

# Universidad Siglo 21

Trabajo Final de Grado - Licenciatura en Comercialización



Proyecto de Investigación Aplicada

**"Deportes electrónicos: ¿Qué factores motivan su consumo?"**

Robles, Maximiliano Axel

Asesores:

Lic. Pablo Ezequiel Flores Kanter

## Contenido

Resumen - Abstract .....	1
(a)Antecedentes.....	1
(b)Objetivos.....	1
(c)Método.....	1
Qué es lo que ya se sabe sobre el tema:.....	2
Qué añade este trabajo:.....	2
Introducción .....	3
Marco Teórico .....	4
1.1 Los eSports: Definición y antecedentes .....	4
1.2 Distinciones y taxonomía .....	6
1.3 Orígenes .....	7
1.4 Particularidades.....	8
2.1 Herramientas.....	8
Objetivos .....	9
Generales .....	9
Específicos .....	9
Marco Metodológico.....	10
<i>Participantes</i> .....	10
<i>Diagrama de Gantt para la ejecución de las actividades</i> .....	10
Bibliografía .....	11
Anexo .....	12

## **Resumen - Abstract**

(a)Antecedentes. El rápido crecimiento de los eSports trae aparejado consigo la necesidad de entender las particularidades de sus consumidores. Afortunadamente, varios investigadores tomaron conciencia de ello y enfocan sus esfuerzos en entender cuáles son los factores determinantes para que un individuo consuma deportes electrónicos como medio de entretenimiento, a través de conocimiento y nociones previas traídas de los deportes tradicionales y que permiten realizar un paralelismo sin desatender las particularidades de cada uno.

(b)Objetivos. El objetivo de la presente investigación consiste en conocer cuáles son los factores que motivan el consumo de deportes electrónicos para los residentes de la Ciudad de Córdoba, Argentina, intentando realizar un aporte más específico, acotando la región geográfica con respecto a otros estudios de índole similar

(c)Método. Se utilizaron enfoques cualitativos y cuantitativos para abordar el problema bajo estudio, particularmente el uso de entrevistas personales mediante muestreo por redes y encuestas

## Nota para evaluadores

Qué es lo que ya se sabe sobre el tema:

1. Si bien los deportes electrónicos y los tradicionales tienen particularidades propias, pueden establecerse determinados puntos en común que permiten utilizar conocimiento, investigaciones y nociones de los deportes tradicionales (mayormente estudiados) para extrapolarlas (al menos de forma parcial) a los eSports.
2. Gran parte de los estudios se encuentran orientados a brindar nociones generales de los conceptos y motivaciones de los consumidores de los eSports, donde la mayor parte de los datos que pueden ser objeto de clasificación de la audiencia tienen que ver con factores demográficos y no así geográficos
3. No existen precedentes de investigaciones similares para el área geográfica que pretende abarcar el presente estudio

Qué añade este trabajo:

4. Replicar parte de un estudio previo, con consideraciones provistas por otros investigadores para mejorar la confiabilidad de los datos. Además, acotar el área geográfica objeto de estudio para brindar información más específica en este sentido
5. Aportar posibles nuevas consideraciones en cuanto a la motivación de la audiencia de eSports que puedan significar el puntapié para otras investigaciones o en mejorar la calidad de los instrumentos utilizados en la presente.

## **Introducción**

En los últimos años, la popularidad de los deportes electrónicos o eSports ha ido en crecimiento a nivel global. Según el "Reporte de Mercado Global de los eSports 2017" de Newzoo (2017, pág. 17), se estima que los entusiastas de los eSports pasarán de 191 millones en 2017 a unos 286 millones para 2020. Si bien existen tantas definiciones como autores, vamos a definir que los deportes electrónicos representan las competiciones desarrolladas en el marco de un videojuego en particular (ya sea a nivel profesional o amateur) y que se encuentran coordinadas o desarrolladas por diferentes ligas o torneos. Los jugadores comúnmente forman parte de equipos u organizaciones deportivas, habitualmente patrocinadas por distintas empresas. (Hamari & Sjöblom, 2017)

Tal ha sido el desarrollo de las distintas disciplinas, que medios deportivos como ESPN y TyC Sports ya incorporan dentro de sus sitios una sección destinada a la cobertura de estas competiciones, que pueden variar en cuanto a la tipología del juego como a la plataforma usada para jugarlo (PC, consolas, mobile, etc). Incluso instituciones como el Club Atlético River Plate se han mostrado interesadas en el crecimiento de los eSports, al punto de incorporar dentro de sus filas a un ciberatleta dedicado a representar al club en las competencias de FIFA. A nivel organizacional, se creó la Asociación Argentina de Deportes Electrónicos (AADE) quién pretende orientar los pasos en la materia, y a futuro presentar el proyecto Ley de Deportes Electrónicos ante la Comisión de Deportes y Turismo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

A partir del marco referencial brindado, se pretende enfatizar sobre las distintas necesidades de información que pueden surgir a raíz del crecimiento de los eSports, y que pueden ser demandadas por instituciones y organizaciones de todo tipo, abarcando desde medios de comunicación, organizaciones deportivas tradicionales y multigaming, organizadoras de eventos, marcas afines, entre otras.

Debido a lo vertiginoso de esta tendencia, los estudios existentes están orientados a brindar información general en cuanto a región geográfica se refiere. Por ello, se pretende profundizar el conocimiento sobre esta rama,

al inquirir en profundidad y acotar las aristas de la investigación para obtener resultados más específicos, particularmente sobre los factores que motivan el consumo de los deportes electrónicos por parte de su audiencia.

## **Marco Teórico**

### 1.1 Los eSports: Definición y antecedentes

Para partir de una base, tomaremos la definición brindada por Hamari & Sjöblom (2017) la cual considera que los eSports representan "una forma de deporte donde los aspectos fundamentales del mismo están facilitados por sistemas electrónicos; las entradas y salidas de los jugadores y equipos dentro del sistema de los eSports están mediadas por interfaces hombre-computadora".

En la actualidad, existe gran controversia en lo relativo a la definición de los deportes electrónicos, sobre todo en lo referente a si son considerados "verdaderos deportes". En este sentido, existen diversos estudios que abordan el problema desde distintas aristas, comparando o adaptando definiciones provenientes de los "deportes clásicos o tradicionales". En este caso, Wagner (2006) reflexiona sobre la definición de deporte tradicional esbozada por Claus Tiedemann (2004) y concluye que los eSports "son un área de actividades deportivas en la que las personas desarrollan y entrenan habilidades mentales o físicas en el uso de tecnologías de información y comunicación". Ésta última definición ha estado sujeta a críticas, principalmente por presentar al deporte como "físico o mental", siendo que la aplicación de la habilidad física configura algo inherente al deporte, y que lo distingue de un simple juego. (Suits, 2007; Coakley, 2008; Jenny et al 2016). Cabe preguntarse entonces en qué medida los deportes electrónicos caben en esta definición, siendo que los jugadores manipulan distintos instrumentos (como pueden ser teclados, mouses, controles y botones, etc) a fin de maniobrar virtualmente dentro de un videojuego, y que en primera instancia pueden generar dudas en cuanto a la existencia de la aplicación de habilidad física. Podemos suponer por ejemplo, que el simple hecho de presionar los botones constituye una

acción física, pero resta definir cual es grado de fisicalidad que permite diferir entre juegos y deportes. Realizando una comparación entre los deportes electrónicos y el ajedrez (considerando este último un deporte), Jenny et al (2016) sostienen que la manera en que se lleva adelante la acción física no configura un determinante para el éxito, siempre y cuando la pieza se mueva al lugar correcto. Es decir, el "como" de la acción no es determinante, tal cual podría ser el caso de presionar botones en una palanca de mando. Podemos observar lo opuesto en otro tipo de deportes como el basquet, donde por ejemplo, una pobre ejecución de la acción física como un salto puede tener efectos negativos en el éxito de un tiro al aro. Sin embargo, los autores añaden las nociones de habilidades motoras finas y gruesas, donde se consideran habilidades motoras finas "aquellas a menudo presentes en actividades deportivas, incluyendo habilidades en las que los grupos musculares grandes (p. ej., cuádriceps, isquiotibiales, glúteo mayor, etc.) producen movimiento." (Haibach, Reid, & Collier, 2011). Complementariamente, las habilidades motoras finas "implican movimientos precisos con mayor exactitud y control que utilizan grupos musculares más pequeños" (Haibach et al., 2011). "Las habilidades en las que uno manipula un objeto (por ejemplo, un controlador de videojuego) implican habilidades motoras finas" (Jenny et al., 2016) Este último enunciado se adecua mejor a la realidad de los eSports, donde podemos establecer que su naturaleza física yace de manera casi exclusiva en las habilidades motoras finas, aunque para algunos autores pueden resultar insuficientes para la catalogación de una disciplina como deporte.

Analizando otras definiciones tradicionales, decimos que es posible contar con dos visiones del deporte, una amplia o general donde se equipara el deporte con la actividad física, y una estrecha donde el deporte representa un contexto físico entre humanos, según lo consideran Jonnason y Thiborg (2010). Ante tales definiciones, Funk, Pizzo, & Baker (2017) reflexionan al respecto y determinan que "los eSports son una actividad moderna y altamente estructurada que requiere acciones físicas del cuerpo humano para decidir un resultado competitivo", y si bien consideran que tales enunciados por parte de (Jonasson & Thiborg, 2010) puedan resultar demasiado amplios y recientes, podemos considerarlos aptos en pos de la

legitimización de los deportes electrónicos como una rama más del deporte convencional. Para contribuir más con los últimos puntos, resta pensar en actividades consideradas deportivas en las cuales las principales características de las mismas pueden estar en mayor o menor medida, influidas por el aspecto físico del individuo o equipo que las practica, pero dónde dicha actividad no podría llevarse a cabo sin un determinado instrumento que facilite las acciones, como es el caso del automovilismo, la caza y la pesca, el tiro con arco, por mencionar algunas.

## 1.2 Distinciones y taxonomía

Al momento de hablar acerca de los eSports, tácitamente estamos refiriéndonos a un videojuego. Ahora, vale la pena remarcar que no todo videojuego es considerado un deporte electrónico. Para explayarnos más en este punto, estableceremos que para considerar un videojuego como un deporte electrónico deberá cumplir con ciertos criterios: 1. Poseer una estructura y ser organizado, 2. Ser competitivo, 3. Contar con institucionalización (Funk, Pizzo, & Baker, 2017). Para el primero de los criterios, se consideran aspectos como la existencia y aceptación de reglas estandarizadas que rijan la actividad (Jenny et al., 2016) de forma tal que dependiendo del juego que se trate, los torneos o competencias de distinta índole puedan ser organizados y regulados de forma homogénea, atendiendo a las características necesarias para llevar a cabo un encuentro, aspectos regulados o prohibidos para jugadores y equipos, entre otras. El segundo punto en tanto, hace referencia a la necesidad, quizás la más esencial de todas, de que exista un marco de competitividad. Como expresa Guttman (1978) "los deportes deben incluir competencia que resulte en ganador(es) y perdedor(es)". Por último, Jenny et al. (2016) cociben el concepto de institucionalización como una sucesión de hechos durante un periodo de tiempo prolongado que derivan en (a) el desarrollo y estandarización de reglas, (b) la formalización del proceso de aprendizaje, (c) el desarrollo de *expertise*, y (d) el surgimiento de entrenadores, preparadores, oficiales y organismos de control .

A fin de brindar una categorización de los eSports, se ofrece una clasificación de los géneros más comunes que pueden encontrarse, optando por conservar su denominación en inglés: Multiplayer online battle arenas (tales como League of Legends o Dota 2), first person shooters (como el caso de Counter Strike Global Offensive), real time strategy (por ej. StarCraft 2), collectible card games (por ej. Heartstone) y sports games (por ej. FIFA). Cada uno de estos géneros cuenta con particularidades que derivan en distintos subgrupos de espectadores. (Hamari & Sjöblom, 2017)

### 1.3 Orígenes

Buscando una forma de comprender los orígenes de los eSports, podemos tomar las nociones expuestas por Michael G. Wagner (2006), quién describe cuáles fueron los antecedentes en los algunos continentes que dieron nacimiento a los deportes electrónicos, al menos conceptualmente. Para el caso de Norteamérica y Europa, se considera como hito el lanzamiento en 1993 los juegos de disparos en primera persona (o FPS por sus siglas en inglés), los cuáles contaban con la capacidad de poder jugarse en red (mediante el título "Doom" en 1993 y posteriormente "Quake" en 1996). En paralelo, los jugadores comenzaron a agruparse en equipos, denominados también "clanes", los cuales competían de forma online. Para 1997, ya existía una considerable suma de competiciones y torneos de índole profesional y semi-profesional, dónde se destacaba la "Cyberathlete Professional League" (CPL por sus siglas en inglés, la cual sirvió de modelo para otras organizaciones de la rama. (Wagner, 2006)

Para el caso de Asia, el país de referencia fue Corea del Sur y su contexto político de mediados de la década de los 90', donde un marco regulatorio más flexible permitió a compañías de telecomunicación crecer rápidamente en infraestructura, puntualmente en ancho de banda (internet). Como consecuencia, dicha infraestructura necesitaba ser provista con contenido y allí fue donde los videojuegos online entraron en escena. A diferencia de sus pares occidentales de Europa y Norteamérica quienes preferían el género FPS , los consumidores coreanos prefirieron la gama de

"videojuego de rol multijugador masivo en línea" (MMOPRG por sus siglas en inglés), donde el título "Lineage" lanzado por la empresa NCSoft sentó precedentes, junto con los juegos del tipo "Estrategia en tiempo real" (RTS por sus siglas en inglés) como "Starcraft" de Blizzard, éste último con un acentuado impacto en la escena de los eSports gracias a su formato, considerado por Wagner (2006) "particularmente muy adecuado para el juego competitivo" y que junto con el comienzo transmisiones online de sus competiciones, contribuyeron a moldear una cultura similar a la que uno puede encontrar con jugadores profesionales en las principales ligas deportivas.

#### 1.4 Particularidades

Fuera de la discusión si los eSports deberían ser considerados legítimos deportes, cabe preguntarse cuáles son las particularidades o diferencias que los mismos poseen en contrapartida a los "deportes tradicionales". Continuando con las reflexiones de Wagner (2006), el mismo considera que "no existe necesidad de ver a los eSports como un área de disciplinas que satisfacen una definición de deporte tradicional", pero que sin embargo existen ciertas conexiones que nos permiten "tomar prestados enfoques académicos y metodologías" de los deportes tradicionales. Éste último aspecto es la base sobre la cual se erigirá el presente estudio, analizando las motivaciones de la audiencia de los eSports en base a conceptos o herramientas diseñadas para su medición en los deportes tradicionales (con adaptaciones, de ser necesarias), siendo que es un área más antigua y mayormente estudiada.

#### 2.1 Herramientas

La presente investigación pretende abordar el concepto de las motivaciones de la audiencia de los eSports principalmente desde la perspectiva utilizada por Hamari & Sjöblom (2017) en su estudio "*What is eSports and why do people watch it?*", haciendo hincapié en un área geográfica más específica y optando por contrarrestar algunas de las

debilidades que los autores señalan en referencia a los instrumentos de recolección de datos y que podrían haber repercutido negativamente en sus resultados, añadiendo además una etapa cualitativa a la recolección y análisis de los datos.

El estudio en cuestión se basa en una escala estandarizada para la medición de las motivaciones de consumo en el deporte tradicional llamada "escala de motivación para el consumo deportivo" (Trail & James, 2001) (MSSC por sus siglas en inglés) con ligeras adaptaciones para el caso específico de los eSports y añadiendo el factor de la frecuencia de consumo que pueda explicarse como correlación positiva de tales motivaciones. En dicho análisis se esbozaron ocho hipótesis a las cuáles a partir de la aplicación de la escala, podían lanzar resultados que permitían de forma directa aceptarlas o rechazarlas en función de los resultados recolectados.

## **Objetivos**

### Generales

- Determinar la importancia relativa de las distintas variables que conforman la motivación de la audiencia y su impacto en la frecuencia de consumo de los eSports
- Revelar la existencia de otras variables constitutivas de la motivación de la audiencia de deportes electrónicos que puedan no estar incluidas en la fase cuantitativa
- Analizar la convergencia o discrepancia de los resultados analíticos de las fases cuantitativa y cualitativa

### Específicos

- Comparar diferencias en función de la edad y sexo de la audiencia
- Comparar diferencias en función del género de deporte electrónico de referencia

## Marco Metodológico

### Participantes

Para la fase cualitativa, se seleccionarán 30 personas consumidoras de deportes electrónicos mayores de 15 años de edad, sin distinción de género a través de un muestreo no probabilístico en cadena o redes ("bola de nieve") (Sampieri, Collado, & Lucio, 2014)

Para la fase cuantitativa, se optará por una muestra de 200 personas que consuman deportes electrónicos al menos una vez por mes, mayores de 15 años de edad, sin distinción de género a través de un muestreo no probabilístico por conveniencia (Sampieri et al., 2014)

### Instrumentos

Fase cualitativa: Se optará por entrevistas semiestructuradas a través de una guía de asuntos o tópicos (Sampieri et al., 2014)

Fase cuantitativa: Se utilizará un cuestionario estructurado de preguntas cerradas autoadministrado implementando escalas de Likert (Ver Anexo) (Trail G. , 2012; Sampieri et al., 2014)

### Procedimiento

La presente investigación se llevará adelante utilizando un diseño mixto concurrente, dónde el principal énfasis estará puesto en la parte cuantitativa, utilizando la parte cualitativa para corroboración y aporte de posibles nuevas aristas que se hayan pasado por alto. (Sampieri et al., 2014)

### Diagrama de Gantt para la ejecución de las actividades

Actividad	2º Semestre 17'						1º Semestre 18'					
	J	A	S	O	N	D	E	F	M	A	M	J
Lectura de Antecedentes	■	■	■	■	■							
Armado del marco teórico		■	■	■	■	■						
Recolección de Datos								■	■			
Análisis de Datos										■		
Interpretación de los resultados										■	■	
Informe final de tesis												■

## Bibliografía

- Coakley, J. (2008). *Sports in society: Issues and controversies*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2017, Julio 13). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review* .
- Guttman, A. (1978). *From ritual to record: The nature of modern sports*. New York, NY, USA: University Press.
- Haibach, P. S., Reid, G., & Collier, D. H. (2011). Motor learning and development. In *Human Kinetics*. Champaign, IL.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Emerald Insight* , Vol. 27 No. 2, 211-232.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2016, Marzo 15). Virtual(Iy) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport". Rock Hill, South Carolina, USA: Department of Physical Education, Sport & Human Performance, Winthrop University.
- Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics* , 13:2, 287-299.
- Newzoo. (2017). *Global eSports Market Report*. Retrieved Octubre 01, 2017, from [http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo\\_Free\\_2017\\_Global\\_Esports\\_Market\\_Report.pdf](http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Free_2017_Global_Esports_Market_Report.pdf)
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, M. d. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F., México: McGraw Hill.
- Suits, B. (2007). The elements of sport. In *Human Kinetics* (pp. 9-19). Champaign, IL, USA: W. J. Morgan.
- Tiedemann, C. (2004). Sport (and culture of physical motion) for historians, an approach to precise the central term(s). In *IX. international CESH-Congress*. Crotone, Italy.
- Trail, G. (2012). *Manual for the Motivation Scale for Sport Consumption (MSSC)*. Sport Consumer Research Consultants LLC.
- Trail, G. T., & James, J. D. (2001). The Motivation Scale for Sport Consumption: Assessment of the Scale's Psychometric Properties. *Journal of Sport Behavior* , 24 (1).
- Wagner, M. G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. *Department for Interactive Media and Educational Technology* .

## Anexo

### Manual para el uso de la MSSC

#### **The Motivation Scale for Sport Consumption (MSSC)**

The MSSC originally consisted of nine subscales (vicarious achievement, acquisition of knowledge, aesthetics, social interaction, drama/eustress, escape, family, physical attractiveness, and physical skill; Trail & James, 2001). The MSSC has shown good internal consistency in samples of Division I-A attendees ( $\alpha = .72$  to  $.93$ ; Fink et al., 2002; James & Ridinger, 2002; Lee et al., 2009; Trail et al., 2003). In Trail and James (2001), the alpha values were also good ( $\alpha = .72$  to  $.89$ ) in a sample of major league baseball spectators. The Average Variance Extracted (AVE) values have also been good, ranging from  $.51$  to  $.82$  (James & Ridinger, 2002; Trail et al., 2003; Trail & James, 2001). The MSSC has been modified slightly since its original use with the deletion of the family subscale and rewording of the escape subscale. The Family Subscales has been removed from recent versions of the MSSC because we don't think that this dimension is a motive for attendance or for being a fan, it may be a by-product instead. In addition, we have tested several new items in the vicarious achievement subscale (see recent publications listed above). All items are listed under their own categories. Obviously the order of the items should be randomly arranged on the survey.

The MSSC has so far been used to measure 1) the motivations U.S. college football, basketball, and hockey fans and spectators, 2) the motivations of professional baseball and basketball fans and spectators, and 3) the motivations of fans and spectators at LPGA, PGA and Senior PGA events. The respondents would indicate the extent to which they disagreed or agreed with each item on a 7-point scale ranging from "Strongly Disagree" (1) to "Strongly Agree" (7).

The items in blue are items that have recently been tested in a couple of data sets, from which we have one paper published and one in press:

Kim, Y. K. & Trail, G. T. (2010). Constraints and motivators: A new model to explain consumer behavior. *Journal of Sport Management*, 24, 190-210.

Kim, Y. K., & Trail, G. T. (in press). Factors influencing spectator sport consumption: A case of NCAA women's college basketball. *International Journal of Marketing and Sponsorship*.

Motive	Description: Motivated by ...	Alpha <sup>a</sup>	AVE <sup>b</sup>
Vicarious Achievement	The need for social prestige, self-esteem and sense of empowerment that an individual can receive from their association with a successful team	.85 - .89	.66 - .74
Acquisition of Knowledge	The need to learn about the team or players through interaction and media consumption	.80 - .92	.59 - .79
Aesthetics	The artistic appreciation of the sport due to its inherent beauty	.87 - .89	.70 - .75
Drama/eustress	The need to experience pleasurable stress or stimulation gained from the drama of the event.	.75 - .82	.51 - .61
Escape	The need to find a diversion from work and the normal, unexciting activity of everyday life.	.72 - .85	.51 - .66
Physical attractiveness of the athletes	Watching sports because of the physical attractiveness or "sex appeal" of an individual athlete or group of athletes	.78	.69
Physical Skills of the participants	The appreciation of the physical skill of the athletes or the well-executed performance of the team	.75 - .91	.52 - .78
Social Interaction	The need to interact and socialize with others of like interests to achieve feelings that one is part of a group	.78 - .93	.54 - .82

<sup>a</sup> Alpha = Cronbach's estimate of internal consistency;

<sup>b</sup> AVE = Average Variance Extracted

Dear Participant:

We request your participation in a study that is concerned with the motives related to the level of involvement in following (team name, event or sport). We are conducting this investigation in order to gain a clearer understanding of the influence of sport on individuals. Your cooperation is extremely important and is greatly appreciated. The results of this study are expected to yield insight resulting in more effective management of teams and sporting events.

We ask that you complete this questionnaire, which should take less than 10 minutes to finish. There are no known physical or psychological risks associated with completing this survey; however some questions may be considered sensitive. As such, your assistance is entirely voluntary and you may withdraw from completing the survey at any time. You may be assured of complete confidentiality. Individual responses will not be reported. The published results will not refer to any individual and all discussions will be based on group data.

If you have any questions about the survey, please contact the address below. Thank you for your assistance with this research.

(Address)

We are interested in what motivates you to (insert whatever the focus is here; i.e. watch a Lakers game, attend the Tour de France, etc). The following statements are indicative of specific motives. Please rate the extent to which you DISAGREE or AGREE with each relative to (again the focus; i.e. watching a Lakers game) by indicating the appropriate number in the scale beside each statement.

Strongly  
Disagree

Neutral

Strongly  
Agree

<b>Motives</b>							
<b>Vicarious Achievement</b>							
Old items							
1. I feel a personal sense of achievement when the team does well	1	2	3	4	5	6	7
2. I feel like I have won when the team wins	1	2	3	4	5	6	7
3. I feel proud when the team plays well	1	2	3	4	5	6	7
<b>New items</b>							
It increases my self-esteem.	1	2	3	4	5	6	7
It enhances my sense of self-worth	1	2	3	4	5	6	7
It improves my self-respect.	1	2	3	4	5	6	7
<b>Aesthetics</b>							
4. I appreciate the beauty inherent in the game	1	2	3	4	5	6	7
5. I enjoy the natural beauty in the game	1	2	3	4	5	6	7
6. I enjoy the gracefulness associated with the game	1	2	3	4	5	6	7
<b>New items</b>							
I enjoy the artistic value.	1	2	3	4	5	6	7
I like the beauty and grace of the sport.	1	2	3	4	5	6	7
It is a form of art.	1	2	3	4	5	6	7
<b>Drama</b>							
7. I enjoy the drama of close games	1	2	3	4	5	6	7
8. I enjoy it when the outcome of the game is not decided until the very end	1	2	3	4	5	6	7
9. I enjoy the uncertainty of close games	1	2	3	4	5	6	7
10. I enjoy the dramatic turn of events that the game can take							
<b>New items</b>							
I prefer close games rather than one-sided games.	1	2	3	4	5	6	7
I like games where the outcome is uncertain.	1	2	3	4	5	6	7
A tight game between two teams is more enjoyable than a blowout.	1	2	3	4	5	6	7
<b>Items to be tested</b>							
I enjoy the drama of the event	1	2	3	4	5	6	7
I enjoy the uncertainty of the outcome	1	2	3	4	5	6	7
I prefer a close/exciting finish	1	2	3	4	5	6	7

<b>Escape</b>	
11. The game provides an escape from my day-to-day routine	1 2 3 4 5 6 7
12. The game provides a distraction from my everyday activities	1 2 3 4 5 6 7
13. The game provides a diversion from "life's little problems" for me	1 2 3 4 5 6 7
<b>New items</b>	
It provides me with an opportunity to escape the reality of my daily life for a while.	1 2 3 4 5 6 7
I can get away from the tension in my life.	1 2 3 4 5 6 7
It provides me with a distraction from my daily life for a while.	1 2 3 4 5 6 7
<b>Acquisition of knowledge</b>	
14. I can increase my knowledge about the activity	1 2 3 4 5 6 7
15. I can increase my understanding of the strategy by watching the game	1 2 3 4 5 6 7
16. I can learn about the technical aspects by watching the game	1 2 3 4 5 6 7
<b>Physical Skill of the athletes</b>	
17. The superior skills are something I appreciate while watching the game	1 2 3 4 5 6 7
18. I enjoy watching a well-executed performance	1 2 3 4 5 6 7
19. I enjoy watching a skillful performance in the game	1 2 3 4 5 6 7
<b>New items</b>	
The skill of the players	1 2 3 4 5 6 7
The performance of the players	1 2 3 4 5 6 7
The athleticism of the players	1 2 3 4 5 6 7
<b>Social Interaction</b>	
20. I enjoy interacting with other people when I watch a game	1 2 3 4 5 6 7
21. I enjoy talking with other people when I watch a game	1 2 3 4 5 6 7
22. I enjoy socializing with other people when I watch a game	1 2 3 4 5 6 7
<b>New items</b>	
I like to socialize with others.	1 2 3 4 5 6 7
I like having the opportunity to interact with other people.	1 2 3 4 5 6 7
I enjoy talking to other people.	1 2 3 4 5 6 7
<b>Physical Attractiveness</b>	
23. I enjoy watching players who are physically attractive	1 2 3 4 5 6 7
24. The main reason I watch (name of the sport) is because I find the players physically attractive.	1 2 3 4 5 6 7
25. An individual player's "sex appeal" is a big reason why I watch (name of sport)	1 2 3 4 5 6 7
<b>Enjoyment of Aggression</b>	
26. I enjoy the fighting and rough play during the game	1 2 3 4 5 6 7
27. I enjoy the strong macho atmosphere found at the game	1 2 3 4 5 6 7
28. I enjoy the aggressive behavior of the players	1 2 3 4 5 6 7
29. I enjoy the hostility and intimidation that are part of the game	1 2 3 4 5 6 7

Novelty							
30. I enjoy the novelty of a new college football team	1	2	3	4	5	6	7
31. I like having the opportunity to watch a new sports team	1	2	3	4	5	6	7
32. The opportunity to attend games with a new team is fun	1	2	3	4	5	6	7

**Please tell us a little about yourself by checking the appropriate response:**

33. Gender:            \_\_\_\_\_ Male            \_\_\_\_\_ Female

34. Your age in years \_\_\_\_\_

35. Marital Status \_\_\_Single    \_\_\_Married

36. Ethnicity  
       \_\_\_Black/African American (non-Hispanic)    \_\_\_Native American            \_\_\_Hispanic  
       \_\_\_White/Caucasian (non-Hispanic)            \_\_\_Asian or Pacific Islander    \_\_\_Other

37. How many of the games do you plan on attending this year? \_\_\_\_\_

38. For how long have you been aware of (team name)? \_\_\_\_\_ years.

39. Do you consider yourself a fan of (team name)?    Yes                    No

40. If so, how long have you been a fan of (team name)? \_\_\_\_\_ years.

41. How many (team name) games did you go to last year? \_\_\_\_\_ games

Additional comments and insights on your feelings about the (team or event name) are welcome below.

Thank you for taking the time to complete and return this survey.

Please return to:  
 (Address)