em equipe melhorou muito e a forma de me expressar também.”, declarou Renan.

“A possibilidade de jogar competitivamente é incrível, desde o estudo do jogo até a prática em si. Algumas coisas são complexas, trabalhosas, mas vale a pena. É uma experiência motivadora, uma vez que o cenário tende a crescer cada vez mais. A evolução individual de cada jogador do time é notória. No caso do Lol, o conhecimento adquirido em treinamentos, principalmente sobre rotações e noção de jogo agrega muito no individual. É um benefício para ambas as partes. Para o jogador em si, que tem seu nível de jogo melhorado, e para o time que tende a brigar por coisas maiores. As parcerias e patrocínios, que agregam principalmente valor e prestígio ao time, foram as maiores conquistas da equipe até então. O apoio que recebemos de algumas empresas de renome no mercado é algo a se discutir. A inserção do eSports no meio corporativo é uma tendência. Eu diria que essa é a principal mudança dos últimos tempos.”, afirmou João Victor de 18 anos, do curso de Engenharia Civil.

Muitos que se encontram neste meio puderam afirmar que o eSports não só transformou suas vidas, mas lhes trouxe experiências individuais e coletivas a serem levadas para vida, dando fim a preconceitos familiares e de si mesmos em relação ao que outras pessoas podem achar.

