

Universidade de Évora - Escola de Ciências e Tecnologia

Mestrado em Direção e Gestão Desportiva

Dissertação

Caracterização do Gamer de eSports em Portugal

Christopher Nóbrega Mendonça

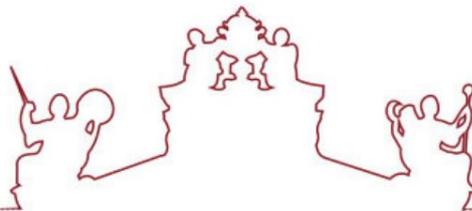
Orientador(es)

Mário Rui Coelho Teixeira

Jordi Seguí Urbaneja

Évora 2020





Universidade de Évora - Escola de Ciências e Tecnologia

Mestrado em Direção e Gestão Desportiva

Dissertação

Caracterização do Gamer de eSports em Portugal

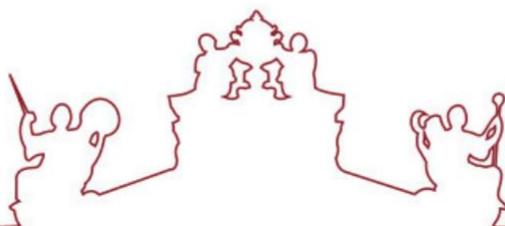
Christopher Nóbrega Mendonça

Orientador(es)

Mário Rui Coelho Teixeira

Jordi Seguí Urbaneja

Évora 2020



A dissertação foi objeto de apreciação e discussão pública pelo seguinte júri nomeado pelo Diretor da Escola de Ciências e Tecnologia:

Presidente Armando Manuel Mendonça Raimundo (Universidade de Évora)

Vogais Hugo Miguel Cardinho Alexandre Folgado (Universidade de Évora)
Mário Rui Coelho Teixeira (Universidade de Évora) (Orientador)

Agradecimentos

A conceção desta dissertação não foi algo fácil, portanto agradeço, primeiramente, às pessoas que possibilitaram ter esta oportunidade, os meus pais. Obrigado pelo carinho, força e espírito de resiliência que me transmitiram desde do meu primeiro dia que entrei nesta universidade. Sem eles, nada disto era possível.

À minha irmã que em muitos momentos, através das suas brincadeiras, me fez abstrair a aliviar um pouco da pressão sentida enquanto fazia este trabalho.

Aos meus amigos que sempre me apoiaram e permitiram enfrentar os meus problemas sempre de forma positiva, sempre que possível, estiveram lá para mim, mesmo quando tudo parecia difícil.

Em especial ao meu melhor amigo Tomás Alves que praticamente desde sempre esteve comigo em qualquer ocasião da minha vida e esta não foi exceção.

Um agradecimento especial ao meu amigo André Freitas, que me acompanhou nesta jornada e me ajudou no tratamento estatístico deste estudo, e que sempre que pôde esteve lá para mim em qualquer ocasião, seja numa palavra de força e incentivo, como de ajuda. Sem ti, isto também não era possível. Muito obrigado.

A todos os participantes que responderam aos questionários, por para além de serem parte essencial e indispensável para este estudo, me deram as ferramentas de trabalho necessárias, mesmo isso só sendo a sua disponibilidade.

Aos meus orientadores, principalmente, ao meu Prof. Doutor Mário Teixeira que em todo o momento que precisei de ajuda estive disponível, tanto através de uma palavra de coragem e encorajamento, como de explicação de dúvidas que possuía.

Caraterização do Gamer de eSports em Portugal

Resumo

A dinamização e interligação entre as federações, organizações e todas as estruturas que possuem interesse nos eSports visam satisfazer as diversas equipas e jogadores, bem como dos consumidores casuais, com o objetivo de promover a diversidade cultural, o desportivismo, fair-play e marketing de forma a provocar um crescimento e desenvolvimento do desporto de uma forma sustentável, equitativa e de qualidade (Funk et al., 2017). Esta dissertação tem como objetivo caraterizar e identificar o perfil de um jogador de eSports, bem como do estudo a nível da organização e gestão deste tipo de eventos e quais as variáveis a ter em conta para a sua realização.

Para este estudo foram aplicados 100 questionários a jogadores de eSports de um determinado evento realizado em Portugal, de forma presencial e sem quaisquer restrições de idade e género, de forma a que mediante as variáveis inquiridas fosse possível caraterizar do perfil do atleta e identificá-lo de acordo com as suas experiências e vivências com este desporto.

Através dos resultados obtidos, foi possível a criação de um padrão específico aquando da caraterização do atleta mediante os diversos fatores estudados a diferentes níveis e ficar a conhecer de que forma estes eventos são realizados.

As conclusões refletem a pouca profissionalização dos atletas, sendo que esta, ainda está em processo de crescimento e desenvolvimento, juntamente com a organização e mediatismo deste tipo de eventos no panorama nacional, que relativamente aos restantes países, ainda está numa fase de inicial de prospeção.

Palavras-chave: Gestão do Desporto; Eventos Desportivos; eSports; Gamers.

Characterization of eSports Gamer in Portugal

Abstract

The dynamisation and interconnection between federations, organisations and all structures that have an interest in eSports aims to satisfy the various teams and players, as well as casual consumers, with the aim of promoting cultural diversity, sportsmanship, fair-play and marketing in order to bring about the growth and development of sport in a sustainable, equitable and quality manner (Funk et al., 2017). This dissertation aims to characterize and identify the profile of an eSports player, as well as the study at the level of organization and management of this type of events and which variables should be taken into account for its implementation.

For this study, 100 questionnaires were applied to eSports players of a given event held in Portugal, in a face-to-face manner and without any age or gender restrictions, so that through the variables surveyed it was possible to characterize the athlete's profile and identify him/her according to his/her experiences and experiences with this sport.

Through the results obtained, it was possible to create a specific pattern when characterizing the athlete through the various factors studied at different levels and get to know how these events are held.

The conclusions reflect the low professionalization of athletes, which is still in a process of growth and development, together with the organization and media coverage of this type of events in the national panorama, which in relation to other countries, is still in an initial phase of prospecting.

Keywords: Sports Management; Sport Events; eSports; Gamers

Caracterización de eSports Gamer en Portugal

Resumen

La dinamización e interconexión entre las federaciones, organizaciones y todas las estructuras interesadas en los deportes electrónicos tiene por objeto satisfacer a los diversos equipos y jugadores, así como a los consumidores ocasionales, con el fin de promover la diversidad cultural, la deportividad, el juego limpio y la comercialización para lograr el crecimiento y el desarrollo del deporte de manera sostenible, equitativa y de calidad (Funk et al., 2017). Esta disertación tiene por objeto caracterizar e identificar el perfil de un jugador de deportes electrónicos, así como el estudio a nivel de organización y gestión de este tipo de eventos y qué variables deben tenerse en cuenta para su aplicación.

Para este estudio se aplicaron 100 cuestionarios a los jugadores de eSports de un determinado evento celebrado en Portugal, de forma presencial y sin restricciones de edad o sexo, de manera que a través de las variables encuestadas fue posible caracterizar el perfil del deportista e identificarlo según sus experiencias y vivencias con este deporte.

Gracias a los resultados obtenidos, fue posible crear un patrón específico al caracterizar al deportista a través de los diversos factores estudiados a diferentes niveles y conocer cómo se celebran estos eventos.

Las conclusiones reflejan la baja profesionalización de los deportistas, que se encuentra todavía en un proceso de crecimiento y desarrollo, junto con la organización y la cobertura mediática de este tipo de eventos en el panorama nacional, que en relación con otros países, se encuentra todavía en una fase inicial de prospección.

Palabras clave: Gestión Deportiva; Eventos Deportivos; eSports; Jugadores

Índice Geral

Agradecimentos	v
Resumo	vii
Abstract	viii
Resumen	ix
Índice de tabelas	xii
Índice de figuras	xiii
Capítulo I – Introdução.....	16
1. Enquadramento do tema	16
2. Objetivos	17
3. Pertinência, motivação e inovação	18
4. Estrutura da dissertação.....	18
Capítulo II - Revisão da Bibliografia	20
1. eSports.....	20
1.1. Profissionalização dos desportos eletrónicos	23
2. Gestão de eventos de eSports	25
2.1. Crescimento e reconhecimento internacional.....	26
2.2. Organização de eventos de eSports	29
Capítulo III – Metodologia.....	31
1. Universo e amostra	31
2. Método e instrumento.....	32
3. Técnicas e procedimentos.....	32
Capítulo IV – Resultados	34
1. Dados sociodemográficos	34
2. Relação entre os eSports e a experiência do consumidor	37

3. Jogos e géneros de maior interesse na comunidade gamer	41
4. Relação entre consumidor e streamer.....	45
5. Atividade física e eSports	48
6. Profissionalização dos eSports em Portugal	51
Capítulo V – Conclusões	56
1. Principais conclusões	56
2. Recomendações.....	57
3. Limitações do estudo.....	58
4. Extensão do estudo.....	58
Capítulo VI – Referências Bibliográficas.....	59

Índice de tabelas

Tabela 1 – Idade dos inquiridos	34
Tabela 2 – Caracterização das variáveis sociodemográficas da amostra	36
Tabela 3 – Identificação pessoal dos participantes sobre o seu estatuto enquanto praticantes	37
Tabela 4 – Média do período contínuo mais prolongado que os participantes ficaram a jogar num dia (em horas)	39
Tabela 5 – Apresentação dos 5 jogos favoritos dos participantes	42
Tabela 6 – Apresentação dos 5 videojogos mais praticados pelos participantes.....	42
Tabela 7 – Os 6 jogos na qual os participantes despenderam mais dinheiro	43
Tabela 8 – Horas de assistência máxima a um determinado streamer	46

Índice de figuras

Figura 1 – Número de inquiridos por idade	35
Figura 2 – Grau de instrução dos participantes no estudo	35
Figura 3 – Opinião dos participantes sobre a definição de eSports	37
Figura 4 – Razões para o ingresso nos videojogos	38
Figura 5 – Dias da semana em que os participantes no estudo jogam mais frequentemente	38
Figura 6 – Horas semanais que os participantes jogam	39
Figura 7 – Horas diárias que os participantes jogam	39
Figura 8 – Preferência dos participantes aquando do tipo de jogo que praticam.....	41
Figura 9 – Plataforma mais utilizada para a prática	42
Figura 10 – Média do dinheiro gasto pelos participantes no estudo em videojogos.....	43
Figura 11 – Média de participantes que acompanham o ambiente competitivo dos eSports.....	45
Figura 12 – Média de participantes que costumam assistir a streamer	45
Figura 13 – Percentagem de participantes que já doaram dinheiro a streamer.....	46
Figura 14 – Quantidade de horas que os participantes no estudo já ficaram a assistir alguém a jogar	46
Figura 15 – Percentagem de participantes que praticam atividade física	48
Figura 16 – Médias do número de vezes que é feita atividade física por semana.....	48
Figura 17 – Tempo de prática de atividade física	49
Figura 18 – Participação dos participantes no estudo em LAN Parties	49

Figura 19 – Participação dos inquiridos em competições online	50
Figura 20 – Média de profissionais inseridos numa determinada organização.....	51
Figura 21 – Existência de treinos ingame imposto pela organização	52
Figura 22 – Média de horas diárias de treino ingame	52
Figura 23 – Exigência da organização na prática de atividade física	53
Figura 24 – Se os participantes sentem benefícios aquando da sua performance ingame devido à prática de atividade física	53
Figura 25 – Se possuía rendimentos por ser profissional de eSports	54

Capítulo I – Introdução

1. Enquadramento do tema

Os eSports são definidos pela prática de videogames de forma individual ou por mais elementos em grupo, através de uma estrutura online, onde esta apresente níveis de competitividade que sejam assegurados de acordo com as regras do jogo, com o objetivo de utilizar a relação e interação entre o jogador e o adversário como meio para o derrotar, através do meio virtual (Llorens, 2017).

As competições, torneios e eventos deste desporto têm crescido de forma exponencial e cimentando-se como uma prática desportiva inovadora e que procura criar e promover um conjunto de estímulos, interações e competitividade característicos da prática de atividade física. Assim sendo, a criação de competições online tem sido ocorrente de forma a que sejam criadas condições para a sua prática de forma competitiva e em que o praticante tenha que possuir condições e níveis de performance ao mais alto nível, tendo para além, de *skills* e habilidades técnicas dentro do videogame, níveis de concentração, controlo motor, reações rápidas e estratégias dentro da sua própria equipa (Llorens, 2017).

O desenvolvimento da indústria dos videogames, e consequentemente dos eSports deve-se ao aumento de interesse da população mundial para com novas tecnologias e do impacto e crescimento da plataforma *Twitch*, que se assume como um elo de ligação entre o praticante/consumidor com o jogo ou indivíduo que está a jogar através da transmissão de jogabilidade por forma virtual, estabelecendo-se também relações entre ambos. Isto promoveu um fenómeno de independência relativamente às entidades televisivas para a transmissão de conteúdo de videogames, provocando um incremento e evolução aquando da difusão de conteúdo deste desporto (Holden et al, 2017).

Com estes desenvolvimentos tanto sociais como tecnológicos, é possível aferir um grau de importância e preponderância dos eSports na sociedade moderna, tornando-se um ponto de interesse para diversas organizações tanto

ligadas à vertente *gaming*, como de outras que se querem ligar por questões publicitárias ou doutras (Funk et al., 2017).

Com este estudo pretende-se conhecer as características necessárias que indivíduo deve possuir para efetuar esta prática, tanto numa vertente profissional, mediante os resultados que serão obtidos, como numa forma casual, em que este não tenha qualquer tipo de compromisso, e o pratique como forma de entretenimento ou razões de outra natureza. Para que isto aconteça, é importante também conhecer de forma são organizados eventos deste tipo e de que forma estes estabelecem relações e interações com a comunidade de interesse presente em Portugal.

2. Objetivos

O objetivo deste estudo passa por compreender e possibilitar uma caracterização do jogador de eSports aquando da sua relação e experiências com as plataformas e videojogos pertencentes aos eSports e ficar a conhecer, de uma forma breve, como é realizado um evento deste tipo.

3. Pertinência, motivação e inovação

Os praticantes deste desporto, em crescimento internacional, estão expostos a fatores físicos e psicológicos durante as competições como o stress físico e a tensão, sendo assim comparáveis com outras modalidades de alta competição e intensidade (Rudolf et al., 2016). Isto sugere e amplifica a importância em crescendo dos eSports na sociedade atual e o impacto que este possui na vida e no quotidiano das pessoas. Mediante estas variáveis, considero o tema deste estudo muito importante, sendo o seu estudo e análise fundamental para a perceção das dinâmicas e sinergias que este apresenta, bem como da sua relevância aquando das suas diversas vertentes em que está representado.

O que motivou a realizar a dissertação sobre este tema, passa pelo facto de, pessoalmente, ser um praticante desta modalidade, de uma forma não profissional, durante muitos anos e de onde nutro uma paixão pelo desporto desde pequeno, sendo que para além deste motivo, a minha ingressão num possível projeto ou num futuro trabalho na área iria ser algo do meu interesse.

O estudo dos eSports tem sido um tema estudado aquando da sua relevância nas comunidades e sociedades mundiais, e pelo impacto que promove em vários países. Uma vez que o seu estudo tem sido realizado de uma forma mais geral por outros autores, esta dissertação apresenta uma caracterização mais específica aquando do praticante e das suas vivências com a modalidade, e tenta compreender de forma breve, a gestão deste desporto nos eventos em Portugal.

4. Estrutura da dissertação

Esta dissertação inicia-se com um resumo, onde é realizado uma breve introdução ao tema que será estudado e quais as suas principais conclusões. Segue-se a parte introdutória onde se efetua um enquadramento geral do tema e quais os seus objetivos. A revisão da literatura é, por conseguinte, realizada como forma de exploração e explicação do tema consoante as variáveis que vão ser analisadas através do questionário aplicado. A conceção do mesmo é

explicada aquando do seu formato e a qual a metodologia utilizada na aplicação deste. Em seguida, apresenta-se os resultados obtidos e a sua posterior discussão, terminando a dissertação com as conclusões retiradas através da aplicação e análise do estudo efetuado. Por último, são apresentadas as referências bibliográficas utilizadas.

Capítulo II - Revisão da Bibliografia

1. eSports

A questão sobre o facto dos eSports ser considerado como desporto ou não, tem sido diversamente estudada e analisada mediante diversos fatores, sendo que foi concluído que esta apresenta variáveis que são aplicáveis através das diversas modalidades já existentes, como a atividade física, a natureza competitiva, a aprendizagem e destreza técnica e pela existência de organizações federativas e institucionais bem como de patrocínios associados devido à sua crescente profissionalização (Funk et al., 2018; Hallmann & Giel, 2018; Jenny, Manning, Keiper, & Olrich, 2017; Keiper, Manning, Jenny, Olrich, & Croft, 2017).

Através do estudo realizado por Martoncik (2015) foi verificado que existe uma conexão bem patente entre o mundo virtual e a realidade, e que os eSports não se tratam unicamente de um mero jogo eletrónico, mas que para além disso, é um local propício para um conjunto de interações relacionais e sociais, e regras, dentro e fora da plataforma virtual.

Uma das grandes vantagens dos eSports é que este pode ser praticado através de diversas plataformas e sem qualquer tipo de restrições aquando do tempo ou local, bem como através do benefício de uma conexão Wi-Fi presente em praticamente todos os locais, o que beneficiará o utilizador aquando da sua prática (Choi, 2019).

O declínio dos praticantes de atividade física e o sedentarismo pode ser combatido, também, pelos eSports através de uma série de movimentos, ações e estímulos promovidos e provocados ao utilizador através da realidade virtual, de forma a que cada vez mais, seja reduzido a diferença entre as atividades de características mais sedentárias com o desporto ativo (Jenny et al., 2017).

Segundo Funk et al (2017), existe uma motricidade motora fina e um elevado nível de capacidade psicológica associada a esta modalidade, que permite concluir que os atletas de eSports devem apresentar níveis significativos a nível de competências psico-motoras para a sua prática. Na sua maioria, os

movimentos de motricidade fina são moções que envolvem a ativação de pequenos grupos musculares com incidência na precisão e controlo de movimento, sendo que se reflete, por exemplo, no autodomínio do jogador aquando do analógico presente e utilizado no comando das consolas, por exemplo (Jenny et al., 2017).

Para Rudolf et al (2006) existe:

“Um estudo sobre o efeito da hormona cortisol confirma que o batimento cardíaco dos jogadores de eSports é comparável aos níveis de cortisol e bp (batimentos por minuto) dos atletas de corridas automóveis e que o mesmo durante as competições está acima dos 100 batimentos por minuto, podendo atingir os 160 ou 180”.

Devido a todas as variáveis já mencionadas, cada vez mais tem existido uma inclusão dos eSports aquando da criação e existência de bolsas de estudo para os estudantes das escolas e universidades, de forma a promover uma maior diversificação na relação atleta-estudante (Funk et al., 2017).

Através de um estudo realizado em escolas, revelou-se que os jogos eletrónicos, provocam benefícios a nível físico, motivacional, emocional, cognitivo e sociocultural, demonstrando o impacto e influência que este desporto tem na sociedade atual em crescendo (Biddiss & Irwin,2010).

Nos Estados Unidos, as universidades têm dado cada vez mais importância à modalidade de maneira que já existem propostas e bolsas de estudo para os melhores jogadores de eSports que são pertencentes à intuição em questão, para que estes também façam parte da equipa deste desporto da sua instituição. Com o crescimento exponencial e anual da modalidade, começa a existir também competições de eSports a nível escolar ou universitário, que iram privilegiar a comunidade praticante através de uma entrada neste ecossistema, como forma preparatória para as suas futuras carreiras aquando do mundo profissional se o assim preferirem, aumentando conseqüentemente a diversificação de escolhas dos praticantes nas suas áreas de excelência (Anderson et al., 2018).

Para muitos praticantes, profissionais ou não-profissionais, os eSports podem servir como refúgio ou algo que é praticado para que consigam se abstrair dos seus problemas, sendo que estes, podem derivar de variados fatores como perturbações mentais, conflitos sociais ou sedentarismo (Choi, 2019).

Segundo Choi (2019), existem diferenças entre os eSports e os desportos tradicionais, sendo que esta diferença não se apresenta como significativa aquando do número de assistência do público a qualquer um dos desportos, tirando assim como conclusão, que os eSports podem ser reconhecidos e definidos como um género do desporto.

Para Deshbandhu (2016) o crescimento e cimentação dos eSports permitem com que existam diversos estilos de jogo, formas de jogar e plataformas onde esta atividade pode ser realizada, sendo que estas variáveis podem transmitir o nível de seriedade que está inerente a cada jogador de forma profissional ou casual, e que é posteriormente refletido através das horas colocadas e esforço realizado por cada um num determinado jogo. O que determina o nível de seriedade e empenho no jogo é o tempo que o jogador aplica no mesmo, o nível de dificuldade a que este se sujeita e o que este sente aquando do momento de prática, que se traduz de forma importante para que este possa evoluir e crescer como praticante e podendo dar consequentemente, o seu contributo para o desenvolvimento outros jogadores.

A entreaajuda da comunidade de cada jogo, ajuda no aumento da interação e perceção do mesmo pelos praticantes, sendo que esta será benéfica aquando de estratégias e táticas utilizadas por diferentes jogadores e consequentemente uma partilha de experiências pessoais (Rambusch et al., 2007). As mecânicas e estratégias que são inerentes à jogabilidade de um determinado jogo e que podem ser trabalhadas e aperfeiçoadas como forma de melhoria no aproveitamento individual e coletivo da equipa ou grupo em questão, sendo que esta ideia associada pode ser transportada para uma vertente educacional aplicada em diretrizes do ensino (Anderson et al., 2018).

1.1. Profissionalização dos desportos eletrónicos

Devido ao crescente desenvolvimento e impacto internacional, a noção de *gamer* extremo e de profissionalização do desporto tem vindo a criar a ideia e a mentalidade nos jogadores casuais de que é possível fazer desta modalidade uma profissão (Deshbandhu, 2016) de forma a que para a profissionalização dos eSports seja cada vez mais acentuada e determinante na forma de como estes são realizados e organizados, tanto a nível de mercado como da sua atividade, é necessário que existam *stakeholders*, de forma a regular e a promover o desenvolvimento próprio deste desporto a todos os níveis (Holden et al., 2017).

Jenny et al (2017) afirma que nem todos os jogos eletrónicos podem ser considerados como desporto, pois, para estes serem classificados como tal, precisam de ter na sua estrutura elementos fundamentais para cimentar e promover um clima de competição através de regras, rankings online e um sistema de organização por ligas ou eliminação. O aparecimento e criação de ligas, equipas e intuições profissionais provocou um conseqüentemente incremento noutras variáveis, nomeadamente, no facto, do mesmo, para além de ser praticado de forma física, ser transmitido de forma visual, ou seja, o público começou a ver outros indivíduos ou entidades a jogar (Jenny, Manning, Keiper, & Olrich, 2016; Wagner, 2006).

As ligações entre o desporto e os eSports são claras, promovendo a dinamização e interligação de várias estruturas associadas de forma a fazer com que as organizações tradicionais de desporto invistam nos jogos eletrónicos como fenómeno internacional, criando ligas paralelas com os clubes de forma a que seja praticado como campeonato e utilizando as infraestruturas que já existiam anteriormente pelos clubes (Funk et al., 2017). Devido a isto, o número de adeptos de eSports aumentou consideravelmente devido a este fenómeno, sendo que a visualização virtual dos jogos por jogadores ou entidades profissionais, ou outros, provocou uma assistência de cerca de 205 milhões a nível mundial (Casselmann, 2015).

Existe uma relação constante e similar em diversas áreas e variáveis que estão presentes em todos os desportos ditos tradicionais, tais com os *mídia* que

estão cada vez mais presentes e em cima do acontecimento nos aquando do que se passa no panorama internacional da modalidade, os escândalos de doping e apostas que ocorrem também nos restantes desportos, o esgotamento de estádios e arenas aquando da realização de eventos em diversas escalas, as transferências de jogadores, agentes, os prémios de valores acentuados aos vencedores das competições realizadas (Holden et al., 2017).

Existe uma grande variedade de benefícios sociais que advém desta modalidade, sendo que Martoncik (2015), mostrou que os profissionais de eSports, não retiram unicamente divertimento na prática, mas que gera também satisfação e bem-estar aquando do envolvimento, e da formação de relações sociais entre parceiros de equipa e no foco e concretização de objetivos de vida. Para que isto aconteça, os profissionais de eSports são obrigados a ser fisicamente ativos e a terem hábitos de vida saudáveis de forma a que a sua performance e níveis de concentração estejam no seu máximo, de forma a que quando tiverem a jogar tenham, por sua vez, benefícios físicos e psicológicos (Biddiss & Irwin, 2010).

“Um praticante profissional de eSports tem entre os 15 e 25 anos de idade e treina 3-4 vezes por semana durante 2-4 h” (Muller-Lietzkow, 2006; Topalov, 2007).

Os jogadores profissionais costumam fazer partes de equipas profissionais ou que fazem parte de alguma organização, para que possuem efetuar os seus treinos todos juntos de forma a criar sinergias, sintonia e organização entre eles aquando da prática do jogo eletrónico em questão de forma a que o seu desempenho em futuras competições seja ao mais alto nível possível (Griffiths et al., 2003).

Os clãs formados são normalmente compostos pelos jogadores em si e por um líder responsável pela orientação e liderança da equipa, sendo que este é responsável pelo recrutamento dos atletas, reformulação do grupo se este achar necessário, pelas táticas *ingame*, seleção dos jogadores ativos e comunicação com as entidades patrocinantes (Martoncik, 2015). A personalidade de cada jogador deve ser conciliada com a identidade da equipa e com todos os respetivos membros da mesma, tanto *ingame* como nas relação

e comunicação que têm entre si, de forma a que as diferenças e características de cada um sejam aproveitadas ao máximo nos momentos necessários (Martoncik, 2015). Este estilo e personalidade individual de cada atleta na forma de jogar, reflete-se na forma de como abordam o jogo no momento da tomada de decisão e das suas decisões no geral e de como comunicam através das suas ações com o adversário, persuadindo o mesmo a tomar a atitude menos correta para a sua equipa, de forma a beneficiar a equipa adversária (Martoncik, 2015).

2. Gestão de eventos de eSports

Os gestores desportivos desta área são responsáveis pela realização de eventos, pelo merchandising, patrocínios associados às equipas e ao evento realizado, tecnologia utilizada durante a realização do evento e utilizada pelos atletas no momento do aquecimento e competição oficial, recursos humanos, problemas legais e institucionais, bem-estar dos atletas, redes sociais, entre outros (Funk et al., 2017).

Os participantes destes eventos de eSports ao experienciam e jogarem nestes locais são submetidos a um ambiente da prática da modalidade num ambiente não-casual, sendo que são completamente abrangidos pela experiência da prática de uma forma mais competitiva e pelos estímulos que os praticantes profissionais são submetidos, fazendo com que consigam se desenvolver a nível educacional, pessoal e de conhecimento do jogo praticado (Pine & Gilmore, 1998).

Hallmann & Giel (2017) afirma que com o crescimento da modalidade a níveis mundiais, criou uma necessidade proporcional em promover e explorar a capacidade de crescimento de mercado dos eSports através da experiência única que é proporcionado aos espetaculares aquando da ocorrência do evento, como forma de estímulo, sendo que com o decorrer do tempo, faça com que o consumidor retorne ao evento para que este tenha, por sua vez, uma evolução a nível da experiência vivida de uma forma positiva.

Existe um ecossistema ativo com um intuito educacional de determinar objetivos, que vão para além da prática única de eSports, sendo que este possibilita uma especialização na área, promovendo o desenvolvimento das ligações virtuais, do marketing social e organização de eventos (Anderson et al., 2018). Essas mesmas organizações são consideradas como indústrias pois são contratadas por consumidores e por diversas organizações que possibilitam a utilização de toda uma estrutura que está preparada para responder às necessidades dos mesmos. Têm assim como principal função e objetivo, o desenvolvimento e planeamento de produtos que terão impacto no consumidor, provocando receitas e tendências que serão aproveitadas pelas empresas de forma a dinamizar e fazer crescer as diversas variáveis constituintes da gestão de eventos e da modalidade em si (Funk et al., 2017).

A oportunidade de patrocínios pode ser assim explorada através do merchandising, por produtos ou serviços externos, bem como dentro do próprio jogo, através dos direitos de nome de uma competição ou da colocação de um determinado produto dentro do mesmo (Mazari, 2012).

As receitas destes eventos proveem, dos espetadores que assistem aos torneios e ao mesmo de forma online, dos que se deslocam ao local de forma presencial, das receitas iniciais que são provenientes das empresas responsáveis pela divulgação e transmissão dos eventos. Se bem que os que são de maior dimensão, atraem consequentemente empresas que apesar de não estarem ligados diretamente com os eSports, pretendem que as suas marcas estejam ligadas ao desporto como forma de expansão da mesma através de afiliação (Rambusch et al., 2007).

2.1. Crescimento e reconhecimento internacional

A inclusão dos eSports tem se tornado cada vez mais imponente no espectro dos maiores eventos desportivos à escala mundial, sendo que segundo dados estatísticos existem cerca de 191 milhões de jogadores profissionais e não profissionais em todo o mundo no ano de 2017 (Cunningham et al., 2017). Este crescimento dos eSports procurou a uma maior procura a nível social para

a sua visualização de forma online, sendo que em 2017, o campeonato do mundo de *League of Legends*, teve mais 12 milhões de fãs de visualizadores do que um evento de NBA, quando estes aconteciam ao mesmo tempo (Graham, 2017).

A final do campeonato do mundo de *League of Legends* de 2016, foi assistido por cerca de 46 milhões de visualizadores online e para além deste número estatístico de relevância acentuada, esgotou os 20 mil lugares disponíveis no *Staples Center* em Los Angeles, onde se realizou o mesmo (Kennedy & Rozelle, 2016). Keiper et al (2017) afirma que um fator de importância relevante é o facto de que desde da atividade profissional de *Dota 2*, *Lol* e *Starcraft*, houve um investimento em prémios atribuídos às competições de cerca de 15 milhões de dólares.

Este maior destaque no panorama internacional, fez com que diversas organizações desportivas e que regem o desporto mundialmente, quisessem colocar esta modalidade nos grandes palcos mundiais, sendo que esta, irá ser introduzida e praticada nos Jogos Asiáticos de 2022 pelo Conselho Olímpico da Asia (Graham, 2017).

Um indicador que foi utilizado de forma a validar o mercado e o potencial dos eSports no panorama internacional foi o número de praticantes diários que ronda os cerca de 27 milhões de jogadores no *League of Legends*, ou seja, este desporto é mais praticado do que a maioria dos desportos tradicionais (Keiper et al., 2017).

A crescente associação dos eSports com diversas entidades do ramo desportivo faz com que esta tenha cada vez mais uma vertente profissional e organizacional, gerando componentes que são inerentes e comuns à prática em todas as modalidades, como a comparação de performance individual entre atletas, o fair-play ou o envolvimento saudável, positivo e competitivo existente no momento da prática que irá provocar prazer e entusiasmo aos espetadores. Consequentemente, cada vez mais existem entidades que pretendem dar patrocínios às diversas equipas e instituições responsáveis, provocando um aumento do merchandising. Esta modalidade torna-se algo que estará, praticamente, sempre em crescimento, desde que os avanços tecnológicos

evoluam de forma progressiva e constante, existindo assim sempre novos estímulos para os praticantes (Cunningham et al., 2017).

O aparecimento de patrocínios de grandes empresas e instituições no panorama tecnológico como a Microsoft, Red Bull ou Samsung foi notório, provocando receitas finais de cerca de 350 milhões de dólares e com projeções de receitas de 696 milhões de dólares para 2017 (Newzoo, 2017).

Como forma de crescimento de fãs em clubes e associações desportivas, muitos promovem a criação de protocolos de afiliação entre os eSports e as identidades responsáveis pela gestão e direção desportiva dos mesmos, através de patrocínios, criando oportunidades aos mais jovens, aumentando assim a massa adepta das entidades desportivas (Wolf, 2017).

A federação de eSports da Nova Zelândia, de forma a introduzir esta nova modalidade nos jogos olímpicos, dispôs de uma série de objetivos que foram criados de forma a reconhecer os eSports como modalidade de indoor. Entre estes, estão presentes a promoção dos benefícios a níveis da saúde, sociais e educacionais para a comunidade e o equilíbrio entre um estilo de vida saudável e o praticante de eSports (New Zealand eSports Federation, 2016).

Aumentou consideravelmente a quantidade de estímulos e formas de interesse do público pela prática deste desporto. Um deles, sendo que o consumidor não se interessa unicamente pela atividade própria e pessoal em si, ou seja, a assistência e visualização de jogadores e torneios a jogar, nomeadamente de carácter profissional, provoca um aumento desta variável (Christophers & Scholz, 2010, 2011).

Através da partilha da sua paixão pelos jogos eletrónicos, os jogadores profissionais conseguem atingir cada vez mais audiência, tanto online, como na ocorrência de eventos em arenas, fazendo com que este fenómeno social proporcione o interesse crescente de mais patrocinadores e dê mais importância e relevância a eventos futuros (Taylor, 2012).

2.2. Organização de eventos de eSports

Aquando do crescimento exponencial e crescente importância mundial existente nos eSports, é necessário que existam, cada vez mais, especialistas na área da gestão desportiva com o objetivo de gerir e organizar todos os processos que são adjacentes à realização das competições e prática da modalidade de forma competitiva e profissional (Funk et al., 2017).

As competições de eSports são organizadas de forma a que sejam reunidas todas as condições de segurança, entretenimento e estrutura para que as mesmas ocorram da melhor maneira possível. Sendo que estes eventos são realizados através de profissionais que possuem treinos diários, pertencentes a equipas que lutam pelos maiores prémios das competições nacionais e internacionais (Anderson et al., 2018). Este planeamento pressupõe a existência de várias condições e elementos que são chave para a sua realização, sendo que estes são parecidos com os utilizados nos desportos tradicionais em certos aspetos (Jenny et al., 2018).

Os torneios de eSports são organizados através do trabalho conjunto entre a comunidade pertencente a este desporto com organizações de vertente empresarial responsável pela organização e estruturação do evento em si, bem como das empresas de jogos eletrónicos (Seo, 2013). Os mesmos procuram diminuir a relação entre mundo virtual e real através da representação física, de forma que os adeptos e pessoas presentes nos mesmos tenham estímulos aquando da vida dos jogadores em diferentes formatos, tanto offline como online (Christophers & Scholz, 2010, 2011).

As experiências vividas nestes locais servem também como plataforma de marketing e possível criação de ligações com os representantes de empresas e associações presentes no evento, bem como para as equipas desportivas, patrocinadores ou redes de transmissão presentes (Seo, 2013).

Para além dos seguranças, pessoal para a recolha de bilhetes, vigiantes ou responsáveis do evento, existem posições fundamentais para a dinâmica e realização com sucesso do evento, tal como a equipa de técnicos responsáveis por qualquer problema aquando dos sistemas tecnológicos, tanto de

computadores, os consolas, como de sistemas de som ou imagem (Jenny et.al, 2018).

Jenny et al (2018) afirma que os anunciantes e anfitriões para além de transmissores de informação e relato dos acontecimentos que estão a ser transmitidos ao público, também têm um papel relevante e muito importante no desenrolar do evento, por serem pessoas em que o público se identifica, pois normalmente são indivíduos ligados aos eSports ou com algum background aquando de eventos realizados deste género.

Capítulo III – Metodologia

1. Universo e amostra

Depois de um estudo prévio e metucioso sobre o tema desta dissertação, foi definido juntamente com o orientador, a aplicação de um questionário com questões de escolha múltipla e perguntas casuais de resposta curta, de forma a que o controlo e interpretação do mesmo fosse de forma direta e estatisticamente correta aquando da sua posterior análise.

Foi assim recolhida uma amostra de 100 questionários válidos, no dia 27 de janeiro de 2020, num evento de eSports ocorrente na cidade de Braga, por organização da Federação Portuguesa de Futebol. A atribuição para a concretização de cada questionário foi feita de forma aleatória e voluntária, sendo que não existia limitações aquando da idade ou sexo do questionando, sendo o único critério de seleção, se o participante jogava algum tipo de jogo eletrónico. Se este não se verificasse, não era permitido a sua participação.

De salientar, o facto de esta análise e apresentação de resultados se basear em valores de média de resultados dos questionários traduzidos pelo SPSS, e que valores de distribuição e níveis de significância não foram atingidos, devido a uma deficiente leitura dos mesmos aquando da verificação dos dados e da sua compressão através do programa.

Através dos dados obtidos e posteriormente analisados, apresento as seguintes variáveis sociodemográficas, que considero como relevantes para um enquadramento do estudo.

- A amostra foi maioritariamente composta por indivíduos do sexo masculino (92%), tendo estes uma média de idades de 19 anos, sendo que 77% é estudante e pertencente ao ensino secundário (61%). 76% dos inquiridos não tem profissão e 77% não trabalha.

2. Método e instrumento

Todos os questionários foram recolhidos de forma presencial, sendo que me desloquei ao evento em questão e procedi à explicação e conceção do questionário e do estudo a cada questionando, e de forma voluntária, o mesmo se disponibilizou a responder, tendo assim a possibilidade de esclarecer todas as suas dúvidas durante a realização de forma direta e pertinente.

O questionário pressupõe-se como um método de recolha de dados que permite ao investigador colocar questões de vários tipos e formas com o objetivo de ser assim, o mais direto e objetivo possível de forma a conseguir obter os dados que lhe são pertinentes para o seu estudo.

Numa primeira fase foi realizada uma pesquisa aquando de questionários e estudos já existentes sobre o tema, de forma a que o questionário realizado, fosse de acordo com os seus relativos, e que fosse possível ser o mais conclusivo aquando das suas perguntas e possíveis respostas.

Recolhidos os dados e informações, procedeu-se uma fase de pré-teste, em que, depois do questionário estar feito e revisto pelo orientando, foi aplicado a cerca de 15 pessoas, com o objetivo de identificar possíveis problemas aquando da formulação e interpretação das perguntas, para que caso existam, poderem ser eliminados ou reformulados para a versão final.

O questionário possui perguntas de carácter sociodemográfico, de caracterização do interrogado, direcionadas para a caracterização do jogador não-profissional ou profissional, a interação do mesmo com a mundo dos eSports e a sua experiência pessoal com este desporto em crescendo.

3. Técnicas e procedimentos

Após confirmar a realização do evento, a deslocação para o mesmo foi efetuada de forma a ser aplicado o questionário de forma presencial, sendo que não foi necessária qualquer autorização para a aplicação do questionário, sendo

que o evento era de acesso livre à população e sem restrições de qualquer género.

Após a recolha de dados, foi realizada a análise dos mesmos através da utilização do programa informativo *IBM SPSS Statistics V24*, com uma posterior análise e interpretação dos dados através de gráficos e tabelas no Microsoft Excel. Foram utilizados métodos quantitativos para a obtenção dos dados finais e conclusivos de forma a ser efetuada uma análise e compreensão descritiva dos mesmos através dos seus valores de média, moda, desvio-padrão e máximo e mínimo.

Importante referir, que a conceção deste questionário utilizado foi baseada na experiência empírica dos orientandos e do orientado, em conciliação com a recolha de informação adicional por questionários já desenvolvidos por outros de cariz científico e pela revisão da literatura realizada anteriormente aquando do tema do estudo.

Capítulo IV – Resultados

Todos os dados estudados, analisados e interpretados neste estudo bem como a sua informação recolhida, visam perceber e explicar os eSports no seu conjunto, aquando dos seus jogadores, das suas estruturas e dimensões, e da sua influência tanto a nível internacional bem como, das proporcionais sociais que este se pressupõe na vida dos seus praticantes.

Posto isto, este estudo pretende, para além de estabelecer a caracterização do *gamer*, procura compreender de uma forma geral a organização e gestão de um evento de eSports em Portugal e por conseguinte, elucidar o mediatismo deste desporto com os seus praticantes no panorama nacional.

1. Dados sociodemográficos

As tabelas e gráficos seguintes são representativos dos parâmetros de tendência central das variáveis sociodemográficas, da caracterização feita pelos participantes aquando da sua definição de eSports e da sua experiência como praticantes do mesmo.

Dos 100 inquiridos, 92 são do sexo masculino, pertencente a um grupo etário dos 15 aos 20 anos, com uma média de idade de 18,7 e desvio padrão de 3,91 anos.

Sexo	N	Máximo	Mínimo	Média	Moda	Desvio-padrão
Masculino	92	34	10	19	16	3,91
Feminino	8					

Tabela 1 – Idade dos inquiridos.

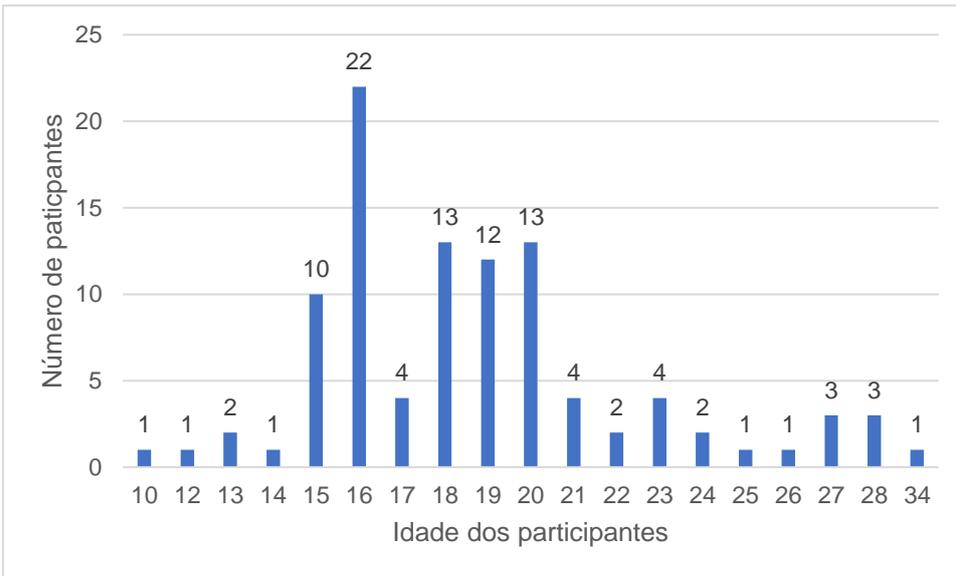


Figura 1 – Número de inquiridos por idade.

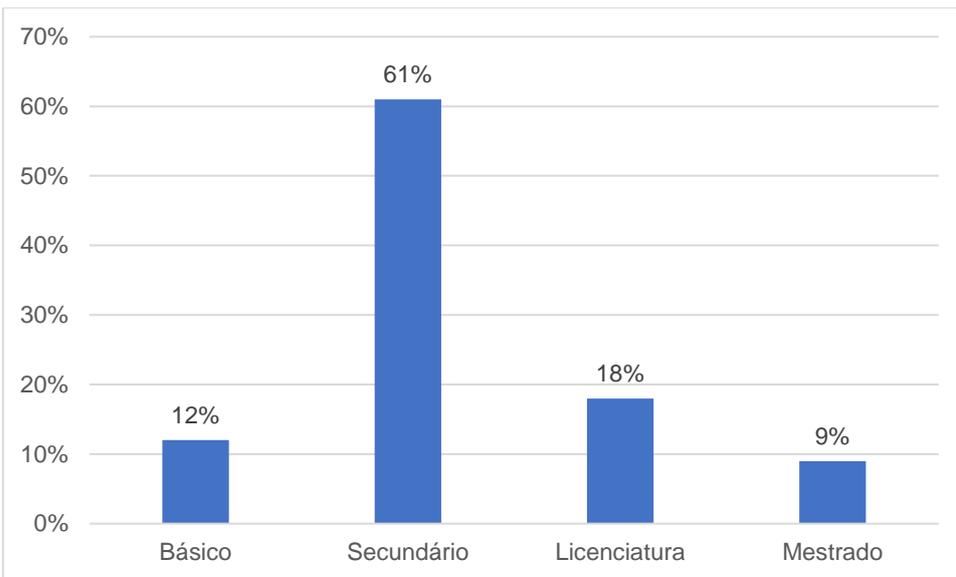


Figura 2 – Grau de instrução dos participantes no estudo.

Indicadores	Média e Descrição
Sexo	92% masculino
Idade	19 anos
Estudante	77% estuda
Escolaridade	61% no ensino secundário
Profissão	76% sem profissão
Emprego	77% não trabalha

Tabela 2 – Caracterização das variáveis sociodemográficas da amostra.

Os dados sociodemográficos foram utilizados como forma de identificação do participante, aquando do seu sexo, idade, condição académica, grau de instrução, profissão ou trabalho. Podemos assim verificar que a média de idades é de 19 anos e que na sua maioridade, é representativa de uma amostra de sexo masculino, tendo 92 participantes deste género.

A informação recolhida sobre a idade média deste estudo representa que a generalidade é estudante (77%) e pertencente ao ensino secundário (60,8%), sendo que não tem profissão (76%) nem trabalha (77%), o que pode induzir particularmente ao facto de eles terem maior tempo livre para a prática de eSports, bem como, de atividade de lazer que lhe são associadas.

A prática de eSports nesta faixa etária, ou seja, nos jovens-adultos, é maior e mais popular do que nas restantes, sendo parte relevante no seu desenvolvimento trazendo benefícios através da sua prática tais como o desenvolvimento e perceção cognitiva pela resolução de problemas, relações intergrupais e aumento do bem-estar (Adachi & Willoughby, 2017).

O estudo realizado por Lehart et al (2008) apresenta que cerca de 97% de jovens de ambos os géneros jogam videojogos em qualquer plataforma e de qualquer tipo, e que com o avançar da idade, os rapazes apresentam maior nível de entusiasmo e interesse relativamente às raparigas, sendo esta variável representativa em 65% e as mesmas em 35%.

2. Relação entre os eSports e a experiência do consumidor

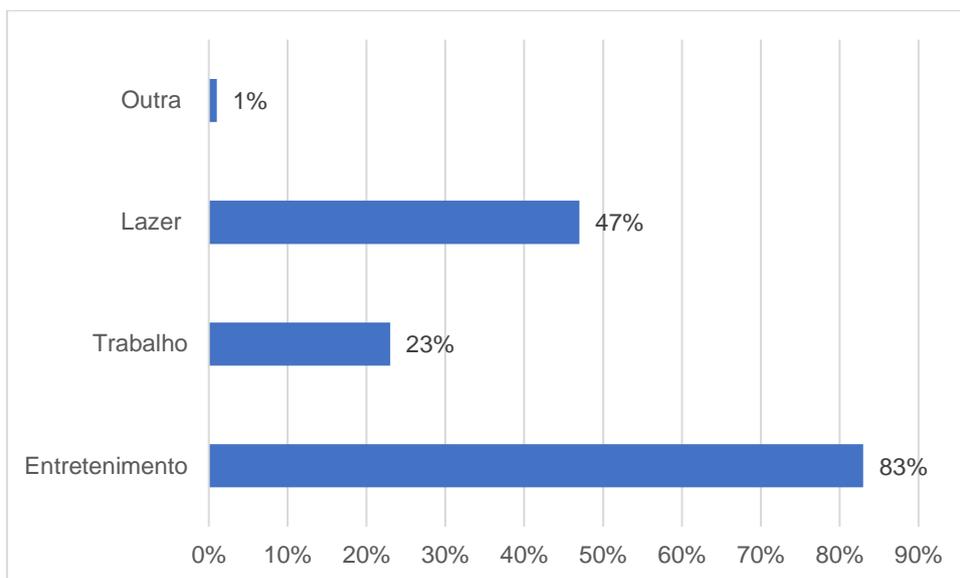


Figura 3 – Opinião dos participantes sobre a definição dos eSports.

	%
De lazer ou entretenimento	86%
Profissional	11%
Outro	3%

Tabela 3 – Identificação pessoal dos participantes sobre o seu estatuto enquanto praticantes.

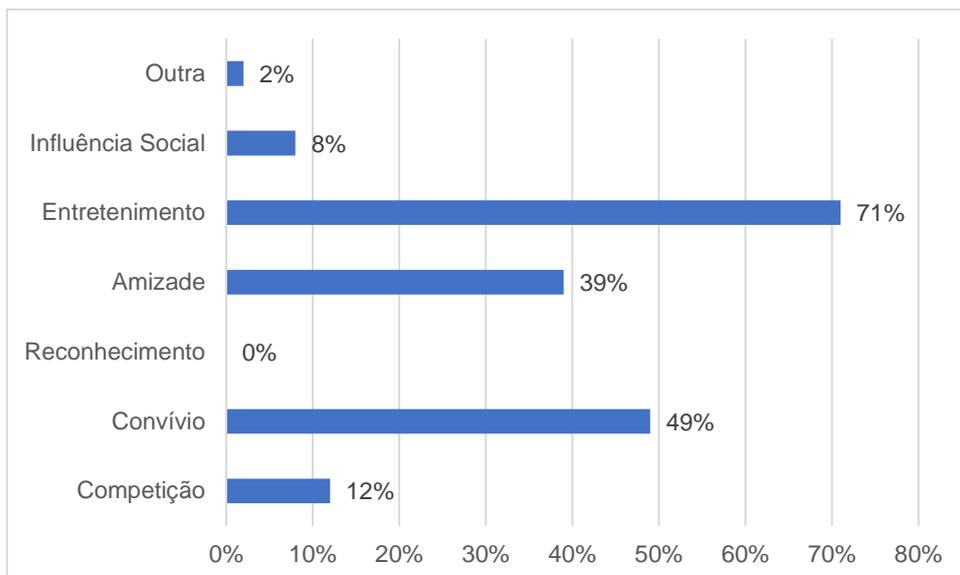


Figura 4 – Razões para o ingresso nos videogames.

Através das Figuras 5, 6 e 7 é possível verificar que os inquiridos predominam a prática de jogos eletrônicos no final da semana (entre sexta-feira e domingo) e que os valores semanais maioritários de cerca de 10h são praticamente equivalentes, como os valores das horas diárias.

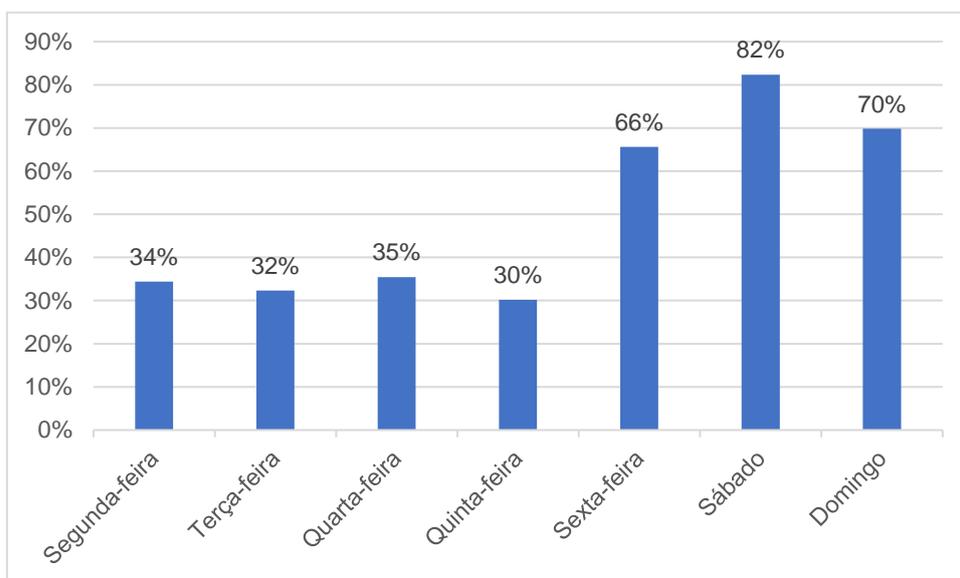


Figura 5 – Dias da semana em que os participantes no estudo jogam mais frequentemente.

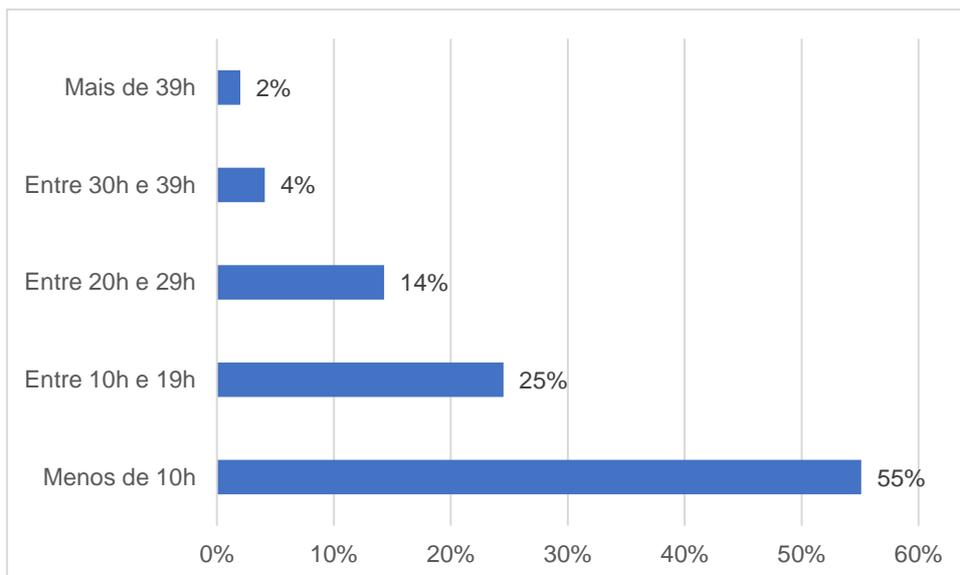


Figura 6 – Horas semanais que os participantes jogam.

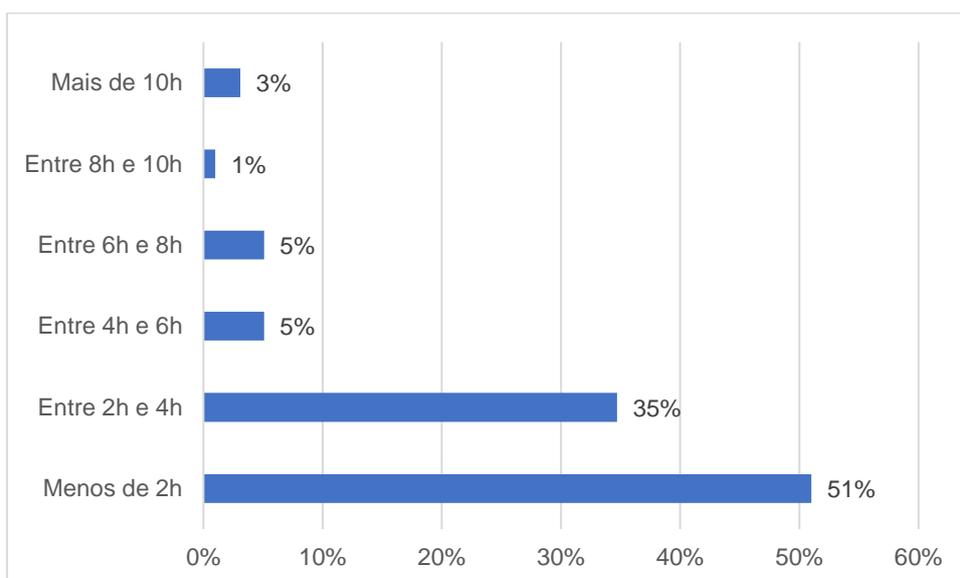


Figura 7 – Horas diárias que os participantes jogam.

	Mínimo	Máximo	Média
Tempo de prática	1h	24h	9h

Tabela 4 – Média do período contínuo mais prolongado que os participantes ficaram a jogar num dia (em horas).

O crescimento e importância dos eSports, já mencionada anteriormente, tem sido notório internacionalmente, proporcionando para além de uma mudança de estilo de vida à população, um acréscimo nas opções de entretenimento já existentes. Isto é representativo também, através dos resultados obtidos neste estudo, uma vez que 83% dos participantes consideraram os videojogos como sendo uma prática de entretenimento e se identificam como jogadores de lazer em 86%. Esta crescente popularidade dos videojogos e o seu mediatismo têm levado a que a sua indústria seja envolvida em variadas áreas da vida e quotidiano da população, estando presente na educação, relações sociais e nas ações comportamentais e emocionais (Quwaider et al., 2019).

Estas influências e alterações sociais e de envolvimento provocam a que cada vez mais jogadores comecem a praticar eSports, sendo que, justificando esse mesmo início de prática por razões de entretenimento, convívio ou amizade (71%, 49% e 39%, respetivamente). Os resultados obtidos são equivalentes e de acordo com o estudo de Seo & Junk (2015), que afirmam que os aspetos sociais dos eSports são compostos por um conjunto de diferentes práticas, onde os consumidores do mesmo, possuem diferentes papéis, atividades e interações, dentro e fora do ambiente competitivo do jogo.

O tempo que as pessoas dedicam aos jogos eletrónicos começa a ser, devido a todos estes elementos, cada vez maior e mais preponderante na atividade diária, bem como semanal da pessoa que joga. O impacto positivo no bem-estar da mesma, é assim significativo e demonstrado por Williams et al (2008) que asseveram que as horas de jogo, a sociabilidade dentro e fora do mesmo e a realização dos objetivos deste se estabelecem como motivações para que se tenha um acréscimo nessas horas de prática.

Através dos resultados obtidos, é possível aferir que este desporto é praticado com maior incidência no final da semana, tendo sexta-feira apresentado valores estatísticos de 66%, sábado de 82% e domingo de 70%, pelo facto da idade média da amostra ser de cerca de 18 anos, o que nos leva a concluir que é nestes dias da semana, onde os jovens possuem mais tempo livre, não tendo compromissos escolares que lhes ocupa grande parte do seu tempo, fazendo com que assim, tenham maior tempo para jogar nestes dias. Este facto

é representativo através das horas semanais e diárias, que nesta amostra, são algo reduzidas, devido, essencialmente a essa falta de tempo que se reflete nos 55% (menos de 10 horas praticadas) e 51% (menos de 2 horas), respetivamente.

Aquando do máximo de tempo despendido para se jogar num dia, a média estabeleceu-se nos 9 horas, o que exhibe o nível de entusiasmo, satisfação, empenho e tempo empreendido quando se joga, se vai de encontro com o estudo realizado por Johnson et al (2016) que concluem e identificam que a satisfação, as experiências e a prática dos videojogos de forma social, ou seja, praticado com outros, são fortes indicadores de maior tempo de jogo.

3. Jogos e géneros de maior interesse na comunidade gamer

Nas seguintes tabelas e gráficos, é possível aferir as preferências dos inquiridos aquando dos tipos de jogo que praticam e quais são os seus títulos e plataformas eleitos. A Playstation 4 e o FIFA traduzem-se como os eleitos nesta seleção.

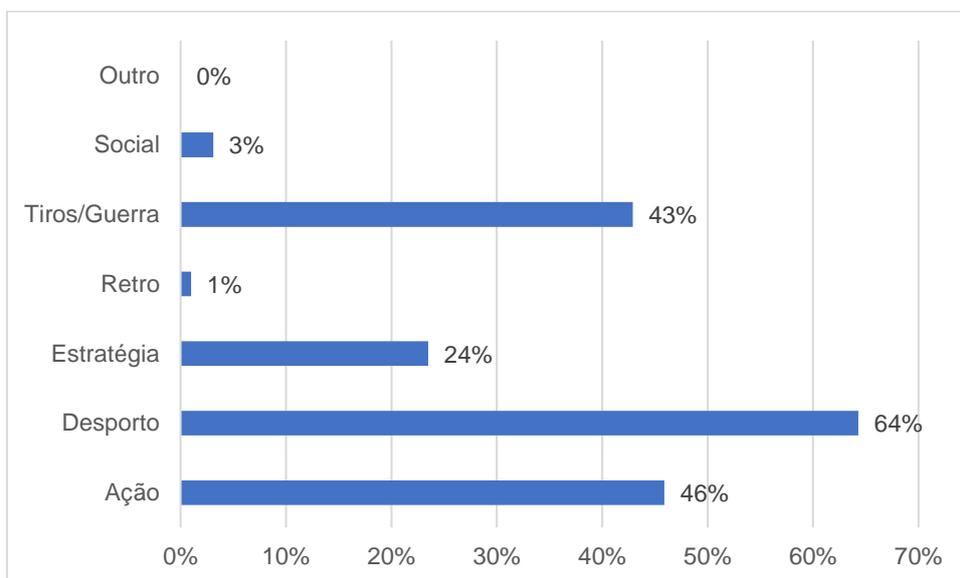


Figura 8 – Preferência dos participantes aquando do tipo de jogo que praticam.

Videojogos	N	% amostral
<i>FIFA</i>	45	51%
<i>Counter-Strike: Global Offensive</i>	12	14%
<i>Call of Duty</i>	4	5%
<i>Fortnite</i>	5	6%
<i>Grand Theft Auto 5</i>	5	6%

Tabela 5 – Apresentação dos 5 jogos favoritos dos participantes.

Videojogos	N	% amostral
<i>FIFA</i>	43	49%
<i>Counter-Strike: Global Offensive</i>	10	12%
<i>Fortnite</i>	7	8%
<i>League of Legends</i>	5	6%
<i>Pro Evolution Soccer</i>	4	5%

Tabela 6 – Apresentação dos 5 videojogos mais praticados pelos participantes

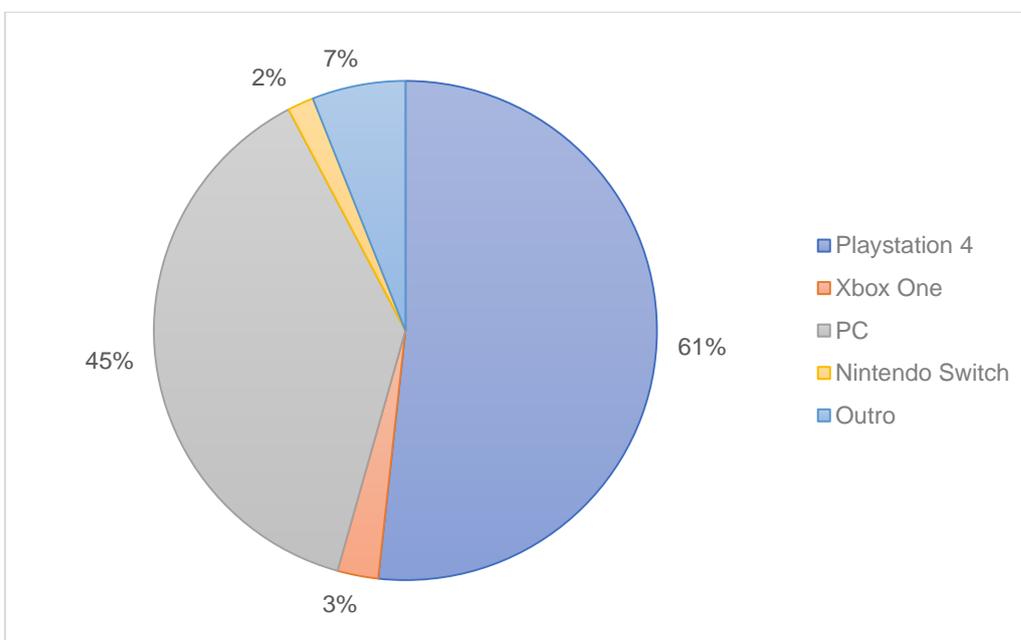


Figura 9 – Plataforma mais utilizada para a prática.

Videojogos	N	% amostral
<i>FIFA</i>	26	35%
<i>Counter-Strike: Global Offensive</i>	17	23%
<i>Fortnite</i>	9	12%
<i>League of Legends</i>	5	7%
<i>Call of Duty</i>	4	5%
<i>Grand Theft Auto 5</i>	4	5%

Tabela 7 – Os 6 jogos na qual os participantes despenderam mais dinheiro.

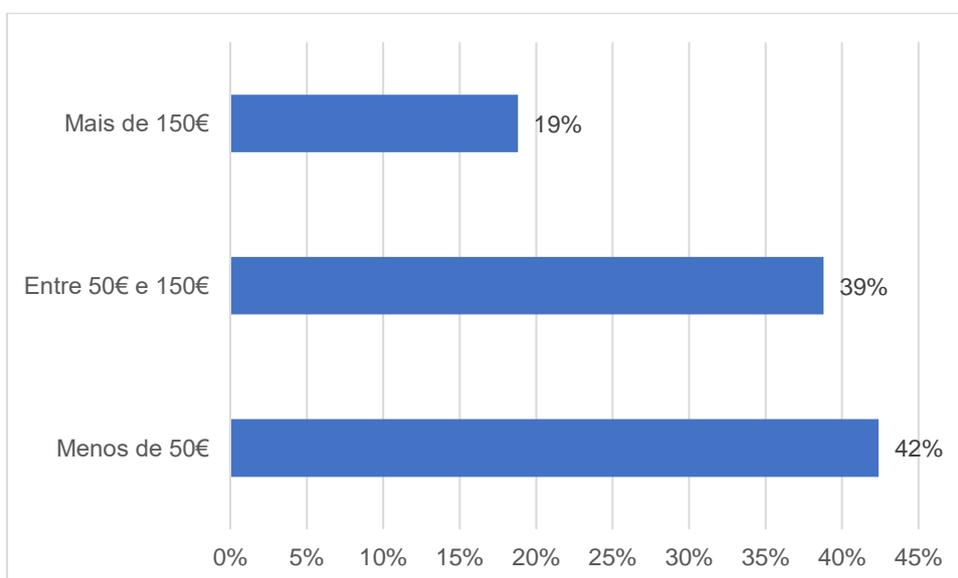


Figura 10 – Média do dinheiro gasto pelos participantes no estudo em videojogos.

Esta preferência do género ou tipo de jogo para se jogar, aparenta-se como algo que é de acordo com as preferências de cada um ou de influências grupais e sociais para a criação de interesse num determinado jogo. Atualidade existe uma grande variedade de jogos, de diversas formas e estilos, sendo os mais populares os videojogos de desporto, guerra/tiros e ação. Estas preferências refletem-se conseqüentemente, na seleção de jogos que foi retirada através dos resultados, afirmando que o *FIFA* e o *Counter Strike Global Offensive* são os títulos preferidos e mais praticados pelos participantes na sua

grande maioria. Isto reflete-se na evolução notória que tem existido em Portugal aquando da organização de eventos em que estes videojogos são referências, provocando um conseqüente aumento de popularidade no seio dos seus praticantes, bem como no seu número.

O *FIFA* é o jogo mais praticado e favorito em Portugal, com uma diferença muito significativa comparando com o *Counter Strike Global Offensive*, tendo mais de metade da preferência geral dos participantes no estudo com 51% e possuindo diferenças de cerca de aproximadamente 40% em relação ao 2º jogo mais praticado. Esta evolução do jogo tem sido também numa escola mundial, em que se impõe e assume como líder no mercado nos jogos de carácter desportivo, sendo que para além de ter competições e campeonatos nacionais dentro de cada país, apresenta um modo de competição online em que seleciona 64 jogadores das consolas mais populares, *PS4* e *Xbox One*, e onde posteriormente, estes, concorrem para o título de melhor jogador do mundo (Zagala & Strzelecki, 2019).

De salientar o facto de que, os videojogos que têm mais impacto são os que apresentam uma vertente online, promovendo um envolvimento social, e de maior competitividade, o que se pode trazer traduzir num maior gasto de dinheiro nos mesmos, sendo que os jogos com maiores gastos são os dois jogos anteriormente mencionados. O estudo de Zagala e Strzelecki (2019) comprova que os jogos com mais competitivos são os que possuem vertente online, e que se diferenciam dos restantes devido a estes elementos determinantes a nível da captação dos jogadores e no seu interesse a longo prazo.

Para que estes jogos sejam praticados são necessárias plataformas que os próprios sejam jogáveis, sendo a *Playstation* (61%) e o *PC* (45%), as plataformas mais utilizadas para a prática dos eSports. *Playstation* é uma consola que pertence à marca Sony e que possui cerca de 50% do mercado de videojogos mundialmente, sendo assim a mais popular entre a população (Khanji et al, 2016), sendo que através destes fatores pode ser explicada também o gasto de dinheiro para os jogos desta consola e restantes com os participantes a gastarem menos de 50€ (42%) e entre 50€ e 150€ (39%).

4. Relação entre consumidor e streamer

Nas seguintes figuras são refletidos a relação entre os praticantes para com os indivíduos transmissores de videojogos de forma virtual, os *streamers*. Podemos dizer que os participantes acompanham o ambiente competitivo dos jogos online (69%) e que 74% assiste a *streamers*.

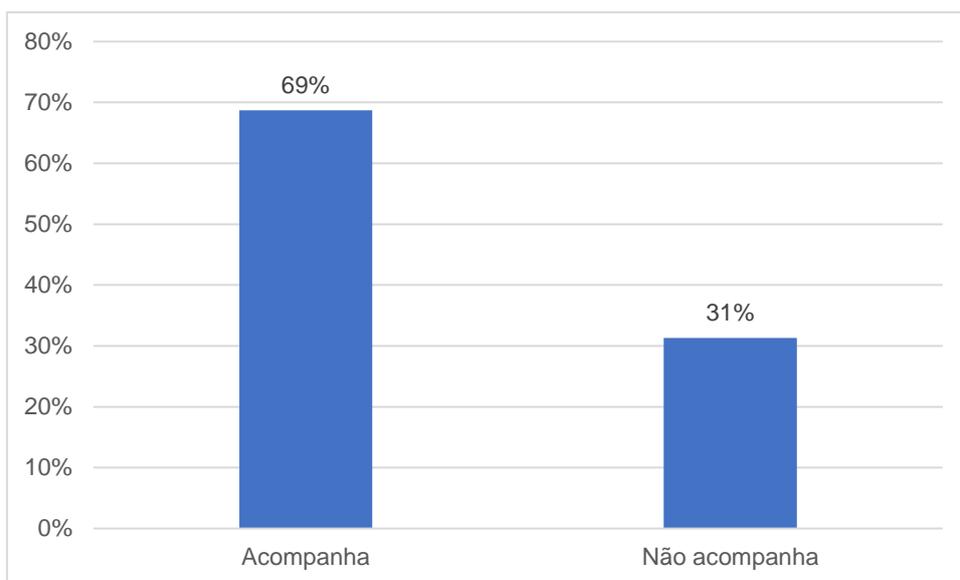


Figura 11 – Média de participantes que acompanham o ambiente competitivo dos eSports.

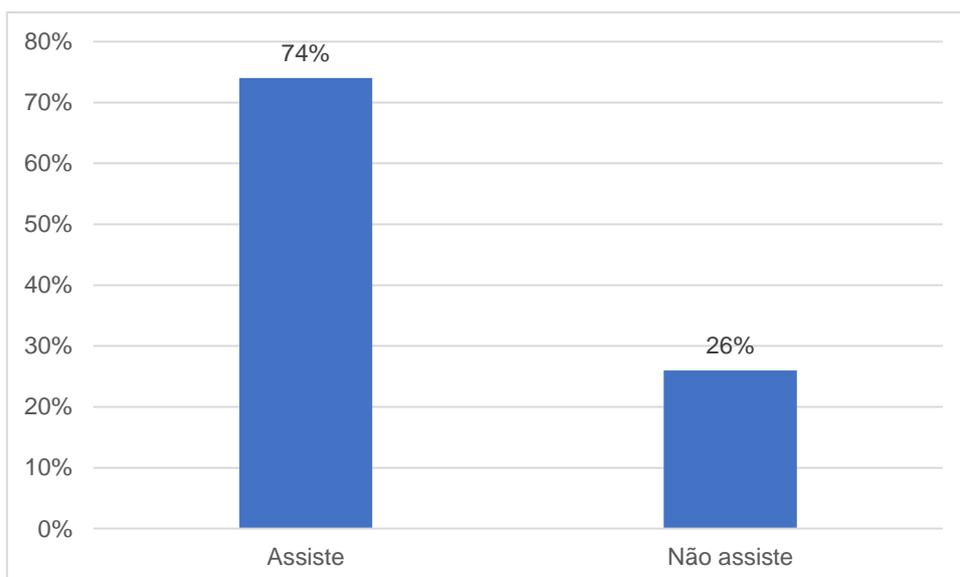


Figura 12 – Média de participantes que costumam assistir a *streamer*.

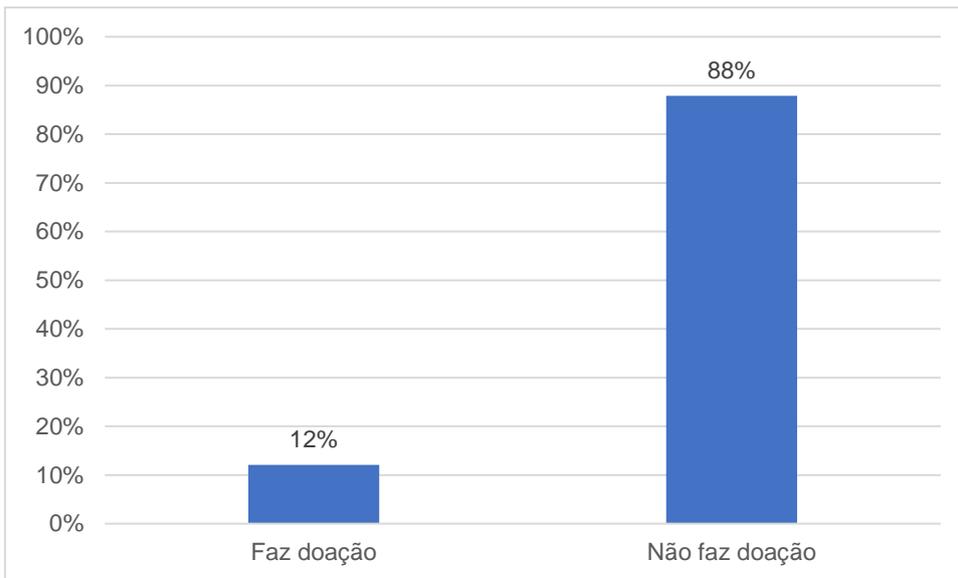


Figura 13 – Percentagem de participantes que já doaram dinheiro a *streamer*.

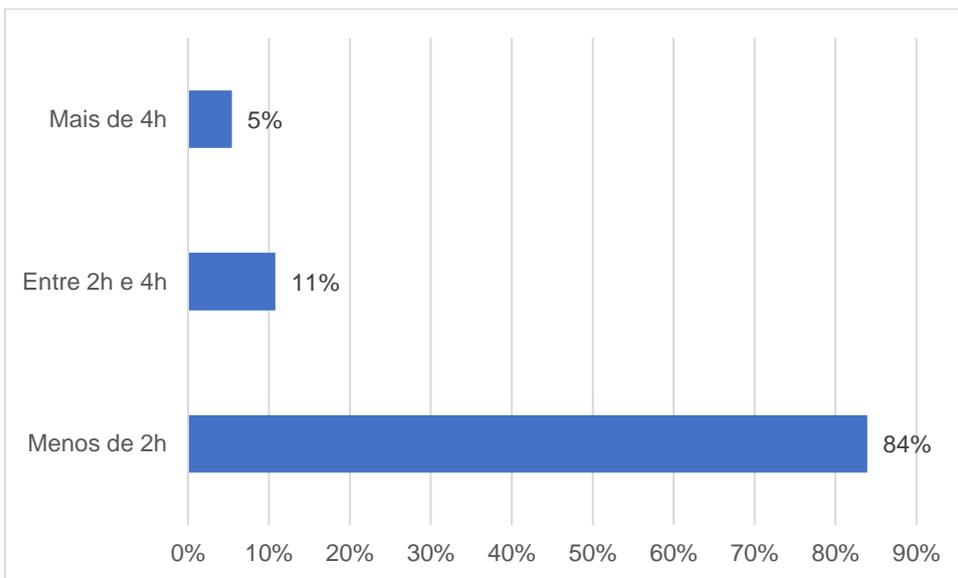


Figura 14 – Quantidade de horas que os participantes no estudo já ficaram a assistir alguém a jogar.

	Mínimo	Máximo	Média
Tempo de assistência	0h	13h	3h

Tabela 8 – Horas de assistência máxima a um determinado *streamer*.

Relativamente a esta relação, esta advém da oportunidade de negócio e bem-estar que o consumidor tenta aplicar tanto a ele próprio, como ao outro que poderá estar a visualizar as suas experiências, estímulos e reações que está lhe ser transmitido através dos jogos. Segundo Lin et al (2019), *streaming* baseia-se no ato de prática de videojogos de forma pública com diferentes níveis de interação entre o espetador e o streamer e que é realizada para um audiência virtual e que o sucesso da mesma se assenta em 3 pilares para o sucesso, sendo estes a performance, a interação e sincronização com a audiência.

Em Portugal, este fenómeno tem vindo a crescer e tem sido potenciado por organizações de eSports presentes no país, bem como dos jogadores mais carismáticos e conhecidos da comunidade portuguesa. Assim sendo, este incremento é destacado e representativo dos 74% de pessoas que disseram que assistências a *streams* e dos 69% que afirmam seguir o ambiente competitivo dos eSports que cada vez mais é potencializado. Apesar destes dois tópicos apresentarem estes valores, a assistência aos mesmos não é significativamente mostrada pelos participantes no estudo, demonstrando que a sua maioria só assiste menos de 2 horas a essas transmissões (84%) e que o máximo de tempo de assistência às mesmas teve uma média de respostas de 3 horas.

Neste paradigma está presente o ato de efetuar doações, realizado pelos seus espetadores de forma voluntária através da transferência de dinheiro do consumidor para a pessoa a realizar a *stream* como forma de ajudar o mesmo a melhorar a mesma ou para aumentar a interação entre a audiência e o streamer (Lin et al, 2019). Este acontecimento não se reflete através dos resultados obtidos, já que 88% diz que não efetua doações, apesar desta atividade ser cada vez mais popular mundialmente, tanto que, muitos *streamers* conseguem viver unicamente desta forma de trabalho, tendo o apoio de organizações pertencentes ao panorama dos eSports (Llorens, 2017).

5. Atividade física e eSports

A atividade física é uma prática fundamental para a melhoria do desempenho dos atletas na prática de eSports, tanto que os 93,0% dos inquiridos pratica desporto com treinos com durações de mais de 1 hora e de 2 a 3 vezes por semana, na sua maioria.

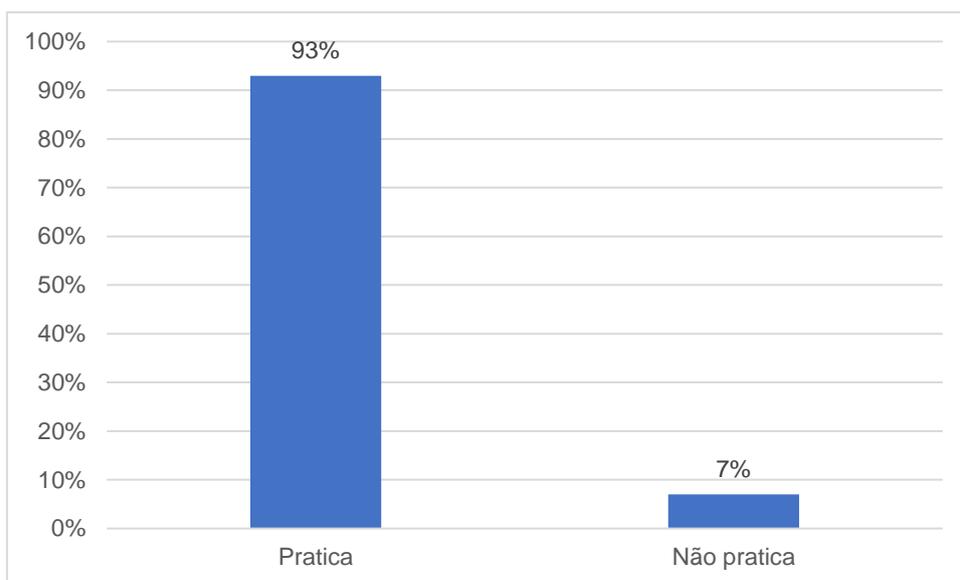


Figura 15 – Percentagem de participantes que praticam atividade física.

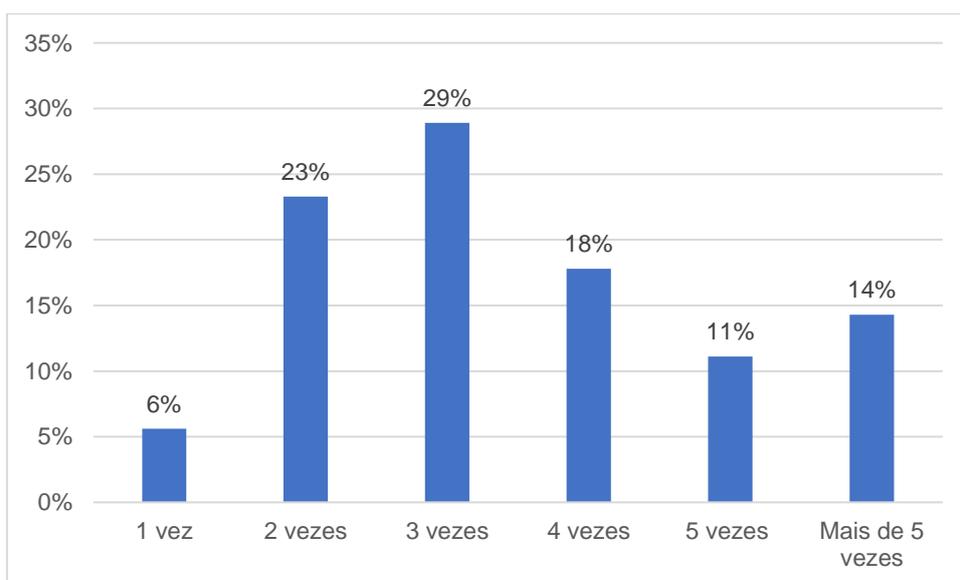


Figura 16 – Médias do número de vezes que é feita atividade física por semana.

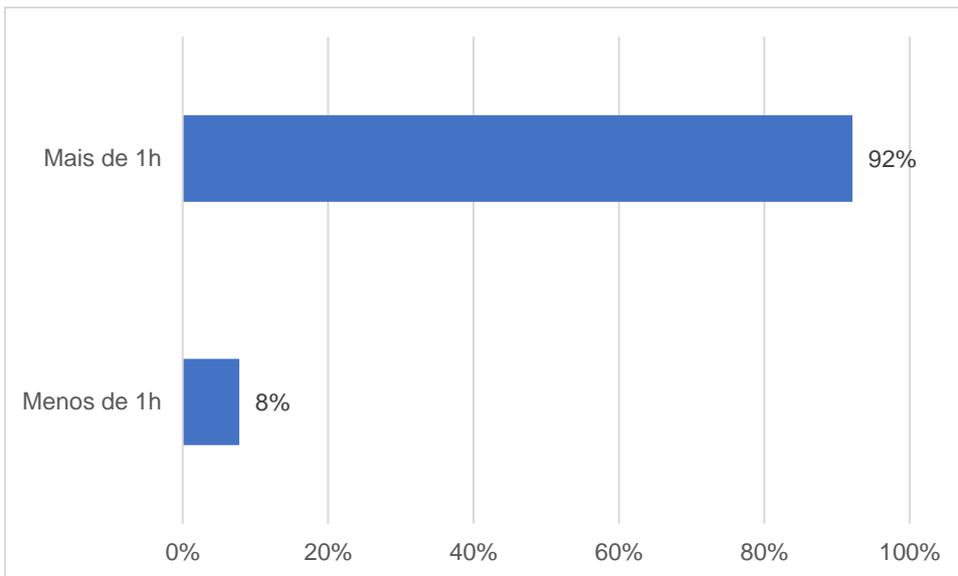


Figura 17 – Tempo de prática de atividade física.

A participação em eventos locais de eSports como LAN Parties não se traduz em algo que seja significativo ou relevante no conjunto de inquiridos, apesar das competições apresentarem médias mais equilibradas.

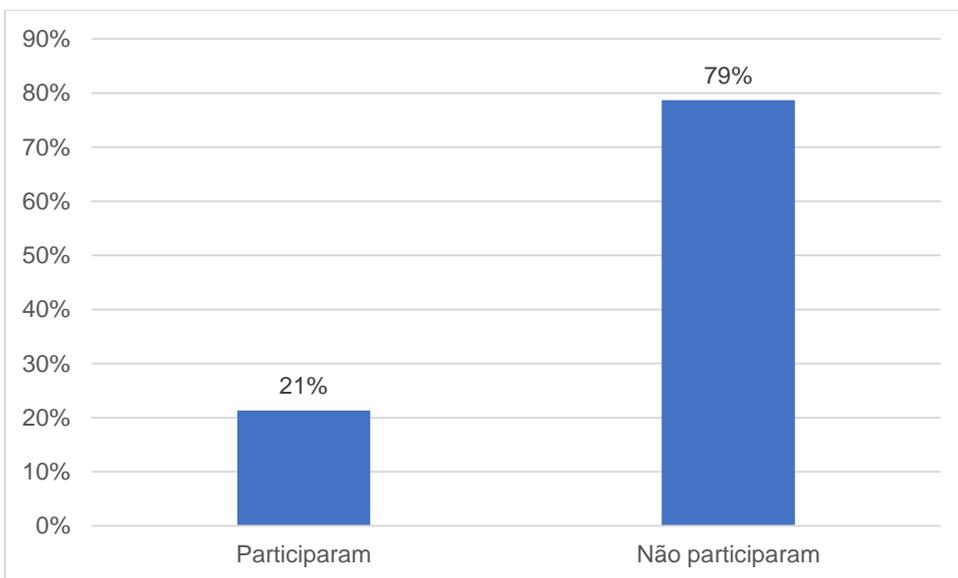


Figura 18 – Participação dos participantes no estudo em LAN Parties.

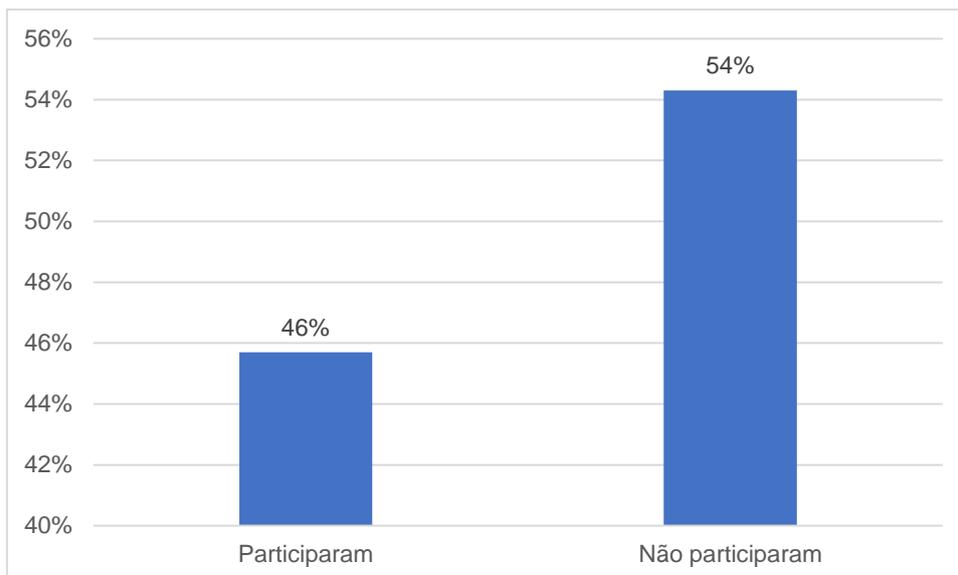


Figura 19 – Participação dos inquiridos em competições online.

Aquando das respostas sobre a prática de atividade física, 93% respondeu que praticam atividade, sendo que esta prática se afirma, na sua maioria, como sendo feita 2 ou 3 vezes por semana. Abreu et al (2014) afirma que esta relação deve ser feita de forma equilibrada, de maneira a que cada praticante retire benefícios dos videojogos, mas que consiga estabelecer padrões comportamentais de atividade física com o objetivo de desenvolver os seus domínios de mentais e físicos.

O tempo de prática também foi questionado tanto que 92% respondeu que pratica mais de 1 hora de atividade física. Este reflete-se como sendo um tempo de treino normal para o aumento do número de prática de atividade física que têm verificado a nível mundial, pois a sociedade começa a ter noção da importância e relevância que esta possui no seu estilo de vida e saúde. De modo a reduzir a relação entre o desporto realizado de forma física e os videojogos (Abreu et al, 2014) criou-se o que se chama por *exergames*, que se caracteriza por ser uma prática de videojogos em que o seu gasto energético é moderado, sendo equivalente ao mesmo aquando de atividades de cariz mais aeróbio como corridas de curta e longa duração por exemplo, tendo como objetivo para além deste é procurar substituir os comportamentos de características mais sedentárias por comportamentos ativos (Maddison et al, 2007).

6. Profissionalização dos eSports em Portugal

As seguintes tabelas e grafismos abordam questões e os resultados obtidos aquando da profissionalização dos eSports em Portugal. É importante salientar que o número de participantes que responderam ao questionário e que eram realmente jogadores profissionais foi reduzido relativamente ao número total de participantes da amostra, sendo este N=10.

Apesar da sua preponderância no estudo ser menor devido ao número da amostra, é importante reportar estes resultados, de modo a compreender o nível de profissionalismo de eSports e que de forma e estruturação estes estão estabelecidos aquando do panorama nacional.

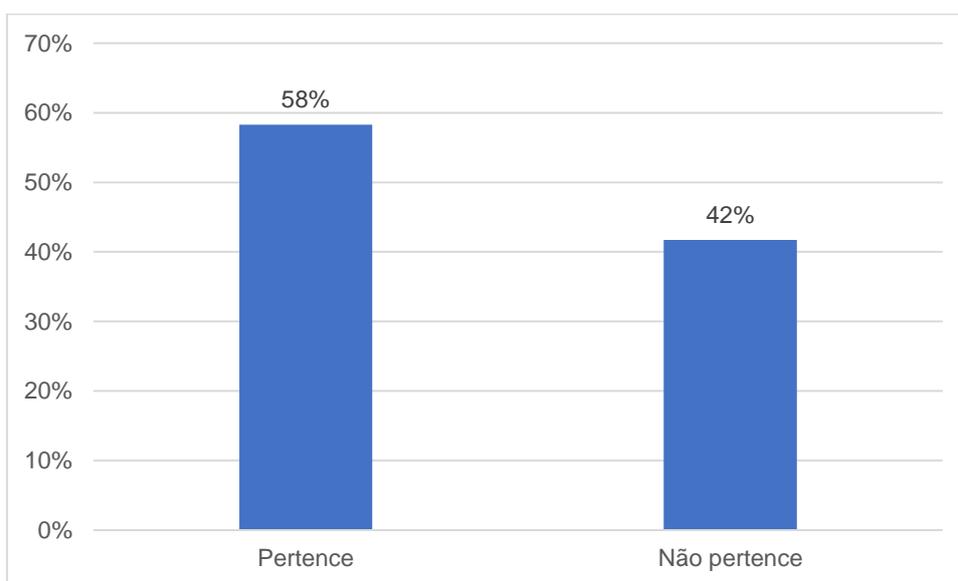


Figura 20 – Média de profissionais inseridos numa determinada organização.

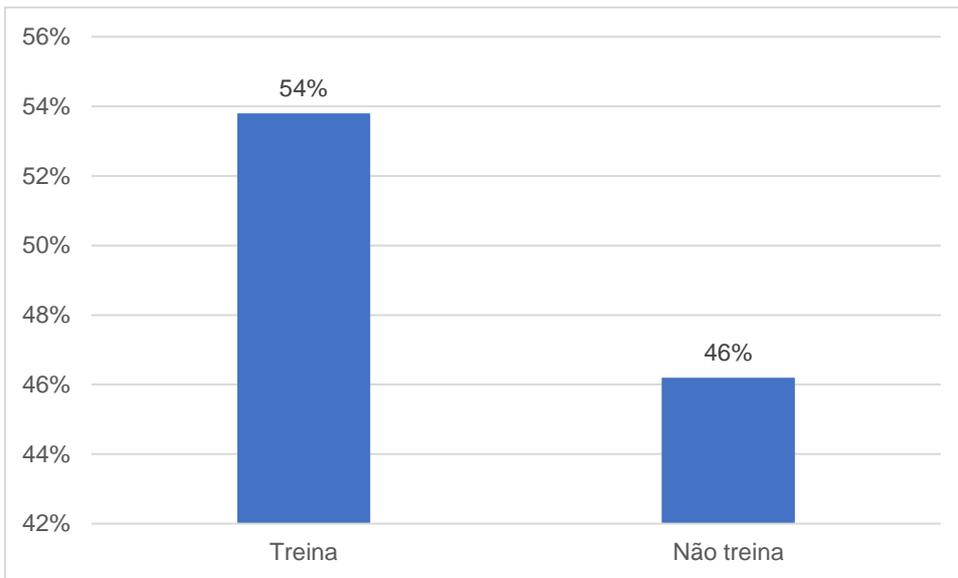


Figura 21 – Existência de treinos *ingame* imposto pela organização.

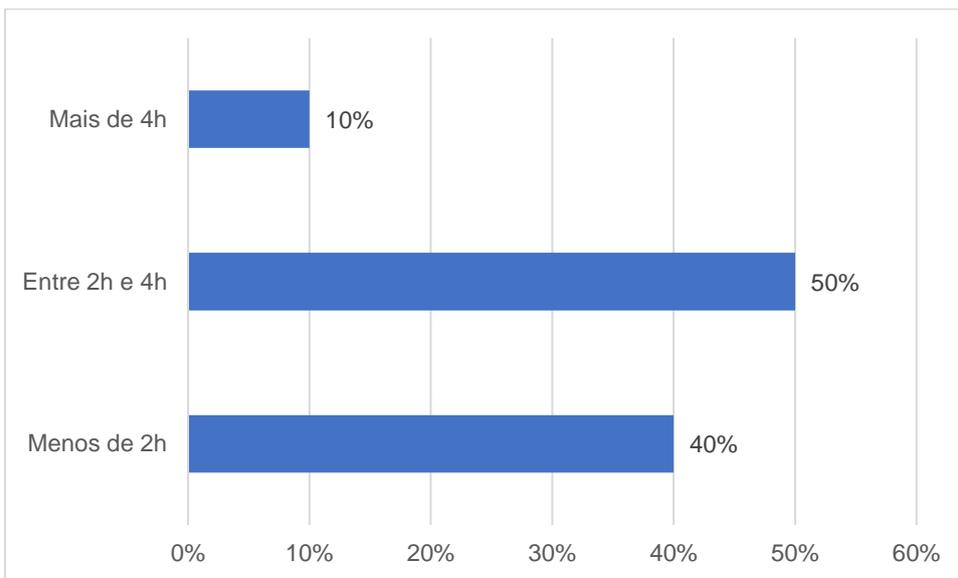


Figura 22 – Média de horas diárias de treino *ingame*.

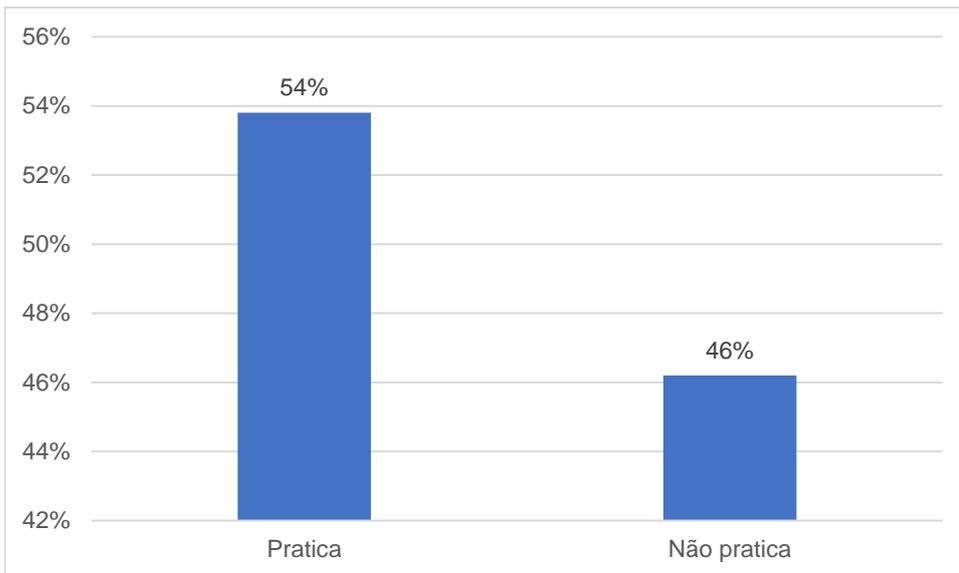


Figura 23 – Exigência da organização na prática de atividade física.

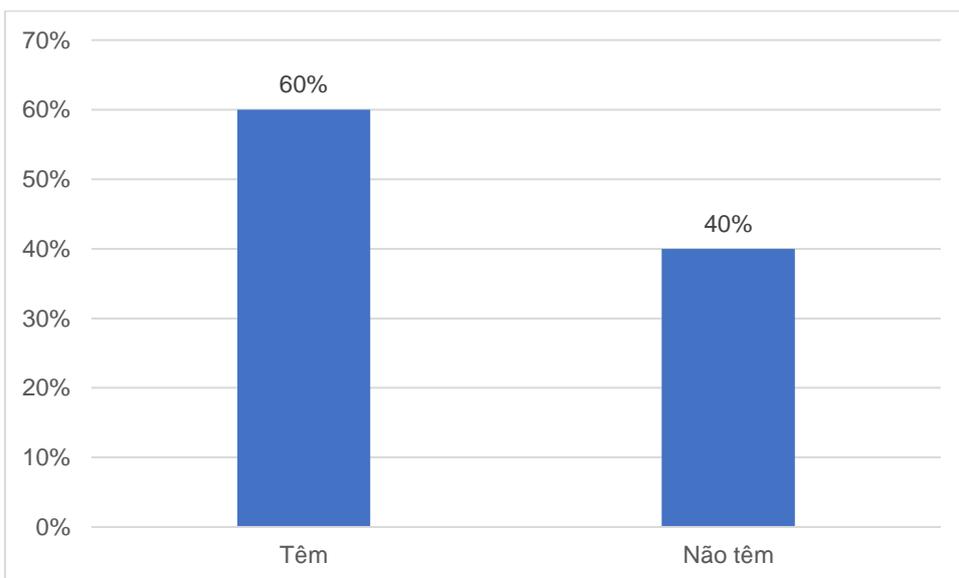


Figura 24 – Se os participantes sentem benefícios aquando da sua performance *ingame* devido à prática de atividade física.

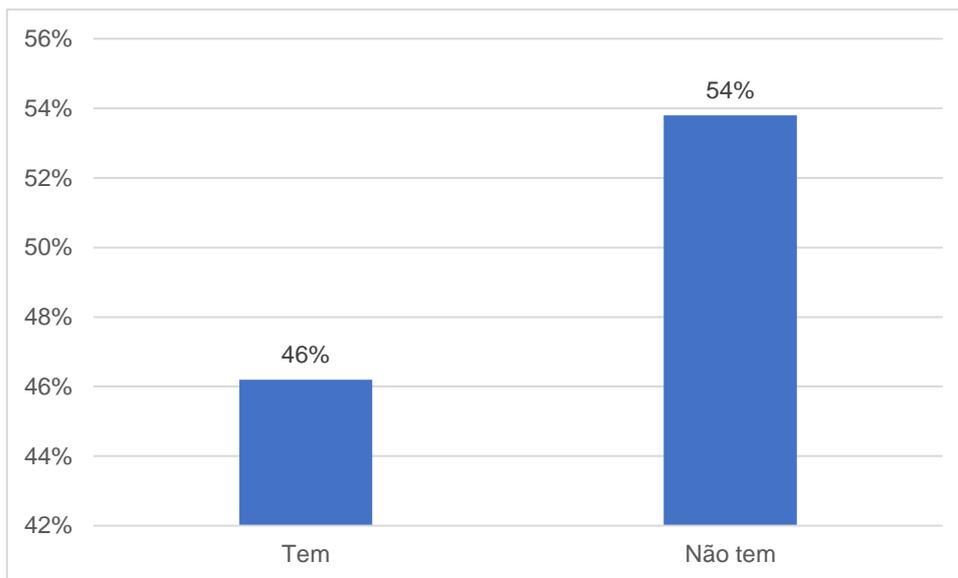


Figura 25 – Se possuía rendimentos por ser profissional de eSports.

Os resultados obtidos para esta variável apresentam-se como pouco significativos, dando que a amostra de participantes no estudo que eram profissionais na área, foi reduzida (N=10). Nas respostas à questão acerca das organizações de jogos eletrônicos a que eram pertencentes, 58% afirma pertencer às mesmas, sendo que mais de metade afirma ter regime de treino específico *ingame* (54%) e tendo este com duração entre 2 a 4 horas (50%) ou menor (40%). Para que esta profissionalização seja desenvolvida é importante que exista suporte organizacional, bem como de uma estrutura competitiva para que exista uma promoção dos eSports ao mais alto nível (Llorens, 2017) de forma a que tanto os jogadores como as organizações ou instituições patrocinadoras se sintam seguras e apoiadas mediante o futuro deste desporto.

Das organizações que possuem estes jogadores, apenas 54% exige a prática de desporto e atividade física, sendo que os 60% dos jogadores pertencentes às mesmas, sentem benefícios aquando dessa mesma prática no seu contributo e performance quando estão a jogar. Esta exigência tem tido maior impacto nas organizações profissionais, tanto que existe uma supervisão dos managers aquando do cumprimento dos seus jogadores neste parâmetro, já que os mesmos possuem treinos regulares dentro e fora do jogo e porque possuem rendimentos por serem profissionais, logo têm responsabilidades para com a sua entidade empregadora (Llorens, 2017).

Segundo os resultados obtidos, mais de metade dos participantes não possui rendimentos pela prática profissional dos eSports, o que permite concluir que o grau de profissionalização, exigência e compromisso em Portugal ainda é reduzido, ou seja, que este processo ainda está numa fase inicial de crescimento aquando também da seriedade que algumas organizações têm para com a importância dos jogos eletrónicos e a sua relevância social a vários níveis.

Mediante as respostas às perguntas obtidas para a participação em LAN Parties e competições online, em ambas, mais de metade dos participantes respondeu que não participavam, apesar de nas participações em LAN Parties, a média ser mais diferenciadora com 74% do que nas competições, que obtive um maior equilíbrio nas suas respostas, apresentando uma maioria na não participação com 53%. Podemos com estes resultados, dizer que começa a existir uma maior participação em competições online, sendo que os grandes responsáveis por este fator se apresentam pelo aumento da competitividade que tem existido no país aquando da prática de jogos eletrónicos, bem como da vertente competitiva que tem sido criado por todas as empresas que são responsáveis pela criação de jogos. Segundo Llorens (2017) para um jogo ser considerado como competitivo, este deve apresentar controlo corporal, precisão, movimentos rápidos, concentração, resistência e feedback e estratégia por parte da equipa.

Capítulo V – Conclusões

1. Principais conclusões

Com base nas respostas dos inquiridos e dos dados posteriormente obtidos é possível aferir que o desenvolvimento e crescimento dos eSports em Portugal ainda está numa fase inicial de prospeção relativamente aos restantes países que já estão mais cientes e desenvolvidos aquando da importância, mediatismo e influência social deste na sua população. Um elemento que se torna importante e pertinente através da análise do questionário aquando das organizações de eSports, traduz-se na pouca profissionalização do desporto em Portugal, sendo que os valores da amostra nesta variável assumem-se como medianas, estando este desporto ainda em crescendo.

Relativamente à caracterização do jogador de eSports, o seu perfil é traçado a partir das seguintes conclusões:

- Pertence maioritariamente ao sexo masculino, tendo cerca de 18 anos, é estudante e pertence ao ensino secundário.
- Assume os eSports como uma atividade, na sua maioria, de lazer e entretenimento, tendo como ingresso no desporto por razões de lazer, amizade e convívio (socialização).
- Pratica a atividade principalmente aos fins de semana com prática de menos de 10 horas semanais e 2 horas diárias, tendo com período máximo de prática em 24 horas de 9 horas.
- Possui como preferência os jogos de desporto, tiros/guerra e ação, tendo como jogos favoritos e mais praticados o *FIFA* e o *Counter Strike Global Offensive* e despendendo menos de 150€ nos mesmos. Utiliza a *Playstation 4* e o *PC* (computador) como principais plataformas de prática.
- Segue o ambiente competitivo dos jogos e a streamer, sendo que aos últimos não faz qualquer tipo de doação e ficando diariamente menos de 2h a assisti-los.
- A sua esmagadora maioria pratica atividade física, cerca de 3 vezes por semana e com treinos com duração de mais de 1 hora.

- Apesar da amostra sobre a profissionalização ser reduzida, é possível traduz que mais de metade dos participantes (N=10) são profissionais, possuindo regime de treino específico *ingame* com duração de entre 2 a 4 horas diárias. A sua organização exige a prática de atividade física, sendo que estes sentem benefícios na sua performance dentro do próprio jogo devido à mesma. Podemos também revelar que estes não possuem rendimentos provenientes da sua profissionalização.
- A participação do jogador em eventos de eSports (LAN Parties) e competições online não se verifica.

Através de todos dados obtidos é possível traçar assim o perfil de jogador de eSports. De salientar o facto de a amostra total ser de 100 participantes, sendo que todos eles estiverem presentes no evento de eSports, o que se traduz em algo significativo. É importante, também evidenciar o facto de os resultados mostrarem que não existe profissionalização suficiente em Portugal, traduzindo-se como um fator a ter conta mediante a evolução e desenvolvimento dos eSports porque revela uma certa falta de noção dos benefícios, influência social e de expansão em várias áreas que este fenómeno mundial está a trazer.

2. Recomendações

Tendo por base os dados recolhidos e analisados, recomenda-se às instituições, empresas e organizações relacionadas com os eSports para que exista uma prosseguimento dos projetos desenvolvidos na área de forma a dar continuidade à evolução e desenvolvimento do desporto em Portugal, e para que a profissionalização dos seus atletas seja tomada como ponto de referência e assertividade aquando da importância desta modalidade, de forma a que o nível de performance, empenho e dedicação por parte dos mesmos seja ao mais alto nível de forma a fazer com que o crescimento do desporto seja acentuado, contínuo e progressivo.

3. Limitações do estudo

As limitações deste estudo assentam-se:

- Sob o facto de o número de amostras serem relativamente pequeno (N=100), o que pode apresentar o estudo como pouco representativo.
- Não houve equitatividade aquando do género de participantes estudados, sendo a amostra maioritariamente era do sexo masculino.
- Para estabelecer e se verificar ainda mais a veracidade dos dados obtidos aquando dos profissionais da área presentes no estudo, o seu N deveria ser maior do que os estudados (N=10).

4. Extensão do estudo

A extensão deste estudo pode ser feita mediante os objetivos do autor, podendo ser efetuado aquando:

- Da aplicação do questionário em mais inquiridos de forma a aumentar o número de participantes no mesmo.
- Realização deste estudo em mais eventos de eSports.
- Comparar e explorar a realidade portuguesa com a realidade europeia.
- Em vez de se concentrar a amostra a um determinado país ou região, promover um estudo de forma global e onde incluísse profissionais unicamente.

Capítulo VI – Referências Bibliográficas

- Abreu, M., Neves, I., Silva, J., & Santos, O. (2014). Promoting physical activity through video games based on self-behavioral models. *Journal Biomedical and Biopharmaceutical Research*, 11(1), 33–44.
- Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2017). The Link Between Playing Video Games and Positive Youth Outcomes. *Child Development Perspectives*, 11(3), 202–206.
- Anderson, C. G., Tsaasan, A. M., Reitman, J., Lee, J. S., Wu, M., Steel, H., ... Steinkuehler, C. (2018). Understanding esports as a STEM career ready curriculum in the wild. *2018 10th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications, VS-Games 2018 - Proceedings*.
- Biddiss, E., & Irwin, J. (2010). Active video games to promote physical activity in children and youth: A systematic review. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 164(7), 664–672.
- Casselmann, B. (2015). Resistance is futile: eSports is massive... and growing. Retrieved September, 23, 2015.
- Choi, C. (2019). Understanding media consumption of electronic sports through spectator motivation, using three different segmentation approaches: The levels of addiction, passion, and fan identification. *Sport Mont*, 17(1), 3–8.
- Christophers, J., & Scholz, T. (Eds.). (2010). *ESports Yearbook 2009*. BoD–Books on Demand.
- Cunningham, G. B., Fairley, S., Ferkins, L., Kerwin, S., Lock, D., Shaw, S., & Wicker, P. (2018). eSport: Construct specifications and implications for sport management. *Sport Management Review*, 21(1), 1–6.
- Deshbandhu, A. (2016). Player Perspectives: What It Means to Be a Gamer | Deshbandhu | Press Start. *Press Start*, 3(2), 48–64.

- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7–13.
- Graham, B. A. (2017). eSports to be a medal event at 2022 Asian Games. *The Guardian*, 18.
- Hallmann, K., & Giel, T. (2018). eSports – Competitive sports or recreational activity? *Sport Management Review*, 21(1), 14–20.
- Holden, J. T., Kaburakis, A., & Rodenberg, R. (2017). The Future Is Now: Esports Policy Considerations and Potential Litigation. *Journal of Legal Aspects of Sport*, 27(1), 46–78.
- Holden, J. T., Kaburakis, A., & Rodenberg, R. M. (2017). The Future is Now: Esports Policy Considerations and Potential Litigation. *SSRN Electronic Journal*, 46–78.
- Jenny, S. E., Keiper, M. C., Taylor, B. J., Williams, D. P., Gawrysiak, J., Manning, R. D., & Tutka, P. M. (2018). eSports Venues. *Journal of Applied Sport Management*, 10(1), 34–49.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport.” *Quest*, 69(1), 1–18.
- Johnson, D., Gardner, J., & Sweetser, P. (2016). Motivations for videogame play: Predictors of time spent playing. *Computers in Human Behavior*, 63, 805–812.
- Keiper, M. C., Manning, R. D., Jenny, S., Olrich, T., & Croft, C. (2017). No reason to LoL at LoL: the addition of esports to intercollegiate athletic departments. *Journal for the Study of Sports and Athletes in Education*, 11(2), 143–160.
- Kennedy, J., & Rozelle, W. (2016). 2016 League of Legends world championship by the numbers. [Retrieved from http://www.lolesports.com/en_US/articles/2016-league-legends-world-championship-numbers].

- Khanji, S., Jabir, R., Iqbal, F., & Marrington, A. (2017). Forensic analysis of xbox one and playstation 4 gaming consoles. *8th IEEE International Workshop on Information Forensics and Security, WIFS 2016*.
- Lenhart, A., Kahne, J., Middaugh, E., Macgill, A. R., Evans, C., & Vitak, J. (2008). Pew Internet: Teens, Video Games and Civics. *Pew Internet*, (21 September 2008).
- Martončík, M. (2015). E-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Computers in Human Behavior*, *48*, 208–211.
- Mazari, I. (2012). Sponsoring im Gaming–großer Effekt mit spitzer Zielgruppe. *E-Sport–Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft, Glückstadt*, 117-135.
- Müller-Lietzkow, J. (2006). Sport im Jahr 2050: E-sport. *Oder: Ist e-sport sport*, *6*, 102-112.
- Newzoo (2017). 2017 Global esports smarket report. [Retrieved from http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Free_2017_Global_Esports_Market_Report.pdf?].
- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1998). Welcome to the experience economy. *Harvard business review*, *76*, 97-105.
- Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R. (2019). The impact of video games on the players behaviors: A survey. *Procedia Computer Science*, *151*(2018), 575–582.
- Rambusch, J., Jakobsson, P., & Pargman, D. (2007). Exploring E-sports: A case study of gameplay in Counter-strike. *3rd Digital Games Research Association International Conference: "Situated Play", DiGRA 2007*, 157–164.
- Rosell Llorens, M. (2017). eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, *11*(4), 464–476.

- Seo, Y. (2013). Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. *Journal of Marketing Management*, 29(13–14), 1542–1560.
- Seo, Y., & Jung, S. U. (2016). Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*, 16(3), 635–655.
- Tammy Lin, J. H., Bowman, N., Lin, S. F., & Chen, Y. S. (2019). Setting the digital stage: Defining game streaming as an entertainment experience. *Entertainment Computing*, 31(64), 100309.
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Mit Press.
- Wagner, M. G. (2006, June). On the Scientific Relevance of eSports. In *International conference on internet computing* (pp. 437-442).
- Wolff, K. H. (1950). On the Scientific Relevance of “Imputation.” *Ethics*, 61(1), 69–73.
- Zagała, K., & Strzelecki, A. (2019). ESports Evolution in Football Game Series. *Physical Culture and Sport, Studies and Research*, 83(1), 50–62.