



Instituto Universitário da Maia - ISMAI

Departamento de Ciências da Educação Física e Desporto



Quo vadis *Esports*? Onde vão estar os *Esports* em Portugal em 2025?

Eduardo Manuel Martins Catalão Cardoso

Mestrado em Gestão do Desporto

Orientador Institucional

Prof Doutor José Paulo Neves Correia Marques dos Santos

Co-orientador

Mestre Teresa Sofia Amorim Faria de Oliveira Lopes

Quo vadis *Esports*? Onde vão estar os *Esports* em Portugal em 2025?

Eduardo Manuel Martins Catalão Cardoso

ISMAI | 2019/2020



Avenida Carlos de Oliveira Campos | Castelo da Maia | 4475-690 Maia

janeiro 2021



Eduardo Manuel Martins Catalão Cardoso

N.º a035105

Dissertação com vista à obtenção do grau de Mestre em Gestão do Desporto, nos termos do Decreto-Lei nº 74/2006, de 24 de março, republicado pelo Decreto-Lei nº 63/2016, de 13 de setembro.

Trabalho realizado sob a orientação institucional do Professor Doutor José Paulo Neves Correia Marques dos Santos, docente do Mestrado de Gestão do Desporto, e co-orientação da Mestre Teresa Sofia Amorim Faria de Oliveira Lopes

Maia, janeiro de 2021

Resumo

O principal objeto de estudo da presente investigação é perceber como é que estará o mercado português de *Esports* em 2025 e como é que podemos trabalhar para que o mesmo continue a crescer.

Utilizou-se uma metodologia qualitativa e o plano de pesquisa utilizado foi o método de Delphi através da realização de entrevistas a vários agentes ligados aos *Esports* nacionais. Para a recolha de dados primários, privilegiou-se o uso de entrevistas semi-estruturadas. Na análise de dados, foi utilizada a análise temática e o programa NVivo para tratar todos os dados relacionados com o estudo.

Os resultados parecem apontar que, dificilmente, todos os *Esports* serão considerados um desporto e grande parte deve-se à violência que certos *Esports* apresentam, mesmo que os entrevistados não o identifiquem como um fator a considerar. Existe a possibilidade de que os eventos de *Esports mobile* atinjam um patamar semelhante ao dos *Esports* tradicionais, se a aposta for em jogos de raiz para o *mobile*, em que a única plataforma utilizada competitivamente seja o *mobile*. Para as versões *mobile* dos *Esports* tradicionais, as respostas apontam para que seja uma estratégia de captação do público do *mobile* para as restantes plataformas. Também é possível perceber que cada vez mais os canais televisivos irão apostar em conteúdos relacionados com o *gaming* e os *Esports* para captar um público mais jovem e que é importante os agentes de *Esports* conseguirem capitalizar com essa aposta na televisão. As federações devem ser importantes para a estruturação do mercado criando normas e regulamentos para os agentes dos *Esports* e não tentando regular um videojogo, protegendo esses agentes das ilegalidades cometidas atualmente e promovendo os *Esports* para o público geral. É fundamental existir uma competição saudável entre todos os agentes para tornar todo o cenário mais competitivo. Os agentes do mercado necessitam de compreender que devem de trabalhar a sua imagem, para captar o interesse de investidores. Estabelecer uma maior ligação ao mercado brasileiro e ao espanhol parece ser bastante importante para tornar o nosso mercado mais aliciante para investidores.

Esta investigação apresenta importantes contributos, quer a nível académico, em que se cruzaram diferentes domínios de investigação, quer a nível organizacional, permitindo perceber as barreiras e qual deve ser o foco dos variados agentes de *Esports*.

Palavras chave: *Esports*, desportos eletrónicos, mercado português, desporto

Abstract

The main object of study of this research is to realize how the Portuguese Esports market will be in 2025 and how we can work so that it can continue to grow.

A qualitative methodology was used and the research plan applied was the Delphi method through interviews with various agents linked to national Esports. For the collection of primary data, the use of semi-structured interviews was preferred. In the data analysis, the thematic analysis and the NVivo program was used to treat all the data related to the study.

The results seem to point out that hardly all Esports will be considered a sport and the main reason is due to the violence that certain Esports contain, even if the interviewees do not identify it as a factor to consider. There is the possibility that the events of mobile Esports reach a level similar to that of traditional Esports if the bet is on games from scratch to mobile, where the only platform used competitively is mobile. For the mobile versions of traditional Esports, the answers point out that it is a strategy to capture the audience from mobile to the other platforms. It is also possible to realize that more and more television channels will take a risk on content related to gaming and Esports in a way of capturing a younger audience and that it is important for the agents of Esports to be able to capitalize on this bet on television. Federations should be important for the structuring of the market by creating rules and regulations for the agents of Esports and not trying to regulate a videogame, protecting those agents from the illegalities committed today and promoting the Esports to the public. It is essential to have healthy competition among all agents to make the whole scenario more competitive. Market agents need to understand that they must work on their image to capture the interest of investors. Establishing a greater connection to the Brazilian and Spanish market seems to be very important so the Portuguese market can be more attractive for investors.

This research presents important contributions, both at an academic level, where different research domains were crossed, as well as at an organizational level, allowing us to understand the barriers and what should be the focus of the various agents of Esports.

Key words: Esports, electronic sports, Portuguese market, sports

Dedicatória / Agradecimentos

Quero agradecer em primeiro lugar ao Professor Doutor José Paulo Neves Correia Marques dos Santos pela oportunidade que me deu de trabalhar este tema, pela disponibilidade e rigor com que orientou esta dissertação e também pela paciência ao longo de todo o processo.

Agradeço também à Professora Mestre Teresa Sofia Amorim Faria de Oliveira Lopes pelo incansável acompanhamento ao longo de toda a dissertação e por estar sempre prontamente disponível para ajudar quando surgia algum problema. Grande parte desta dissertação deve-se a si, não só pelo acompanhamento na dissertação, mas porque, em momentos de maior desmotivação e quando pensei em desistir, senti-me no dever de concluir este trabalho pelo esforço que depositou em mim e neste estudo. Espero não a ter desiludido.

De seguida, quero agradecer aos meus pais e ao meu irmão pelo apoio incondicional ao longo dos meus 24 anos de vida e, especificamente, por me permitirem iniciar e concluir a minha licenciatura e mestrado nos cursos por mim escolhidos sem nunca pôr em causa as minhas decisões.

Agradeço a toda a minha família pelo apoio incondicional, mas quero agradecer particularmente aos meus tios e prima, Raquel Fernandes, Manuel Pedro Fernandes e Francisca Fernandes, por toda a ajuda que me deram desde sempre, me terem permitido seguir os meus estudos neste mestrado e por nunca me terem deixado desistir.

Quero agradecer também a todos os meus amigos por todo o apoio que me deram e por estarem sempre disponível para me ajudar em qualquer que fosse a situação.

Também quero agradecer a todos os agentes de Esports que prontamente se disponibilizaram para colaborar nesta dissertação. São uma referência para mim e espero que o tempo que despenderam a responder às minhas entrevistas tenha valido a pena pelo trabalho final apresentado.

Agradeço a toda a instituição do ISMAI – Instituto Universitário da Maia, e todos os professores do Mestrado em Gestão do Desporto, por estes anos de mestrado, por ser um estabelecimento de excelência e por estarem sempre disponíveis para ajudar os seus alunos.

A todos, o meu sincero obrigado.

Índice Geral

Resumo.....	ii
Abstract	iii
Dedicatória / Agradecimentos.....	iv
Índice de Figuras	ix
Índice de Tabelas.....	x
Índice de Quadros.....	x
Lista de Abreviaturas, Siglas e Acrónimos	x
I Introdução	1
II Enquadramento Teórico	4
II.1 Esports	5
II.1.1 Conceito de Esports.....	6
II.1.2 Tipologias de Esports	7
II.2 Os Esports enquanto desporto: diferentes perspetivas	8
II.2.1 Definição de desporto.....	9
II.2.2 Semelhanças e diferenças entre os Esports e o desporto tradicional.....	9
II.3 Principais plataformas nos <i>Esports</i>	10
II.3.1 Computador	10
II.3.2 Consolas.....	10
II.3.3 Mobile.....	11
II.4 Esports e transmissões televisivas	12
II.5 Os Esports e as federações.....	13
II.6 Os Esports e o contexto europeu	14
II.6.1 Espanha.....	14
II.6.2 Dinamarca.....	15
II.6.3 Suécia	17
II.7 Resumo do enquadramento teórico	20

III Metodologia	22
III.1 Estratégia de pesquisa	22
III.2 Método de amostragem	22
III.2.1 Caracterização da amostra	24
III.3 Desenho de pesquisa	25
III.2.1 Técnica de recolha de dados primários	27
III.4 Análise de Dados.....	31
IV Resultados	33
IV.1 Ronda 1	33
IV.1.1 Questão 1.....	33
IV.1.2 Questão 2.....	36
IV.1.3 Questão 3.....	39
IV.1.4 Questão 4.....	42
IV.1.5 Questão 5.....	43
IV.2 Ronda 2	47
IV.2.1 Questão 1.....	47
IV.2.2 Questão 2.....	50
IV.2.3 Questão 3.....	52
IV.2.4 Questão 4.....	54
IV.2.5 Questão 5.....	56
IV.2.6 Análise geral de concordância/discordância	57
V Discussão de Resultados	62
VI Considerações Finais.....	66
VI.1 Síntese da investigação	66
VI.2 Contributos da investigação	68
VI.3 Limitações e sugestões para futura investigação	69
Bibliografia.....	72
Apêndices e Anexos	78

Apêndice A - Convite à participação no estudo.....	78
Apêndice B - Guião da Primeira Entrevista.....	79
Apêndice C - Opiniões contrárias utilizadas para o guião da segunda entrevista ao Entrevistado 1.....	80
Apêndice D - Opiniões contrárias utilizadas para o guião da segunda entrevista ao Entrevistado 2.....	82
Apêndice E - Opiniões contrárias utilizadas para o guião da segunda entrevista ao Entrevistado 3.....	84
Apêndice F - Opiniões contrárias utilizadas para o guião da segunda entrevista ao Entrevistado 4.....	87
Apêndice G - Opiniões contrárias utilizadas para o guião da segunda entrevista ao Entrevistado 5.....	89
Apêndice H - Opiniões contrárias utilizadas para o guião da segunda entrevista ao Entrevistado 6.....	91
Apêndice I - Opiniões contrárias utilizadas para o guião da segunda entrevista ao Entrevistado 7.....	93
Apêndice J - Opiniões contrárias utilizadas para o guião da segunda entrevista ao Entrevistado 8.....	95
Apêndice K - Opiniões contrárias utilizadas para o guião da segunda entrevista ao Entrevistado 9.....	97
Apêndice L - Temas e subtemas da Questão 1 da Ronda 1.....	99
Apêndice M - Temas e subtemas da Questão 2 da Ronda 1.....	100
Apêndice N - Temas e subtemas da Questão 3 da Ronda 1.....	101
Apêndice O - Temas e subtemas da Questão 4 da Ronda 1.....	102
Apêndice P - Temas e subtemas da Questão 5 da Ronda 1.....	103
Apêndice Q - Temas e subtemas da Questão 1 da Ronda 2.....	104
Apêndice R - Temas e subtemas da Questão 2 da Ronda 2.....	105
Apêndice S - Temas e subtemas da Questão 3 da Ronda 2.....	106
Apêndice T - Temas e subtemas da Questão 4 da Ronda 2.....	107

Apêndice U - Temas e subtemas da Questão 5 da Ronda 2.....	108
Apêndice V - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 1 na Ronda 1.....	109
Apêndice W - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 2 na Ronda 1.....	117
Apêndice X - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 3 na Ronda 1.....	126
Apêndice Y - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 4 na Ronda 1.....	133
Apêndice Z - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 5 na Ronda 1.....	138
Apêndice AA - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 6 na Ronda 1.....	140
Apêndice BB - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 7 na Ronda 1.....	144
Apêndice CC - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 8 na Ronda 1.....	155
Apêndice DD - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 9 na Ronda 1.....	159
Apêndice EE - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 10 na Ronda 1.....	165
Apêndice FF - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 1 na Ronda 2.....	171
Apêndice GG - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 2 na Ronda 2.....	179
Apêndice HH - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 3 na Ronda 2.....	190
Apêndice II - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 4 na Ronda 2.....	202
Apêndice JJ - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 5 na Ronda 2.....	211
Apêndice KK - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 6 na Ronda 2.....	214
Apêndice LL - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 7 na Ronda 2.....	221
Apêndice MM - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 8 na Ronda 2.....	227
Apêndice NN - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 9 na Ronda 2.....	240
Anexo A - Linha Temporal dos Esports.....	246
Anexo B - Ecossistema do gaming.....	247
Anexo C - Tipologias de Esports.....	248
Anexo D - Diferentes modalidades de Esports.....	249
Anexo E - Fatores fundamentais para o sucesso, ou insucesso, competitivo de um videogame.....	250
Anexo F - Características que devem constar num desporto.....	251
Anexo G - Entraves à classificação dos Esports como um desporto para a DOSB.....	253

Anexo H - Mercados globais do gaming por segmentos	254
Anexo I - Previsão do mercado global gaming por segmentos.....	255
Anexo J - Objetivos das federações internacionais e das entidades nacionais.....	256
Anexo K - Mercado espanhol de videojogos	257
Anexo L - Mercado espanhol segundo a AEVI	258
Anexo M - Factos sobre a equipa de CSGO dos Astralis	260
Anexo N - Objetivos definidos pelo Ministério da Cultura dinamarquês.....	261
Anexo O - 6 Fases da análise temática.....	262

Índice de Figuras

Figura 1.	Linha temporal dos Esports ao longo da história.....	246
Figura 2.	Ecossistema do Gaming e dos Esports.....	247
Figura 3.	Diferentes géneros nos Esports e exemplos de videojogos que estão associados a cada género.....	248
Figura 4.	Mercados globais de jogos por segmentos.....	254
Figura 5.	Previsão do mercado global de jogos por segmentos.....	255
Figura 6.	Top 5 de países com mais ganhos nos Esports.....	14
Figura 7.	Mercado espanhol de videojogos em 2018.....	257
Figura 8.	Percentagem de resposta em ambas as rondas.....	24
Figura 9.	Fluxograma do método Delphi utilizado no estudo.....	30
Figura 10.	Gráficos de concordância e discordância aos subtemas da primeira questão da ronda 2.....	58
Figura 11.	Gráficos de concordância e discordância aos subtemas da segunda questão da ronda 2.....	59
Figura 12.	Gráfico de concordância e discordância aos subtemas da terceira questão da ronda 2.....	59
Figura 13.	Gráfico de concordância e discordância aos subtemas da quarta questão da ronda 2.....	60
Figura 14.	Gráfico de concordância e discordância aos subtemas da quinta questão da ronda 2.....	60

Índice de Tabelas

Tabela 1	24
Tabela 2	33
Tabela 3	34
Tabela 4	35
Tabela 5	36
Tabela 6	38
Tabela 7	39
Tabela 8	40
Tabela 9	41
Tabela 10	42
Tabela 11	44
Tabela 12	45
Tabela 13	46
Tabela 14	47
Tabela 15	49
Tabela 16	50
Tabela 17	52
Tabela 18	54
Tabela 19	56

Índice de Quadros

Quadro 1 Diferentes modalidades de Esports.....	249
Quadro 2 Três fatores chave para o sucesso ou para o insucesso de um videogame.....	250
Quadro 3 Sete características que devem constar num desporto.....	251
Quadro 4 Caracterização global da coorte de especialistas	23
Quadro 5 Vantagens e desvantagens do método de Delphi	26
Quadro 6 Seis fases da análise temática.....	262

Lista de Abreviaturas, Siglas e Acrónimos

ABC	American Broadcasting Company
AESF	Asian Electronic Sports Federation

AEVI	Asociación Española de Videojuegos
BR	Battle Royale
CBS	Columbia Broadcasting System
CCG	Collectible Card Games
COA	Concelho Olímpico da Ásia
COVID-19	Corona Virus Disease 2019
CSGO	Counter-Strike: Global Offensive
DGI	Danske Gymnastik- & Idrætsforeninger
DKK	Danish Krone
DOSB	Deutsche Olympische Sportbund
ESPN	Entertainment and Sports Programming Network
EU	European Union
FEPODELE	Federação Portuguesa do Desporto Eletrónico
FIFA	Fédération Internationale de Football Association
FPDE	Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos
FPF	Federação Portuguesa de Futebol
FPS	First Person Shooters
HLTV	Half-Life TV
IEM	Intel Extreme Masters
IGL	In Game Leader
INASGOC	Indonesia Asian Games 2018 Organizing Committee
LAN	Local Area Network
LCS	League of Legends Championship Series
LEC	League of Legends European Championship
LOL	League of Legends
LVP	Liga de Videojuegos Profesional
MMA	Mixed Martial Arts
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena
MVP	Most Valuable Player
NIP	Ninjas In Pijamas
OMS	Organização Mundial de Saúde
PC	Personal Computer
PES	Pro Evolution Soccer
PIB	Produto Interno Bruto
PUBG	Playerunknown's Battlegrounds
RTP	Rádio e Televisão de Portugal
RTS	Real Time Strategy
UFC	Ultimate Fighting Championship
UR	Unidades de registo
VOD	Video On Demand
WWE	World Wrestling Entertainment

I Introdução

Na última década, os *Esports* têm-se mostrado em grande ascensão onde é possível observar grandes números de visualizações nas plataformas de *streaming* online, um grande número de aficionados a videogames, mas também a entrada de grandes marcas mundiais a investir neste mercado. De uma forma simplista, os *Esports* são a vertente competitiva de videogames, ou seja, são uma parte do ecossistema do *gaming*.

Tal como no estrangeiro, os *Esports* têm crescido em Portugal e já é possível encontrar bastantes eventos de diferentes videogames, organizações a investir e a profissionalizar as suas equipas, e também a aposta de certos grupos de mídia tradicionais neste mercado.

Porém, ainda é um mercado relativamente pequeno quando comparado com outros mercados europeus, onde é difícil conseguir um futuro profissional estável, as organizações e os organizadores de eventos não conseguem grandes lucros, a maior parte dos jogadores e outros agentes não conseguem contratos que permitam uma estabilidade financeira, um seguro de trabalho, direito a férias, entre outros direitos que os trabalhadores têm acesso noutros mercados de trabalho.

Tendo em conta estes dados, tornou-se claro que era necessário um estudo com o objetivo de perceber o futuro dos *Esports* em Portugal nos próximos 5 anos pois, apesar de um mercado relativamente pequeno, encontra-se em crescimento. Já é possível encontrar mais organizações profissionais e semiprofissionais no panorama nacional, como os sAw. Os sAw são uma organização de CSGO, criada em 2020, ocupam o 23º lugar no Ranking Mundial da HLTV (HLTV, 2021), e são a única equipa portuguesa de sempre a entrar no lote das melhores 25 equipas de CSGO do mundo. Temos o primeiro jogador de *Esports* português, e também o primeiro atleta de CSGO do mundo, a ser atleta da RedBull, Ricardo “fox” Pacheco que atualmente representa a equipa dos Offset Esports (RTP Arena, 2018). Também é possível observar a aposta dos canais televisivos nos conteúdos de *gaming* e *Esports*. A RTP criou a RTP Arena em 2016, uma plataforma dedicada à transmissão das maiores competições de *Esports* nacionais e internacionais, que já se encontra disponível no canal 501 da NOS (NOS, 2020). No final de 2020, também outro canal televisivo, a SIC, lançou a sua plataforma de *gaming* e *Esports* denominada de ADVANCE (SIC Notícias, 2020).

Este objetivo primordial traduz-se na seguinte questão de pesquisa:

Quo vadis *Esports*? Onde vão estar os *Esports* em Portugal em 2025?

Esta investigação visa ainda responder a uma série de objetivos de natureza específica:

- Perceber se os *Esports* podem e/ou se irão ser considerados um desporto;
- Perceber se o mercado do *mobile gaming* será explorado pelas novas e já conceituadas desenvolvedoras de *Esports*;
- Explorar como é que o meio televisivo pode utilizar os *Esports* para criar conteúdos e quem é o principal beneficiador destes conteúdos;
- Compreender se é possível a existência de federações nos *Esports* e onde e como estas devem atuar;
- Elaborar um conjunto de recomendações que os variados agentes de *Esports* podem ter em conta, dependente da sua área de atuação, tendo em conta o contexto nacional e o de outros países europeus que são uma referência deste mercado.

A estratégia de pesquisa a utilizar nesta investigação será um Delphi que, na perspetiva de Glenn e Gordon (2009), é como uma reunião de especialistas de diferentes áreas de especialização que se concentram num tema específico, partilham opiniões até chegarem a um consenso e constroem um cenário comum possível.

A aplicação de um Delphi torna-se benéfica em situações em que o problema não possa ser resolvido com recurso a procedimentos analíticos; os especialistas escolhidos para resolver o problema tenham diferentes formações e experiências; e em que a dimensão do grupo dificulte a comunicação presencial (Thomson & Ponder, 1979).

Para levantamento de dados primários, e devido à natureza exploratória desta pesquisa, irão ser realizadas entrevistas semiestruturadas aos especialistas que aceitaram participar no presente estudo, com o intuito de explorar e recolher importantes perceções dos entrevistados sobre o várias temáticas dentro dos *Esports*.

Este estudo está dividido em 7 partes. A primeira parte refere-se à introdução, que contempla a apresentação do trabalho; a definição da questão, dos objetivos de pesquisa e dos principais métodos de pesquisa; e a estruturação da investigação.

Na segunda parte realiza-se um enquadramento teórico, que incide em 6 capítulos primordiais: os *Esports* (capítulo II.1); os *Esports* enquanto desporto (capítulo II.2); as principais

plataformas nos Esports (capítulo II.3); os Esports e as transmissões televisivas (capítulo II.4); as federações nos Esports (capítulo II.5); os Esports e o contexto europeu (capítulo II.6).

A terceira parte debruça-se sobre a metodologia de investigação, que inclui a estratégia de pesquisa, o desenho de pesquisa (com as técnicas de recolha de dados secundários e primários, respetivamente), o método da amostragem e a técnica utilizada para analisar os dados.

Na quarta parte encontra-se os resultados das duas rondas de entrevistas, onde os resultados estão divididos em cinco perguntas por ronda, bem como gráficos com o nível de concordância e discordância dos entrevistados sobre os vários subtemas.

A quinta parte baseia-se na discussão de resultados do Delphi, e na sua contraposição com o enquadramento teórico.

A sétima parte é dedicada às considerações finais, onde se encontra uma síntese global, em que se procura responder diretamente às questões de pesquisa, em que se realçam os contributos teóricos e práticos da investigação, bem como as suas limitações, e sugestões para uma futura investigação.

A presente investigação abrange o domínio da gestão desportiva relacionada com os Esports pois cada vez mais é perceptível as semelhanças entre os desportos eletrónicos e o desporto tradicional, quer nos atletas como também nos cargos de gestão das mais variadas entidades encontradas nesta área.

II Enquadramento Teórico

No enquadramento teórico iremos tentar explorar o que são os *Esports*, como é que eles se classificam, qual é o panorama dos desportos eletrónicos noutros países europeus e algumas tendências que já fazem parte do mercado, mas também as que se preveem para os próximos anos.

No primeiro capítulo poderemos encontrar o que são os *Esports*, bem como é que eles são classificados. Existem vários conceitos para os *Esports*, bem como várias modalidades que fazem parte deste conceito.

Num segundo capítulo iremos explorar várias opiniões para os *Esports* serem considerados ou não um desporto. Este é um dos temas mais abordados dentro da esfera política e federativa. São várias as razões para os *Esports* não serem considerados um desporto, assim como também existem várias razões para os mesmos serem classificados como tal. Sendo assim, é importante explorar os dois lados para perceber onde se pode trabalhar para que estes sejam considerados como um desporto tradicional.

Entender as diferentes plataformas, as consolas, computadores e o *mobile*, e como funcionam os seus mercados é um aspeto fundamental para quem trabalha, ou quer entrar, na área do *gaming* e dos *Esports*. Os valores destas plataformas no mercado vão sofrendo alterações e perceber como vão acontecer essas alterações pode permitir aos gestores tomarem decisões tendo em conta o futuro perspetivado pelas consultoras de renome. Assim, decidimos dedicar o terceiro capítulo a esta temática.

O quarto capítulo é dedicado à transmissão dos *Esports*. É cada vez mais comum, no estrangeiro e em Portugal, observarmos a conteúdo relacionado com o *gaming* e os *Esports* nos média tradicionais, porém, em Portugal ainda acontece em muita pouca quantidade. Neste capítulo vamos tentar perceber o poder das transmissões televisivas bem como o das transmissões online.

No capítulo cinco, tentamos perceber quais são os fatores positivos e negativos da existência de federações e projetos federativos no mercado dos *Esports*. Se existe quem diga que não há muito que se possa transferir dos desportos tradicionais para *Esports*, o caso das federações parece estar a ser um desses exemplos. Um dos temas menos consensual nos *Esports* é se faz

sentido haver federações nacionais e internacionais para os desportos eletrónicos. Não é uma tarefa fácil visto que os *Esports* são videojogos e cada videojogo tem um dono, uma empresa que detém a propriedade intelectual desse produto.

Para sexto e último capítulo, deixamos uma análise a mercados europeus que têm grande relevância para os *Esports* mundiais. O caso da Suécia, Dinamarca e da Espanha são exemplos de sucesso para os desportos eletrónicos. Para percebermos como é que os *Esports* estão no nosso país e como se podem desenvolver temos de olhar para o que se está a passar noutros mercados europeus e mundiais. Perceber quais são as tendências que já conseguimos encontrar no contexto internacional e perceber como e se é possível de as implementar em Portugal.

II.1 Esports

Atualmente, cada vez são menos as pessoas que nunca ouviram falar de *Esports* ou do *gaming*. Nos últimos anos, os desportos eletrónicos passaram de acontecimentos locais a grandes eventos, com torneios a atrair milhões de espectadores. Para além disso, os *Esports* começaram a integrar vários elementos ligados aos espectadores dos desportos tradicionais aos grandes eventos de *Esports* como é o exemplo das transmissões *online*, audiências físicas, analistas desportivos, prémios, patrocínios, comentadores e *casters*, ou comentadores, desportivos (Ekdahl & Ravn, 2019).

O Campeonato Mundial de League of Legends (LOL), em 2016, atraiu 21.000 espectadores ao vivo, foi transmitido por mais de 23 entidades em 18 idiomas e conquistou 47,7 milhões de espectadores únicos com um pico de audiência simultânea de 14,7 milhões de pessoas (Jenny et al., 2018). A mesma competição, mas em 2019, conseguiu 105,5 milhões de horas de audiência ao vivo no Twitch e no YouTube. A Overwatch League foi a liga mais assistida pelo público ao vivo no Twitch e no YouTube, com um total de 104,1 milhões de horas (Newzoo, 2020a).

A Newzoo, empresa de análise de dados e de mercado de jogos, *Esports* e de *mobile*, perspetivou para 2020 uma audiência global de 495 milhões de pessoas (Newzoo, 2020a). A audiência global podemos dividir em dois grupos: os adeptos de *Esports* e os espectadores ocasionais. Os adeptos de *Esports*, para a Newzoo, são definidos como pessoas que assistem a conteúdos de *Esports* profissionais mais de uma vez por mês e correspondem a 222.9 milhões da audiência global. Os restantes 272.2 milhões da audiência global são representados pelos espectadores ocasionais que são pessoas que assistem a conteúdos de *Esports* profissionais

menos de uma vez por mês. O mesmo documento da Newzoo, projeta para 2023 um crescimento de 10,4%, ou seja, uma audiência total global de 646 milhões de espectadores.

Com este crescimento ao nível da audiência nos *Esports*, também há um aumento no número de eventos e nos prémios para esses mesmos eventos. Segundo a Newzoo (2020a), em 2019, houve 885 grandes eventos que geraram 56,3 milhões de dólares em receitas de bilheteira, acima dos 54,7 milhões de dólares em 2018. Todos os anos são batidos recordes de *prize pool*¹ e em 2019 tivemos o recorde de 2018, que pertencia ao The International, campeonato mundial de Dota 2, com um *prize pool* superior a 25 milhões de dólares, a ser ultrapassado por duas vezes. A primeira competição em 2019 a ultrapassar este recorde foi a final do campeonato mundial de Fortnite que juntava duas competições, uma competição individual e outra em pares, com um *prize pool* total superior a 30 milhões de dólares (Nordmark & Heath, 2020). Esta competição ocorreu em julho de 2019, em Nova York, com Kyle “Bugha” Giersdorf, de apenas 16 anos, a arrecadar 3 milhões de euros ao vencer a final da competição individual e com David “aqua” Wang e Emil “Nyhrox” Bergquist Pedersen a dividirem o mesmo montante após vencerem a final da competição de pares de Fortnite. Apenas um mês mais tarde, em agosto, a competição mundial de Dota 2 voltou a recuperar o trono no que toca ao maior *prize pool* de sempre para uma competição de *Esports*. O The International 2019 contou com um prémio total superior a 34 milhões de euros (Esports Earnings, 2020c). Com esta disputa pelo “título” de maior evento de *Esports* de sempre o total de prémios em dinheiro em 2019 atingiu 167,4 milhões de dólares, um pequeno aumento em relação aos 150,8 milhões de 2018 (Newzoo, 2020a).

Mas o que é que são os *Esports* e porquê que, ano após ano, há cada vez mais pessoas interessadas neste mercado?

II.1.1 Conceito de Esports

Existem diversas definições de *Esports*. Após uma incessante procura decidimos escolher duas definições para os *Esports*. A primeira definição é da International Esports Federation (2019) que define os *Esports* como um desporto de competição realizado num ambiente virtual onde as capacidades físicas e mentais são exercidas para criar condições de vitória através de regras geralmente aceites. A segunda definição foi a de Szablewicz onde refere que:

“Os E-Sports envolvem vários géneros de jogos diferentes, incluindo atiradores em primeira pessoa, jogos desportivos, jogos de corridas, jogos de ação e jogos de estratégia em tempo real. Estes jogos são jogados competitivamente, quer

¹ Total de prémios a ser distribuído pelos vencedores.

individualmente, quer em pequenas equipas. Os jogos são geralmente aceites como 'E-Sports' uma vez selecionados para inclusão oficial numa competição internacional de E-Sports.” (Szablewicz, 2011, p.9).

A Newzoo, no relatório sobre o mercado dos *Esports* de 2020, explica que só considera *Esports* como competições profissionais ou semiprofissionais pois as competições amadoras têm como objetivo a participação e não o entretenimento do público e que, por isso, as competições amadoras não são tidas em conta para os relatórios do mercado da audiência dos *Esports* (Newzoo, 2020a). Através destas duas definições percebemos que uma característica fundamental nos *Esports* é a existência de competição, seja ela profissional, semiprofissional ou amadora. Podemos então afirmar que *Esports* é o nome dado à vertente competitiva do *gaming*. As competições de videojogos já é algo que existe há várias décadas, o termo “*Esports*” é que é algo recente. Através da Figura 1 presente no Anexo A temos acesso ao desenvolvimento dos *Esports* desde o seu primeiro evento.

Tal como fizemos com o conceito de *Esports*, foi feita uma pesquisa a fim de encontrar definições para o termo “*gaming*”. Segundo o site Techopedia (2018) “*gaming* refere-se a jogos eletrónicos, seja através de consolas, computadores, telemóveis ou outro meio”. Outra definição que foi encontrada foi a do Dicionário de Cambridge que define *gaming* como “atividade de jogar videojogos” (Cambridge Dictionary, 2020).

Com a Figura 2 presente no Anexo B, percebemos que os *Esports* é um pequena parte do ecossistema do *gaming*, sendo que a maior área é o cenário competitivo amador (Newzoo, 2020a).

II.1.2 Tipologias de Esports

Esports, como já vimos no capítulo anterior, é o nome dado à vertente competitiva do *gaming*. Podemos fazer uma comparação com o desporto tradicional em que o termo “desporto” é o nome de um conjunto de modalidades, que por terem certas e determinadas características, são classificadas como um desporto. Nos *Esports* podemos dizer que é igual, existem vários videojogos, várias modalidades, dentro do *gaming* mas nem todos são classificados como um *Esport*. Na Figura 3, presente no Anexo C, podemos encontrar vários géneros, ou modalidades, existentes nos *Esports* segundo Nicolas Besombes, vice-presidente da National French Esports Association.

Através do Livro Branco dos *Esports* Asociación Española de Videojuegos (2018) dividimos os principais videojogos por diversos géneros que podemos encontrar nos desportos eletrónicos: *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), *First Person Shooters* (FPS), *Battle Royale* (BR),

Collectible Card Games (CCG), *Real Time Strategy (RTS)*, *Fighting Games*, **Sport Games** e *Racing*. Cada modalidades contem vários *Esports* que podem ser encontrados no Quadro 1 do Anexo D.

Uma outra modalidade que, ano após ano, vai crescendo e que os seus videojogos começam a ganhar grandes eventos com bons *prize pools* é o *mobile*, mas iremos aprofundar este tema no capítulo II.3.3.

Estes são só alguns exemplos de videojogos que fazem parte dos *Esports*, mas são muitos mais os videojogos que não estão inseridos nesta vertente competitiva. Quando procuramos na IGN, que é um portal noticioso com foco em videojogos, pelos videojogos mais vendidos de sempre, o top 5 é constituído por (Sirani, 2020a):

1º- Tetris

2º- Minecraft

3º- Grand Theft Auto V

4º- Wii Sports

5º- Playerunknown's Battlegrounds

Destes cinco títulos apenas um é considerado um *Esport*, que é o Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) e há quem considere que o Tetris também é um *Esport*. Então quais são as características que um videojogo necessita de ter sucesso competitivamente? Gilroy (2019) considera que existem três fatores chave para o sucesso ou para o insucesso competitivo de um videojogo: Jogabilidade, Espectabilidade e Suporte (ver Quadro 2 do Anexo E para uma descrição mais detalha sobre estes três fatores chave).

II.2 Os Esports enquanto desporto: diferentes perspetivas

Um dos grandes debates no mundo dos *Esports* é se estes devem ser considerados um desporto. Existem várias semelhanças entre os dois termos, mas estas não são suficientes para haver uma unanimidade global. Para conseguirmos comparar estes dois mercados fomos procurámos definições para “desporto” e para “*Esports*”. Iremos partilhar duas definições de autores diferentes para desporto, já que o conceito de *Esports* pode ser encontrado no subcapítulo II.1.1. De seguida, iremos comparar os *Esports* com as definições de desporto para encontrarmos semelhanças e diferenças entre os dois.

II.2.1 Definição de desporto

O conceito de desporto é algo vago e existe várias definições. Segundo a Carta Europeia do Desporto (1992), entende-se por “desporto” todas as formas de atividades físicas que, através de uma participação organizada ou não, têm por objetivo a expressão ou o melhoramento da condição física e psíquica, o desenvolvimento das relações sociais ou a obtenção de resultados na competição a todos os níveis. Para Jenny, Manning, Keiper e Olich (2017) a definição de desporto tem 7 características que devem constar num desporto. Estas características são: brincar, organização, competição, perícia, fisicalidade, dimensão global, institucionalização. Através do documento mencionado anteriormente, elaboramos o Quadro 3, que se encontra no Anexo F, onde característica é explicada mais profundamente.

II.2.2 Semelhanças e diferenças entre os Esports e o desporto tradicional

De acordo com a definição de desporto de Jenny et al (2017), podemos aferir que os *Esports* se enquadram em certas dimensões como brincar, competição, organização, perícia e dimensão global. Fisicalidade e institucionalização são características não muito presentes nos *Esports* e também são os principais motivos para muitas pessoas estarem reticentes em classificar os *Esports* como um desporto. Também no Anexo F, é possível perceber melhor como é que estas dimensões estão presentes ou não nos *Esports*.

Na definição de desporto na Carta Europeia do Desporto (1992), podemos encontrar que o desporto tem por objetivo a expressão ou melhoramento da condição física e psíquica, mas nem todos os desportos têm como objetivo estas duas condições. O xadrez é um destes casos, em que a expressão ou o melhoramento da condição física não é um objetivo do desporto mas que conta com uma federação desportiva portuguesa desde 1927 (Federação Portuguesa de Xadrez, 2020) e também é considerado um desporto em outros vários países, como, por exemplo, na Alemanha. A Federação Alemã de Xadrez foi fundada em 1877 em Leipzig e tem cerca de 90.000 membros em cerca de 2.400 clubes, é membro da DOSB, ou em português Confederação Alemã de Desportos Olímpicos, e da Federação Internacional de Xadrez (Deutscher Schachbund, 2019). Mas, na Alemanha, o esforço físico não é o principal argumento para os *Esports* não serem considerados um desporto, como podemos observar mais detalhadamente no Anexo G, onde apontam o modelo de negócio e o conteúdo violento de certos *Esports* como entraves.

Na Ásia, onde os *Esports* têm estatuto elevado junto dos desportos tradicionais, o papel muda de figura. A Federação Asiática de Desportos Eletrónicos (AESF) é a única autoridade

competente para os desportos eletrónicos em toda a Ásia e é reconhecida pelo Concelho Olímpico da Ásia (COA) como tal (Asian Electronic Sports Federation, 2019).

Em 2018, a Newzoo previu que os 619 milhões de jogadores de videojogos, na China, iriam gastar, cerca de, 37,9 biliões de dólares, o que o tornaria o maior mercado de videojogos do mundo (Newzoo, 2018a). O Japão, em 2018, teria o terceiro maior mercado, com 67,8 milhões de jogadores e com valores a rondar os 19,2 biliões de dólares (Newzoo, 2018b) enquanto que a Coreia do Sul teria o quarto maior mercado mundial de videojogos, com 28,9 milhões de jogadores e valores de 5,6 biliões de dólares (Newzoo, 2018c). Com estes dados, conseguimos perceber o valor dos videojogos na Ásia, onde, nos quatro maiores mercados do mundo, encontramos 3 países asiáticos.

II.3 Principais plataformas nos *Esports*

Falar em videojogos é falar em consolas, em computadores e, mais recentemente, em *mobile*. Ao longo dos anos, as diferentes plataformas vão sendo melhoradas, devido ao avanço tecnológico, o que permite a criação de novos videojogos ou à atualização dos já existentes.

Existem três plataformas que nos permitem desfrutar dos videojogos: os computadores, as consolas e os dispositivos *mobile* (*smartphones* e *tablets*).

II.3.1 Computador

Atualmente, os *Esports* mais jogados, com mais espectadores e com maiores eventos são jogados em computador, como é o caso do LOL, CSGO, Fortnite ou Dota 2. Quando falamos em conteúdo competitivo em direto de *Esports*, bem como a análise pré e pós jogo, o top 5 de *Esports*, em 2019, com mais tempo de visualização, na Twitch, Youtube e Mixer, são todos jogados em PC: LOL, CSGO, Dota 2, Overwatch e o Hearthstone, respetivamente (Newzoo, 2020a).

Apesar dos maiores *Esports* serem jogados no PC, quando analisamos o mercado global de jogos não vemos o mesmo sucesso que o PC tem na vertente competitiva destes jogos.

Através da Figura 4 presente no Anexo H, podemos observar que a Newzoo estima que, em 2020, apenas 23% do mercado global de jogos irá pertencer aos jogos de computador.

II.3.2 Consolas

O segundo maior segmento no mercado global de jogos é o das consolas com uma percentagem no mercado global de 28% e um valor de 45.2 mil milhões de dólares (Newzoo, 2020b).

Quando falamos em consolas, as três marcas com mais sucesso são: a Sony, a Microsoft e a Nintendo. A consola mais vendida de sempre foi a Playstation 2 da Sony a atingir os 159 milhões de unidades vendidas, logo depois vem a Nintendo DS com 154 milhões de unidades vendidas e o top 3 é fechado pelo Game Boy/Game Boy Color, da Nintendo, com 119 milhões de unidades vendidas (Sirani, 2020b).

Na Figura 5, presente no Anexo I, podemos observar que é esperado um aumento do mercado de jogos para consolas que irá corresponder a 31% do mercado global em 2022 (Newzoo, 2019c).

II.3.3 Mobile

Segundo a plataforma Newzoo, o *mobile gaming* continuará a ser o maior mercado seguido das consolas e, em último lugar, os computadores (Newzoo, 2020b). Para este estudo consideramos “*mobile gaming*” o segmento dos *smartphones* mais o dos *tablets*. De salientar que, neste capítulo, muitos dos dados que iremos partilhar estão relacionados com o mercado *gaming* dos *smartphones* e não tanto o mercado dos *Esports*.

Quando falamos de utilizadores de *smartphones*, os maiores mercados mundiais são na China, Índia e Estados Unidos da América, respetivamente (Newzoo, 2019c). Segundo o Newzoo, *smartphones* são dispositivos com um tamanho de ecrã inferior a sete polegadas e um sistema operacional avançado. Um utilizador de *smartphone* é definido pelos mesmo como um indivíduo que possui o seu próprio *smartphone* e que o usa, pelo menos, uma vez por mês.

A principal razão para o mercado de jogos para *smartphones* ser tão aliciante são os três mil milhões de utilizadores de *smartphones* no mundo (Newzoo, 2019c). Neste relatório da Newzoo foi feita uma previsão das receitas globais dos jogos para *mobile*, para 2019, de 68.5 mil milhões de dólares, um crescimento de 26,7% face ao ano anterior. Para 2020 está previsto que o mercado global de jogos para *mobile* terá um valor de 77.3 mil milhões de dólares, onde 63.6 mil milhões de dólares são representados pelo mercado dos *smartphones* e 13.7 mil milhões de dólares dos *tablets* que equivalem a 49% do valor total.

No top 25 de *Esports* ao vivo assistidos na Twitch e no Youtube em 2018, encontramos 2 jogos *mobile*: Arena Of Valor e Clash Royale (Newzoo, 2019a). O parâmetro escolhido para a elaboração deste top foi conteúdo de *Esports* que incluíam assistência de jogos em direto e análises pré e pós jogo.

Um desenvolvimento que pode ter um grande impacto no *mobile gaming*, e mesmo nos *Esports* para *mobile*, é o aparecimento do 5G. O ano de 2019 marca a transição da conectividade da rede móvel ao disponibilizar aos utilizadores conexões muito mais rápidas e seguras do que as disponíveis na altura. De acordo com a Newzoo (2019c), já conseguimos observar certas marcas a lançar *smartphones* preparados para o 5G e que Japão, Alemanha e a Índia estiveram a trabalhar para executarem o lançamento do 5G no ano transato, 2020, e que a maioria dos restantes países iria procurar implementar este serviço a nível nacional até 2025.

Uma das principais barreiras do *mobile gaming* é conseguir traduzir o número de utilizadores de *smartphones* em receitas. De acordo com o Global Games Market Report (2020b), é muito difícil convencer os utilizadores de dispositivos *mobile* a gastarem dinheiro nos jogos para esses dispositivos e, por isso, apenas 38% de 2,8 mil milhões de jogadores de *mobile* irão pagar por jogos em 2020.

II.4 Esports e transmissões televisivas

Existem alguns *Esports* que têm transmissão televisiva. Em março de 2019, o canal ABC transmitiu a final da Fase 1 da Overwatch League, num sábado à tarde (Bogage, 2019). Segundo o mesmo site, a Disney, no verão de 2018, adquiriu direitos de transmissão da Overwatch League para as competições serem exibidas na ABC, ESPN, Disney XD e nos seus serviços de *streaming*.

Em Portugal, a terceira edição da Supertaça da FPF eSports, competição de FIFA, foi disputada no Estádio do Algarve e transmitida no Canal 11 (Federação Portuguesa de Futebol, 2019). Quando falamos em canais de broadcast tradicionais, a RTP criou uma plataforma *online*, a RTP Arena, destinada a transmissão e divulgação de campeonatos nacionais e internacionais de *Esports*.

Os fãs de *Esports* assistem televisão tradicional, sendo que apenas 4% assistem exclusivamente televisão *online*. Esta audiência regista uma média de 1 hora e 34 minutos nos seus televisores por dia, embora isto esteja 20 minutos atrás da média da *internet*. Os fãs dos desportos eletrónicos estão a gastar mais 10 minutos por dia a ver televisão *online* do que o utilizador médio da *internet* (Global Web Index, 2019).

Através destas informações conseguimos perceber que a comunidade de *Esports* se encontra, na sua grande maioria, nas plataformas digitais. Estas plataformas ligam grupos diferentes de indivíduos e transformam uma atividade de nicho numa principal forma de entretenimento.

De acordo com Adgate (2020), bastantes canais dos média tradicionais têm transmitido *Esports*, incluindo ESPN2, ESPNU, ESPN Deportes, DisneyXD e que, em 2017, a CBS transmitiu Candy Crush Saga em horário nobre e teve uma média de quatro milhões de espectadores.

Será que nós próximos anos os média tradicionais vão apostar na transmissão de *Esports*? Será que os *Esports* vão apostar na sua transmissão através dos média tradicionais, para além dos meios de transmissão *online*?

II.5 Os Esports e as federações

Com o passar dos anos, cada vez se ouve mais as palavras “federação” e “*Esports*” na mesma frase. Nos desportos tradicionais é fundamental a existência de uma entidade federativa que estabeleça regras para o bom funcionamento de uma modalidade. Segundo o Diário da República (Decreto-Lei n.º 248-B/2008, 2008), no Artigo 2º diz que:

“As federações desportivas são as pessoas coletivas constituídas sob a forma de associação sem fins lucrativos que, englobando clubes ou sociedades desportivas, associações de âmbito territorial, ligas profissionais, se as houver, praticantes, técnicos, juízes e árbitros, e demais entidades que promovam, pratiquem ou contribuam para o desenvolvimento da respetiva modalidade, preenchem, cumulativamente, os seguintes requisitos:

- a) Se proponham, nos termos dos respetivos estatutos, prosseguir, entre outros, os seguintes objetivos gerais:
 - i) Promover, regulamentar e dirigir a nível nacional a prática de uma modalidade desportiva ou de um conjunto de modalidades afins ou associadas;
 - ii) Representar perante a Administração Pública os interesses dos seus filiados;
 - iii) Representar a sua modalidade desportiva, ou conjunto de modalidades afins ou associadas, junto das organizações desportivas internacionais, bem como assegurar a participação competitiva das seleções nacionais;”
- b) Obtenham o estatuto de pessoa coletiva de utilidade pública desportiva.”

No caso dos *Esports*, sendo estes propriedade intelectual de uma empresa, é complicado atribuir a regulação a uma entidade federativa que não a empresa que criou e comercializa este produto.

Ainda assim, é cada vez mais comum observarmos o aparecimento de entidades denominadas de “federações” nesta área como a Global Esports Federation, a International Esports Federation e a European Esports Federation. Quando falamos no panorama nacional, embora não exista uma entidade federativa aprovada pelo governo português, existem duas associações que lutam por esse estatuto, a FPDE e a FEPODELE, e existe uma secção de *Esports* criada pela Federação Portuguesa de Futebol. No Anexo J está descrito os objetivos destas federações internacionais e bem como as das entidades nacionais.

II.6 Os Esports e o contexto europeu

Segundo o Esports Earnings (2020b) apenas dois países europeus fazem parte do top 5 de países com mais ganhos nos *Esports*: a Suécia e a Dinamarca. Segundo esta página web, "as fontes incluem artigos noticiosos, posts em fóruns, tópicos de reportagens ao vivo, entrevistas, declarações oficiais, bases de dados fiáveis, VODs e outras fontes acessíveis ao público que preservam informação histórica".






1.		United States	\$150,100,186.54	17556 Players
2.		China	\$111,227,511.15	4505 Players
3.		Korea, Republic of	\$91,873,848.88	3955 Players
4.		Sweden	\$38,401,720.34	2534 Players
5.		Denmark	\$36,616,643.76	1538 Players

Figura 6. Top 5 de países com mais ganhos nos *Esports*. Fonte: <https://www.esportsearnings.com/countries>.

Através deste ranking, decidimos procurar mais informações sobre os mercados de *Esports* na Suécia e na Dinamarca para tentar perceber o sucesso destes países nesta área.

Para além da Suécia e da Dinamarca, e por estes terem um tamanho populacional aproximado e inferior, respetivamente, decidimos estudar um país europeu que tivesse uma população superior a Portugal. O país escolhido foi a Espanha, não só por ter um tamanho populacional bastante superior, mas também por ser um país geograficamente próximo a Portugal e por demonstrar um crescimento interessante nos últimos anos em relação aos *Esports*.

II.6.1 Espanha

É notório o elevado crescimento que a Espanha teve nos últimos anos no que respeita aos *Esports*. Não é preciso procurar muito para conseguirmos comprovar que a profissionalização dos *Esports* em Espanha é bastante superior à que encontramos no cenário nacional.

De acordo com a Figura 7, exibida no Anexo K, o mercado espanhol de videojogos, em 2018, obteve 2 mil milhões de dólares em receitas de videojogos, fazendo deles o nono maior mercado de videojogos do mundo com 24.6 milhões de jogadores (Newzoo, 2018d).

Num artigo, Janto Gonzalez, no portal Medium.com, refere que:

“o cenário de marcas no território dos *Esports* é muito variado e, embora o setor de TI continue sendo a maioria, graças à entrada de novos anunciantes de setores como o de

alimentos, bebidas ou automóvel, em 2019, 56% das marcas que apostaram neste território em Espanha não são endémicas” (Gonzalez, 2019).

Conseguimos perceber que o mercado espanhol está a ser bastante aliciante para marcas que não fazem parte do mercado *gaming* ou dos *Esports*, mas que assumem esta área como uma boa aposta.

Para percebermos melhor o contexto espanhol em relação ao *gaming* e aos *Esports* pesquisámos relatórios estatísticos onde fosse possível obter dados sobre o mercado em Espanha.

Um dos relatórios que encontramos foi o Livro Branco dos Esports em Espanha, publicado pela AEVI. O objetivo deste livro branco é auxiliar a compreensão da vertente competitiva de videojogos (Asociación Española de Videojuegos, 2018). Apesar de não existirem documentos com dados portugueses oficiais, a partir da afirmação de atletas e de dirigentes de organizações portuguesas, Portugal não detém muitas equipas profissionais, enquanto que Espanha, em 2019, contava com cerca de 600 trabalhadores e 250 jogadores profissionais (Asociación Española de Videojuegos, 2020b). No Anexo L encontramos mais dados sobre o mercado espanhol, segundo documentos da AEVI.

II.6.2 Dinamarca

Quando falamos em *Esports*, um dos países que vem logo à memória é a Dinamarca. Um país com nomes incontornáveis no que toca aos *Esports*, sejam organizações, sejam jogadores ou organizadores de eventos.

II.6.2.1 Counter-Strike: Global Offensive (CSGO)

Este sucesso não é limitado a um *Esport* em específico, é um êxito que está ligado aos maiores *Esports* atuais. Quando falamos no CSGO, falamos nos Astralis. Trata-se de uma organização dinamarquesa que detém um *lineup* dinamarquês e que é apelidada por grande parte das pessoas, quer estejam ligadas à área quer sejam apenas entusiastas, como a “melhor equipa de CSGO de sempre”. A equipa é formada por Peter “dupreeh” Rasmussen, Lukas “gla1ve” Rossander, Nicolai “device” Reedtz, Emil “Magisk” Reif, Andreas “Xyp9x” Højsleth e pelo treinador Danny “zonic” Sørensen.

Esta equipa conseguiu o feito inédito de conquistar três *Majors* consecutivos, sendo que a organização Astralis conquistou, para além destes três, mais um Major, a ELeague Major Atlanta 2017. Um Major é a maior competição mundial de CSGO e acontece duas vezes por ano. Este torneio tem um *prize pool* de 1 milhão de euros.

No Anexo M encontramos vários factos sobre o domínio dos Astralis no CSGO para além das vitórias nos Majors.

Segundo o site Esports Earnings (2020a), quatro jogadores dos Astralis já arrecadaram mais de 1,5 milhões de dólares em prémios e apenas um jogador arrecadou menos que esse valor, Emil “Magisk” Reif já conseguiu angariar pouco mais de 1 milhão de dólares.

II.6.2.2 League of Legends (LOL)

No caso do LOL, as duas LEC de 2019 e as de 2020, Spring e Summer Split, foram ganhas pelos G2 Esports, uma organização de origem espanhola, mas com um lineup de LOL internacional e onde figuram duas figuras incontornáveis do videojogo. Rasmus "Caps" Borregaard Winther e Martin "Wunder" Hansen são dois jogadores dinamarqueses que têm vindo a conquistar vários títulos e boas prestações nas competições internacionais de LOL. O atleta Caps já é dos melhores jogadores do mundo com apenas 20 anos e foi o primeiro jogador europeu a ganhar dois prémios de MVP seguidos por equipas diferentes, na EU LCS Summer 2018 pelos Fnatic e na LEC Spring 2019 pelos G2 Esports (Liquipedia, 2020b).

Para além destes 2 jogadores, Mads "Broxah" Brock-Pedersen também é um nome bastante conhecido no cenário de LOL mundial. Neste momento compete pela organização norte americana Team Liquid. Atrás de Caps, Broxah é o segundo atleta dinamarquês de LOL com mais dinheiro arrecadado através de prémios, um valor superior a 400 mil dólares (Esports Earnings, 2020e).

II.6.2.3 Dota 2

No Dota 2 também é um jogadores dinamarquês que tem um grande destaque dentro desse *Esports*. Johan "N0tail" Sundstein é o nome do jogador dinamarquês de 26 anos que atua pelos OG, uma das maiores organizações mundiais dentro do Dota 2. Este jogador é o capitão de equipa, é quem toma as decisões dentro do jogo, o chamado IGL e já conta com inúmeros trofeus na sua carreira. Quando falamos de Dota 2 falamos no maior torneio de *Esports*: The International. Este torneio é o evento com maior *prize pool*, em 2018 foi superior a 25 milhões de dólares e em 2019 foi superior a 34 milhões, e com maior prestígio dentro da modalidade (Liquipedia, 2020h). N0tail é bicampeão desta competição, vencendo em 2018 e em 2019, e é, destacadamente, o jogador dinamarquês de Dota 2 com mais dinheiro ganho através de prémios, com um valor quase a chegar aos 7 milhões de dólares.

II.6.2.4 Esports e o governo dinamarquês

Quando falamos nos três maiores *Esports* do momento (o CSGO, o LOL e o Dota 2), os *Esports* com mais visualizações, com maiores *prize pools*, com maior prestígio, temos sempre representado a Dinamarca. Mas de onde vem este sucesso? Como é que um país com, aproximadamente, 5 milhões de habitantes consegue ter tanto sucesso nos desportos eletrónicos?

São perguntas com várias respostas, mas o que conseguimos observar na Dinamarca que não encontramos em outros países europeus é a aposta do governo nos *Esports*. Num relatório elaborado pelo Ministério da Cultura dinamarquês, denominado de Estratégia Nacional para os Esports (2019), podemos encontrar uma contextualização dos *Esports* e o panorama dinamarquês nos desportos eletrónicos.

Em 2017, que foi o primeiro ano em que a DGI calculou o número de jogadores de *Esports* em associações voluntárias, havendo 68 associações ativas com mais de 2.100 membros e, em 2018, a DGI contabilizou 138 associações que ofereciam Esports com aproximadamente 4.900 membros (Ministry of Culture Denmark, 2019).

O mesmo relatório dá conta que o governo dinamarquês lançou um esforço estratégico com um pool de 10 milhões de DKK (coroa dinamarquesa), um valor superior correspondente a 1.3 milhões de euros, de 2019 a 2022 para dar algum impulso a projetos que reforçarão a posição da Dinamarca como líder de Esports e darão um foco maior aos desportos eletrónicos em todo o país.

O ministério da cultura dinamarquês criou um painel com vários especialistas para definirem várias recomendações atingir um conjunto de objetivos. Estes podem ser encontrados no Anexo N.

II.6.3 Suécia

A Suécia é outro país europeu com grande destaque dentro do mundo dos *Esports*. Com uma quantia monetária superior a 38 milhões de dólares através de prémios, segundo a Esports Earnings (2020b), a Suécia é o quarto país de mundo com maiores lucros nos *Esports*, sendo apenas ultrapassada pelos Estados Unidos da América, China e República da Coreia, também conhecida por Coreia do Sul, respetivamente.

Se nos lembramos da Dinamarca e de jogadores dinamarqueses quando falamos de *Esports*, quando falamos em organizações de Esports existe uma sueca que nos vem logo à memória: os Fnatic e os Ninjas In Pijamas.

Fundada em 2004, os Fnatic são uma organização de *Esports* com enorme sucesso na última década, ganhando mais de 200 campeonatos em 30 jogos diferentes (Fnatic, 2020).

II.6.3.1 Counter-Strike: Global Offensive

Os Astralis, no CSGO, são considerados por muita gente como a melhor equipa de sempre, face ao sucesso que obtiveram com o sexteto em cima mencionado desde 2018, mas antes deste *lineup* eram os Fnatic que eram considerados como tal. Aliás, se ainda não existe uma opinião consensual em relação a quem teve a melhor equipa de sempre no CSGO, a disputa está entre os Astralis, os Fnatic, Ninjas In Pijamas e os Virtus.pro.

Desde 2014 que o plantel de CSGO dos Fnatic é sueco. O core de jogadores Jesper “JW” Wecksell, Robin “flusha” Rönquist, Olof “olofmeister” Kajbjer e Freddy “KRIMZ” Johansson, que representaram os Fnatics durante vários anos, é considerado como uma das melhores equipas da história do CSGO (Liquipedia, 2020c).

Para além dos Astralis, são a única equipa com mais do que duas vitórias em Majors, com três vitórias, e foram a primeira equipa de CSGO vencer dois Majors seguidos.

Outro plantel que é considerado por muitos como a melhor equipa de sempre de CSGO são os NIP. Os NIP são uma organização sueca fundada em 2000 por Tommy “Potti” Ingemarsson and Tootzi e são reconhecidos como uma das marcas de desporto electrónico profissional mais reconhecidas do mundo, mais notoriamente pela sua história no CSGO (Ninjas In Pijamas, 2020).

O lineup formado por Patrik “f0rest” Lindberg, Christopher “GeT_RiGhT” Alesund, Richard “Xizt” Landström, Adam “friberg” Friberg e Robin “Fifflaren” Johansson escreveu o nome dos NIP na história do CSGO. De setembro de 2012 a abril de 2013, este lineup dos NIP manteve-se invicto em jogos em LAN, ou seja, jogos jogados presencialmente. Foram 87 jogos presenciais sem perder até que apareceram os Virtus.Pro, com kUcheR, AdreN, ANGE1, Dosa e Fox, que os venceu (Liquipedia, 2020d).

Os Ninjas In Pijamas apenas têm um Major ganho, venceram a ESL One Cologne em 2014, mas contam com inúmeras vitórias em outros torneios internacionais, fazendo deles uma das melhores equipas de sempre no CSGO.

II.6.3.2 League of Legends

Em relação ao LOL, os Fnatic também são uma das organizações mundiais com mais sucesso na modalidade. Neste momento contam com um plantel europeu e apenas com um jogador sueco, Martin “Rekkles” Larsson. Rekkles, de 24 anos, é um dos jogadores europeus mais conceituados mundialmente.

Empatado com Mancloud como o jogador que mais eliminou adversários durante toda uma divisão europeia da LCS, atual LEC, com 167 mortes em 28 jogos na fase de grupos da EU LCS Summer Split 2014 e regista menos mortes durante toda uma divisão LCS, 27 mortes em 28 jogos na fase de grupos da mesma competição (Liquipedia, 2020f).

Tal como Caps, Rekkles também conta com várias vitórias nos campeonatos europeus de LOL.

II.6.3.3 Dota 2

S4, Zai e pieliedie são três *nicknames* que são conhecidos pela grande maioria das pessoas ligadas ao Dota 2.

Gustav "s4" Magnusson é um jogador profissional sueco de Dota 2 que é atualmente o capitão da equipa Alliance (Liquipedia, 2020g). Segundo este site, este jogador sueco conta com várias vitórias em torneios internacionais, incluindo o evento mais consagrado da modalidade The International em 2013. É o jogador sueco que mais lucrou com prémios, pouco mais de 2.5 milhões de dólares (Esports Earnings, 2020d).

Outro jogador bastante conhecido no meio do Dota 2 é Ludwig "zai" Wåhlberg, um jogador sueco que atualmente representa os Team Secret (Liquipedia, 2020i). Ao contrário de s4, nunca conseguiu uma vitória no The International, mas soma várias chegadas ao top 4 da competição, para além de vitórias em outros torneios internacionais importantes. Aparece logo após s4 no Esports Earnings (2020d) como o segundo jogador sueco com mais receitas de prémios com um valor um bocado inferior a 2.5 milhões de dólares.

Para acabar o top 3, temos Johan "pieliedie" Åström que, até à data, representa a organização norte americana Cloud9 (Liquipedia, 2020e). Tal como zai, pieliedie não conta com nenhuma vitória no The International, mas não é por essa razão que passa a ser menos conceituado que os outros dois jogadores suecos em cima mencionados. Com bastantes torneios internacionais ganhos, ou alcançando uma fase mais adiantada da competição, faz com que seja uma referência sueca no Dota 2 e, segundo o Esports Earnings, 2020d), o terceiro jogador sueco com mais lucro recebido nos Esports, com um valor quase a alcançar o 1 milhão de dólares.

II.7 Resumo do enquadramento teórico

O enquadramento teórico permitiu clarificar certos temas que são muito debatidos no mundo dos *Esports*, bem como perceber como é o panorama internacional. Para além de percebermos como os *Esports* funcionam, precisamos de perceber o que são os *Esports* e como é que eles estão divididos. Os *Esports*, ou desportos eletrónicos, de uma forma resumida, são a vertente competitiva do *gaming* e contém inúmeras modalidades (MOBA, FPS, BR, CCG, RTS, *fighting games*, *sports games*, *racing*, entre outras).

Depois de sabermos o que são e como estão divididos, encontramos algumas semelhanças com os desportos tradicionais. Assim, o próximo objetivo foi perceber o que é o desporto e que semelhanças e diferenças obtemos quando comparamos estas duas áreas. Jenny et al. (2017) define sete características necessárias no desporto: brincar, haver organização e competição, necessitam de perícia, ter uma dimensão global, fisicalidade e a institucionalização. Sublinha-se que os últimos dois são características/atributos que podem ser usadas por quem defende que os *Esports* não devem ser considerados um desporto.

Decorrente disto, procurou-se explorar as plataformas utilizadas nos videojogos. Os principais *Esports*, aqueles que têm maior número de espectadores e que têm os maiores eventos, são jogados no PC, mas, quando olhamos para o mercado global dos videojogos vemos que a plataforma com a maior fatia, é o *mobile*. Aliás o mercado com os maiores *Esports*, o PC, está em terceiro lugar, superado pelas consolas, em segundo lugar, e pelo *mobile*. Através destes dados, decidimos perceber junto dos especialistas se os números do mercado *mobile* serão aliciantes para as produtoras de videojogos, especialmente para as empresas que desenvolveram os principais *Esports*.

Quando procurávamos por dados sobre os temas em cima mencionados, compreendemos que os *Esports* eram transmitidos em plataformas online, como a Twitch e o Youtube, mas também encontrávamos exemplos de transmissões televisivas de competições ou conteúdos relacionados com os *Esports*. Assim, decidimos pesquisar mais sobre este tema e identificamos que existem diversas competições de *Esports*, principalmente no estrangeiro, com transmissão em canais televisivos. Em Portugal também já tivemos exemplos disso, com a Supertaça da FPF eSports a ser transmitida no Canal 11. Ainda assim é bastante raro os canais televisivos portugueses apostarem na transmissão de competições de *Esports*.

Através das semelhanças e das diferenças dos *Esports* com o desporto tradicional, encontramos que uma das características que encontrávamos nos desportos tradicionais que não era comum

aos *Esports* era a institucionalização, não haver uma entidade que regule e controle a estrutura competitiva dos *Esports*. Uma das razões para isso acontecer é que, ao contrário dos desportos tradicionais, cada *Esport* é desenvolvido por uma empresa, empresa essa que detém a propriedade intelectual sobre esse videogame. Se é a empresa que decide como é que o seu jogo é jogado e como é que são as competições do mesmo, é difícil haver uma entidade independente que controle isso. Apesar deste fator, observamos o aparecimento de várias entidades nacionais e internacionais com o objetivo de estabelecer certas medidas para o bom funcionamento dos *Esports*.

Finalmente, decidimos procurar como é que são tratados os *Esports* noutros países europeus. Entender como os principais países europeus trabalham nos *Esports* é bastante importante para percebermos o que podemos recriar em Portugal para o crescimento do mercado português. Decidimos estudar os casos da Suécia, Dinamarca e da Espanha. Espanha, um país com um número superior a 40 milhões de habitantes, teve um enorme crescimento do seu mercado nos últimos anos, colocando o mesmo, em 2018, como o nono maior mercado de *Esports* do mundo. É fácil encontrarmos exemplos de sucesso da Suécia e da Dinamarca nos *Esports*. Sejam eles atletas ou organizações, são sem dúvida duas referências mundiais. No CSGO, as melhores organizações ou *lineups* da história do videogames têm elementos suecos e dinamarqueses. No LOL e no Dota 2 é igual, estes dois países estão marcados na história dos videogames pelo sucesso dos seus jogadores e organizações.

III Metodologia

Neste capítulo é apresentada a metodologia utilizada para conduzir a investigação. É descrito o planeamento específico que conduziu a investigação, nomeadamente ao nível da definição da informação recolhida, das fontes a utilizar e de que forma foram utilizadas.

III.1 Estratégia de pesquisa

Existem duas possíveis estratégias de pesquisa, a qualitativa e a quantitativa. Para compreendermos melhor estas duas estratégias, utilizamos uma frase de Archilochus, um poeta grego: "A raposa sabe muitas coisas, mas o ouriço sabe uma grande coisa" é uma frase que, segundo Thomas e Magilvy (2011), é uma metáfora utilizada para descrever, de uma forma simples, as diferenças entre uma investigação quantitativa e qualitativa. Segundo os mesmos autores, a investigação e análise quantitativa é como a raposa: o objetivo é recolher informação rapidamente a partir de uma variedade de pontos de dados. As raposas tendem a cobrir muito terreno (generalidade), o que significa que os resultados da investigação ou conclusões de uma população de amostra podem ser alargados para se aplicarem à população em geral. Por outro lado, os ouriços (investigadores qualitativos) tendem a concentrar a sua atenção na profundidade, identificando um único fenómeno. O objetivo da investigação qualitativa não é generalizar a outros temas ou cenários, mas explorar profundamente um fenómeno ou experiência específica sobre a qual construir mais conhecimento ou desenvolver uma prática mais centrada no paciente e sensível aos participantes da investigação (Thomas & Magilvy, 2011).

De acordo com a natureza do estudo, a estratégia/método de pesquisa qualitativo foi determinado pelo tema de estudo e pela questão de partida, sendo ele: "Como vão estar os *Esports* em Portugal em 2025".

III.2 Método de amostragem

O número de especialistas que deve constituir um painel varia consoante os autores. Para Linstone e Turoff (2002) o painel deverá ter entre dez e cinquenta especialistas, mas para Gordon (1994) deverá ser entre quinze e trinta e cinco elementos.

Os peritos participantes são geralmente de quadros superiores ou intermédios com responsabilidades e experiência na área de estudo (Mallen et al., 2010). Uma boa escolha de especialistas irá maximizar a qualidade das respostas e, conseqüentemente, a credibilidade dos resultados do estudo Nworie (2011). Para Powell (2003), devido ao painel ser constituído por especialistas, não são estatisticamente representativos.

No presente estudo, após uma extensa procura de especialistas das diferentes áreas relacionadas com os Esports, foi reunida numa lista os nomes dos especialistas que consideramos acrescentar valor ao estudo. Essa lista foi composta por 43 especialistas que foram convidados a fazer parte do Delphi. Desses 43, apenas 10 pessoas aceitaram participar no estudo.

No Quadro 4 encontramos a caracterização global da coorte de especialistas que foram entrevistados para o presente estudo.

Quadro 4
Caraterização global da coorte de especialistas.

Entrevistado	Nome Completo	Função/cargo	Género	Logo da Empresa	Idade
1	Daniel de Sousa Rodrigues	Gestor de Produto RTP Arena	Masculino		32
2	João Pedro Brito Cício de Carvalho	Diretor Geral Inygon	Masculino		34
3	Hugo André Carvalho Pereira	Editor da FraglÍder	Masculino		25
4	Carlos da Cunha Martins	Gestor de Produto Master League Portugal/E2Tech	Masculino		29
5	Luís Filipe Arantes	CEO Offset Esports	Masculino		56
6	Cristiano Filipe Santos Pereira	Ex manager /Organizador de eventos mobile	Masculino		28
7	Luís Filipe de Sousa e Silva	Equipa técnica Seleção Portuguesa de Overwatch	Masculino		34
8	Reinaldo Manuel Lopes Dias Ferreira	Vice-presidente FPDE	Masculino		54
9	Ricardo Jorge Neves de Sousa	Produtor Master League Portugal/E2Tech	Masculino		23
10	João Ferreira	Fotógrafo Esports	Masculino		33

Fonte: Elaboração própria

III.2.1 Caracterização da amostra

Decidimos realizar uma descrição detalhada da amostra pois os resultados obtidos podem ser influenciados através dessas características. Desta forma, conseguiu-se criar mais elementos para a relação e a interpretação dos resultados.

Na primeira ronda de entrevistas, foram realizadas entrevistas aos 10 especialistas. Para a segunda ronda, entramos em contacto com os mesmos 10 especialistas que responderam ao primeiro questionário onde 9 deles concordaram em responder à segunda ronda de entrevistas e apenas 1 decidiu abandonar o estudo, como podemos observar na Tabela 1.

Tabela 1
Respostas dos entrevistados a cada ronda.

Entrevistados	Respostas	
	Ronda 1	Ronda 2
1	✓	✓
2	✓	✓
3	✓	✓
4	✓	✓
5	✓	✓
6	✓	✓
7	✓	✓
8	✓	✓
9	✓	✓
10	✓	✗

Resposta: ✓
Sem resposta: ✗

Fonte: Elaboração própria

Na Figura 8, é possível observar a percentagem de especialistas que responderam a cada ronda de entrevistas.



Figura 8. Percentagem de resposta em ambas as rondas. Elaboração própria.

Os 10 elementos do painel são representativos do género masculino, representando uma homogeneidade em relação a esta característica. A falta de elementos do género feminino no painel prende-se ao facto da percentagem de mulheres nos *Esports* ser bastante reduzida quando comparada com a dos homens.

As maiores limitações da amostra, referiu-se ao facto de não incluir nenhum representante feminino, nenhum atleta e nenhuma marca que aposta no mercado dos *Esports* em Portugal.

III.3 Desenho de pesquisa

O desenho de pesquisa traduz a “especificação de métodos e procedimentos para adquirir a informação necessária à estruturação e resolução de um determinado problema” (Green et al., 1988). Este deve ainda “tornar um problema pesquisável, definindo o estudo de um modo que permita produzir respostas específicas a perguntas específicas” (Oppenheim, 1992).

O plano de pesquisa escolhido para este estudo foi o método de Delphi pois percebemos que não existia discussão entre os variados agentes de *Esports* portugueses e que essa discussão era fundamental para existir uma aglomeração de ideias provenientes dos vários setores deste mercado. Para Nowack, Endrikat e Guenther (2011), um Delphi é constantemente utilizado para gerar contributos para o planeamento de cenários, uma vez que produz soluções criativas, objetivas e credíveis para problemas na ausência de evidência empírica. O Delphi é como uma reunião de especialistas de diferentes áreas de especialização que se concentram num tema específico, partilham opiniões até chegarem a um consenso e constroem um cenário comum possível (Glenn & Gordon, 2009). As informações fornecidas pelos especialistas nas entrevistas, são partilhadas de forma anónima. Como o número de inquiridos é normalmente pequeno, os Delphis não produzem resultados estatisticamente significativos, representam sim a síntese da opinião do grupo particular (Gordon, 1994). Segundo o mesmo autor, o valor do método Delphi reside nas ideias que ele gera.

Normalmente, o Delphi passa por quatro fases distintas. A primeira fase é caracterizada pela exploração do assunto em discussão, onde cada indivíduo contribui com informações adicionais que considera pertinentes para a questão. A segunda fase envolve o processo de alcançar uma compreensão de como o grupo vê a questão (ou seja, onde os membros concordam ou discordam e o que eles querem dizer com termos relativos como importância, conveniência ou viabilidade). Se houver discordância significativa, isso é explorado na terceira fase para trazer para fora as razões subjacentes para as diferenças e, possivelmente, para avaliá-las. A última

fase, no final da avaliação, ocorre quando a avaliação foi realizada para consideração (Linstone & Turoff, 2002).

A aplicação de um Delphi seria benéfico em situações onde o problema não pudesse ser resolvido com recurso a procedimentos analíticos, os especialistas escolhidos para resolver o problema tivessem diferentes formações e experiências e onde a dimensão do grupo dificultasse a comunicação presencial (Thomson & Ponder, 1979).

Segundo Landeta (2006), um Delphi é completamente válido num contexto em que a velocidade da mudança significa que o futuro depende cada vez menos do passado e mais da vontade dos agentes do presente, como podemos observar nos Esports com os contantes desenvolvimentos tecnológicos.

Através do trabalho publicado de Fink-Hafner, Dagen, Doušak, Novak e Hafner-Fink (2019) foi elaborado o Quadro 5 com as vantagens e desvantagens da utilização do método de Delphi.

Quadro 5
Vantagens e desvantagens do método de Delphi

Vantagens	Desvantagens
<ul style="list-style-type: none"> • Evitar confrontos entre os especialistas; 	<ul style="list-style-type: none"> • Falta de orientação e de normas acordadas universalmente sobre a interpretação e análise dos resultados bem como na seleção dos participantes;
<ul style="list-style-type: none"> • Ligar conhecimentos e áreas de acordo/desacordo; 	<ul style="list-style-type: none"> • É um método bastante demoroso e trabalhoso, tanto para os investigadores como para os participantes, o que pode explicar a vulnerabilidade a desistências;
<ul style="list-style-type: none"> • Não exige uma proximidade ou entrevistas cara a cara, o que permite o pensamento independente dos peritos; 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização de pagamentos ou persuasão moral para convencer os participantes pode traduzir-se em resultados parciais;
<ul style="list-style-type: none"> • Permite o anonimato, que incentiva a honestidade, criatividade e reduz o risco de os resultados serem influenciados negativamente pelas dinâmicas de grupo; 	<ul style="list-style-type: none"> • O anonimato pode também ser uma desvantagem pois pode resultar na falta de propriedade de ideias;
<ul style="list-style-type: none"> • Através do feedback, os especialistas podem enriquecer a sua visão com dados empíricos ou pressupostos teóricos, permitindo corrigir qualquer equívoco; 	<ul style="list-style-type: none"> • Como a amostra são especialistas, é difícil generalizar os resultados para uma população mais vasta;
<ul style="list-style-type: none"> • Permite a comunicação de um grupo livre de constrangimentos geográficos; 	<ul style="list-style-type: none"> • Sobre a qualidade do feedback fornecido, a análise das respostas é responsabilidade do investigador e pode ser considerada uma desvantagem;
<ul style="list-style-type: none"> • A flexibilidade e a reflexividade do método permitem aos investigadores 	<ul style="list-style-type: none"> • As respostas dos especialistas podem não ser totalmente verdadeiras pois podem estar em contacto uns com os outros;

adaptar a técnica ao contexto da investigação;	
<ul style="list-style-type: none"> • O Delphi tem legitimidade e aptidão para resolver problemas bastante complexos; 	
<ul style="list-style-type: none"> • O Delphi é flexível e adequado quando existe um conhecimento incompleto dos fenómenos, especialmente quando o objetivo é melhorar a compreensão dos problemas, oportunidades ou soluções, ou para desenvolver previsões; 	
<ul style="list-style-type: none"> • O Delphi é apropriado para explorar áreas onde existe controvérsia, a falta de debate e de clareza; 	

Fonte: Adaptado de “*Delphi Method: Strengths and Weaknesses*” de D. Fink-Hafner, T. Dagen, M. Doušak, M. Novak e M. Hafner-Fink, 2019, *Metodološki Zvezki*, 16(2).

III.2.1 Técnica de recolha de dados primários

Os estudos que utilizam o Delphi envolvem a utilização de participantes especialistas anónimos que respondem a questionários apresentados em várias iterações como "cada ronda assenta na ronda anterior" (Costa, 2005). Para haver uma comunicação estruturada, é necessário haver um grau de anonimato nas respostas individuais (Linstone & Turoff, 2002).

A procura de potenciais participantes pode ser conduzida através de recomendações de universidades ou centros de investigação, autores reconhecidos de publicações sobre o tema em estudo e através da cadeia de contactos dos investigadores (Renzi & Freitas, 2015). Para o presente estudo, vários especialistas foram contactados para participarem no presente estudo e os que responderam afirmativamente foram selecionados para o painel. De referir que todos os entrevistados desempenham funções nos vários setores dos *Esports*.

Neste caso, após uma extensa pesquisa acerca dos *Esports*, tanto a nível nacional como global, foram determinados os temas que seriam abordados na primeira ronda de entrevistas. O guião da primeira ronda de entrevistas era composto por 5 temas e cada tema tinha várias perguntas e sub-perguntas (ver Apêndice B). O objetivo desta primeira ronda de entrevistas era perceber a opinião de cada especialista sobre temas, que no entender do investigador e com base na literatura, importantes para o estudo. O guião desta ronda foi submetido a uma apreciação prévia, por parte do orientador da dissertação.

O primeiro tema presente no guião era os *Esports* vs desporto tradicional. Uma das discussões mais recorrentes é se os *Esports* são um desporto e as razões para ele ainda não ser considerado como tal.

O segundo tema estava relacionado com o *mobile gaming*. No mercado do *gaming*, a maior plataforma, e que tem crescido mais nos últimos anos, é a *mobile*. Nos *Esports*, os maiores videojogos são jogados no computador e consideramos importante perceber se esta tendência seria para continuar ou se os videojogos para *mobile* poderiam ameaçar os *Esports* de topo.

Como terceiro tema foi abordado o mercado televisivo. As gerações mais jovens atuais estão cada vez mais presentes nas plataformas de *streaming*. Por outro lado, as gerações mais antigas continuam ligadas aos média tradicionais, como a televisão, e não têm contacto com os *Esports*. Perante esta “divisão” achamos interessante perceber até que ponto o mercado televisivo poderia beneficiar com os *Esports*, assim como os *Esports* beneficiariam aos serem transmitidos nos média tradicionais.

Cada vez mais ouvimos falar de federações no mundo dos *Esports* e este tema foi escolhido para ser o 4º presente no guião. O benefício das federações nos desportos tradicionais é inquestionável, mas acaba o consenso quando falamos de uma federação controlar uma propriedade intelectual de uma empresa.

Como último tema decidimos comparar o mercado atual com outros três mercados europeus, sendo eles o espanhol, o dinamarquês e o sueco. A escolha dos dois últimos países foi feita através de informação recolhida através do site *Esports Earnings* que apresentam a Dinamarca e a Suécia como os países europeus com mais ganhos nos *Esports* (*Esports Earnings*, 2020b). O mercado espanhol foi escolhido pois queríamos um país com bastante mais população que Portugal, visto que a Dinamarca tem menos e a Suécia tem, aproximadamente, a mesma população.

Para o guião da segunda entrevista, foram compiladas as respostas de cada elemento do painel para cada pergunta e foi criado um guião para cada entrevistado. Cada guião continha opiniões diferentes às do entrevistado para assim ficarmos a perceber a sua opinião a ideias diferentes bem como aprofundar a opinião dada na ronda anterior (ver Apêndices C a K).

As entrevistas realizaram-se entre 15 de fevereiro e 10 de maio de 2020 e foram sempre realizadas pelo investigador. Na primeira ronda de entrevistas, 2 entrevistas foram realizadas pessoalmente, 7 foram realizadas via Skype e 1 via chamada telefónica. Na segunda ronda, face

à conjectura nacional devido à pandemia do COVID-19, 8 entrevistas foram realizadas via Skype e 1 via chamada telefónica. A duração das entrevistas foi entre os 42 minutos e os 75 minutos. Durante este tempo houve esclarecimentos aquando das dúvidas por parte dos entrevistados.

Em termos de materiais audiovisuais, foi utilizado um telemóvel para gravação das entrevistas presenciais e nas entrevistas por Skype foi utilizado o gravador do mesmo programa para gravar o áudio da entrevista. Nas 2 entrevistas realizadas por chamada de telemóvel, foi utilizado a aplicação XRecorder, da InShot, para gravação da mesma.

No início de todas as entrevistas foi questionado aos membros do painel se a gravação era autorizada pelos mesmos. Todas as entrevistas foram autorizadas a gravação do áudio e foi garantido, desde o primeiro momento, a devida confidencialidade das identidades dos especialistas do painel.

O contacto dos entrevistados foi realizado previamente por email ou através das redes sociais dos mesmos. Quer nos especialistas contactados por email quer nos que foram contactados pelas redes sociais, foi enviado um email onde constava uma breve explicação e enquadramento do trabalho, bem como a solicitação de colaboração no mesmo (ver Apêndice A).

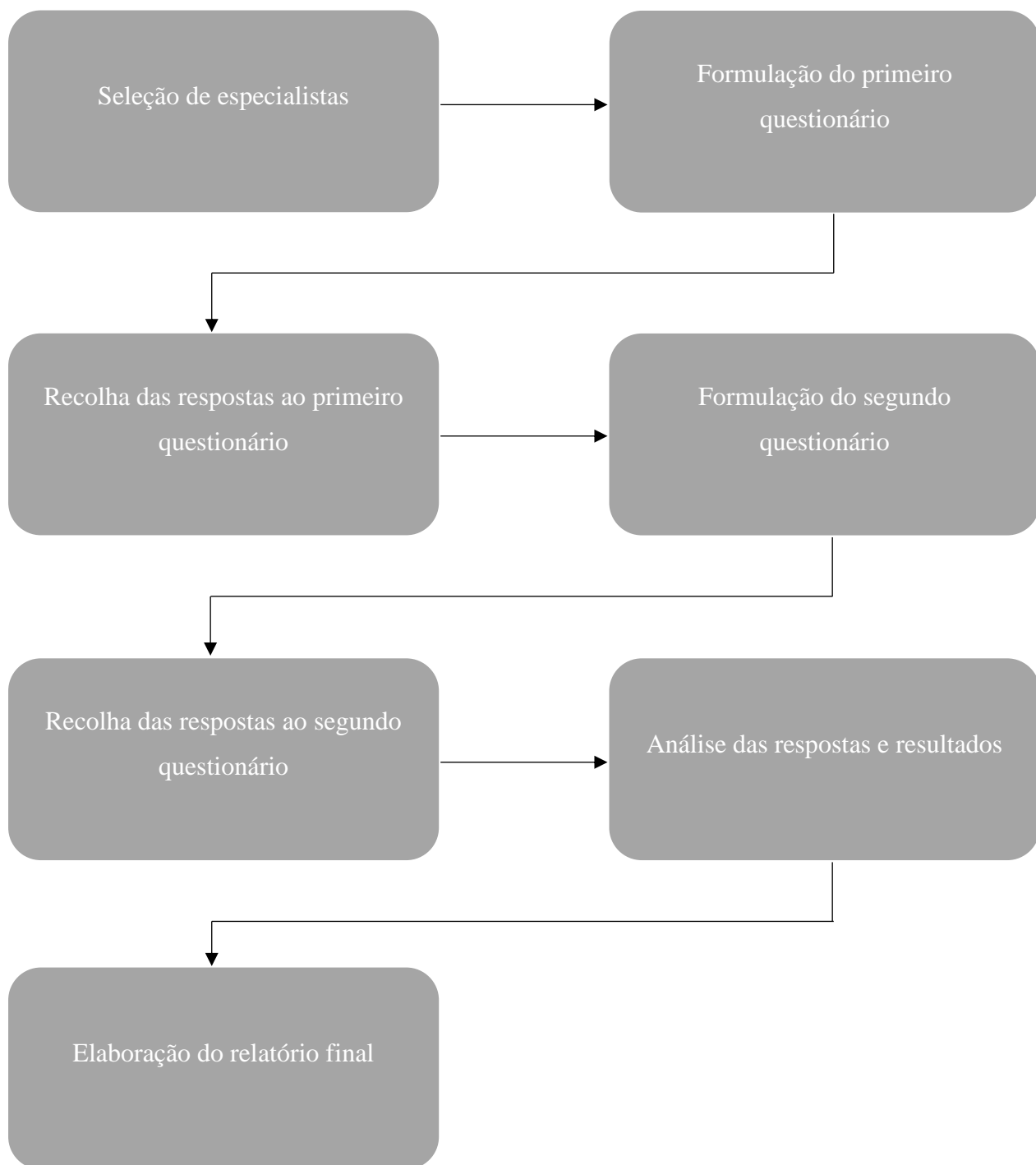


Figura 9. Fluxograma do método Delphi utilizado no estudo. Elaboração própria.

III.4 Análise de Dados

A técnica utilizada no presente estudo para análise de dados foi a análise temática. A análise temática é um método para identificar, analisar e relatar padrões (temas) através dos dados recolhidos. Organiza e descreve, minimamente, o seu conjunto de dados com grande detalhe (Braun & Clarke, 2006).

Para Braun e Clarke (2006), a análise temática proporciona uma ferramenta de investigação flexível e útil, que pode potencialmente fornecer uma descrição rica e detalhada, mas complexa, dos dados, através da sua liberdade teórica. Esta flexibilidade também é um dos problemas desta análise pois não existe concordância sobre o que é a análise temática e como é que é aplicada.

Após uma revisão científica sobre a análise temática, decidimos elaborar o Quadro 6, presente no Anexo O, com as 6 fases descritas por Braun e Clarke (2006).

A identificação de temas são o ponto de partida num relatório de resultados de um estudo. No entanto, um relatório eficaz exige que tenha utilizado dados, e as ideias geradas a partir dos dados, para construir um argumento que estabeleça o ponto ou os pontos que deseja fazer (Bazeley, 2009). Para o mesmo autor, problemas em assegurar uma análise de qualidade começam no ponto de conceção da investigação e da elaboração dos dados, até à integração dos dados e à elaboração de conclusões sólidas.

Para Boyatzis (1998) a análise temática é como um tradutor para quem fala as línguas de análise qualitativa e quantitativa, permitindo aos investigadores que utilizam diferentes métodos de investigação comunicarem entre si.

Como não existe um consenso geral, a análise temática proporciona uma abordagem altamente flexível que pode ser modificada para as necessidades de cada estudo, fornecendo um relato detalhado dos dados e mais acessível para quem se encontra a realizar os primeiros estudos científicos (Braun & Clarke, 2006). Estes autores argumentam que a análise temática é um método útil para examinar as perspetivas de diferentes participantes na investigação, salientar semelhanças e diferenças, e criar perceções imprevistas.

Os dados foram transcritos e processados no software NVivo, que é um software para auxiliar na gestão e na análise de dados qualitativos. As transcrições das entrevistas foram colocadas no software e todas as entrevistas foram resumidas, excluindo a informação que não fosse proveitosa para o estudo. Através dos resumos foram criados os códigos iniciais no NVivo.

Depois da codificação inicial, foram criados ficheiros para cada entrevistado com as opiniões que os especialistas deram que eram diferentes à desse entrevistado. Estes ficheiros serviram como guião para a segunda ronda.

Para a primeira ronda de entrevistas, foi realizada uma análise por pergunta. Todas as respostas para cada pergunta foram compiladas e foi analisada a opinião de cada especialista a cada pergunta.

Na segunda ronda, a análise foi realizada da mesma forma, as respostas a cada opinião contrária foram divididas consoante a questão da primeira ronda a que correspondiam essas respostas.

Após a análise das duas rondas de entrevistas, foram definidos os temas e subtemas relevantes para o estudo, bem como a quantidade de vezes que foi mencionado nas entrevistas e em quantas entrevistas foi possível identificar os mesmos.

IV Resultados

A análise das entrevistas permitiu-nos definir um conjunto de temas e subtemas. Estes estão divididos consoante a questão em que surgiram. É importante mencionar que quando os especialistas se referem aos “*Esports* tradicionais” estão-se a referir aos maiores, e mais estabelecidos, *Esports* da atualidade, tais como CSGO, LOL e Dota 2.

IV.1 Ronda 1

Neste subcapítulo estão reunidos, e analisados, os temas e subtemas que foram considerados de maior relevância, sendo que todos os temas e subtemas que emergiram da análise à primeira ronda de entrevistas encontram-se em tabelas disponibilizadas em apêndices com uma explicação sobre em que consiste cada tema e subtema que não foi analisado neste capítulo, bem como algumas transcrições das entrevistas de onde foram retiradas as unidades de registo (UR). As unidades de registo são o número de referências dos entrevistados sobre esse tema ou subtema.

IV.1.1 Questão 1

Como primeira questão foi questionado aos entrevistados se os *Esports* deveriam ser considerados um desporto e se a falta de esforço físico e a suposta transmissão de violência, em alguns desses *Esports*, poderia ser um entrave a essa classificação.

Através das respostas dos especialistas identificamos 3 temas que achamos ser importantes de referir no presente estudo: i) os *Esports* como um desporto tradicional; ii) o esforço físico nos *Esports*; e iii) a violência associada aos *Esports*.

Tabela 2
Subtema 3 do Tema 1 e 2 do tema 1 da primeira pergunta da ronda 1.

Tema	Número de entrevistados/UR	Subtemas	Número de entrevistados/UR	Frases ilustrativas
<i>Esports</i> como um desporto tradicional	10 (100%) / 18	Devem ser considerados um desporto	9 (90%) / 15	"Sim, os <i>Esports</i> podem, e devem neste caso, sem considerados um desporto... existem na vertente individual e em equipa e pressupõe um trabalho que está muito perto do trabalho em qualquer outro desporto." [E4]
		Não devem ser considerados um desporto	2 (20%) / 2	"Não é permitido na vida real andares a dar tiros em pessoas.... Esses videojogos que transmitem essas imagens de violência... não podem ser considerados um desporto eletrónico." [E4]

Fonte: Elaboração própria.

Relativamente ao tema “*Esports* como um desporto tradicional”, este resultou de todas as entrevistas, que pode ser encontrado na Tabela 2. Neste tema, é possível identificar 3 subtemas em torno: i) se os *Esports* devem ser considerados um desporto; ii) se os *Esports* não devem ser considerados um desporto; e iii) se os *Esports* devem apostar em seguir o caminho do

entretenimento e não o do desporto. Destes 3 subtemas, os dois primeiros, os subtemas i) e ii), serão explicados de seguida, sendo que o terceiro, subtema iii), encontra-se explicado no Apêndice L.

Em relação ao primeiro subtema, foi referido que os *Esports* deveriam ser considerados um desporto pois, para além da questão de haver ou não um esforço físico, é necessário um grande esforço mental, visto que os atletas dos variados desportos eletrónicos treinam tantas horas por dia como um atleta de um desporto tradicional e porque existe um circuito competitivo à volta de cada *Esport*.

O segundo subtema foi referido que nem todos os *Esports* devem ser considerados um desporto e que podemos dividir os *Esports* em 2 tipos: i) os simuladores da realidade e ii) os de ficção. Dentro do primeiro tipo de *Esports*, encontramos outra divisão: os simuladores da realidade onde os desportos reais são transferidos para um ambiente virtual e os simuladores onde existe a transmissão de violência.

Nos simuladores de desportos tradicionais não são encontrados entraves à classificação dos mesmos como um desporto. Nos simuladores onde se encontra violência, como tiros em pessoas, estes não devem ser considerados como um desporto por transmitirem ações que na realidade são consideradas ilegais.

No segundo tipo, nos *Esports* que se focam num ambiente de ficção, mesmo que haja essa violência, a mesma é desvirtualizada pois acontece num universo fictício com personagens e elementos que não é possível recriar na vida real.

Tabela 3
Subtema 3 do Tema 2 da primeira pergunta da ronda 1.

Tema	Número de entrevistados/UR	Subtemas	Número de entrevistados/UR	Frases ilustrativas
Esforço físico nos <i>Esports</i>	6 (60%) / 10	Um desporto não necessita de exercício físico	6 (60%) / 8	"Os desportos tradicionais obrigam que tu uses a tua mente, que pratiques muito, que exista uma vertente competitiva... o corpo também tem que estar são... O xadrez também é um desporto e não tem esforço físico." [E5].

Fonte: Elaboração própria.

Na Tabela 3 encontramos outro tema que surgiu das respostas dos entrevistados à primeira questão e que é um dos temas centrais quando existe a discussão sobre se os *Esports* devem ser considerados um desporto ou não. Neste tema, apontamos 3 subtemas: i) o que define um desporto são os regulamentos e o sistema competitivo; ii) os videojogos provocam um aumento do batimento cardíaco e da adrenalina em situações de maior pressão; e que iii) um desporto

não necessita de exercício físico para ser considerado como tal. Dos 3 subtemas referidos, o que foi referido um maior número de vezes, e que será analisado de seguida, foi o terceiro, contando com 8 UR e os restantes subtemas, com apenas 1 UR, encontram-se clarificados no Apêndice L.

No terceiro subtema, apresentado na Tabela 2, identificamos várias respostas que afirmavam que um desporto não necessita de ter esforço físico para ser considerado um desporto e comparavam os *Esports* como o xadrez na medida em que no xadrez também não encontramos um elevado esforço físico, mas sim um elevado esforço mental e uma grande componente estratégica. Para além da comparação com o xadrez, também afirmaram que mesmo não havendo um elevado esforço físico, um atleta de *Esports* treina um elevado número de horas por dia para ser o melhor nesse jogo tal como um atleta de um desporto tradicional treina para competir ao mais alto nível. Ainda encontramos nas respostas a esta questão que existe um esforço físico bastante grande, não tão elevado como em desportos mais físicos como o futebol, basquetebol, entre outros, mas existe principalmente por conta das horas que passam sentados a jogar num ambiente de alta pressão, quando competem ao mais alto nível e referem mesmo que as equipas já estão cada vez mais preparadas, com gente especializada na equipa técnica, para preparar fisicamente os seus atletas para prevenir o aparecimento de lesões como nos desportos tradicionais.

Tabela 4
Subtemas 1 e 2 do tema 3 da primeira pergunta da ronda 1.

Tema	Número de entrevistados/UR	Subtemas	Número de entrevistados/UR	Frases ilustrativas
Violência associada aos <i>Esports</i>	5 (50%) / 7	Pode ser um entrave	3 (30%) / 3	“considerando a parte da violência é um dos entraves, e um dos entraves também que vivos à classificação no desporto e também à parte olímpica.” [E7]. “Não só a violência como os problemas que estão relacionados com os videojogos, que existem mesmo esses problemas e que não podemos ignorar.” [E9].
		O ambiente virtual desvirtua a violência	2 (20%) / 2	“Mas não deixa de ser ficção. Quando tens desportos como o tiro ao prato, o tiro ao arco e a esgrima, em que usas armas. Acho que o ambiente virtual desvirtua completamente o tópico de violência” [E2].

Fonte: Elaboração própria.

Através da Tabela 4, dispomos o terceiro tema encontrado na primeira questão que trata a suposta transmissão de violência que é associada aos *Esports*. Este tema foi identificado em metade das entrevistas realizadas, em 5, e conta com 7 UR. A violência associada aos *Esports* pode ser dividida em 3 subtemas: i) os que consideram que essa violência pode ser um entrave à classificação dos *Esports* como um desporto; ii) os que consideram que, por ser jogada num

ambiente virtual, essa violência é desacreditada; e ainda que iii) os *Esports* irão ser sempre associados a atos violentos na sociedade em que vivemos por causa dessa violência a si associada. De seguida serão analisados os dois primeiros subtemas, i) e ii), sendo que o terceiro encontra-se profundamente descrito no Apêndice L.

O primeiro subtema conta com 2 UR e consideram que sim, a violência encontrada em certos *Esports* pode ser um entrave à classificação dos mesmos como um desporto e também como um desporto olímpico, assim como outros problemas associados aos *Esports* como a dependência dos videogames, que chegou a ser considerado uma doença pela OMS.

No segundo subtema encontramos quem acredite que o ambiente virtual em que o videogame é jogado desvirtualiza a violência do mesmo pois essa tal violência ocorre dentro do jogo e não na realidade. Também obtivemos quem comparasse o uso de armas nos videogames com desportos onde são utilizadas armas, como é o caso do tiro ao alvo e da esgrima. Neste subtema encontramos 2 UR que foram identificados em 2 entrevistas.

IV.1.2 Questão 2

Como segunda questão foi inquirido aos especialistas se os principais *Esports* poderiam ganhar versões *mobile*, se as principais desenvolvedoras iriam apostar em novos jogos para o *mobile* e se as competições de *Esports* para *mobile* se poderiam sobrepor aos grandes eventos atuais de *Esports*.

Após a análise às respostas a esta questão, identificamos 2 temas: i) *Esports* tradicionais vs *Esports mobile*; e a ii) dimensão dos eventos de *Esports mobile*. A representação dos temas e consequentes subtemas poderão ser encontrados nas Tabelas 5 e 6.

Tabela 5
Subtemas 1, 4 e 5 do tema 1 da segunda pergunta da ronda 1.

Tema	Número de entrevistados/UR	Subtemas	Número de entrevistados/UR	Frases ilustrativas
<i>Esports</i> tradicionais vs <i>Esports mobile</i>	10 (100%) / 18	Nem todos os <i>Esports</i> podem ganhar versões <i>mobile</i>	3 (30%) / 3	“Eu não sei se todas vão ter versões <i>mobile</i> porque também isso depende muito do tipo de jogo. Nem todos os jogos foram desenvolvidos para serem jogados num ecrã com poucas dimensões ou para serem jogados sem rato e teclado. Acredito que há jogos que podem ganhar uma versão <i>mobile</i> mas que outros não consigam pela jogabilidade dos mesmos.” [E8].

		<i>Esports</i> de raiz para <i>mobile</i> podem competir com os tradicionais	4 (40%) / 4	“Eu acho que é perfeitamente legítimo haver um jogo <i>mobile</i> que atinja as dimensões de um LOL ou CS... acho que o Clash Royale ultrapassou o Counter-Strike, se eu não estou em erro, enquanto um jogo puramente <i>mobile</i> . O que eu acho difícil é haver uma versão do LOL <i>mobile</i> ou de CS <i>mobile</i> que ultrapasse a versão do PC mas, no caso do Clash Royale, que é um jogo puramente <i>mobile</i> e que não existe uma versão no PC, eu acho que é perfeitamente natural que ele possa a vir ter maior dimensão do que um jogo de PC.” [E2].
		As versões <i>mobile</i> serão para captar público do <i>mobile</i> para as outras plataformas	2 (20%) / 3	“acho que os developers vão optar por essa parte, criar um jogo em si para uma plataforma diferente, que é o <i>mobile</i> , e daí atrair um mercado diferente porque os jogadores de <i>mobile</i> acho que são totalmente diferentes dos jogadores que temos de PC e etc. O <i>mobile</i> atrai a malta muito mais nova do que o pessoal de PC e consolas.” [E7].

Fonte: Elaboração própria.

Na Tabela 5 temos o primeiro tema, *Esports* tradicionais vs *Esports mobile*, que foi identificado em 9 das 10 entrevistas realizadas e contabilizadas 17 UR. Neste tema foi possível identificar 5 subtemas em torno: de i) nem todos os *Esports* conseguirem ganhar versões *mobile*; ii) os *Esports* tradicionais podem ganhar versões *mobile*; iii) os *Esports mobile* não conseguirão ultrapassar os *Esports* tradicionais; iv) se forem *Esports* de raiz para *mobile* conseguem competir com os desportos eletrônicos tradicionais; e v) as versões *mobile* dos *Esports* atuais seriam utilizadas para captar o público do *mobile* para a plataformas originais desse videogame. Os subtemas i), iv) e v) serão elucidados nos seguintes parágrafos. Os restantes subtemas, ii) e iii) estão analisados mais profundamente no Apêndice M.

O primeiro subtema foi referido em 3 das 10 entrevistas e conta com 3 UR. Houve quem afirmasse que nem todos os *Esports* poderiam ganhar versões *mobile* pois nem todos os videogames foram criados a pensar num ecrã com menor dimensões e sem periféricos (seja ratos e teclado nos computadores ou comando para as consolas) ou porque existem jogos que, para serem competitivos, é necessário ter muita precisão, controlo de ângulos e do mapa e talvez não fosse possível transferir essas características para uma versão *mobile*, seria difícil essa versão ser usada competitivamente.

Com o quarto subtema conseguimos identificar quem deu a opinião que os *Esports mobile* conseguirão competir com os *Esports* tradicionais se forem videogames criados, de raiz, para serem jogados no *mobile*. Este subtema foi encontrado em 4 das entrevistas e conta com 4 UR.

Neste subtema os especialistas acreditam que as versões *mobile* não irão conseguir competir com as versões nativas de PC ou das consolas, pois as plataformas originais do jogo estão melhor preparadas para a competição, mas que se os videogames forem criados apenas para

mobile que sim, é possível isso acontecer até porque já se encontram *prize pools* com um valor aproximado de alguns dos maiores torneios de *Esports* tradicionais.

O quinto, e último, subtema foi identificado em 2 das entrevistas e conta com 3 UR. Neste subtema podemos encontrar quem acredite que as versões *mobile* dos *Esports* tradicionais serão usadas para captar o público do *mobile* para as plataformas originais do jogo, ou seja, dar a conhecer o jogo a um outro público para depois ele fazer a transição para o PC ou consola.

Tabela 6
Tema 2 da segunda pergunta da ronda 1.

Tema	Número de entrevistados/UR	Subtemas	Número de entrevistados/UR	Frases ilustrativas
Dimensão dos eventos de <i>Esports mobile</i>	8 (80%) / 10 UR	Será complicado atingirem o patamar dos eventos de <i>Esports</i> tradicionais	4 (40%) / 5	“Agora, que existem competições <i>mobile</i> que vão crescer? Acredito que sim. Bater de frente com um Worlds, com um The International, com um Major? Ainda vai uma distância grande, bastante grande... não me recordo de eventos de consolas que cheguem perto destes eventos que foram falados, o <i>mobile</i> muito menos.” [E4].
		Se for um jogo de raiz para <i>mobile</i> pode atingir essa dimensão	2 (20%) / 2	“Acho que pode acontecer, acho que, para que isso aconteça, tenha que ser um jogo <i>mobile</i> que foi pensado de raiz para ser <i>mobile</i> porque a complexidade de um CSGO, ou de um Dota 2 ou LOL, são claramente pensados para alguém que tem um rato e um teclado na mão.... Agora, se for um jogo com mecânicas pensadas e simplesmente para o <i>mobile</i> e que tenha players base suficiente para ter competição e essa competição for, de facto, emocionante e houver pessoas com interesse para ver, eu não porquê que não há de aparecer um <i>Esport mobile</i> com a dimensão de um The International ou de um Major de CS:GO ou de um Worlds de LOL.” [E1].

Fonte: Elaboração própria.

Através da Tabela 6, dispomos o segundo tema, Dimensão dos Eventos de *Esports mobile*, que surgiu das respostas dos especialistas à segunda questão, que foi identificado em 8 das entrevistas e que conta com 10 UR. Os seus subtemas são: i) os eventos *mobile* podem atingir uma dimensão como a dos *Esports* tradicionais; ii) dificilmente os eventos *mobile* conseguiram atingir os maiores eventos atuais de *Esports*; e iii) que se for um evento de um *Esports* criado de raiz para o *mobile* que é possível atingir o patamar como o dos *Esports* tradicionais. A explicação do subtema i) pode ser encontrado no Apêndice M, enquanto que os subtema ii) e iii) serão analisados de seguida.

Como segundo subtema temos os especialistas que não acreditam que os eventos de *mobile* consigam atingir os atuais eventos de *Esports*, foram identificados em 4 entrevistas e conta com 5 UR. Neste subtema é referido que muito dificilmente conseguiremos ver um evento de *mobile*

a bater-se com um dos grandes eventos de *Esports* atuais e há quem vá mais longe e diga, que se mesmo os eventos *Esports* de consolas têm dificuldade em lutar com os eventos jogados em PC, que o mobile terá ainda mais dificuldades. Outros especialistas dizem que a acontecer, será daqui a muitos anos também por, como já foi dito anteriormente, o público do *mobile* ser mais casual do que competitivo devido à facilidade em instalar e jogar um jogo por a maior parte deles serem gratuitos.

Como terceiro subtema dentro dos eventos de *Esports mobile*, compreendemos quem afirme que é provável existir um evento *mobile* com um patamar igual ou superior aos dos maiores eventos atuais se for de um *Esport* criado de raiz para *mobile*. A base destas opiniões é que os jogos criados para PC e consolas foram pensados para serem jogados com rato e teclado, ou um comando no caso das consolas, e que a transição para uma plataforma mobile vai *perder* a jogabilidade e a interação com o jogador. Para além desta característica, também é necessário que haja uma base de jogadores grande, que haja competição que seja interessante para o público e que esse videojogo não tenha versões competitivas para outras plataformas de modo a que os melhores jogadores tenham de competir no *mobile*.

IV.1.3 Questão 3

A terceira pergunta realizada aos especialistas foi se os *Esports* beneficiavam em serem transmitidos na televisão e quem é que saía mais beneficiado, se a televisão por transmitir os *Esports* ou se os *Esports* por serem transmitidos na televisão.

Com a análise às respostas dos entrevistados surgiram 3 temas: i) a televisão beneficia ao transmitir os *Esports*; ii) os *Esports* beneficiam em serem transmitidos na televisão; e iii) os *Esports* não precisam de ser transmitidos na televisão.

Tabela 7
Subtema 1 do tema 1 da terceira pergunta da ronda 1.

Tema	Número de entrevistados/UR	Subtemas	Número de entrevistados/UR	Frases ilustrativas
A televisão beneficia com os <i>Esports</i>	9 (90%) / 21	A televisão precisa dos <i>Esports</i>	10 (100%) / 10	“Agora, a televisão, sim, a televisão vai precisar. Eu acho que, secalhar, isto para a televisão, não vai passar por passar a prova em direto, não é a mesma coisa, acho que vendo em direto tem aquela necessidade do engagement que só consegue ter na Twitch... acho que a televisão vai ter que aproveitar, vai ter que adaptar os conteúdos para o seu meio” [E2].

Fonte: Elaboração própria.

O primeiro tema, a televisão beneficia em transmitir os *Esports*, apresentado na Tabela 7, foi identificado em 9 das entrevistas, obteve 21 UR. Este tema está dividido em 3 subtemas que

abordam: que i) a televisão precisa dos *Esports*; que ii) os *Esports* captam um público mais jovem que está nas plataformas *online*; e que iii) a televisão é que tem de se moldar aos *Esports*. A clarificação acerca dos dois últimos subtemas, ii) e iii), estará disponível no Apêndice N.

No primeiro subtema encontramos as opiniões mais generalistas e que foram retiradas de 8 entrevistas, das 10 realizadas na primeira ronda, e conta com 10 UR. Aqui foi afirmado que a televisão tinha mais a ganhar em transmitir os *Esports*, que tinham que se reinventar, pois, cada vez mais vão perdendo audiências e que a estratégia poderá ser não passar provas em direto, mas sim em adaptar os *Esports* a conteúdos do meio televisivo.

Tabela 8
Tema 2 da terceira pergunta da ronda 1.

Tema	Número de entrevistados/UR	Subtemas	Número de entrevistados/UR	Frases ilustrativas
Os <i>Esports</i> beneficiam com a televisão	10 (100%) / 23	A televisão ajuda a normalizar os <i>Esports</i>	7 (70%) / 10	“no sentido de mostrar ao público geral o que é que os <i>Esports</i> são e normalizar o gaming competitivo como uma coisa que faz parte da sociedade? Sim.” [E1].
		Os <i>Esports</i> precisam das receitas direitos de imagem e de transmissão	1 (10%) / 2	“Tu nos <i>Esports</i> tens uma lacuna gigante, não tens canais nem meios de distribuição a pagar nem centenas, nem milhares, nem milhões como no caso do futebol, para ter estes conteúdos” [E9].
		Os <i>Esports</i> têm de aprender a contar narrativas e storylines	1 (10%) / 2	“Eu acho que há várias coisas que a televisão tem a aprender com os <i>Esports</i> , mas há muitas, muitas coisas que os <i>Esports</i> têm a aprender com a televisão, nomeadamente a maneira como o espetáculo desportivo é tratado e trabalhado para criar narrativas... que retratem os jogadores da melhor maneira e que criem storylines que o público pretende acompanhar... esse tipo de narrativas o desporto tradicional já o sabe fazer” [E1].

Fonte: Elaboração própria.

No segundo tema temos os especialistas que afirmam que os *Esports* beneficiam com a televisão. Este tema encontra-se na Tabela 8 e foi encontrado em todas as entrevistas, contando com 23 UR. Os seus subtemas são: que i) a televisão ajuda a normalizar os *Esports* para o público geral; que ii) a televisão traz mais profissionalismo aos *Esports* em geral, incluindo as transmissões e a imagem dos jogadores; que iii) os *Esports* precisam das receitas dos direitos de imagem e de transmissão provenientes da transmissão em canais televisivos; e que iv) os *Esports* têm de aprender a contar narrativas e *storylines* como a televisão faz com outros desportos. Dos quatro subtemas, o i), iii) e iv) serão explicados nos próximos parágrafos, enquanto o subtema ii) constará no Apêndice N.

No primeiro subtema encontramos as opiniões de que a televisão é importante para ajudar a normalizar os *Esports* para o público em geral que não conhece ou que não percebe muito bem que mundo é este. Este subtema foi identificado em 7 das entrevistas e conta com 10 UR.

Como terceiro subtema a opinião de um especialista, e que conta com 2 UR, que refere que os *Esports* precisam do dinheiro proveniente dos direitos de imagem e de transmissão, que nos desportos tradicionais são bastante importantes para a economia dos clubes, mas que nos *Esports* ainda não é muito comum.

No quarto, e último, subtema apresentamos a opinião de outro especialista que refere que os *Esports* precisam de aprender a contar narrativas e *storylines*, apresentar um espetáculo que seja cativante para o público, que conte uma história de um jogador, ou de uma equipa, e que a televisão já demonstra experiência em fazê-lo na transmissão dos desportos tradicionais. Este subtema conta com 2 UR.

Tabela 9
Tema 3 da terceira pergunta da ronda 1.

Tema	Número de entrevistados/UR	Subtemas	Número de entrevistados/UR	Frases ilustrativas
Os <i>Esports</i> não precisam da televisão	3 (30%) / 5 UR	Comparação com as plataformas de <i>streaming online</i>	1 (10%) / 1	“Os <i>Esports</i> precisam tanto da televisão quanto uma pessoa que cria séries precisa da televisão... eu sou um produtor de ficção narrativa, eu prefiro secalhar fazer uma série para a Netflix do que fazer uma série para a RTP, portanto, eu estou a fazer o meu trabalho para uma ferramenta que é maioritariamente digital” [E1].

Fonte: Elaboração própria.

No terceiro tema da terceira questão encontramos as opiniões dos entrevistados que afirmam que os *Esports* não precisam da televisão para crescer. Este tema foi identificado em 3 das entrevistas e conta com 5 UR. A maior parte as opiniões dos especialistas foram generalistas em relação a este tema por isso resolvemos destacar um subtema que se diferenciou: que foi a comparação com as plataformas de *streaming*.

“Eu costumo dizer, por esta altura, que os *Esports* não precisam da televisão, a televisão precisa dos *Esports*.” [Entrevistado 10].

No único subtema deste terceiro tema, podemos encontrar uma comparação realizada por um especialista entre a produção de uma série para a televisão ou para plataformas de *streaming* com a produção de uma transmissão de *Esports* para a Twitch ou para a televisão, dizendo que são duas ferramentas disponíveis, mas que uma é digital e outra não. Estes podem ser encontrados na Tabela 9.

IV.1.4 Questão 4

A quarta questão efetuada aos especialistas foi se era fundamental a existência de uma entidade reguladora, face ao grande crescimento dos *Esports* nos últimos anos, e quais seriam os principais benefícios para todos os intervenientes no mercado com a existência de uma federação nacional de *Esports*.

Com a análise das respostas a esta pergunta, emergiu um tema global, as federações nos *Esports*, que foi identificada em todas as entrevistas e conta com 30 UR.

Tabela 10
Tema 4 da quarta pergunta da ronda 1.

Tema	Número de entrevistados/UR	Subtemas	Número de entrevistados/UR	Frases ilustrativas
Federações nos <i>Esports</i>	10 (100%) / 33	É necessário uma entidade reguladora	4 (40%) / 4	“imaginando que havia uma federação generalista que conseguia regulamentar tudo e que tinha pessoas... que conseguiam, de facto, regulamentar e assegurar que estava tudo a ser feito dentro das conformidades para oficializar cada uma das competições”. [E1].
		Quem decide as regras de cada <i>Esport</i> é a sua desenvolvedora	5 (50%) / 6	“Os jogos estão condicionados por direitos intelectuais dos seus produtores, como tal, os seus produtores têm o poder de regulamentar como os jogos deles podem ou não ser usados em competições... qualquer jogo, diz de uma forma explícita que isto não pode ser usado em <i>Esports</i> , o jogo pode ser usado para competir nas formas que estão previstas dentro do próprio jogo. Esta característica que distingue o desporto eletrónico dos outros desportos.” [E8].
		Proteger os jogadores, equipas e organizadores de eventos	6 (60%) / 7	“Ponto um: iria ajudar as três principais frentes do jogo... as organizações... os jogadores que jogam para clubes... os organizadores de competições... Estas são as três frentes que precisam de mais trabalho e com uma regulamentação base que fosse aprovada e quase que legislada” [E1].
		Cada <i>Esport</i> deve ter a sua federação	1 (10%) / 2	“eu acho que o desporto eletrónico, provavelmente, fará sentido, tal como o futebol e todos os outros desportos, que cada desporto em si tenha a sua federação. No caso do LOL, a fundadora da federação de LOL terá necessariamente de ser a Riot Games, porque a Riot Games é a dona do LOL tal como a FIFA é a dona do futebol... essa federação, dona do jogo, ditam as regras que depois as outras federações locais devem ou não fazer cumprir” [E1].

Fonte: Elaboração própria.

Na Tabela 10 temos o único tema da quarta pergunta, as federações nos *Esports*, que está dividido em 8 subtemas que abordam: se i) é necessária uma entidade reguladora; ou se ii) não necessário a existência de uma federação nos *Esports*; que iii) quem decide as regras de cada *Esports* é a empresa que o desenvolveu; que iv) uma federação poderia ser importante para ajudar financeiramente e fiscalmente as equipas; que v) o trabalho que é realizado pelas

federações, ou projetos federativos, não é visível; que vi) é necessário haver uma entidade que proteja os interesses dos jogadores, equipas e organizadores de eventos; que vii) é necessário haver uma estruturação dos agentes de mercado nos *Esports*; e que viii) cada *Esport* deveria ter a sua federação. Os subtemas que serão analisados neste capítulo serão o i), iii), vi) e viii). Os restantes subtemas, ii), iv), v) e vii), encontram-se analisados no Apêndice O.

Começando pelo primeiro tema, que foi identificado em 4 entrevistas e que contém 4 UR, foi referido que é necessário haver uma entidade reguladora para controlar e oficializar as competições, criar regulamentos para assegurar que se está a fazer tudo dentro da lei e de igual forma para todos.

O terceiro subtema que emergiu da análise às respostas dos especialistas à 3 questão, foi encontrado em 5 das entrevistas e conta com 6 UR. Metade dos especialistas entrevistados mencionaram que será muito difícil existir uma federação que regule os *Esports* porque os *Esports* são videojogos e são propriedade intelectual das empresas que os desenvolveram, por essa razão, são as desenvolvedoras que decidem as regras explícitas para que os seus videojogos possam ser usados competitivamente.

A questão de que é necessário haver uma entidade que proteja os jogadores, equipas e organizadores de eventos aparece como o sexto subtema e foi referido em 6 das entrevistas e contém 7 UR. Os especialistas, neste subtema, mencionaram que existem vários casos nos *Esports* de jogadores com salários em atraso, equipas cheias de dívidas, haver um controlo dos eventos para não existir sobreposição dos mesmos, garantir que se um jogador assina um contrato com uma equipa que esse contrato seja válido legalmente e que é necessário haver quem controle estes problemas para que o mercado possa crescer.

Como último subtema presente na quarta questão, temos a opinião de outro especialista que refere que será difícil haver uma federação que englobe todos os *Esports* porque seria difícil de se especializar o suficiente para conseguir ditar o que é realizado em cada desporto eletrónico e que, por isso, deveria haver uma federação para cada *Esports* como nós vemos nos desportos tradicionais. O oitavo subtema contém 2 UR.

IV.1.5 Questão 5

Por último, foi perguntado aos 10 especialistas entrevistados na primeira ronda o que faltava a Portugal para chegar a um nível semelhante ao da Espanha, Suécia ou Dinamarca nos *Esports* e também foi perguntado se do mercado ainda não estar tão desenvolvido deve-se aos *Esports* ainda não se encontrarem enraizados na nossa cultura e/ou se há existe ações de agentes nos

Esports que tomam decisões que não são benéficas a médio/longo prazo para o crescimento e amadurecimento do mercado português de desportos eletrônicos.

Da análise realizada às respostas a esta questão, surgiram 3 temas principais: i) comparações com outros mercados europeus; ii) o que falta ao mercado português nos *Esports*; e ainda iii) *players* nocivos no mercado português. Estes temas podem ser encontrados, com os respetivos subtemas, nas Tabelas 11, 12 e 13.

Tabela 11
Tema 1 da quinta pergunta da ronda 1.

Tema	Número de entrevistados/UR	Subtemas	Número de entrevistados/UR	Frases ilustrativas
Comparações com outros mercados europeus	6 (60%) / 17 UR	Espanha	6 (60%) / 13	“marcas que estão cá têm os centros de decisões ibéricos, em Espanha, e Espanha tem sempre prioridade em relação a Portugal... Uma grande parte da audiência espanhola vem da América Latina...há muitas mais pessoas a jogar no Brasil, há muitos mais gamers no Brasil do que sequer população em Portugal, logo, é fácil a Espanha ter mais números quando há muito mais conteúdo espanhol e uma maior audiência à procura desse conteúdo” [E2].

Fonte: Elaboração própria.

Como primeiro tema, encontrado na Tabela 11 temos comparações entre o mercado português com outros mercados que deram origem a 2 subtemas: i) o mercado espanhol; e ii) os mercados nórdicos. Este subtema foi identificado em 6 entrevistas e conta com 17 UR. O primeiro subtema será analisado neste capítulo enquanto que o segundo será analisado no Apêndice P.

O primeiro subtema é onde foi encontrado comparações entre o mercado português com o espanhol. Aqui foi mencionado pelos especialistas que um dos fatores para o mercado espanhol ser mais explorado do que o mercado português é devido aos centros ibéricos das marcas estarem, muitos deles, sediados em Espanha, o que faz com que grande parte do investimento seja para esse país. Também foi dito que Espanha tem uma grande vantagem em relação a Portugal que é a facilidade em captar o público da América do Sul, pela questão linguística e por Espanha estar mais desenvolvido nos *Esports* do que esses países, enquanto Portugal não consegue captar muito público do Brasil porque, atualmente, estão mais desenvolvidos do que Portugal. Para além destas duas opiniões, foi referido em muitas das entrevistas que existe muito mais investimento em Espanha do que em Portugal e que essa era uma das principais razões para o mercado espanhol ser maior e mais aliciante para os investidores.

Tabela 12
Tema 2 da quinta pergunta da ronda 1.

Tema	Número de entrevistados/UR	Subtemas	Número de entrevistados/UR	Frases ilustrativas
O que falta ao mercado português	9 (90%) / 22 UR	Pouca população	3 (30%) / 3	“Temos que olhar também para os nossos números, não é mentira, nós somos doze milhões em Espanha penso que são o triplo... por isso é que o mercado português se tem tentado ligar ao mercado espanhol e tem tido as suas equipas a competir em Espanha” [E3].
		Mais seriedade e profissionalismo	3 (30%) / 5	“A mentalidade dos diversos agentes tem de mudar.... É preciso mais profissionalismo, mais organização, mais respeito pelos compromissos entre atletas e clubes/empresas.... Credibilizar é preciso!” [E5]. “as organizações não fazerem conteúdo, parece que pararam no tempo.... Secalhar devíamos começar pela base, que é as organizações perceberem que continuam bastante atrás, que algumas das vezes continuam a atirar dinheiro dos seus sponsors borda fora, é os jogadores perceberem que os compromissos são para levar a sério... A comunidade cresce com o amadurecimento da mesma.... A atitude e o profissionalismo, antes de qualquer dinheiro tens de ser profissional nas palavras atitude e compromisso” [E4].
		Mais investimentos	4 (40%) / 7	“Em Portugal não podemos dizer que não existe oferta.... Portanto, o que nós mercado temos de fazer é criar propostas de valor que sejam coincidentes com as expectativas das marcas, todas as marcas funcionam assim, investem o que acham que pretendem recuperar” [E8].

Fonte: Elaboração própria.

Como segundo tema temos opiniões dos especialistas sobre o que falta ao mercado português para chegar ao nível demonstrado pelos países nórdicos, e também por Espanha, nos desportos eletrónicos. Este subtema, representado na Tabela 12, foi identificado em 9 das entrevistas, conta com 22 UR, e decidimos dividir em 6 subtemas que giram em torno: da i) pouca população quando comparada com a de outros países europeus; da ii) necessidade de mais seriedade e profissionalismo no mercado português; também da iii) necessidade de conseguir mais e maiores investimentos e patrocínios para todos os agentes do mercado; da iv) importância de haver mais trabalho em conjunto; da v) necessidade do aparecimento de novas marcas que invistam no mercado português; e também vi) do aproveitamento do “fator desenrasque” que é característico do povo português. Os subtemas que serão clarificados neste subcapítulo são os i), ii) e iii), enquanto os subtemas iv), v) e vi) podem ser encontrados no Apêndice P.

No primeiro subtema encontramos uma questão que foi abordada por 3 especialistas e que conta com 3 UR. Aqui encontramos mencionado que o baixo número de população em Portugal, comparada com outros países europeus, como a Espanha, é uma das razões para não haver mais

investimento neste mercado, por ser mais aliciante para as marcas apostarem num mercado maior do que o português, com maior projeção e número de visualizações, mas também porque esses países usufruem de um maior poder económico.

Como segundo subtema, que foi identificado em 3 entrevistas com um total de 5 UR, temos os especialistas que apontaram a falta de seriedade e de profissionalismo no mercado português como uma das razões para o mesmo ainda não estarmos ao nível dos maiores mercados europeus. Os especialistas apontaram que existe organizações no mercado português que realizam falsas promessas a jogadores, prometendo um salário de uma certa quantia e que rápido deixa de ser pago, que as organizações precisam de um crescimento sustentável e de trabalhar a sua imagem criando conteúdo. Também referiram que é preciso uma mentalidade profissional por parte de todos os agentes, mas principalmente dos atletas, que não é a quantia que se está a receber que torna uma pessoa profissional, mas sim a atitude e dedicação, que é necessário mudar a mentalidade dos variados agentes e que essa mudança pode passar por uma mudança nas pessoas dentro desse mercado.

O terceiro subtema foi o mais referido dentro deste tema, foi referido em 4 entrevistas e conta com 7 UR. Neste subtema foi mencionado que uma das principais razões para o mercado português não ter crescido mais é a falta de investimentos e da entrada de patrocinadores, mas que para isso é preciso apresentar propostas de valor às marcas para investirem neste mercado.

Tabela 13
Tema 3 da quinta pergunta da ronda 1.

Tema	Número de entrevistados/UR	Subtemas	Número de entrevistados/UR	Frases ilustrativas
Players nocivos no mercado português	4 (40%) / 4	Existem más decisões no mercado português	2 (20%) / 2	“Estou-me a lembrar de um evento em 2012 que trouxe grandes equipas internacionais, trouxe cá os NAVI, trouxe Fnatic... e que não pagaram os prémios... tiveste várias organizações que foram, de certa forma, fraudulentas, que não pagaram aos jogadores, que não contribuíram em nada para os Esports em Portugal.” [E9].
		Players nocivos existem em qualquer mercado	2 (20%) / 2	“eu acho que é em todos os mercados de todo o mundo há sempre atores de mercado que não são completamente corretos, ou porque têm má fé ou porque ingenuamente querem bem, mas não têm capacidade estratégica para a médio ou longo prazo tomar a decisão correta e essas decisões acabam por ter consequências para o mercado” [E1].

Fonte: Elaboração própria.

No terceiro, e último, tema da quinta questão, apresentado na Tabela 13, encontramos referências a más decisões que foram tomadas que prejudicaram o crescimento e o amadurecimento do mercado português. Este tema está dividido em 2 subtemas que abordam: i) as más decisões que foram tomadas no mercado português; mas também ii) que haver agentes

nocivos não é uma característica dos *Esports* e que eles existem em qualquer mercado. Pudemos identificado este tema em 4 das entrevistas que contam com 4 UR.

No primeiro subtema reunimos das entrevistas as opiniões de que existiram decisões que comprometerem o normal desenvolvimento do mercado português, quer seja decisões de investimentos em que a entidade não conseguiu o retorno e que poderá fazer com que esse projeto não retorne em 2021, mas também o exemplo de um evento que trouxe organizações internacionais a Portugal para competir num torneio e que não chegou a pagar os prémios a essas equipas, o que manchou o nome de Portugal para grandes organizações europeias. Ainda referiram a existência de organizações que foram, de certa forma, fraudulentas, nas opiniões dos entrevistados.

Como segundo subtema dispomos os especialistas que mencionaram que a existência de *players* nocivos é algo normal em todos os mercados e que será o mercado, com o seu crescimento e amadurecimento, que vai decidir se esses agentes continuam ou não a aproveitar-se do mesmo.

IV.2 Ronda 2

Neste subcapítulo estão reunidos os temas e subtemas que emergiram da análise à segunda ronda de entrevistas. Tal como no capítulo anterior, também haverá uma explicação sobre em que consiste os temas e subtemas identificados como mais relevantes.

IV.2.1 Questão 1

Na primeira questão, foi apresentado aos especialistas respostas de outros entrevistados à primeira questão da primeira ronda que não coincidiam com a sua a fim de saber se eles concordavam, ou não, com essas afirmações.

Após analisarmos as respostas de todos os entrevistados, surgiram 2 temas: i) os *Esports* devem ser considerados um desporto; e a ii) transmissão de violência nos *Esports*.

Tabela 14
Subtemas 2 e 3 do tema 1 da primeira pergunta da ronda 2.

Tema	Número de entrevistados/UR	Subtemas	Número de entrevistados/UR	Frases ilustrativas
<i>Esports</i> devem ser um desporto	8 (8,9%) / 39	Nem todos os <i>Esports</i> devem ser considerados um desporto	2 (22%) / 9	“eu não defendo que qualquer jogo se possa transformar num Esport, que qualquer editor pode produzir um jogo, por exemplo, matar e degolar velhinhas acima de 80 anos, e lançar no mercado... haverá no outro extremo jogos que não podem considerados desporto eletrónico e que, como tal, estão banidos de organizar competições de carater desportivo sob pena de essas competições serem ilegais porque têm situações extremas” [E8].

		Todos os <i>Esports</i> devem ser um desporto	7 (78%) / 24	“É isto ou aquilo, não pode ser tudo” não pode ser tudo porquê? Quando o CS é um dos Tier 1 a nível mundial, a nível de <i>Esports</i> , e não existem muitos, porque se me vão falar do FIFA... O FIFA é Tier 2, não se aproxima do Dota, do CS, nem do LOL, o NBA muito menos. Há quem diga que não se deve considerar os simuladores de realidade de futebol e basquete um desporto porque já existe um desporto que é o futebol e o basquetebol, porquê que vamos considerar também o FIFA se já existe um desporto?” [E4].
--	--	---	--------------	---

Como primeiro tema, que pode ser encontrado na Tabela 14, encontramos as opiniões de que os *Esports* devem ser considerados um desporto, que foi identificado em 8 das 9 entrevistas realizadas na segunda ronda e que conta com 39 UR. Este tema foi dividido em 3 subtemas que abordam que: i) os *Esports* se devem focar mais no entretenimento do que no desporto; ii) nem todos os *Esports* devem ser considerados um desporto; e iii) todos os *Esports* devem ser considerados como um desporto. O subtema i) encontra-se no Apêndice Q, enquanto os restantes, ii) e iii) serão tratados de seguida.

No segundo subtema, temos quem afirme que nem todos os *Esports* devem ser considerados um desporto e que devemos olhar para os *Esports* por modalidades e não no geral, ou seja, temos de analisar cada um dos *Esports* e classificar cada um como um desporto individualmente. Vão existir videojogos que irão ser considerados um desporto e outros que vai ficar de fora dessa classificação. Este subtema foi identificado em 2 das entrevistas e conta com 9 UR.

O terceiro subtema é sobre os especialistas que afirmam que todos os *Esports* devem ser considerados um desporto e que não concordaram com a opinião de que certos *Esports*, como por exemplo os simuladores de uma realidade violenta, deveriam ficar de fora do leque de *Esports* classificados como um desporto. Este subtema foi identificado em 7 das 9 entrevistas e conta com 24 UR. Houve quem mencionasse que o importante é existir de haver competição onde os melhores competem entre si, enquanto equipa ou individualmente, e que treinam durante toda a semana com o seu staff, que o importante é o que está à volta dos *Esports* e não o conteúdo deles.

Houve ainda quem mencionasse que, no caso dos simuladores e dos videojogos de ficção e, ao contrário do que foi referido na primeira ronda, os *Esports* que simulam os desportos reais não deveriam ser considerados um desporto porque já existe, efetivamente, um desporto que é real, enquanto nos jogos de ficção não existe hipótese de serem criados na realidade, o que os torna mais especiais.

Também encontramos comparações com os desportos de combate onde, na opinião dos especialistas, existe uma maior violência, existe sangue a sair dos atletas, e que não é entrave para esses desportos, portanto, também não deve ser um entrave aos *Esports* que contenham esses elementos.

Tabela 15
Tema 2 da primeira pergunta da ronda 2.

Tema	Número de entrevistados/UR	Subtemas	Número de entrevistados/UR	Frases ilustrativas
Transmissão de violência nos Esports	7 (78%) / 19	Não deve ser um entrave	7 (78%) / 17	“Acho que não faz sentido nenhum em separar as diferentes modalidades ou os diferentes títulos porque, como nos desportos tradicionais, há modalidades mais violentas e outras menos, umas mais físicas e outras que não pode haver contacto.” [E9]. “O cinema também tem muitos filmes com recurso a violência e temáticas muito duvidosas e não deixa de ser classificado como cultura... O boxe e outros desportos de confronto físico também tem imagens chocantes com autênticos massacres, com sangue por todos os lados e com risco de vida dos seus praticantes.” [E5].
		Pode ser um tema sensível	2 (22%) / 2	“A questão é quando nós temos temas muito sensíveis associados, por exemplo, o CSGO não é só a questão de ter pessoas e sangue, digamos, é todo o landscape do jogo que está baseado no terrorismo. O terrorismo é um tema muito sensível, principalmente em países que têm de lidar bastante com ele como é o caso dos EUA e mesmo na Espanha já tiveram um caso desses.” [E3].

Fonte: Elaboração própria.

Sobre o segundo tema encontrado nas respostas à primeira questão, a suposta transmissão de violência por parte de alguns *Esports*, separamos em 2 subtemas que abordam: que i) a transmissão de violência não deve ser um entrave; e que ii) essa mesma violência é um tema muito sensível. Pudemos encontrar este tema em 7 entrevistas com 19 UR, conforme referido na Tabela 15.

No primeiro subtema temos os especialistas que defendem que não é um videogame que torna os seus jogadores violentos, que não é por haver 2 equipas de 5 jogadores, onde uma equipa tem o objetivo de matar os elementos da outra que isso vai fazer com que esses jogadores façam o mesmo na vida real, apenas é um dos objetivos daquele jogo e que essa ideia poderia ser facilmente alterada se as pessoas de fora conhecem melhor o videogame. Este subtema foi identificado em 7 entrevistas e conta com 17 UR.

Também afirmaram que a violência não está intrinsecamente ligada a um jogo ou desporto, que são as pessoas que o jogam que podem ser violentas, que as pessoas já são violentas por natureza e que se influenciam no que as rodeiam, não só videogames, mas também em séries, que contêm violência como base da sua história, ou nos desportos de combate.

No segundo subtema, coletamos as opiniões dos especialistas que mencionaram que compreendem que é normal que em países que lidam com atos terroristas regularmente, como os EUA e a própria Espanha, que tenham mais cuidado e preocupação com videogames que transmitem atos violentos contra outras personagens ou jogadores pois esses atos podem ser vistos como uma consequência de um *Esport* que inspirou indivíduos a transferir o que passa no jogo para a vida real.

IV.2.2 Questão 2

Das respostas dos entrevistados às diferentes opiniões dadas na questão 2 da primeira ronda, identificamos 1 tema principal que foi mencionado em todas as entrevistas, contando com 33 UR, que está mencionado na Tabela 16, com os seus respetivos subtemas.

Tabela 16
Subtemas 1, 3, 4 e 5 do tema 1 da segunda pergunta da ronda 2.

Tema	Número de entrevistados/UR	Subtemas	Número de entrevistados/UR	Frases ilustrativas
<i>Esports mobile</i>	9 (100%) / 33	As competições <i>mobile</i> não conseguirão competir com as de PC	3 (33%) / 4	“Não basta injetar dinheiro... O prémio é o prémio, o resto tem de ser criado à volta do Esport. Tem de ter um fan-base demasiado grande, um calendário competitivo, tem de ter bastantes equipas, não basta o prémio.” [E4]. “Os Esports devido à sua vertente competitiva vão ter sempre predominância sobre os mobile gaming que na sua maioria tem uma vertente mais lúdica e de entretenimento casual pois não há nada como utilizar cada vez mais equipamentos otimizados e sentir as emoções numa arena e num grande palco.” [E5].
		Jogos de raiz para <i>mobile</i> podem-se tornar em <i>Esports</i>	3 (33%) / 9	“O Clash Royale, que é um jogo que só existe para o mobile, tu tiveste circuitos americanos ou continentais, América, Europa, Ásia e tiveste uma final do mundo praticamente como se fosse um Worlds no LOL... No Brasil, o único campeonato que lutou, em termos de audiências, com o CBLOL, que é o Campeonato Brasileiro de LOL, é o campeonato de CrossFire que é um jogo puramente mobile” [E2].
		Versões <i>mobile</i> para atrair o público do <i>mobile</i>	3 (33%) / 4	“Eu acho que se tu tens uma modalidade que a raiz está no PC, vamos dar o exemplo do LOL, o mobile vai ser sempre usado como entry point, voltando ao exemplo do desporto automóvel e pegando no LOL, se o Worlds ou as LEC’s da vida são o patamar máximo da Fórmula 1, o LOL mobile vai ser o karting, o ponto mais fácil de entrar na modalidade, ponto mais barato e a forma mais fácil de experimentares e de ganhares o gosto pelo jogo ou pela competição.” [E2].
		Os telemóveis estão cada vez melhores e mais acessíveis do que um PC ou consola	4 (44%) / 6	“se olharmos para trás, a capacidade computacional do mobile aumentou muito mais do que a capacidade computacional do não-mobile... Atualmente a plataforma mobile tem muitas barreiras que a torna desinteressante para muitos players, isso não quer dizer que um ou outro jogo, que são as exceções, consigam conquistar patamares elevados dentro dos Esports.” [E8].

Fonte: Elaboração própria.

Do tema “*Esports mobile*” surgiram 7 subtemas onde podemos encontrar: que i) as competições *mobile* não irão conseguir competir com as de PC; o que acontecerá num ii) curto prazo; que iii) os jogos de raiz para *mobile* podem-se tornar *Esports*; que iv) as versões *mobile* serão para atrair o público do *mobile* para as outras plataformas; que v) os telemóveis cada vez mais contêm melhores componentes, uma melhor performance e que são mais acessíveis do que computador ou uma consola; que vi) as competições de *Esports mobile* podem alcançar as competições dos *Esports* tradicionais; e ainda que pode existir vii) uma fusão entre as várias plataformas. Os subtemas que serão abordados a seguir serão os i), iii), iv) e v), os restantes subtemas, ii), vi) e vii) encontram-se no Apêndice R.

O primeiro subtema, que retrata os especialistas que defendem que as competições de *Esports mobile* não irão conseguir disputar com as competições de *Esports* jogados em computadores, que, atualmente, são os maiores eventos de *Esports* mundiais, pois a vertente dos videojogos para *mobile* é mais casual do que competitiva. Também fizeram questão de mencionar que não é o *prize pool* que faz um evento ser maior ou menor, que é o tudo o que envolve a realização desse evento como ter uma base muito grande de jogadores, de ter um calendário competitivo, de haver várias equipas a apostar nesse *Esport*. Podemos encontrar este subtema em 3 entrevistas com 4 UR.

Através do terceiro subtema, temos acesso a quem concordou que se fosse um jogo de raiz para *mobile* poderia se tornar um *Esport* e competir com os *Esports* tradicionais porque existe muito público que gosta de assistir, existe o investimento de marcas para realizar eventos enormes, nomeadamente no Brasil, e que se não houver a competição com outra plataforma, que pode facilmente chegar ao patamar dos principais *Esports*. Este subtema foi identificado em 3 das entrevistas e conta com 9 UR.

Como quarto subtema trazemos as opiniões dos especialistas que concordam que as versões *mobile* dos *Esports* tradicionais serão utilizadas para atrair o público do *mobile* para as restantes plataformas. Para reforçar esta opinião foi feita uma comparação com o desporto automóvel onde o karting é o ponto de entrada na modalidade pois é mais barato e a forma mais fácil de ganhar o gosto pelo desporto automóvel, que o mesmo pode ser utilizado para os *Esports mobile*. Este subtema foi identificado em 3 das entrevistas e conta com 4 UR.

No quinto subtema apresentado na Tabela 16, dispomos as opiniões dos especialistas que afirmam que os telemóveis têm cada vez uma melhor performance e que são bastante mais acessíveis financeiramente do que um PC ou uma consola, o que os torna aliciantes para as

gerações mais jovens. O subtema referido foi identificado em 4 das entrevistas e conta com 6 UR.

IV.2.3 Questão 3

Neste subcapítulo estão identificados o tema e subtemas que surgiram através da análise das entrevistas dos especialistas às diferentes respostas, da sua, à terceira questão da primeira ronda.

Tabela 17
Subtemas 1, 3 e 5 do tema 1 da terceira pergunta da ronda 2.

Tema	Número de entrevistados/UR	Subtemas	Número de entrevistados/UR	Frases ilustrativas
Transmissões televisivas de <i>Esports</i>	9 (100%) / 58	A televisão precisa dos <i>Esports</i>	6 (67%) / 11	“quanto tempo dura um jogo de LOL? Tanto pode durar 20 min se for one-sided, pode durar 30 a 40 minutos de for um jogo normal ou pode ser daqueles jogos em que... estamos a olhar para um jogo de 50 ou 60 minutos. E agora explicar à televisão que a grelha pode ter que variar de 4 horas a 5 horas?” [E2].
		Direitos de transmissão e de imagem	6 (67%) / 17	“Nos <i>Esports</i> , e no caso do Twitch em particular, não existe uma ferramenta demasiado importante que é o Geo-blocking, que significa que só as pessoas do país X podem ver o meu conteúdo. Na Twitch, eu... se comprar os direitos para transmitir um Major, estou a transmitir um Major para o mundo inteiro... todas as transmissões são concorrentes à minha, não interessa onde eu estou, tenho acesso a tudo... se eu souber que o meu público, sem pagar nada, liga na Twitch e vê... o valor da coisa baixa um pouco.” [E1].
		Os <i>Esports</i> precisam da televisão	8 (89%) / 25	“Discordo que os <i>Esports</i> não precisam da televisão, acho que a parte de contar narrativas, os <i>Esports</i> ainda têm muito pouco a noção de como se faz e a televisão tem muita noção de como se faz e, portanto, têm bastante a aprender com isso.... A experiência da televisão é necessária no mercado dos <i>Esports</i> , não o meio em si” [E1].

Fonte: Elaboração própria.

O principal tema identificado da análise às respostas desta questão foi “as transmissões televisivas dos *Esports*” que contém vários subtemas como: que i) a televisão precisa dos *Esports*; os ii) direitos de transmissão e de imagem; que iii) os *Esports* não precisam da televisão; que iv) não é a televisão que precisa de trazer o profissionalismo; e ainda que v) os *Esports* precisam da televisão para crescer. Este tema foi encontrado em todas as entrevistas, conta com um total de 58 UR e encontra-se na Tabela 17. Os subtemas i), ii) e v) serão abordados neste subcapítulo, enquanto os restantes, iii) e iv), poderão ser encontrados no Apêndice S.

Como primeiro subtema encontramos os especialistas que defendem que a televisão precisa dos *Esports*, mencionam a importância dos *Esports* para as televisões para conseguirem captar um público que não tem qualquer ligação com os canais televisivos a não ser pela transmissão desportiva.

Também foi referido que é complicado para as televisões de encaixarem os *Esports* nas grelhas televisivas pois os mesmos têm uma duração que pode variar entre várias horas, por exemplo, um jogo em que o vencedor seja decidido à melhor de 5 jogos, tanto podem ser jogados 3 jogos, ou mapas dependendo dos *Esports*, como podem ser jogados 5, os jogos podem ser rápidos, com uma duração de 20 minutos, como podem levar quase uma hora para concluir um jogo. Como é importante para as televisões ter a sua grelha definida ao segundo, é difícil transmitir competições em direto, portanto, uma das soluções apresentadas é as televisões não apostarem tanto nas transmissões em direto de competições, mas em outros conteúdos onde a sua duração seja manipulável.

Como segundo subtema encontramos os especialistas que argumentaram sobre a importância dos direitos de imagem e de transmissão provenientes dos canais televisivos.

Os entrevistados defenderam que as verbas proveniente dos direitos de transmissão e de imagem são importantes para todo o ecossistema dos *Esports*, mas que não é um assunto tão linear como nos desportos tradicionais. Um dos problemas é que quando se compra os direitos de transmissão e de imagem de uma competição, essa mesma competição vai ser transmitida numa plataforma de streaming onde não existe *geo-blocking*, que é uma ferramenta que apenas permite aos visualizadores daquele país assistir a essa transmissão. Não existindo essa ferramenta, quem compre esses direitos irá estar a competir com todas as transmissões mundiais da mesma competição, o que faz baixar o valor desses mesmo direitos. Também mencionaram que os direitos de imagem das competições pertencem a essa competição, que detêm a propriedade intelectual desse evento, e que se só é distribuída pelos jogadores e equipas que competem nessa competição se essa liga assim o decidir.

Para além destas questões complicadas, os especialistas concordam que é uma fonte importante de rendimentos, mas que também é necessário haver valor nos jogadores e equipas, que estes têm de trabalhar a sua imagem, para que tenha valor e esse valor seja pago por quem realiza as transmissões de competições onde estão inseridos.

Como quinto e último subtema, encontramos os especialistas que defendem que os *Esports* precisam da televisão para crescer. Estes afirmaram que os *Esports* precisam de aprender a

contar narrativas com a televisão, que já está habituada ao trabalhar os desportos tradicionais, que talvez o meio “televisão” não seja necessário para os *Esports*, mas sim a experiência de quem trabalha na televisão. Também abordaram a importância que podem ter para desmistificar os mesmos para o público geral, bem como trazer profissionalismo para este meio. A acrescentar às razões anteriores, os *Esports* podem também ganhar valor para as marcas, pois, ao serem transmitidos em canais televisivos, podem ser percebidos como algo mais sério e um local de investimento seguro.

IV.2.4 Questão 4

Neste subcapítulo encontramos os temas, e consequentes subtemas, que emergiram da análise às respostas dos especialistas às afirmações dadas na quarta questão da primeira ronda de entrevistas.

Tabela 18
Subtemas 1 e 4 do tema 1 da quarta pergunta da ronda 2.

Tema	Número de entrevistados/UR	Subtemas	Número de entrevistados/UR	Frases ilustrativas
Federações nos <i>Esports</i>	9 (100%) / 32	Não faz sentido haver uma federação para cada <i>Esport</i>	5 (56%) / 6	“No desporto temos isso, mas essas modalidades do desporto já estão definidas há muito tempo e não é um processo simples de novas modalidades serem consideradas e terem uma federação... todos os anos sai um título novo que ambiciona ser um <i>Esport</i> ... de 2 em 2 anos há <i>Esports</i> cuja scene competitiva vai desaparecer em detrimento de outro” [E3].
		O papel que uma federação deve ter	8 (89%) / 19	“esse modelo de financiar é um modelo que não pode ser objeto do trabalho de uma federação, uma federação pode estar indiretamente envolvida nisso, mas, de alguma forma, não deve ter isso como objeto... eu acho que aqui as federações têm um papel muito importante na proteção... no sentido de esclarecer o que é aquela atividade e fazer com que as pessoas cumpram com esse esclarecimento e deixar o resto para a sociedade tratar da forma mais normal.” [E8].

Fonte: Elaboração própria.

Apenas foi identificado um tema geral, as federações nos *Esports*, que foi identificado em todas as entrevistas e conta com 32 UR como podemos observar através da Tabela 18. Este tema engloba 4 subtemas que abordam questões como: i) não fazer sentido existir uma federação para cada *Esport*; ii) não ser necessário haver uma federação de *Esports*; iii) a importância de existir uma federação; e ainda iv) o papel que uma federação deve ter nos *Esports*. Metade dos subtemas serão explicados neste subcapítulo, subtemas i) e iv), enquanto a outra metade, os subtemas ii) e iii), estão disponíveis no Apêndice T.

No primeiro subtema, como foi em cima mencionado, os especialistas que referem não haver a necessidade de cada *Esport* ter a sua federação. Este subtema foi identificado em 5 das entrevistas e conta com 6 UR.

Para defender esta posição, os entrevistados referiram que existem ligas que funcionam sobre a alçada da desenvolvedora do jogo e que fiscalizam se as regras impostas pela desenvolvedora estão a ser cumpridas, portanto, criar uma entidade para também controlar estes aspetos só ia gerar confusão. Também foi mencionado que não se pode transferir esta característica do desporto tradicional, onde cada desporto tem uma federação, pois as modalidades desportivas tradicionais já estão definidas há muito tempo e que nos *Esports* estão sempre a aparecer videojogos novos com potencial para se tornarem *Esports*, assim como *Esports* que acabam por desaparecer, há muitos jogadores que migram de um *Esport* para outro e que haver uma federação para cada *Esport* iria-se tornar muito confuso e haver um desperdício de fundos públicos.

Como último subtema identificado nas respostas às entrevistas da primeira ronda, temos o que os especialistas mencionaram que deve ser o trabalho de uma federação. Este subtema foi identificado em 8 das entrevistas e conta com 19 UR.

Foi referido que as federações se deveriam focar em legislar o mercado dos *Esports* em conjunto com os agentes presentes nesse mercado para que existam regras que os jogadores, equipas e eventos devam seguir. Para além disto, foi referido que as federações também deviam proteger os jogadores, equipas e organizadores de eventos pois existem várias ilegalidades a acontecer no mercado, como jogadores a assinarem contratos com equipas que não existem juridicamente, o que torna esses contratos inválidos e que quem sai prejudicados são esses jogadores ou que as equipas têm de existir enquanto empresa, associação, e que tenham de cumprir um número de regras como os clubes nos desportos tradicionais são obrigados a seguir.

Também referiram que uma federação poderia ser importante para ajudar financeiramente os clubes que estivessem ligados a si, porém, outro entrevistado fez questão de referir que esta situação não deve ser um objetivo da federação.

Foi referido também a importância de definir o que é cada agente de mercado, o que é preciso para se ser considerado um jogador, treinador, entre outros, para existir um maior controlo.

IV.2.5 Questão 5

Na quinta questão foi apresentado aos especialistas respostas de outros entrevistados à quinta questão da primeira ronda, que não coincidiam com a sua, a fim de saber se eles concordavam, ou não, com essas afirmações.

Tabela 19
Subtemas 1, 2 e 3 no tema 1 da quinta pergunta da ronda 2.

Tema	Número de entrevistados/UR	Subtemas	Número de entrevistados/UR	Frases ilustrativas
Mercado português de <i>Esports</i>	9 (100%) / 41	Falta de profissionalismo	9 (100%) / 12	“Sim, concordo a 100% que é preciso pessoal profissional e a fazer isto a full-time e com imenso talento e dedicação para fazer com que isto cresça” [E1]. “Nós tivemos muitos, muitos anos em que ninguém queria saber de nada, ninguém queria saber das suas redes sociais, ninguém queria saber do seu público, ninguém queria contruir uma fan-base e isso é que criou o problema de estarmos em 2020 e termos poucas a apostar em Portugal e apostar muito mais em Espanha.” [E4].
		Organizações e jogadores têm de criar valor	4 (44%) / 7	“Nas equipas temos pouquíssimas a trabalhar profissionalmente e a trazer frutos desportivos, check. Pouquíssimas a trabalhar as redes sociais, check. Onde é que nós vamos pôr o dinheiro? Aqui não é, check. É muito fácil perceber as coisas das marcas...Se hoje temos grandes eventos em Portugal é porque foi feito trabalho” [E4].
		População inferior	6 (67%) / 12	“Agora, claro que olham para um mercado de 10 milhões, olham para outro de 40 milhões, onde é que vais pôr o teu dinheiro? Põe-te no lado das marcas, onde está mais desenvolvidos os <i>Esports</i> ? Quando apostas numa coisa é para tirar proveito” [E4].

Fonte: Elaboração própria.

Após analisarmos as respostas, identificamos um único tema que intitulamos de “Mercado português de *Esports*”. Este tema foi mencionado em todas as entrevistas, contando com 41 UR, e foi dividido em 5 subtemas onde são retratados vários fatores como: i) a falta de profissionalismo no mercado; que ii) as organizações e os jogadores necessitam de criar valor; o facto de termos uma iii) população reduzida; os iv) eventos de *Esports* em Portugal; e que este v) é o nosso mercado de *Esports*. Os subtemas iv) e v) estão analisados no Apêndice U, e os subtemas i), ii) e iii) encontram-se na Tabela 19 e serão analisados no presente subcapítulo.

Começando pelo primeiro subtema, onde podemos encontrar menções dos especialistas à falta de profissionalismo no mercado de *Esports* português. Este subtema foi identificado em 8 das 9 entrevistas realizadas na segunda ronda e conta com 12.

Apesar de ser referido por alguns entrevistados que Portugal tem muitos bons profissionais neste mercado, e que são reconhecidos internacionalmente, também apontam que é preciso um

maior profissionalismo de todos os agentes deste meio. O profissionalismo que se referem é o do sentido literal, de ser preciso mais profissionais do meio, pessoas que consigam trabalhar e utilizar o seu talento em *full-time* nos *Esports*, mas também a atitude profissional, o não ser preciso ter um vencimento que me permita viver profissionalmente dos *Esports* mas ter uma atitude positiva e ser-se competente, de os jogadores e as organizações trabalharem a sua imagem para conseguirem uma base de fãs e números nas redes sociais que sejam apelativos para que as marcas invistam nesses jogadores/equipas.

No segundo subtema, recolhemos os especialistas que referiram a importância dos jogadores e das equipas trabalharem a sua imagem, serem ativos nas redes sociais, trabalhar-se a si próprio como uma marca. Foi mencionado que são poucas as equipas em Portugal que o fazem, e que as mesmas não conseguiram acompanhar o crescimento dos eventos, mas é algo fundamental para atrair o interesse de marcas para investirem nesse produto, seja ele uma pessoa ou um coletivo. Este subtema foi identificado em 4 entrevistas e conta com 7 UR.

No terceiro subtema, encontramos referência a Portugal ter uma população inferior a outros países europeus. Houve especialistas que concordaram que ter bons números de visualizações era muito importante e que Espanha ganhava ao conseguir atrair o público sul-americano. As marcas dão ênfase ao número de visualizações e é mais aliciante para as marcas apostar em mercados maiores do que o português. Mencionaram também que era importante tentar uma conexão Portugal-Brasil, criar conteúdo com presença dos dois países para conseguirmos cativar o público brasileiro para o nosso mercado. Porém, há também referência a que os números são importantes, mas não podem ser uma desculpa, que temos outros países na Europa com o mesmo número populacional que Portugal com grandes sucessos neste meio e que são referências mundiais, como a Dinamarca. Este subtema foi mencionado em 6 entrevistas e conta com 12 UR.

IV.2.6 Análise geral de concordância/discordância

Nesta parte podemos encontrar os gráficos de cada questão com o número de especialistas que concordaram com cada subtema de cada tema. Foi produzido um gráfico para cada questão e cada coluna será denominada pelo nome do subtema apresentados nos subcapítulos anteriores. Nem todos os subcapítulos estão presentes graficamente pois alguns são constituídos pela reunião de várias visões dos entrevistados sobre um certo tema e outros porque apareceram como respostas ao confronto com as visões contrárias na ronda 2 e que, posto isto, não houve rondas posteriores para que as mesmas fossem questionadas.

Nem todos os especialistas se pronunciaram em relação a certos subtemas e é por essa razão que o número total de respostas, concordando ou discordando, pode não ser igual ao número de especialistas entrevistados.

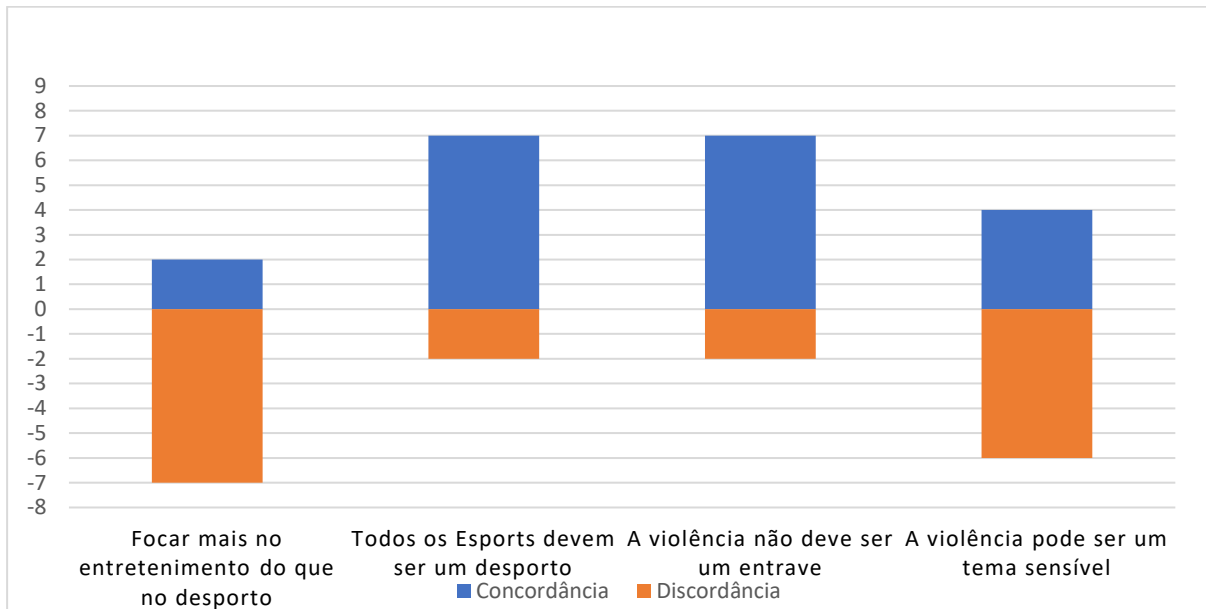


Figura 10. Gráfico de concordância e discordância aos subtemas da primeira questão da ronda 2. Elaboração própria.

Na Figura 10 encontramos os subtemas encontrados na Questão 1 da segunda ronda, onde podemos encontrar um consenso generalizado em quase todos os subtemas menos na visão de quem acredita que a transmissão da violência pode ser um tema sensível, em certos países que lidam frequentemente com questões de violência e terrorismo na sua sociedade, onde o painel dividiu-se entre as duas opiniões.

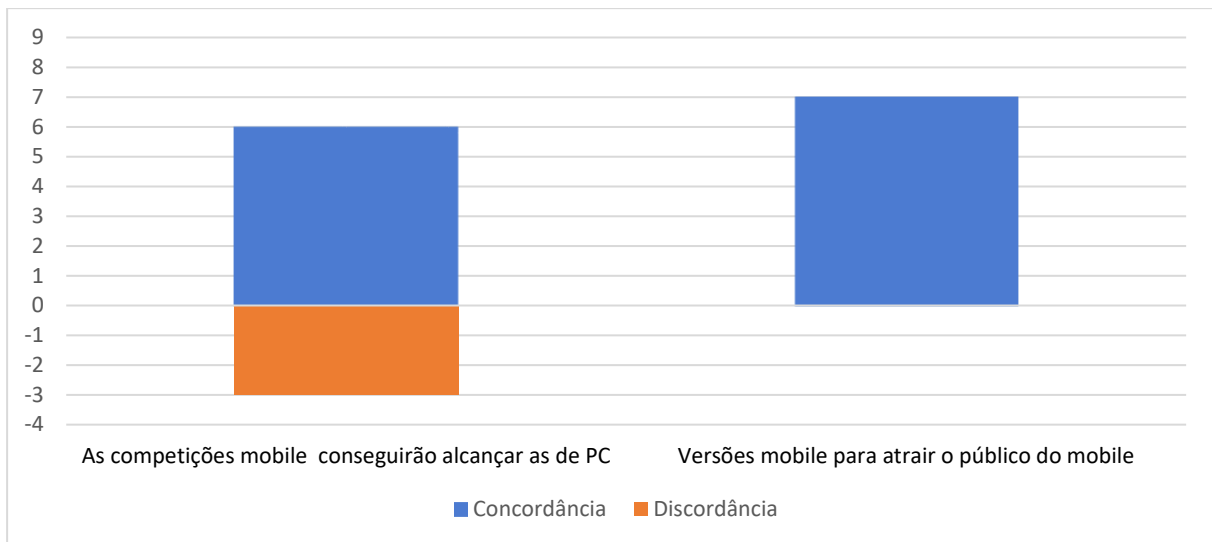


Figura 11. Gráfico de concordância e discordância aos subtemas da segunda questão da ronda 2. Elaboração própria.

Na Figura 11 encontramos subtemas mencionados na segunda questão da segunda ronda de entrevistas. Através deste gráfico podemos observar que a maioria do painel acredita que os eventos com competições *mobile* possam alcançar o patamar dos maiores eventos dos *Esports* tradicionais, sendo que estes eventos seriam de *Esports* criados de raiz para o *mobile* e que a única plataforma competitiva fosse o *mobile*, caso contrário, foi unânime que versões *mobile* de *Esports* já existentes seriam para atrair o público do *mobile* para as outras plataformas.

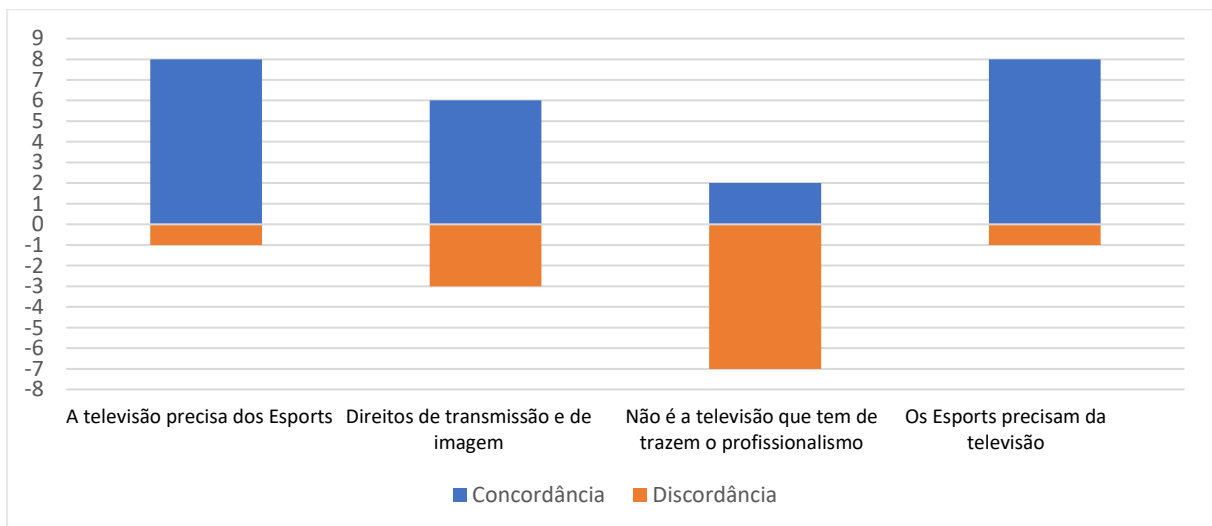


Figura 12. Gráfico de concordância e discordância aos subtemas da terceira questão da ronda 2. Elaboração própria.

Através do gráfico apresentado na Figura 12, é possível observar um consenso generalizado nos quatro temas referidos no mesmo, sendo que o subtema que abordou a importância dos

direitos de imagem e de transmissão, subtema ii), foi onde encontramos uma maior divisão do painel.

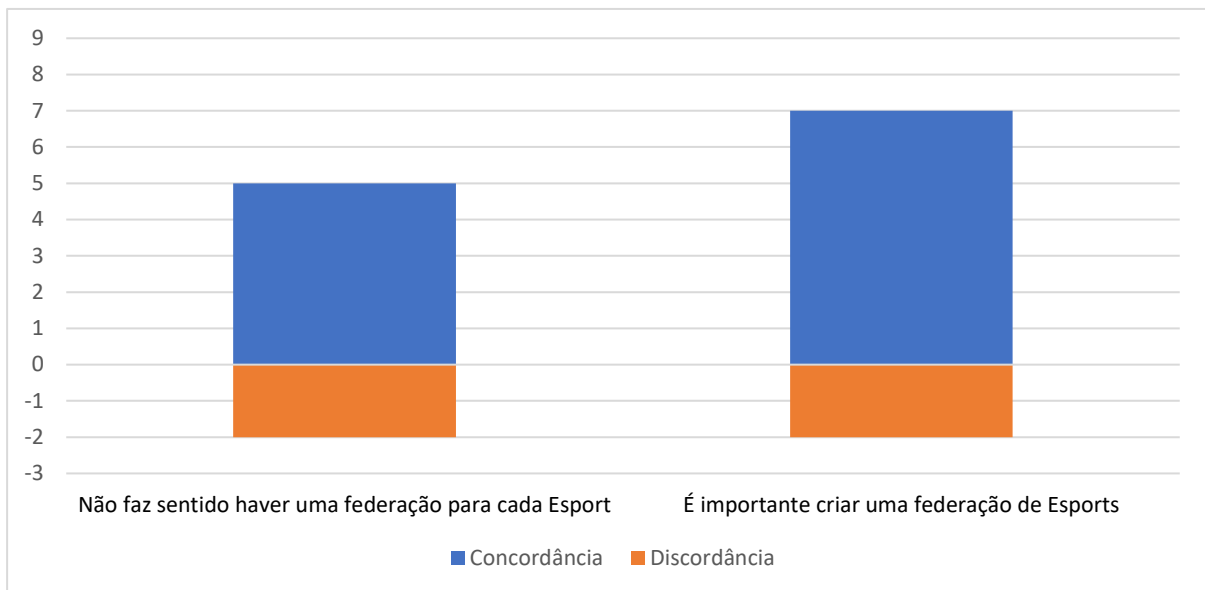


Figura 13. Gráfico de concordância e discordância aos subtemas da quarta questão da ronda 2. Elaboração própria.

Quanto aos temas da questão 4 da segunda ronda, na Figura 13 é possível observar que também existiu um consenso geral entre o painel de especialistas, onde a maioria concordou que não fazia sentido ser criada uma federação para cada Esport, mas que era importante haver um federação geral, uma entidade que regulasse os agentes do mercado português de Esports.

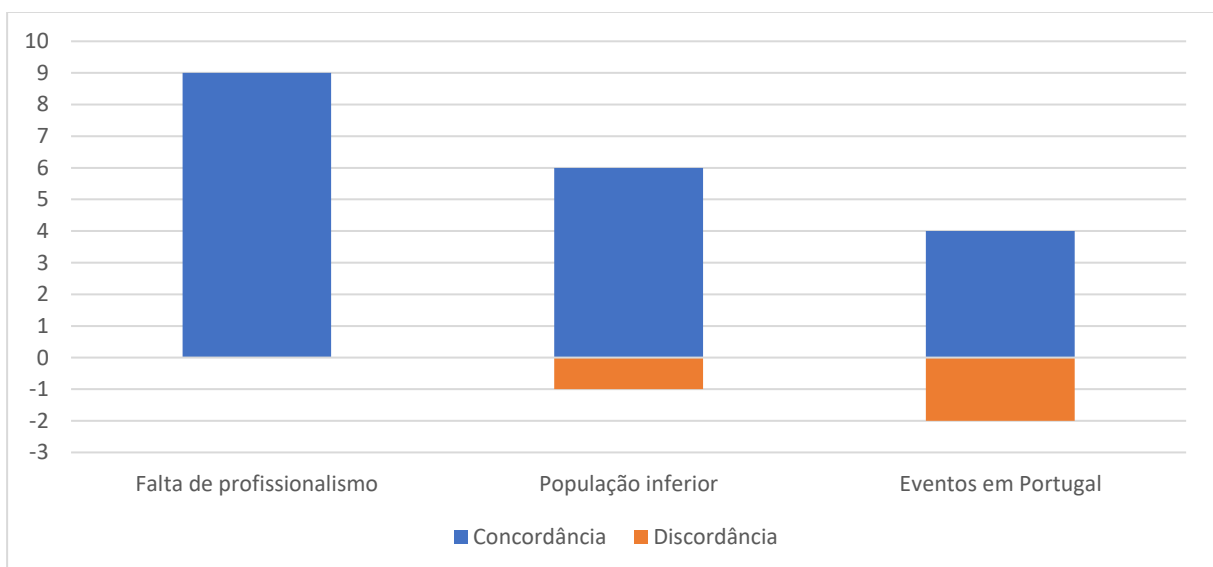


Figura 14. Gráfico de concordância e discordância aos subtemas da quinta questão da ronda 2. Elaboração própria.

Na Figura 14 encontram-se os subtemas pertencentes à quinta questão da segunda ronda de entrevistas, onde foi unânime que falta profissionalismo no mercado português de *Esports*. Quanto às opiniões que uma das razões para Portugal não ter um mercado tão grande e desenvolvido quanto a outros países europeus se deve, também, à sua reduzida população, foi consensual a concordância com essa visão, porém, um entrevistado referiu que isso não deve ser uma limitação visto que existem países, foi referido a Dinamarca, que tem uma população semelhante à de Portugal e é uma referência mundial na área dos desportos eletrónicos.

Quanto ao terceiro subtema apresentado no gráfico em cima, a maioria do painel defendeu que é necessário mais eventos em Portugal enquanto que 2 referiram que é preciso ter cuidado com a quantidade de eventos para não saturar o mercado e o público.

V Discussão de Resultados

A presente dissertação centra-se no futuro dos *Esports* em Portugal. Com foco nos resultados encontrados através das respostas dos especialistas às várias questões, pretende-se perceber se: (a) os *Esports* devem ser considerados um desporto ou não e quais as barreiras para os mesmo conseguirem essa classificação; (b) se os videojogos *mobile* vão ser uma tendência dentro do mercado dos *Esports*; (c) se os canais televisivos irão apostar em conteúdos de *Esports* para o seu meio; (d) se será possível existir uma federação de *Esports* e onde é que esta irá atuar; e (e) onde é que os agentes dentro dos desportos eletrónicos se podem focar para fazer crescer o mercado português de *Esports*.

Em relação a se os *Esports* devem ser considerados um desporto ou não, a grande maioria dos especialistas defenderam que os *Esports* devem ser considerados um desporto e que o esforço físico e a suposta transmissão de violência, transmitida por alguns videojogos, não devem ser uma barreira a essa classificação. Apenas um especialista foi de encontro à opinião da DOSB (2018) de que os *Esports* com representação claramente visível, e explícita, de assassinato de adversários virtuais não devem ser considerados um desporto. Houve ainda outro especialista que defendeu que os *Esports* deveriam ser considerados um desporto, mas que também entendia que essa questão da transmissão da violência fosse um entrave a essa classificação.

Foi mencionado em várias entrevistas a comparação dos *Esports* com o xadrez por ser um desporto onde não se encontra qualquer esforço físico, mas sim um grande esforço mental e uma componente estratégica alta, duas características que foram apontadas aos *Esports* pelos especialistas.

Sobre os *Esports mobile*, foi unânime a concordância com os dados da Newzoo (2019b) que previam um crescimento do mercado *mobile* mas não existe um consenso sobre a vertente competitiva dos videojogos para dispositivos *mobile*. Na vertente competitiva, dividimos em dois: as versões *mobile* dos *Esports* tradicionais; e os eventos competitivos dos *Esports mobile*.

Quanto às versões *mobile* dos maiores *Esports* da atualidade, foi referido que nem todos os *Esports* conseguem ser transferidos para o *mobile* para expandir a sua vertente competitiva e que, nesses casos, as desenvolvedoras iriam apostar em versões para captar o público do *mobile* para as plataformas originais do videojogo. Este dado é bastante interessante pois, mesmo que os 5 videojogos mais visualizados nas plataformas de *streaming online* em 2019 sejam todos jogados em PC, está estimado que o mercado de PC será apenas 23% do mercado global de

jogos em 2020 (Newzoo, 2020b), o que torna esta estratégia bastante exequível para tentar captar público do *mobile* para o PC e para as consolas.

Quanto à questão de os eventos de *Esports mobile* terem capacidade, ou não, para competir com os atuais maiores eventos globais de *Esports*, foi apresentado pelos entrevistados que o público do *mobile*, apesar do mercado *gaming mobile* ser maior do que o do PC e das consolas, é um público mais jovem e mais interessado na vertente casual do que o público das outras plataformas. Com estes dados, acreditamos que é possível haver eventos de *Esports* de raiz para *mobile* a atingir as dimensões dos maiores eventos de *Esports* atuais, mas que irá demorar o seu tempo, quer pelo tempo que leva um videojogo a tornar-se um *Esport* que capte o interesse de milhões de espectadores e de grandes investidores, quer pelo crescimento que os outros *Esports* tradicionais possam também apresentar.

Todos especialistas concordaram que a televisão precisa dos *Esports* para voltar aos números de espectadores que tiveram no passado e que tem vindo a diminuir. Foi referido que o público dos *Esports* é um público jovem e que se encontra nas plataformas *online* devido à sua necessidade de consumir conteúdo que aprecia e não o que é imposto pelas grelhas televisivas. Estes dados vêm corroborar o Global Web Index que apresenta que a maior parte dos jogadores de *Esports* estão concentrados em plataformas de *streaming online*, como a Twitch por exemplo (Global Web Index, 2019) .

Foi referido nas entrevistas que os *Esports* também precisam da televisão. É a partir desta opinião que surge uma posição muito interessante, que na primeira ronda de entrevistas foi referida por um especialista e que na segunda ronda foi defendida por mais de metade do painel. Esta posição é de que os *Esports* necessitam da televisão porque precisam do financiamento proveniente dos direitos de imagem e de transmissão. Não há dados sobre este tema na revisão de literatura, mas é do conhecimento geral que nos desportos tradicionais, os valores praticados para garantir estes direitos são altos e conferem um grande encaixe financeiro para as equipas. Existe quem defenda que este tema é diferente nos desportos tradicionais e nos *Esports*, mas a serem concretizados, pode trazer grandes vantagens para o crescimento do mercado.

Relativamente às federações, o painel de especialistas ficou dividido quanto à necessidade de existência de uma entidade deste tipo nos *Esports*. A maior parte concordou que uma federação para cada *Esport* era impraticável, mas também houve quem apontasse que existem pessoas que estão nessas entidades e que não possuem qualquer experiência dentro dos *Esports* e que não seriam uma vantagem para o mercado.

Quem defendeu a criação de federações nacionais de *Esports* apresentou propostas que coincidem com a apresentada pela Global Esports Federation, que tem como objetivo estabelecer normas, diretrizes e regulamentos relevantes (Global Esports Federation, 2020). Estas normas e regulamentos iriam proteger os principais agentes do mercado de várias situações ilegais que ocorrem atualmente, em todo o mundo, não só em Portugal, por este mercado ainda não conter várias diretrizes, o que pode transmitir uma imagem de amadorismo para os eventuais investidores que estejam a pensar investir neste mercado.

O subtema mais referenciado foi relativo aos vários focos de trabalho que uma federação deve ter para ajudar no crescimento do mercado nacional de *Esports*. Esta parte é bastante importante pois é onde se encontra a visão dos entrevistados, que correspondem a várias áreas dentro dos *Esports*, para o que deve ser o trabalho de uma federação. Este trabalho passa por proteger os agentes de mercado das falsas promessas, de contratos inexistentes juridicamente, de assegurar que as competições funcionam dentro de todas as normas legais. Também definir um regime fiscal para as organizações de *Esports* serem tratadas como uma empresa normal e ter acesso aos direitos e aos deveres que as empresas nos outros mercados se dispõem.

Sobre a questão do mercado português e dos demais mercados europeus, houve um subtema que foi referenciado por todos os entrevistados onde encontramos a necessidade de haver mais profissionalismo. No capítulo anterior encontramos que este profissionalismo é dividido em 2 partes: maior número de pessoal a trabalhar profissionalmente nos *Esports*; e a necessidade de haver uma atitude mais profissional entre todos os agentes de mercado.

Não existem muitos dados com os números de vários setores dentro dos *Esports* em Portugal, mas apercebermo-nos, através das entrevistas realizadas, que há, efetivamente, muitas poucas pessoas a trabalhar profissionalmente e a viverem do rendimento dos *Esports*. Comparando com os números de Espanha, onde existem cerca de 600 trabalhadores e 250 jogadores profissionais, segundo a Asociación Española de Videojuegos (2020b), é uma grande diferença. As pessoas são obrigadas a optar pelo trabalho nos *Esports* ou por outro trabalho que garanta uma maior estabilidade financeira e a sua independência, o que prejudica o crescimento do mercado.

Um dos principais fatores apresentados pelos entrevistados para o crescimento do mercado seria um maior investimento das marcas no mercado português. Uma das razões para não existir esse forte investimento em Portugal é que ele é depositado noutros mercados maiores e mais

aliciantes, e que o facto de Espanha ter cerca quatro vezes mais população do que Portugal é um dos fatores.

Para além da população, outro fator que é importante para as marcas é as visualizações, que é normal um país com 40 milhões de habitantes, aproximadamente, tenha mais visualizações que um país com cerca de 10 milhões. É importante Portugal tentar aumentar o seu número de visualizações e uma das soluções é captar público a outros países, como Espanha e Brasil. Já possível observar em vários *Esports* uma ligação ao mercado espanhol, principalmente, nas ligas e torneios que permitem a entrada a equipas e jogadores de ambos os países. Esta é uma das formas de tentar captar visualizações do público espanhol. Outra forma que já vemos em Portugal, e que foi mencionada em algumas entrevistas, é tentar trazer equipas brasileiras e espanholas para os torneios presenciais portugueses e até a contratação de talento brasileiro (casters e analistas por exemplo). É importante tentar expandir o nosso mercado para mais públicos, aumentando a sua projeção e ser mais aliciante para as marcas investirem e, através desses investimentos, conseguimos elevar a nossa qualidade e sermos olhados como uma referência, como é o exemplo da Dinamarca e da Suécia, que contam com inúmeros casos de sucesso em vários *Esports*.

Um subtema que foi referido por poucos especialistas, mas que identificamos como um aspeto bastante relevante foi a necessidade de estarmos conscientes do mercado que temos e não nos iludirmos com o tamanho de outros mercados europeus. Defendemos uma postura profissional e que todos os agentes do mercado português de *Esports* devem trabalhar para fazer crescer o mercado e conseguirmos ter mais jogadores, equipas e competições profissionais e de renome internacional, mas temos de ter noção que somos um mercado inferior, a nível de números, aos outros mercados europeus e que nos países com mercados com números parecidos aos nossos, conseguem ter uma economia superior e um maior poder de compra. Todos os agentes deste meio devem continuar a trabalhar para o crescimento do mercado e, se assim for, precisando de mais ou menos tempo, vai ser possível notar o desenvolvimento. Como foi referido pelos especialistas, Portugal está a fazer o seu caminho e, comparando com o futebol, Portugal é respeitado em todo o mundo mesmo não sendo o maior mercado, mesmo não tendo a maior liga, e nos *Esports* podemos utilizar este exemplo.

VI Considerações Finais

Neste último capítulo começa-se por se apresentar uma síntese da investigação, tentando, se possível, apresentar respostas para o problema e os objetivos de pesquisa, formulados na Introdução (capítulo I). Posteriormente, serão apresentados os principais contributos do presente estudo, quer ao nível académico como organizacional, as limitações com que nos deparamos ao longo da realização de toda a investigação e, para concluir, sugestões para futuras investigações, com base nas limitações encontradas.

VI.1 Síntese da investigação

Recorde-se a questão de pesquisa inicialmente formulada: “*Quo vadis Esports? Onde vão estar os Esports em Portugal em 2025?*”. Com base nesta questão, formularam-se cinco importantes objetivos de natureza específica:

1. Perceber se os *Esports* podem e/ou se irão ser considerados um desporto

Quanto a este objetivo, dificilmente todos os *Esports* serão considerados um desporto nos próximos anos e grande parte deve-se à violência que certos *Esports* apresentam. Não concordando que deva ser um fator impeditivo para o reconhecimento desses videojogos como um desporto, é compreensível que assim o seja, pois é um fator que limita o interesse de algumas marcas não endémicas e que preocupa os agentes de entidades federativas que estão relacionadas com o desporto tradicional por compreenderem que essa violência não vai de acordo com os valores que um desporto deve transmitir.

2. Perceber se o mercado do *mobile gaming* será explorado por novas e pelas já conceituadas desenvolvedoras de *Esports*

O *mobile gaming* é uma tendência e já conseguimos observar uma aposta de algumas das desenvolvedoras dos maiores *Esports* atuais a nesse mercado. Mesmo que muitos não acreditem no potencial dos eventos de *Esports mobile* para alcançar a dimensão dos maiores eventos atuais, existe essa possibilidade se a aposta for em jogos de raiz para o *mobile*, onde a única plataforma utilizada competitivamente seja o *mobile*. O mercado *gaming* do *mobile* é o maior e será normal se os agentes dos mercados menores desenvolvam versões dos seus maiores *Esports* para captarem público no mercado *mobile*.

3. Explorar como é que o meio televisivo pode utilizar os *Esports* para criar conteúdos e quem é o principal beneficiador destes conteúdos

Também é possível perceber que cada vez mais os canais televisivos irão apostar em conteúdos relacionados com o *gaming* e os *Esports*. Este meio tem vindo a perder cada vez mais público, mas todos sabem que os jovens de hoje são os adultos de amanhã e que se querem continuar no ativo no futuro, têm de se concentrar mais no interesse deste público. Com este tipo de conteúdos, é importante que os agentes dos *Esports* consigam rentabilizar com esta aposta, quer seja com a desmistificação dos mesmos para o público em geral, seja com a entrada de capital proveniente dos direitos de imagem e de transmissão. A pergunta “Os *Esports* ganham mais em serem transmitidos na televisão ou a televisão ganha mais em ser transmitir *Esports*?” deixou de ser uma questão pois todos ganham com a transmissão dos *Esports* na televisão, isto se a aposta dos canais televisivos for feita de forma correta e adaptando-se ao mundo dos *Esports* e não esperar o contrário. Nem todos os agentes vão ganhar por igual, mas isso vai depender do conteúdo criado pelos canais televisivos, mas também como os agentes dos *Esports* vão utilizar esse conteúdo para a seu benefício.

4. Compreender se é possível a existência de federações nos *Esports* e onde e como estas devem atuar

As federações podem ter um papel fundamental no que toca à estruturação do mercado. Com normas e regulamentos, não para os *Esports*, mas para os agentes que fazem parte dele, será possível diminuir os casos de abusos que acontecem no mercado português. Todas as equipas são organizações, todas as pessoas são jogadores, treinadoras, entre outros, mas na realidade não o são, não juridicamente, nem fiscalmente. É importante haver um trabalho de estruturação, mas também é importante educar e consciencializar que o público em geral do que são os *Esports*, que são videojogos jogados num ambiente virtual, de uma forma casual ou competitiva, e que o conteúdo dos mesmos não tem como objetivo incentivar à violência. É necessário conciliar os *Esports* com uma vida fisicamente ativa e que não é por não haver esforço físico enquanto se joga um videojogo que o impede de ser visto como um desporto. É muito pouco provável que uma federação consiga regular o videojogo em si, o que elas devem tentar fazer é estruturar os agentes de mercado.

5. Elaborar um conjunto de recomendações para os vários agentes de *Esports*, tendo em conta as visões dos especialistas entrevistados, o contexto nacional e o de outros países europeus que são uma referência deste mercado.

O futuro dos *Esports* em Portugal tem tudo para ser positivo e, que em 2025, encontremos um mercado bem mais desenvolvido e estruturado do que o atual, mas, para isso, é necessário que

os agentes trabalhem para esse efeito. É importante referir que, trabalhando em conjunto ou não, todos os agentes são importantes para o desenvolvimento do mercado português de *Esports* e que devem trabalhar para o seu sucesso sem ter que prejudicar os outros agentes. É fundamental existir uma competição saudável entre todos os agentes para fazer crescer, não só a si próprios, mas também todo o cenário competitivo.

Os agentes do mercado necessitam de compreender que devem de trabalhar a sua imagem, devem criar uma marca associada a si para haver interesse de investidores, para o seu nome ganhar outra projeção nacional, e/ou internacional, o que torna esse projeto muito mais forte, quer financeiramente quer competitivamente. Se as organizações e jogadores conseguirem tratar do seu nome como uma marca, trabalhar a sua exposição, criar uma base de fãs grande, utilizar as suas redes sociais e as plataformas de *streaming online* para esta promoção e para estar mais presente dos seus seguidores, todo o ecossistema dos *Esports* nacionais vai sair valorizado.

É importante tentar captar visualizações estrangeiras. Tentar estabelecer uma maior ligação ao mercado brasileiro e ao espanhol é fundamental para tornar o nosso mercado mais aliciante para os investidores. Não queremos que as equipas e organizadores de eventos deixem de investir nos jogadores e no público português, mas, no caso dos organizadores de eventos, continuar a trazer organizações e jogadores brasileiros e espanhóis para os eventos em LAN em Portugal pode ser uma estratégia para captar visualizações desses países. Apostar em *casters* estrangeiros para complementar às equipas de *casters* portuguesas também é uma hipótese pois é mais fácil o público brasileiro assistir a uma transmissão portuguesa se os comentários forem em português do Brasil e o público espanhol se os mesmos comentários forem em espanhol.

VI.2 Contributos da investigação

Este estudo apresenta contributos de cariz teórico e prático. Ao nível científico, o desenvolvimento desta temática - “Onde vão estar os *Esports* em Portugal em 2025?” - levou ao cruzamento de diferentes áreas de investigação, nomeadamente a gestão dos três principais agentes nos *Esports* (jogadores, organizações/equipas e organizadores de eventos), os média tracionais, as entidades federativas e os investimentos privados. Em suma, este estudo torna-se relevante por ser um estudo multidisciplinar e abranger várias áreas de investigação.

Um outro contributo em termos metodológicos, baseia-se na possibilidade de clarificação e exploração das perspetivas, perceções e expectativas dos entrevistados, o que só foi possível, através do método de Delphi.

Esta investigação fornece contribuições teóricas nos vários setores dos *Esports*, setores como o dos jogadores, das organizações, dos organizadores de eventos, dos investidores, do setor televisivo e no federativo.

Este estudo contém uma importância muito mais prática do que teórica. Através das recomendações apresentadas pelos especialistas nas suas entrevistas, este estudo traz uma elevada importância para os mais variados agentes do mercado de *Esports* português pois aponta as barreiras para o crescimento do mercado e como os agentes podem trabalhar para crescerem e se desenvolverem e, conseqüentemente, o mercado também se desenvolver.

VI.3 Limitações e sugestões para futura investigação

No que concerne às limitações do presente estudo, é necessário considerar a reduzida amostra pois seria importante tentar abranger mais áreas importantes dentro do mercado de *Esports*, como por exemplo, a visão das marcas que investem no mercado português, assim como a dos jogadores, desde amadores até aos profissionais.

Outra limitação foi serem entrevistados apenas especialistas do sexo masculino, o que poderá ser um indicador do reduzido número de mulheres nos *Esports* nacionais. A divulgação dos casos de mulheres com sucesso neste meio pode mudar o estereótipo de que jogar videogames é uma atividade masculina e que existe espaço para todas as pessoas independentemente do seu género ou sexo.

No enquadramento teórico, é importante salientar que o seu processo de construção foi moroso. Também é importante referir a dificuldade em encontrar os temas abordados no enquadramento teórico na literatura científica. Não foram encontrados estudos que abordem o papel das federações nos *Esports*, como é que as mídias tradicionais podem utilizar os *Esports* para seu benefício, e o contrário também, quais são os maiores casos de sucesso europeus nos *Esports* e como é que esses países trabalharam, e continuam a trabalhar, para serem uma referência. São temas importantes pois Portugal segue as tendências internacionais e as estratégias de outros países para, com isso, transferirem esse conhecimento para o seu mercado, sendo que esses estudos científicos são um das formas que os agentes em Portugal têm para estar a par do que é feito nos países de referência.

Uma outra limitação encontrada foi a escassez de dados acerca do mercado português e de mercados estrangeiros de *Esports*. Nos *Esports* não existe controlo quanto ao número de atletas ou de equipas em cada país, nos desportos tradicionais é fácil de obter estes números pois é

público a quantidade de atletas federados em cada desporto. Não havendo essa estruturação nos *Esports*, é difícil definir quantos atletas existem em Portugal, quantas organizações existem a trabalhar no mercado, é difícil definir o tamanho deste ecossistema. Este problema não é só encontrado em Portugal, mas sim em outros países, pois como os videojogos são propriedade de uma empresa, não existe grande informação disponibilizada publicamente.

Dada a situação pandémica mundial, originada pelos surtos do vírus SARS-CoV-2, vírus que causa a COVID-19, existe a probabilidade dos *Esports* poderem sofrer um desinvestimento por parte de marcas e investidores privados. Esse desinvestimento pode trazer consequências para o mercado nacional, assim como para os mercados internacionais, o que pode traduzir-se num atraso no desenvolvimento do mercado português de *Esports* até a situação financeira mundial estabilizar e retomar ao seu normal estado.

Importa ainda ressaltar que a validade interna das conclusões fica prejudicada devido a um fator: a subjetividade (as crenças e valores do investigador podem sempre influenciar os resultados). Nesta investigação a validade externa das conclusões e das interpretações também é afetada, ou seja, não é possível generalizar para a população. Esta situação é típica das pesquisas qualitativas.

Para investigações futuras, seria interessante mais estudos sobre como os *Esports* são trabalhados nos países de referência desta área. Já são encontrados casos em que governos estrangeiros definem estratégias para apoiar os *Esports* no seu país, mas, enquanto não existir esses estudos, é muito difícil perceber como é que as empresas nesses países trabalham, que estratégias definiram ao longo dos anos para desenvolver um projeto de sucesso.

Seria importante para o futuro, haver estudos com uma amostra maior, com maior representatividade dos mais variados setores de *Esports*. Tentar agrupar a estas ideias, as ideias das marcas que investem e as que ainda não investem neste mercado, a dos atletas (dos amadores até aos profissionais), estudos com representação feminina.

Outra investigação que seria bastante importante, é perceber quais são as melhores estratégias para os média tradicionais utilizarem os *Esports* para atingirem um público que não lhes pertence atualmente. É através da transmissão em direto das competições? É através de conteúdos noticiosos onde são apresentadas as principais notícias do mundo dos *Esports*? Qual é o tipo de conteúdo que fosse mais interessante para o público assistir e que fosse exequível para os média tradicionais executarem com sucesso.

Face às alterações despoletadas pela COVID-19, seria importante perceber quais as consequências para os *Esports* e como é que os agentes desse mercado se podem adaptar à nova realidade provocada pelo aparecimento deste vírus.

Bibliografía

- Adgate, B. (2020). *Esports Is Filling The Programming Void*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/bradadgate/2020/04/21/esports-is-filling-the-programming-void/#35ccdfef533b>
- Asian Electronic Sports Federation. (2019). *Who is AESF?* <https://www.aesf.com/en/About-Us/Who-Is-Aesf.html>
- Asociación Española de Videojuegos. (2018). *Libro blanco de los esports en España*. 48. http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/05/ES_libroblanco_online.pdf
- Asociación Española de Videojuegos. (2020a). *E-SPORTS*. <http://www.aevi.org.es/e-sports/>
- Asociación Española de Videojuegos. (2020b). *LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA - Anuario 2019*.
- Bazeley, P. (2009). Analysing Qualitative Data: More than Identifying Themes. *Malaysian Journal of Qualitative Research*, 2(9), 6–22. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Bogage, J. (2019). *Esports continue TV push with ESPN and Turner, sparking enthusiasm, ire*. <https://www.washingtonpost.com/sports/2019/03/28/esports-continue-tv-push-with-espn-turner-sparking-enthusiasm-ire/>
- Boyatzis, R. (1998). Transforming qualitative information: Thematic analysis and code development. *Thousand Oaks, CA: Sage*.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Bryman, A., & Bell, E. (2007). *Business research methods*. Oxford University Press.
- Cambridge Dictionary. (2020). *Gaming*. <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/gaming>
- Carta Europeia do Desporto. (1992). *Carta Europeia do Desporto*.
- Costa, C. A. (2005). The Status and Future of Sport Management: A Delphi Study. *Journal of Sport Management*, 19(2), 117–142. <https://doi.org/10.1123/jsm.19.2.117>
- Danish Ministry of Culture. (2019). *NATIONAL STRATEGY FOR ESPORTS*.

Decreto-Lei n.º 248-B/2008, 1 (2008).

Deutscher Olympischer Sportbund. (2018). *Dealing with electronic sport simulations, eGaming and “eSport.”* 1–5. https://cdn.dosb.de/UEber_uns/eSport/DOSB-Positionierung-eSport_EN_Dec__2018.pdf

Deutscher Schachbund. (2019). *About us*. <https://www.schachbund.de/ueber-uns.html>

Ekdahl, D., & Ravn, S. (2019). Embodied involvement in virtual worlds: the case of eSports practitioners. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(2), 132–144. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1475418>

ESL Pro League. (2020). *Rulebook*. 1–40. https://cdn.eslgaming.com/misc/media/lo/20200301_ESLProLeague_Rules.pdf

Esports Earnings. (2020a). *Astralis*. <https://www.esportsearnings.com/teams/466-astralis>

Esports Earnings. (2020b). *Highest Earnings By Country*. <https://www.esportsearnings.com/countries>

Esports Earnings. (2020c). *Largest Overall Prize Pools in Esports*. <https://www.esportsearnings.com/tournaments>

Esports Earnings. (2020d). *Top 100 Highest Earnings for Sweden*. Esports Earnings. <https://www.esportsearnings.com/countries/se>

Esports Earnings. (2020e). *Top Player Rankings from Denmark for League of Legends*. <https://www.esportsearnings.com/games/164-league-of-legends/countries/dk>

European Esports Federation. (2020). *Mission Statement*. <https://esportseurope.org/>

Federação Portuguesa de Futebol. (2019). *Troppez vs. Somosnos: espectáculo garantido na Supertaça*. <https://www.fpf.pt/News/Todas-as-noticias/Noticia/news/24136>

Federação Portuguesa de Futebol Esports. (2020). *Sobre nós*. <https://esports.fpf.pt/pt/sobrenos>

Federação Portuguesa de Xadrez. (2020). *A FPX*. <https://fpx.pt/site/institucional/a-fpx>

FEPODELE - Federação Portuguesa do Desporto Eletrónico. (2018). *FEPODELE RECONHECIDA PELO IPDJ*. <https://fepodele.pt/ipdj/>

Fink-Hafner, D., Dagen, T., Doušak, M., Novak, M., & Hafner-Fink, M. (2019). Delphi Method: Strengths and Weaknesses. *Metodološki Zvezki*, 16(2), 1–19.

- Fnatic. (2020). *About Fnatic*. <https://fnatic.com/about/>
- FPDE - Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos. (2020). *Principais Objetivos*. <https://fpde.pt/>
- Freeman, G., & Wohn, D. Y. (2017). *Social Support in eSports*. 435–447. <https://doi.org/10.1145/3116595.3116635>
- German Olympic Sports Confederation. (2018). *eSports*. <https://www.dosb.de/ueberuns/esport/>
- Gilroy, J. (2019). *How A Game Becomes An Esport*. Red Bull. <https://www.redbull.com/au-en/how-a-game-becomes-an-esport>
- Glenn, J. C., & Gordon, T. J. (2009). *Futures research Methodology Version 3.0. Millenium Project*.
- Global Esports Federation. (2020). *About GEF*. <https://globalesports.org/about/>
- Global Web Index. (2019). *Esports - Trend Report 2019*.
- Gonzalez, J. F. (2019). *Esports en España: Cómo y por qué deben estar las marcas*. <https://medium.com/@jantofg/esports-en-españa-cómo-y-por-qué-deben-estar-las-marcas-b0fb0f07be7a>
- Gordon, T. J. (1994). The Delphi Method in futures research methodology. *AC/UNC Millennium Project, 16*(5), 411–430. <https://doi.org/10.1007/BF02197902>
- Green, P., Tull, D., & Albaum, G. (1988). *Research for Marketing Decisions*. Prentice-Hall, International, Inc.
- HLTV. (2021). *CS:GO World ranking*. <https://www.hltv.org/ranking/teams/2021/january/18>
- International Esports Federation. (2019). *About Esports*. <https://www.ie-sf.org/e-sports/>
- Jenny, S. E., Keiper, M. C., Taylor, B. J., Williams, D. P., Gawrysiak, J., Manning, R. D., & Tutka, P. M. (2018). *eSports Venues*. *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. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Landeta, J. (2006). Current validity of the Delphi method in social sciences. *Technological*

Forecasting and Social Change, 73(5), 467–482.
<https://doi.org/10.1016/j.techfore.2005.09.002>

Linstone, H. A., & Turoff, M. (2002). *The Delphi method: Techniques and Applications*. In *Boston, MA: Addison-Wesley*.

Liquipedia. (2020a). *Astralis CSGO*. Liquipedia. <https://liquipedia.net/counterstrike/Astralis>

Liquipedia. (2020b). *Caps*. Liquipedia. <https://liquipedia.net/leagueoflegends/Caps>

Liquipedia. (2020c). *Fnatic CSGO*. Liquipedia.

Liquipedia. (2020d). *NIP CSGO*. Liquipedia.
https://liquipedia.net/counterstrike/Ninjas_in_Pyjamas

Liquipedia. (2020e). *pieliedie*. Liquipedia. <https://liquipedia.net/dota2/Pieliedie>

Liquipedia. (2020f). *Rekkles*. Liquipedia. <https://liquipedia.net/leagueoflegends/Rekkles>

Liquipedia. (2020g). *S4*. Liquipedia. <https://liquipedia.net/dota2/S4>

Liquipedia. (2020h). *The International*. https://liquipedia.net/dota2/The_International

Liquipedia. (2020i). *zai*. Liquipedia. <https://liquipedia.net/dota2/Zai>

Mallen, C., Adams, L., Stevens, J., & Thompson, L. (2010). Environmental sustainability in sport facility management: A Delphi study. *European Sport Management Quarterly*, 10(3), 367–389. <https://doi.org/10.1080/16184741003774521>

Newzoo. (2018a). *2018 Insights into China's Games Market*.
<https://newzoo.com/insights/infographics/china-games-market-2018/>

Newzoo. (2018b). *2018 Insights into Japan's Games Market*.
<https://newzoo.com/insights/infographics/japan-games-market-2018/>

Newzoo. (2018c). *2018 Insights into S.Korea's Games Market*.
<https://newzoo.com/insights/infographics/south-korea-games-market-2018/>

Newzoo. (2018d). *Spain Games Market 2018*. <https://newzoo.com/insights/infographics/spain-games-market-2018/>

Newzoo. (2019a). *Global Esports Market Report 2019*.
https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/2019_Free_Global_Esports_Market_Report

.pdf

- Newzoo. (2019b). *Global Games Market Report 2019* (Issue June). <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/>
- Newzoo. (2019c). *Global Mobile Market Report 2019*.
- Newzoo. (2020a). *Global Esports Market Report*.
- Newzoo. (2020b). *Global Games Market Report*.
- Ninjas In Pijamas. (2020). *About NIP*. Ninjas In Pijamas. <https://nip.gl/pages/about-us>
- Nordmark, S., & Heath, J. (2020). *The top 10 highest prize pools in esports*. Dot Esports. <https://dotesports.com/general/news/biggest-prize-pools-esports-14605>
- NOS. (2020). *RTP Arena*. <https://www.nos.pt/particulares/televisao/canais/exclusivos/Pages/rtp-arena.aspx>
- Nowack, M., Endrikat, J., & Guenther, E. (2011). Review of Delphi-based scenario studies: Quality and design considerations. *Technological Forecasting and Social Change*, 78(9), 1603–1615. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2011.03.006>
- Nworie, B. J. (2011). Using the Delphi Technique in Educational Technology Research. *TechTrends*, 55(5), 8.
- Oppenheim, A. N. (1992). *QUESTIONNAIRE DESIGN, INTERVIEWING AND ATTITUDE MEASUREMENT*. CONTINUUM.
- Organização Mundial da Saúde. (2018). *Gaming Disorder*. <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/gaming-disorder>
- Plano Nacional de Ética no Desporto. (2012). *Ações de formação e sensibilização - “Educação para Valores e Ética pela prática desportiva.”* http://www.pned.pt/recursos-pedagogicos/af_edueticadesporto.aspx
- Powell, C. (2003). The Delphi technique: myths and realities. *Journal of Advanced Nursing*, 41(4), 376–382. <https://doi.org/10.1046/j.1365-2648.2003.02537.x>
- Renzi, A. B., & Freitas, S. (2015). The Delphi Method for Future Scenarios Construction. *Procedia Manufacturing*, 3(Ahfe), 5785–5791.

- <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2015.07.826>
- RTP Arena. (2018). *fox é o primeiro atleta Red Bull português*. <https://arena.rtp.pt/fox-primeiro-atleta-red-bull-portugues/>
- SIC Notícias. (2020). *ADVANCE: SIC lança plataforma de Gaming e ESports*. <https://sicnoticias.pt/pais/2020-12-18-ADVANCE-SIC-lanca-plataforma-de-Gaming-e-ESports>
- Sirani, J. (2020a). *Top 10 Best-Selling Video Games of All Time*. IGN. <https://www.ign.com/articles/2019/04/19/top-10-best-selling-video-games-of-all-time>
- Sirani, J. (2020b). *Where Switch, PS4 Rank Among the Best-Selling Video Game Consoles of All Time*. IGN. <https://www.ign.com/articles/2019/10/30/top-15-best-selling-video-game-consoles-of-all-time>
- Stafford, T., & Dewar, M. (2014). Tracing the Trajectory of Skill Learning With a Very Large Sample of Online Game Players. *Psychological Science*, 25(2), 511–518. <https://doi.org/10.1177/0956797613511466>
- Szablewicz, M. (2011). From addicts to athletes: Participation in the discursive construction of digital games in urban China. *Selected Papers in Internet Research (SPIR)*, 2006, 1–21. <http://spir.aoir.org/papers/szablewicz.pdf>
- Techopedia. (2018). *Gaming*. <https://www.techopedia.com/definition/1913/gaming>
- Thomas, E., & Magilvy, J. K. (2011). Qualitative Rigor or Research Validity in Qualitative Research. *Journal for Specialists in Pediatric Nursing*, 16(2), 151–155. <https://doi.org/10.1111/j.1744-6155.2011.00283.x>
- Thomson, W. A., & Ponder, L. D. (1979). Use of Delphi methodology to generate a survey instrument to identify priorities for state allied health associations. *Allied Health and Behavioral Sciences*, 2(4), 383—399. <http://europepmc.org/abstract/MED/10297887>
- Verdict. (2020). *Esports: Timeline*. Verdict. <https://www.verdict.co.uk/esports-timeline/>
- Wagner, M. G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development*.

Apêndices e Anexos

Apêndice A - Convite à participação no estudo

Quo vadis Esports? Onde vão estar os Esports em Portugal em 2025?

Nos últimos anos, os Esports passaram de acontecimentos locais a grandes eventos, com torneios a atrair milhões de espectadores. O mercado dos Esports cresceu tanto que a plataforma Newzoo previu, para 2019, receitas no valor de 1,096.1 milhões de dólares. O Canal 11 transmitiu a terceira edição da Supertaça da FPF eSports, disputada no Estádio do Algarve. A Rádio e Televisão de Portugal criou uma plataforma online, a RTP Arena, destinada a transmissão e divulgação de campeonatos nacionais e internacionais de Esports.

Do lado organizativo, a Federação Portuguesa do Desporto Eletrónico (FEPODELE) e a Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos (FPDE) lutam pelo lugar de principal entidade reguladora de Esports no nosso país. Para além destas duas entidades, a FPF criou uma secção de Esports, a FPF eSports, com o objetivo de criação de uma cultura de jogos online para os jogadores de FIFA.

Os Esports estão aí e vivos... Mas, para onde vão?

Esta é uma investigação científica que incide sobre o desenvolvimento dos Esports em Portugal e assentará num Delphi. No final, os agentes terão acesso aos vários cenários possíveis para os Esports nacionais, contemplando as múltiplas perspetivas existentes. O centro de um Delphi é o seu painel de experts os quais manifestam as suas opiniões em entrevistas, mas que são anonimizadas nos resumos. As respostas serão utilizadas unicamente para fins de estudo. Estas entrevistas podem ser respondidas de forma presencial, por Skype, por email ou por Google Forms, conforme lhe for conveniente.

Está então convidado/a a integrar o painel de experts do Delphi e a contribuir com a sua visão dos Esports.

Apêndice B - Guião da Primeira Entrevista

1- Os Esports devem ser considerados um desporto? A falta de esforço físico e a suposta transmissão de violência, em certos Esports, são um entrave à classificação dos desportos eletrónicos como um desporto?

2- Segundo a empresa Newzoo, o mobile gaming será o maior mercado de gaming, ultrapassando o mercado de videojogos para consolas e computadores. Será que vamos ver os principais videojogos (como o LOL, CSGO e o Fortnite) ganharem versões mobile? Será que as empresas, como a Riot, Valve e Blizzard, vão apostar em novos jogos para mobile gaming? Será que competições mobile vão se sobrepôr a competições já estabelecidas como o The Internacional no Dota 2, os Worlds no LOL e os Majors no CSGO?

3- Já existe transmissão televisiva de certas competições de Esports, como o canal ABC transmitiu a final da Fase 1 da Overwatch League e o Canal 11 que transmitiu a Supertaça da FPF eSports. Será que a transmissão de desportos eletrónicos em canais televisivos trará vantagens para o crescimento dos Esports? Será que os Esports ganham mais com a transmissão das suas competições na televisão ou será que a televisão ganhará público por transmitir esses mesmos eventos?

4- Em Portugal existem dois projetos federativos, a FEPODELE, a FPDE e uma secção da Federação Portuguesa de Futebol ligada aos Esports, a FPF eSports. Os Esports têm tido um enorme crescimento dos últimos anos, a existência de uma entidade reguladora é fundamental nos Esports? Quais são os principais benefícios, para as scenes e para o futuro de todos os intervenientes dos Esports em Portugal, com a implementação de uma federação nacional de desportos eletrónicos?

5- Já temos mais eventos de Esports em Portugal e já vemos a entrada de grandes marcas para apoiar esses mesmo eventos e organizações ligadas aos esports nacionais. O que falta para conseguirmos estar ao mesmo nível que os países como a Dinamarca, Suécia e mesmo a Espanha, apresentam nos desportos eletrónicos? Está relacionado com a cultura portuguesa, onde os Esports ainda não estão enraizados, ou com a mentalidade dos intervenientes dos Esports que tomam decisões que não são suportáveis a médio/longo prazo para o crescimento e estabilização dos Esports nacionais?

Apêndice C - Opiniões contrárias utilizadas para o guião da segunda entrevista ao Entrevistado 1

Pergunta 1

- Deveríamos olhar para os Esports por modalidades e não no geral, algumas modalidades deveriam ser consideradas um desporto, mas que outras, como é o caso dos simuladores da realidade onde existem tiros em pessoas e sangue a sair dessas pessoas, não deveriam ser considerados um desporto.

- Comparação entre a violência transmitida nos Esports com a violência transmitida nas séries e nos filmes.

Pergunta 2

- As competições de mobile não irão conseguir atingir o patamar das competições já referidas. Mesmo que essas competições atinjam valores próximos do prizepool, não era só o dinheiro que fazia uma competição, era toda uma estrutura por trás.

- Mesmo os Esports das consolas têm dificuldade em competir com as competições dos Esports de PC e que num futuro próximo não estão a ver as competições de mobile a atingirem esse patamar.

Pergunta 3

- As televisões ganham muito mais com os Esports do que os Esports com a televisão porque a televisão precisa de números e tem vindo a perder audiências, audiências que muitas são as mesmas dos Esports.

- Uma vantagem em ter os Esports na televisão era esta desmistificar os Esports para as pessoas que não conhecem e também para as marcas que ao verem os Esports na televisão olham para este mercado como um mercado mais credível.

- A televisão não precisa dos Esports porque a televisão cria conteúdo todos os dias, desde reality shows, programas de tatuagem a concursos de culinária, e qualquer conteúdo que eles transmitissem ia ter sucesso.

- Os Esports irão precisar muitos das televisões por causa dos direitos de imagem e de transmissão que nos desportos tradicionais são das principais fontes de rendimentos dos clubes.

Pergunta 4

- É impossível a federação legislar o que quer que fosse porque o videogame é propriedade intelectual da empresa que o desenvolveu.
- As federações poderiam ser benéficas porque vê-se muito no desporto tradicional estas federações a distribuírem verbas pelos clubes e, às vezes, são essas verbas que permitem que um clube se mantenha no ativo.
- As federações não vão trazer nada de importante, que os Esports já cresceram e têm casos de sucesso sem que fosse preciso a existência de uma federação.
- Há pessoas nesses projetos federativos que não tinham experiência na área e que essas pessoas deveriam começar por demonstrar o trabalho e só depois é que vinha esse rótulo de federação.

Pergunta 5

- Espanha consegue ir buscar views à América Latina porque é um país mais desenvolvido nos Esports do que os países da América Latina e não conseguimos fazer o mesmo com o Brasil.
- Há marcas que não apostavam nos Esports por causa do estigma da violência.
- Falta muito profissionalismo.
- Um dos pontos fulcrais seria trazer mais eventos para Portugal porque nós temos um dos melhores públicos do mundo, temos grandes organizadores de eventos e que se conseguíssemos conciliar estes dois com eventos de renome mais vezes por ano as marcas poderiam ser mais aliciadas a entrar neste mercado.

Apêndice D - Opiniões contrárias utilizadas para o guião da segunda entrevista ao Entrevistado 2

- Os Esports deveriam ser trabalhados por modalidade e não no geral, que haveria Esports que deveriam ser considerados um desporto, mas outros que não.

- Podem ser considerados um desporto, mas que deveríamos olhar para os Esports numa vertente de entretenimento e menos desporto, ou seja, não olharmos para os Esports como olhamos para os desportos tradicionais, mas mais como se olha para a WWE.

Pergunta 2

- Nos próximos anos não poderemos ver competições mobile ao mesmo nível dos grandes eventos atuais porque o PC está enraizado, mesmo os Esports de consola têm dificuldade em competir com estes eventos, sendo o mobile uma plataforma ainda mais recente que teriam ainda mais dificuldades.

- Não conseguiríamos ter eventos do mobile ao mesmo patamar destes grandes eventos ao mesmo tempo porque assim como os Esports em mobile vão crescer, estes eventos também vão continuar a crescer e que o que vamos ver é os Esports para mobile terem uma progressão semelhante à do CS, do LOL ou do Dota e que daqui a alguns anos estas competições cresceram e as competições de mobile estarão ao nível que estes Esports têm no presente.

Pergunta 3

- Os Esports ganhavam com a televisão pela questão dos direitos de transmissão e dos direitos de imagem, que no desporto tradicional são uma grande fonte de rendimentos e que nos Esports ainda são muito escassos.

- Os Esports poderiam ganhar em serem transmitidos na televisão porque a televisão traria um profissionalismo, uma capacidade de criar narrativas e storylines, que são muito importantes para o público, que os Esports já começam a fazer mas que a televisão faz melhor porque já tem o background dos outros desportos tradicionais.

- Os Esports deveriam ser passados na televisão é porque essas transmissões “obrigam” as organizações, jogadores e organizadores de eventos a trabalharem a sua imagem, muito melhor do que se faz atualmente.

Pergunta 4

- A haver uma federação deveria ser uma federação por cada Esport, ou seja, fazendo a comparação com o futebol e os Esports, haver a FIFA e a FPF e que nos Esports, vamos dar o exemplo do LOL, a FIFA seria a Riot, a empresa que desenvolveu o jogo, e a seria criada uma federação portuguesa de LOL para fiscalizar se as regras que a Riot decidiu estavam a ver cumpridas.
- Era muito positivo para deixar de haver casos que se passam nos bastidores de jogadores com contratos e que ficam meses e meses sem receber salário e que no final ficam sem nada porque o contrato foi assinado por uma entidade que não existe legalmente.
- Não estaria a ver o benefício de uma federação para além de ser um mediador de mercado, que conseguisse conectar todos os agentes de mercado que já falamos mais as marcas para criar uma ligação entre todos, porque já vemos casos de sucesso em Portugal e que estes casos foram conseguidos sem existir uma federação.

Pergunta 5

- Para a maior parte das pessoas o maior entrave era a falta de financiamento, que as marcas preferiam investir em mercados maiores e mais maduros do que o nosso.
- Sedes ibéricas
- Precisamos muito de profissionalismo, desde CEO's, a staff e a jogadores. Houve quem falasse dessa falta de profissionalismo da parte dos jogadores, que os jogadores querem receber como profissionais, mas que não querem trabalhar como profissionais.
- Os jogadores e organizações têm de trabalhar a sua imagem.

Apêndice E - Opiniões contrárias utilizadas para o guião da segunda entrevista ao Entrevistado 3

Pergunta 1

- Nem todos os Esports deveriam ser considerados um desporto, que Esports que fossem simuladores de realidade e envolvessem tiros entre pessoas e sangue a sair dos corpos dessas pessoas que não deveriam ser considerados um desporto.
- Comparar o futebol e de haver violência física, e não só física, por parte dos adeptos e de agentes do futebol que vão os média incentivar a violência e de, secalhar, o futebol transmitir mais violência do que os Esports.
- Comparar com a violência física que existe, por exemplo, no boxe e no UFC, de haver mais violência do que nos Esports.

Pergunta 2

- Se os Esports tradicionais optassem por versões mobile seria para atrair o público do mobile para as plataformas tradicionais e não numa vertente competitiva.
- Não era difícil haver competições com um patamar como o Major.
- Competições ao mesmo patamar de um Major é muito difícil de acontecer, por este estudo ser num prazo de 5 anos, que mesmo as consolas tinham dificuldades em competir com os eventos de PC.
- É difícil atingirem o mesmo patamar pela simples razão de que como o mobile vai continuar a crescer, estes Esports também vão continuar a crescer e que, por essa razão, não acredita que estejam no mesmo patamar ao mesmo tempo mas que daqui a uns anos o mobile possa estar no patamar que o CS ou o Dota estão hoje em dia, ou seja, possam ter uma progressão igual à do CS ou do Dota.

Pergunta 3

- Os Esports tinham a ganhar com a televisão, a maior parte disse que a principal vantagem era que podiam ser desmitificados para quem não conhece os Esports começarem a olhar para os Esports como uma coisa séria e não só como jogos de computador.
- Seria benéfico para a maneira como as marcas olham para os Esports como algo mais sério.

- Os Esports não precisam da televisão, que estivessem lá era bom por causa da desmitificação mas que não era um objetivo deles.

- Era muito importante para os Esports para estes trabalharem o desporto como um espetáculo, criarem narrativas e storylines para o público, que os Esports começam a fazer isso mas que quem trabalha na televisão já tem a experiência de outros desportos.

- Os Esports têm a ganhar ao ir para a televisão por causa dos direitos de transmissão e os direitos de imagem que nos desportos tradicionais grande parte das verbas dos clubes vem desses financiamentos e que os Esports ainda não têm muito acesso a eles.

Pergunta 4

- Comparando com o futebol e com a FIFA e a FPF, a FIFA seria o developer do videojogo, que decidia as regras para o seu videojogo, e haver uma federação nacional desse Esports para fiscalizar se as regras impostas pelo developer estavam a ser cumpridas.

- As federações não podem ditar regras para o jogo porque o jogo é propriedade intelectual da empresa que o desenvolveu e que só esta empresa é que manda no jogo.

- Não precisamos das federações, que se precisássemos era muito pouco, porque já temos casos de sucesso em Portugal sem existir uma federação e que poderia ser benéfico haver uma espécie de associações para os jogadores, organizações, etc estarem mais protegidos mas que uma federação não sabia até que ponto era benéfico.

- Uma federação era boa porque, muitas vezes nos desportos tradicionais, as federações ajudam os clubes com verbas e muitas das vezes são essas verbas que não deixam o clube ir ao fundo.

Pergunta 5

- Imagem dos jogadores e as organizações em Portugal faziam muito pouco e tinham que começar a fazer mais.

- Competição houve em Portugal que veio NAVI, que os prémios não foram e que por causa desse evento os NAVI olham para Portugal com maus olhos, houve quem desse o exemplo de empresas que tentaram uma liga exclusiva e que por essa razão foram abaixo.

- Não é uma coisa exclusiva dos Esports e que cabe ao mercado decidir se os players nocivos continuavam a fazer parte dele ou não.

- Espanha consegue captar o público e as views da América Latina porque são um país mais desenvolvido dos países da América Latina nos Esports e que nós conseguiríamos ir buscar views ao Brasil mas que agora o Brasil está mais desenvolvido do que nós nos Esports e que, por essa razão, não vêm procurar conteúdo ao nosso país.

- É necessário uma mudança de mentalidades.

Apêndice F - Opiniões contrárias utilizadas para o guião da segunda entrevista ao Entrevistado 4

Pergunta 1

- Há Esports que deveriam ser considerados desporto, mas que também há Esports que não deveriam ser considerados um desporto. Os Esports que envolvessem violência, mas de uma forma irrealista, como o LOL onde existem dragões, esses também poderiam ser considerados desporto porque têm a componente de entretenimento e de irrealismo.

Pergunta 2

- Se o jogo for de raiz para mobile que possam atingir esse patamar mas que se forem versões mobile de outros Esports que já existem que iriam servir para captar outro tipo de target dentro dos Esports, como o publico do mobile. Se for um jogo de raiz para o mobile com uma player-base grande, com as marcas a investir que sim, acreditam muito facilmente um Major de CS, que tem um prémio monetário de 1 milhão de dólares. Deram o exemplo do Clash Royale que este ano iriam ter eventos a atingir esse valor de prize-pool.

Pergunta 3

- Os Esports iam precisar muito das televisões por causa dos direitos de transmissão, dos direitos de imagem que os Esports não têm e que são muito importantes noutros desportos.

- A televisão é importante para os Esports porque podia trazer profissionalismo, podia tratar do desporto como um espetáculo, trazer narrativas e storylines que são importante para os espectadores. Faz também com que as pessoas conheçam os jogadores e clubes, o que faz com que esses jogadores e clubes trabalhem a sua imagem e que faz com que as competições trabalhem essa imagem.

- A televisão não precisava dos Esports porque eles criam tanto conteúdo com sucesso como os reality shows, programas de culinária, programas de tatuagens que qualquer coisa que eles criem e metam na televisão vai ter sucesso e que não precisam dos Esports para crescer.

- Os Esports era ao serem transmitidos na televisão, as marcas iam olhar para eles de uma forma diferente e que iriam começar a perceber o que realmente são os Esports e, com isso, poder haver mais investimento.

Pergunta 4

- A haver uma federação em Portugal deveria ser uma federação para cada Esport, por exemplo, comparando com o futebol, haver uma FIFA no LOL, que neste caso era a Riot porque é a empresa que desenvolveu o LOL, e depois havia uma federação nacional que iria fiscalizar se as regras determinadas pela Riot estavam a ser cumpridas em Portugal.
- O trabalho de uma federação passaria por determinar se os clubes tinham estabilidade financeira, que os jogadores para ser inscritos num clube teria que ter um mínimo de condições, ter tudo bem regulamentado.
- As federações poderiam ser benéficas para os clubes mais pequenos e com mais dificuldades financeiras pois poderiam ajudar com financiamentos, o que permitia que esses clubes continuassem o seu trabalho e conseguissem lutar com as maiores organizações.

Pergunta 5

- Espanha consegue captar visualizações da América Latina porque são um país mais desenvolvido nos Esports que os países da América Latina enquanto que nós temos o Brasil que neste momento está mais evoluído que nós.
- O que falta é financiamento.
- Parte desse dinheiro poderia vir dos direitos de imagem, poderia vir dessas tais empresas que apostam tudo em Espanha e nada em Portugal, que em Espanha se vê muito empresas como o Burger King e o Mc Donalds, cadeias de fast-food a apostar nos Esports e em Portugal acontece muito pouco.
- Mais eventos de renome em Portugal porque nós temos um dos melhores públicos, temos grandes organizadores de eventos e se conciliássemos isso a grandes eventos poderia haver maior exposição e maior interesse por parte das marcas.
- Falta de profissionalismo, principalmente por jogadores, que a mentalidade deles tem de ser muito mais profissional do que é agora.

Apêndice G - Opiniões contrárias utilizadas para o guião da segunda entrevista ao Entrevistado 5

Pergunta 1

- Os Esports que transmitem violência em simuladores da realidade, como disparar em pessoas e com o sangue a sair dos corpos, não deviam ser considerados um desporto pois podem incentivar a esses comportamentos fora do jogo.

Pergunta 2

- Os Esports em mobile vão crescer mas que não irão conseguir atingir os patamares dos Esports jogados no PC, pois mesmo em Esports em consolas têm dificuldades em atingir esses números, prize-pool e notoriedade.

- As produtoras dos principais videojogos só irão criar versões mobile dos principais videojogos com o LOL, CS:GO ou Dota para cativar o público do mobile gaming para estes aderirem à versão original, que normalmente é a versão para o PC.

Pergunta 3

- Os Esports em nada têm a ganhar em serem transmitidos na televisão a não ser a desmistificação dos mesmos para as pessoas que não conhecem os desportos eletrónicos.

- As televisões têm muito pouco a ganhar em transmitir Esports pois sempre foi um meio que qualquer projeto que fosse transmitido, quer seja reality shows, concursos de tatuagem, concursos de culinária, tiveram sucesso, por isso eles não precisam dos Esports para ganhar mais audiências.

Pergunta 4

- A regulamentação é impossível pois os videojogos são propriedades das empresas que os fabricaram e que as Federações em nada podem regular.

- É necessário haver associações para jogadores, para organizações e para organizadores de eventos à semelhança do que é feito nos sindicatos e uma entidade que protegesse os interesses dos seus associados.

- Cada Esport deveria ter uma federação pois cada Esport é uma modalidade e, comparando com o Desporto Tradicional, cada modalidade tem a sua federação.

Pergunta 5

- O que falta é capital, pois, comparando com outros países, nós não temos o mesmo investimento quer nas organizações que têm muito mais dinheiro para investir num bom projeto quer os organizadores de eventos para conseguir atrair grandes eventos para Portugal.
- Nós somos só 10 milhões, o que faz com que as marcas vão investir em países com mais habitantes e com maior número de viewers das suas competições.
- Não existe mais investimento de marcas porque quem os aborda não consegue levar uma proposta de valor que seja favorável para essas marcas, o que faz com que elas continuem sem perceber o que são Esports e qual é o seu mercado.

Apêndice H - Opiniões contrárias utilizadas para o guião da segunda entrevista ao Entrevistado 6

Pergunta 1

- Temos que olhar para os Esports por modalidades e não como um todo, que havia simuladores da realidade e jogos de fantasia. Nos jogos de fantasia não havia qualquer problema pois estavam num ambiente irreal, de fantasia, mas nos simuladores de realidade que envolviam uma componente de guerra, com tiros entre pessoas, sangue, etc que estes não deveriam ser considerados um desporto pois transmitem essa violência e princípios e valores que não são aceitáveis num jogo.

- Comparar a violência nos Esports com a violência transmitida noutros desportos como o boxe e o UFC. Também compararam a falta de esforço físico com o caso do xadrez.

Pergunta 2

- Os Esports tradicionais se ganharem versões mobile seria apenas para captar o público do mobile, que normalmente é um público mais jovem do que o do PC, a terem interesse pela versão mobile e depois pela versão original de PC ou consola.

- Até que ponto certos Esports conseguiriam ganhar uma versão mobile, seja pela questão do rato e do teclado, seja pela questão das dimensões de um telemóvel.

- Não conseguiriam ver competições mobile a atingir um patamar daqueles eventos, que iriam crescer mas que se mesmo os Esports de consola têm dificuldade em competir com os eventos do PC, os de mobile que são muito mais recentes ainda têm mais dificuldades.

- Um evento não se fazia só pelo prizepool, é toda uma estrutura por trás e que não é chegar um patrocinador e injetar 30 milhões para o prizepool que aquilo vai ser igual ao The Internacional.

Pergunta 3

- A televisão ganha muito mais com os Esports e que a única vantagem que os Esports tinham em serem transmitidos na televisão era a desmitificação deles para os público mais velho, que ainda não conheciam os Esports e que achavam que isto era só uns jogos de computador.

- Os Esports precisam da televisão por causa dos direitos de transmissão e dos direitos de imagem, que nos outros desportos têm um papel fundamental nas finanças dos clubes.

- Os Esports precisam da televisão para criar storylines, para criar narrativas nos Esports que era uma coisa que podiam ir buscar à televisão, que já faz esse conteúdo para os desportos tradicionais há muito tempo.

Pergunta 4

- Uma federação nunca poderá ser reguladora porque iria estar a regular um jogo que é propriedade intelectual da empresa que o desenvolveu e, por isso, essa empresa poderia decidir que regras e não uma federação.

- A federação poderia ter um papel importante na proteção dos jogadores, organizações e organizadores de eventos para não acontecerem situações de haver jogadores com ordenados por receber, organizações que não cumprem os contratos que realizaram e que estão cheias de dívidas, etc.

- Caso houvesse uma federação teria que haver uma federação por modalidade, comparando com o futebol onde existe uma FIFA e uma FPF, nos Esports a FIFA era empresa que desenvolveu o jogo e esta estipulava regras para o seu videojogo e depois havia uma federação nacional desse Esport que fiscalizava se essas regras estariam a ser cumpridas.

- A federação deveria ser um mediador de mercado, que ligasse os jogadores, organizações, organizadores de eventos, marcas e conseguir criar uma maior ligação entre todos.

Pergunta 5

- Espanha tem muitas views da América Latina porque são um país mais desenvolvido do que esses países nos Esports enquanto que nós poderíamos ir buscar público ao Brasil mas que, neste momento, eles estão mais desenvolvidos do que nós.

- Os portugueses, somos conhecidos por fazer muito com pouco e que as marcas se poderiam aproveitar disso para investir menos.

- Precisamos de muito profissionalismo quer a nível de jogadores, de organizações, houve quem dissesse que os únicos que ganhavam dinheiro nos Esports eram os jogadores porque eventos e as organizações, se não perdessem dinheiro, obtiam o retorno do que investiam.

- Mudar a mentalidade dos intervenientes dos Esports, que era preciso pessoas novas e jovens com a mentalidade certa.

Apêndice I - Opiniões contrárias utilizadas para o guião da segunda entrevista ao Entrevistado 7

Pergunta 1

- Deveríamos olhar para os Esports por modalidades, por cada Sport, e que havia Esports que não poderiam ser considerados um desporto.

- Deveria ser considerado um desporto mas que estes não deveriam seguir o caminho dos desportos tradicionais mas sim um caminho mais ligado ao entretenimento. O exemplo que deram foi a WWE, onde a componente de entretenimento é muito maior do que a desportiva e até disseram que esse entretenimento implicava um desporto, regras, uma verdade desportiva e uma competição justa.

Pergunta 2

- Se os Esports tradicionais ganhassem versões mobile seria para cativar o público do mobile para este ganhar interesse pela plataforma naturais desse videojogo.

- Não acreditavam que fossem atingir os mesmos patamares, que as competições de PC estão muito mais à frente das competições de qualquer outra plataforma, mesmo as consolas que já estão à muito tempo a competir com os Esports de PC não conseguem eventos tão grandes, que as competições de mobile ainda vai ser mais difícil de lutar.

- Concordavam que pudessem atingir esses patamar, que secalhar de um The Internacional não mas de que um Worlds ou um Major, sim, que era possível.

Pergunta 3

- Os Esports só ganhariam em ir para a televisão pela questão da desmistificação, para o público mais velho como os nossos pais e avós perceberem o que são os Esports.

- Os Esports teriam muito a ganhar com isto por causa do profissionalismo, da capacidade que a televisão traz de contar narrativas e das storylines que são muito importantes para o público e que a televisão também faz com que as competições, organizações e jogadores trabalhem melhor a sua imagem, que é um aspeto fundamental para as marcas.

- Os Esports poderiam ter muito a ganhar com os direitos de transmissão e de imagem, que nos desportos tradicionais estes tinham um papel fundamental na capacidade financeiras dos clubes e que os Esports ainda não conseguem tirar muito deles.

Pergunta 4

- É preciso haver uma entidade reguladora pelos casos de ilegalidades que se passam nos bastidores e que não chegam ao público, desde jogadores que assinam contratos e os contratos não são cumpridos, de equipas que estão atoladas de dívidas e que ninguém sabe.
- Haver uma federação em Portugal deveria ser uma federação para cada Esport, por exemplo, comparando com o futebol, haver uma FIFA no LOL, que neste caso era a Riot porque é a empresa que desenvolveu o LOL, e depois havia uma federação nacional que iria fiscalizar se as regras determinadas pela Riot estavam a ser cumpridas em Portugal.
- As federações eram importantes porque se via nos desportos tradicionais que as federações distribuía verbas pelos clubes e que, por vezes, eram essas verbas que não deixavam os clubes irem ao fundo.

Pergunta 5

- Falta financiamento, que como esses países tinham mercados maiores e mais maduros eram mercados mais aliciantes para as marcas.
- Haver empresas com sede ibérica e que essa sede era em Espanha o que fazia com que a maior parte do investimento destinado aos Esports ficava por Espanha e nunca chegava a Portugal.
- Falta de profissionalismo e que precisávamos de mentalidade diferente para conseguirmos fazer crescer os Esports em Portugal.

Apêndice J - Opiniões contrárias utilizadas para o guião da segunda entrevista ao Entrevistado 8

Pergunta 1

- Os Esports deveriam ser considerados um desporto, que a falta de esforço físico não deveria ser um entrave, e compararam, por exemplo, ao xadrez, e que a transmissão de violência também não deveria ser um entrave.
- Ao estarem num ambiente virtual desvirtua essa violência.
- Comparar a transmissão da violência dos Esports à violência transmitida nos filmes e nas séries e quem comparasse com outros desportos, como por exemplo o UFC ou o boxe, que dizem que são mais violentos do que os Esports.
- Comparar essa transmissão de violência não com o jogo em si mas com os agentes ligados ao futebol, deu o exemplo da violência transmitida pelas claques e por vários agentes que vão para os média incentivar à violência no futebol.

Pergunta 2

- As versões mobile poderiam acontecer mas que estas não conseguiriam ter uma vertente competitiva, seriam ser só para cativar o público do mobile para as plataformas originais.
- Se for um jogo de raiz para mobile que acreditavam que pudessem atingir as dimensões de um Major, por causa do prizepool, por causa da player-base, que os mobile têm uma player-base bastante grande e que se a única competição fosse em mobile que sim, poderia atingir um bom patamar.

Pergunta 3

- A televisão precisava mais dos Esports porque estão a perder audiência e que muito desse target está nos Esports, o público mais jovem que está nas plataformas online e não quer saber da televisão.
- Os Esports poderiam ganhar muito com os direitos de transmissão e de imagem que nos desportos tradicionais são uma grande fatia do dinheiro para os clubes.
- Era positivo os Esports passarem na televisão para conseguir captar o interesse de marcas menos envolvidas neste mercado e olhar para isto de uma forma mais segura e não olhar para isto como o terror que alguns meios de comunicação fazem parecer.

Pergunta 4

- A federação deveria ter um papel para proteger esses agentes, de verificar se as organizações estavam bem financeiramente ou se estavam cheias de dívidas, se cumprem com os contratos, assim como os jogadores.
- Cada Esports, cada modalidade, deveria ter a sua federação. Comparando com o futebol e com a FIFA e a FPF, a FIFA seria o developer do videojogo e haver uma federação nacional desse Esports para fiscalizar se as regras impostas pelo developer estavam a ser cumpridas.
- As federações eram positivas por uma questão financeira, que muitas vezes, nos desportos tradicionais, clubes conseguem sobreviver com ajudas financeiras das federações.
- As federações deveriam ter era, por exemplo, vantagens financeiras ou isenções quando um clube estivesse numa altura difícil, estatuto trabalhador-estudante para os jogadores profissionais, declaração de rendimentos.

Pergunta 5

- Somos um país muito mais pequeno do que a Espanha, o que faz com que o mercado não seja tão grande e que as marcas prefiram investir num mercado maior e mais maduro.
- As sedes ibéricas em Espanha o que faz com que essas marcas invistam em Espanha e não em Portugal.
- Existem marcas que não se querem associar aos Esports por causa da questão de a violência estar ligada a este meio.
- Falta de profissionalismo, que havia muitos jogadores, organizações que não eram profissionais.

Apêndice K - Opiniões contrárias utilizadas para o guião da segunda entrevista ao Entrevistado 9

Pergunta 1

- Cada Esport, por cada modalidade, que haveria Esports que seriam considerados um desporto e outros que não.

Pergunta 2

- Tentar alcançar um público diferente, as versões mobile não seria numa vertente competitiva mas sim numa componente casual para atrair o público do mobile.

- Não acreditar que, num curto prazo, que fossem atingir os patamares dos eventos atuais dos maiores Esports e disseram mesmo que se os Esports de consola têm dificuldades em competir com os Esports de PC que os de mobile teriam ainda mais dificuldade.

Pergunta 3

- A única vantagem para os Esports era serem desmitificados para quem ainda não conhece os Esports.

- A televisão não precisava de dos Esports porque tinham tanto conteúdo diversificado, que qualquer conteúdo que eles coloquem na televisão teria sucesso.

Pergunta 4

- As federações eram importantes para o circuitos amadores.

- Deveria haver uma federação para cada Esport, para cada modalidade. Comparando com o futebol, com a FIFA e a FPF, a FIFA seria o developer do videojogo e haveria uma federação nacional desse Esports para fiscalizar se as regras impostas pelo developer estavam a ser cumpridas.

- As federações eram importantes para os clubes mais pequenos porque muitas vezes distribuem para esses clubes e são essas verbas que, às vezes, ajudam os clubes a sobreviver.

Pergunta 5

- Espanha conseguia ir buscar o público à América Latina e nós não conseguíamos buscar o público brasileiro porque, neste momento, o Brasil estava mais desenvolvido nos Esports do que Portugal.

- Haver mais eventos de renome em Portugal, porque Portugal tem um dos melhores públicos do mundo, tem grandes organizadores de eventos e que se conseguíssemos conciliar estes dois com eventos de renome mais vezes ao ano poderíamos atrair mais interesse das marcas.
- Mudança de mentalidades, de CEO's a staff e a jogadores, que era muito necessária para tornar o mercado muito mais profissional.

Apêndice L - Temas e subtemas da Questão 1 da Ronda 1

No terceiro subtema encontramos a opinião, que é singular e diferenciada da de todos os restantes entrevistados, de que os *Esports* estão no meio da indústria desportiva e da indústria do entretenimento e que deviam optar pela segunda pois ser um desporto regulamentações complicadas como é o caso das federações. Ainda encontramos que os *Esports* deveriam seguir o exemplo do UFC e da WWE, onde existe uma verdade desportiva, competitividade, mas com foco no entretenimento do público.

Começando pelo primeiro subtema, foi descrito que não é a quantidade de esforço físico que define um desporto, mas sim haver uma regulamentação e um sistema competitivo em torno desse videogame.

No segundo subtema, um dos entrevistados referiu que já havia perguntado o mesmo, se os *Esports* poderiam ser considerados um desporto, a um, na altura, campeão nacional de kickbox e que a resposta do mesmo foi que havia momentos de maior pressão quando jogava CSGO com os amigos que fazia com que houvesse um aumento da adrenalina e do batimento cardíaco maior do que quando competia no kickbox e que era esse motivo que o fazia considerar esse videogame como um desporto.

No subtema que refere que os *Esports* “Serão sempre associados” a uma certa violência, que foi identificado em 2 entrevistas e conta com 2 UR, encontramos quem afirme que os *Esports* irão ser sempre associados a atos violentos pelos políticos como uma consequência desses videogames, comparando também com séries televisivas muito mais violentas do que os videogames, e quem afirme que o problema é o receio das pessoas quem haver quem se inspire nesses videogames violentos para cometer atos brutais na vida real que ponha em risco a sua e a vida de terceiros.

Apêndice M - Temas e subtemas da Questão 2 da Ronda 1

No segundo subtema temos as referências de quem acredite que os *Esports* tradicionais podem ganhar versões *mobile*. Conseguimos encontrar este subtema em 4 das entrevistas e conta com 4 UR. Aqui encontramos quem diga que os *Esports* tradicionais vão ter de se adaptar e começar a criar versões *mobile* dos atuais *Esports*, não para serem obrigatoriamente competitivos mas para complementarem a sua componente de computador ou consola com o *mobile*. Também encontramos quem afirme que já podemos adquirir *smartphones* com capacidade para se jogar um jogo que exija uma melhor *performance* do telemóvel.

Como terceiro subtema identificamos opiniões céticas quanto à capacidade que os *Esports mobile* terão para atingir as dimensões dos *Esports* atuais. Este foi identificado em 3 entrevistas e conta com 3 UR.

Quando se perguntou se os *Esports mobile* poderia ultrapassar os *Esports* tradicionais estes especialistas disseram que não acreditavam que isso fosse possível mas que isso não significava que não exista espaço para os *Esports mobile*. Também disseram que as pessoas daqui a uns anos vão continuar a preferir jogar no PC ou não consolas, em vez de jogarem no *mobile*, e que o mercado ainda é relativamente limitado. Sobre o público do *mobile*, disseram que era mais casual do que competitivo e que, por isso, estão mais na área do *gaming* do que na dos *Esports*.

Começando por falar no primeiro subtema, encontramos em 2 entrevistas, e com 2 UR, quem acredite que os *Esports mobile* consigam atingir o patamar dos atuais eventos de *Esports*. Para isso acontecer teria que ser competitivo e teria que existir um investimento de marcas. Ambas as entrevistas, referem que atingir um patamar como o The International seria muito difícil, mas que o de outros grandes eventos com *prize pool* de 1 milhão de dólares que sim, seria possível. Para além desta opinião, também encontramos quem diga que irá demorar pois como o *mobile* está a crescer, assim como os eventos de outros *Esports* vão continuar a crescer também e o que nos vamos aperceber é os eventos de *mobile* terão um crescimento proporcional ao que foi o dos *Esports* tradicionais.

Apêndice N - Temas e subtemas da Questão 3 da Ronda 1

O segundo tema, que fala sobre os *Esports* captarem um público mais jovem que não se encontra na televisão, mas sim nas plataformas digitais, foi encontrado em 6 das entrevistas e conta com 9 UR. Neste subtema, os especialistas referiram que o público dos *Esports* é um público mais jovem e que não se encontra na televisão porque o conteúdo que a televisão impõe não lhes agrada, o que faz que com que estes migrem para as plataformas digitais onde são eles que escolhem o que querem ver e não o que lhes é imposto por um canal. Por essa razão é importante para a televisão transmitir *Esports* porque é uma forma que têm de atrair esse público que não está tão presente no meio televisivo.

Como terceiro subtema temos quem ache que os *Esports* são importantes para as televisões e que, por isso, estas têm de se moldar aos desportos eletrónicos, têm de se adaptar às narrativas deste meio e perceber como eles funcionam. Podemos encontrar este subtema em 2 entrevistas e conta com 2 UR.

No segundo tema foram identificados os especialistas que acreditam que a televisão traz mais profissionalismo aos *Esports*, à forma de transmissão dos mesmo, mas que também fizeram com que os jogadores trabalhassem mais a sua imagem. Este subtema foi referido em 2 das entrevistas e conta com 3 UR.

Apêndice O - Temas e subtemas da Questão 4 da Ronda 1

Como segundo subtema temos os especialistas que não acreditam que as federações tragam grandes benefícios para os *Esports*. As opiniões que encontramos aqui são de que os *Esports* já existem há muitos anos e que já conseguimos ver exemplos de sucesso no nosso mercado pelo que não seria preciso existir uma federação para continuarmos a observar esse sucesso, assim como que as federações, e projetos federativos nacionais, incluem pessoas com muito pouco, ou nenhum, trabalho mostrado nos *Esports*.

No quarto subtema podemos encontrar referido que uma federação poderia ajudar financeiramente e fiscalmente as equipas porque existem muitas clubes ou organizações de *Esports* em Portugal que têm muitas dificuldades para se manter no ativo e fazer com que o mercado se torne mais competitivo, mas também poderia ajudar a haver vantagens financeiras ou isenções para empresas em início de atividade ou em como se declara os rendimentos e de como são pagos os prémios nos *Esports*.

Como quinto subtema temos a opinião dos especialistas de que o trabalho das federações é difícil de ser qualificar porque o trabalho é realizado, como se costuma dizer, nos bastidores e dificilmente é observável para o público.

Como sétimo subtema encontramos a opinião de um especialista que refere que não é necessária uma entidade reguladora, mas sim uma entidade que estruture os agentes de mercado pois existem clubes, associações que se dizem como tal, mas que legalmente não o são e que parte desse problema é que os *Esports* atraem um público mais jovem que ainda não tem noção do que são negócios nem organizações. Este subtema conta com 2 UR.

Apêndice P - Temas e subtemas da Questão 5 da Ronda 1

O segundo subtema está relacionado com os mercados nórdicos de *Esports*, que foi encontrado em 2 das entrevistas e conta com 4 UR. Neste subtema foi mencionado que nos países nórdicos já existe transmissões de *Esports* em canais aberto há vários anos, o que demonstra uma maior mentalização do público, uma maior estabilidade do mercado e maior facilidade em adquirir investimentos privados nesses países o que os coloca em vantagem face ao nosso mercado. Também foi referido que os países nórdicos têm uma cultura muito diferente da cultura dos países latinos, onde Portugal está inserido, pois encontramos um público que se isola mais, passam mais tempo em casa enquanto nos países latinos existe uma maior necessidade de conviver com outras pessoas.

Como quarto subtema encontramos quem acredite que é preciso mais trabalho em conjunto entre os diversos agentes dos *Esports* nacionais. Este subtema foi identificado em 2 das entrevistas e conta com 2 UR. Foi referido que neste mercado é cada um por si e que devia haver mais entreaajuda entre todos os intervenientes para haver uma maior competição, o que pode ajudar ao crescimento desses mesmos agentes e, por consequência, do mercado de *Esports* nacional.

Como penúltimo subtema temos os especialistas que apontam que é necessário o aparecimento de novas marcas a apostar nos *Esports* em Portugal. Este subtema foi encontrado em 3 das entrevistas e contam com 3 UR. Estes referem que o aparecimento de novas marcas a mudar as suas diretivas para investir nos *Esports* portugueses, que olhem para este mercado como algo sério e que percebam que este mercado capta o mesmo público que essas mesmas marcas.

No sexto subtema contamos com a opinião de um especialista que refere que as marcas que se aproveitam do facto do povo português conseguir grandes resultados com pouco investimento, algo que foi apelidado de “fator desenrasque” que é conhecido e aproveitado por marcas para verem neste mercado uma oportunidade de investir pouco e conseguir bons resultados.

Apêndice Q - Temas e subtemas da Questão 1 da Ronda 2

No primeiro subtema, se os Esports se deviam focar mais no entretenimento, dois especialistas mencionaram que achavam que não, que deviam apostar no mundo do desporto, mas aliar a vertente desportiva à vertente do entretenimento como os restantes desportos. Este subtema foi identificado em 2 entrevistas e conta com 4 UR.

Apêndice R - Temas e subtemas da Questão 2 da Ronda 2

No segundo subtema coletamos os entrevistados que acreditam que num curto prazo é muito difícil haver *Esports mobile* e eventos desses *Esports* que cheguem ao nível dos *Esports* tradicionais. A explicação para esta afirmação é que já existem há alguns anos competições de *Esports mobile* e que mesmo assim não estão a crescer ao ponto de serem falados e encurtarem distâncias para os outros eventos.

Como sexto subtema, recolhemos as opiniões dos entrevistados que concordam que os Eventos de *Esports mobile* conseguem competir de igual para igual com maiores eventos de *Esports* atuais, afirmando mesmo que, atualmente, já podemos encontrar eventos de mobile com prizepool igual a um Major de CSGO, por exemplo. Este subtema foi identificado em 2 das entrevistas e conta com 4 UR.

Como último subtema do tema “*Esports mobile*” temos quem prevê uma fusão entre as plataformas, dispositivos móveis com maiores dimensões, mas que continuem a ser portáteis, e fáceis de os transportar, mas onde podemos facilmente ligamos um rato e um teclado e podemos jogar um videojogo.

Apêndice S - Temas e subtemas da Questão 3 da Ronda 2

No terceiro subtema, identificamos os entrevistados que referiram que os *Esports* não precisam da televisão para crescer porque os *Esports* vão continuar a crescer com ou sem a televisão e que já existe um grande profissionalismo nas empresas que produzem eventos de desportos eletrónicos que tratam dos *Esports* como um espetáculo. Ainda foi referido que a televisão não tem conseguido desenvolver um produto tão grande como o futebol que não será fácil o conseguir fazer com um desporto que é “recente” para o meio. Este subtema foi identificado em 2 entrevistas e conta com 4 UR.

Como quarto subtema temos a opinião dos especialistas que não é a televisão que tem de trazer o profissionalismo para os *Esports* e, como profissionalismo referem-se à atitude profissional que os melhores jogadores e organizações mundiais já têm, como trabalhar sua imagem, que é um trabalho que tem de vir dos jogadores e das organizações portuguesas para, mais tarde, lucrarem com esse trabalho. Este subtema foi identificado em 2 das entrevistas e conta com 2 UR.

Apêndice T - Temas e subtemas da Questão 4 da Ronda 2

No segundo subtema, é possível encontrar os entrevistados que defendem que não é importante existir uma federação de *Esports*, pois afirmam que os projetos federativos em Portugal estão numa luta de poderes, com pessoal com trabalho mostrado nos *Esports*, mas também com pessoal que não o tem e que só querem enriquecer o seu currículo e que é uma das razões para as pessoas não confiarem nesses projetos.

Como terceiro subtema, identificamos os especialistas que referem, nas suas entrevistas, a importância da existência de uma federação. Este subtema foi identificado em 3 das entrevistas e conta com 3 UR.

As razões apresentadas foi que existem muitas ilegalidades nos *Esports* que não se tornam públicas nem desmascaradas e que uma federação, nacional e mesmo mundial é importante nesse sentido, salvaguardar os jogadores, organizações e organizadores de eventos.

Apêndice U - Temas e subtemas da Questão 5 da Ronda 2

Os eventos em Portugal surgem como quarto subtema e nesta parte foi recolhida as referências dos especialistas à quantidade e qualidade dos eventos em Portugal, mas também do público português. Este subtema foi identificado em 4 entrevistas e conta com 5 UR.

Encontramos especialistas que referiram que a importância dos eventos em solo nacional e do público desses eventos que é conhecido mundialmente pelo grande *show* que proporcionam nas bancadas, mencionando que é importante conseguir juntar estes dois fatores para expor Portugal. Também fizeram questão de referir que é importante não sobrelotar Portugal com eventos de *Esports* pois não existe investimento para muitos eventos e também porque, caso houvesse muitos eventos, a afluência aos mesmo seria menor. Houve mesmo quem referisse que Portugal tem demasiados eventos para o público que tem, que há mercados maiores, como o brasileiro, com número igual, ou menor, de grandes eventos. Foi também referido que mais eventos não significa desenvolvimento do mercado e até fizeram uma comparação com o mercado da música.

Como último subtema da segunda ronda de entrevistas, e o sexto referente à questão 5, identificamos os especialistas que mencionam que o nosso mercado é assim, com todas as vantagens e todas as desvantagens que já foram referidas, mas que estamos a fazer o nosso caminho, que conseguimos ter bons resultados para as condições que temos, quando comparados com outros países europeus, e que é com essas condições que temos de trabalhar e fazer crescer os *Esports* em Portugal. Este subtema foi identificado em 2 entrevistas e conta com 4 UR.

Apêndice V - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 1 na Ronda 1

Entrevistador: Estou autorizado a gravar a entrevista?

E1: Grava à vontade.

Entrevistador: A primeira pergunta é se achas que os Esports devem ser considerados um desporto.

E1: Sim, sem dúvida alguma.

Entrevistador: A falta de esforço físico e a suposta transmissão de violência, em certos esports, são um entrave à classificação dos desportos eletrónicos como um desporto?

E1: Eu acho que, eventualmente, poderá ser uma barreira para a perceção da sociedade em geral para classificação dos Esports enquanto um desporto mas, no entanto, há outras tantas coisas que nós podemos comparar. Eu acho que é o que diz um profissional de CS (Counter-Strike) que no outro dia li, e já não sei qual deles é que dizia, que quem diz que ser profissional de Esports não tem qualquer tipo de desgaste físico é claramente alguém que nunca jogou uma série competitiva de BO3 ou BO5 do início ao fim, sem noção da quantidade de esforço física e mental que isso exige, da parte de quem o joga. É quase a mesma coisa que dizer que no desporto automóvel não o consideramos um desporto porque eles estão a conduzir uma máquina, não, não é verdade. A destreza de mãos e de pés, no caso do automóvel principalmente dos pés, mas também das mãos, e a precisão mental de cada decisão e o que isso exige da pessoa que está a tomar essas decisões, tanto fisicamente como mental é tal que tendo em conta que o objetivo é vencer e ser superior a um adversário, eu creio que isto tem todos os fatores que um desporto precisa de ter.

Entrevistador: A segunda pergunta tem haver com a Newzoo. Segundo eles, o mobile gaming será o maior mercado de gaming, ultrapassando o mercado de videojogos para consolas e computadores. Será que vamos ver os principais videojogos, como o LOL, CS:GO e o Fortnite, a ganharem versões mobile?

E1: Eu acho que essa pergunta tem um bocadinho que se lhe diga. Eu acho que aquilo que nós consideramos Esports hoje em dia, e jogos que se transformaram em Esports, antes de eles terem a vertente competitiva, e antes de serem um desporto eletrónico, eles eram, antes de outra coisa, um jogo. Depois de serem um jogo que tinham muita gente a jogar, como tinham muitas pessoas a jogar e pessoas com muita qualidade nesse jogo, é que foi ganhando uma vertente competitiva e depois se tornou num Esport. Se eu acho que exista potencial no mercado mobile

para versões dos jogos atuais e/ou jogos novos que são extremamente competitivos e que só funcionam em mobile? Sem dúvida alguma, até porque hoje em dia tu tens telemóveis com capacidade mais do que suficiente para processar um jogo como League Of Legends ou como o Counter-Strike que são jogos que não puxam assim tanto pela máquina para funcionar. Se eu acho que o mobile, em termos de Esports, vai suplantar-se aos Esports tradicionais? Já acho mais difícil, mas tendo em conta que a tecnologia mobile se está a desenvolver tão rapidamente eu não vejo porque não há de ter facilmente desportos competitivos, sem dúvida.

Entrevistador: Não acha que possa haver uma competição mobile que se estabeleça e que atinja patamares como um The Internacional no Dota 2, os Worlds no LOL e os Majors no CS:GO?

E1: Acho que pode acontecer, acho que, para que isso aconteça, tenha que ser um jogo mobile que foi pensado de raiz para ser mobile porque a complexidade de um Counter-Strike, ou de um Dota ou League Of Legends, são claramente pensados para alguém que tem um rato e um teclado na mão, enquanto que se fizermos apenas uma transladação dessas características para um jogo no mobile eu acho que não vai ter dimensão suficiente porque a capacidade de jogabilidade e de interação com o jogador não é de todo a mesma. Agora, se for um jogo com mecânicas pensadas e simplesmente para o mobile e que tenha players-base suficiente para ter competição e essa competição for, de facto, emocionante e houver pessoas com interesse para ver, eu não porquê que não há de aparecer um Esport mobile com a dimensão de um The Internacional ou de um Major de CS:GO ou de um Worlds de League Of Legends, eu acho que isso é possível. Não deve é ser pensado como “o mobile é uma menor” claro que é menor se estiveres a passar um jogo, que foi pensado para outra coisa, para o mobile. Agora, se for uma coisa que for pensada de raiz, de certeza que toda a gente tem um telemóvel no bolso, toda a gente vai poder experimentar para ver se funciona ou se não funciona e exemplos disso tivemos o Vainglory e agora, mais recentemente, temos bons exemplos de competições a funcionar de forma saudável de Clash Royale e até de Brawl Stars que são jogos que foram pensados de raiz para o mobile e têm uma players-base grande, portanto, os campeonatos mundiais de Clash Royale são o exemplo disso, têm muita gente a assistir e muita gente a jogar, agora, se suplanta os outros? Eu não creio que seja uma competição. Eu acho que é simplesmente um desporto diferente, como o vólei é um desporto completamente diferente do andebol, por exemplo.

Entrevistador: Esta pergunta tem haver com transmissões televisivas. Já começamos a ver algumas transmissões de certas competições de esports, como o canal ABC transmitiu a final da Fase 1 da Overwatch League e o Canal 11 que transmitiu a Supertaça da FPF eSports. Será

que a transmissão de desportos eletrónicos em canais televisivos trará vantagens para o crescimento dos esports?

E1: Olha, aqui sou um bocado parcial a partir do momento que estou a falar do ponto de vista de uma estrutura que têm canais de televisão. Eu acho que há varias coisas que a televisão tem a aprender com os Esports mas há muitas, muitas coisas que os Esports têm a aprender com a televisão, nomeadamente a maneira como o espetáculo desportivo é tratado e trabalhado para criar narrativas, ou seja, quando a RTP pega nos Esports, está a fazer quase 4 anos agora em Maio, sim já havia figuras e já havia pessoas que as pessoas sabiam que “ahh o Fox é o melhor jogador de CS português que alguma vez existiu”, havia, certo, mas essas nem se trabalhavam a si próprias nem eram trabalhadas pelas competições da mesma maneira que agora começam a ser, em Portugal e que lá fora são bastante melhor. A partir do momento que um espetáculo é transmitido e essa transmissão traz formatos de produção de facto interessantes, que retratem os jogadores da melhor maneira e que criem storylines que o público pretende acompanhar e que tem uma produção que permite que quem está a ver em casa seja na televisão, seja na Twitch, seja numa stream mobile de outra plataforma qualquer que consiga saber que aquele jogador está naquele momento assim porque está um talento do outro lado a contar-lhes a história desse jogador e porquê que aquele jogador merece ser visto e acompanhado, esse tipo de narrativas o desporto tradicional já o sabe fazer, apesar de tudo, melhor do que os Esports e os Esports fazem de outras maneiras que o desporto tradicional não sabe fazer, mas a televisão e canais de broadcast, sejam televisivos ou digitais têm mais experiência a fazê-lo com os outros desportos. Na verdade, eu acho que a transmissão televisiva em particular, eu acho que os Esports não precisam da televisão. Os Esports precisam tanto da televisão quanto uma pessoa que cria séries precisa da televisão, ou seja, eu sou um produtor de ficção narrativa, eu prefiro secalhar fazer uma série para a Netflix do que fazer uma série para a RTP, portanto, eu estou a fazer o meu trabalho para uma ferramenta que é maioritariamente digital e não necessariamente televisiva. O que eu quero que se perceba aqui é o monstro de produção que é um canal de televisão tem algumas coisas a ensinar narrativamente e em termos como trata o conteúdo e do toque premium que dá às coisas que os Esports ainda não têm mas eu creio que eles, enquanto forma de comunicação, não dependem de todo da televisão e da forma antiga de fazer mídia para viver. Eles continuam perfeitamente a crescer e a viver perfeitamente bem sem a abrangência do mainstream media, neste caso a televisão que é do que estamos a falar. Agora, que faz bem e que ajuda, digamos, a evangelizar e a chegar a novos públicos e a normalizar, ou seja, eu tenho perfeita noção de que o papel da RTP quando entrou nos Esports, e que temos

vindo a tentar cumprir, é tu teres uma mãe que chega ao trabalho do dia a seguir e diz à colega “olha, o meu filho apareceu na televisão” e a colega vai dizer “apareceu na televisão? A sério? Mas porquê? Fez alguma descoberta científica gigante para ir ao telejornal?” “não, não, o meu filho foi à televisão porque joga este videojogo e quer fazer isto profissionalmente e a televisão deu-lhe visibilidade porque o que isso é uma coisa de valor”, ou seja, no sentido de mostrar ao público geral o que é que os Esports são e normalizar o gaming competitivo como uma coisa que faz parte da sociedade? Sim. O papel da televisão é muito importante, no sentido de desenvolver o espetáculo e de ajudar a que esse espetáculo se torne mais profissional? Sim, a estrutura televisiva ou dos média mainstream são também importantes. No sentido de fazer com que a competição se molde aos meios tradicionais de fazer as coisas? Não. Eu acho que a televisão não deve com que os Esports se adaptem mas sim o contrário, a televisão é que tem que se adaptar à narrativa dos Esports e eles conseguem viver sem ela, mas obviamente que ajuda tê-la.

Entrevistador: Nós aqui em Portugal já temos dois projetos federativos, a FEPODELE, a FPDE e uma federação, a FPF eSports. Os esports têm tido um enorme crescimento dos últimos anos, a existência de uma entidade reguladora é fundamental nos esports?

E1: Esse é um tema que tem pano para mangas e que é relativamente polémico. Honestamente, a minha opinião é um “nim”, ou seja, nem é sim nem é não. Eu acho que é obvio que é muito importante que um panorama competitivo tenha regulamentações e tenha regras, agora, quem é que estabelece essas regras? É muito relativo porque, na verdade, se estivermos a falar no caso específico, vou buscar exemplos aos outros desportos para ajudar a responder à tua pergunta, se estivermos a falar, por exemplo, do futebol existem federações, como é o caso da Federação Portuguesa de Futebol, que tem o seu departamento de Esports, e muito bem, e que está a fazer um trabalho excecional, que estabelece regras de como o futebol em Portugal deve ser jogado e essas regras têm de ser cumpridas para ser considerado futebol a sério porque senão, caso contrário, é amador. O que é que acontece? Essa Federação Portuguesa de Futebol reporta a outra federação internacional que é a FIFA e a FIFA, neste caso, não o Esport FIFA mas a *Fédération Internationale de Football Association*, a FIFA mãe, essa FIFA é, digamos de certa maneira, a dona do jogo, ou seja, neste caso específico, eu acho que o desporto eletrónico, provavelmente, fará sentido, tal como o futebol e todos os outros desportos, que cada desporto em si tenha a sua federação. No caso do League Of Legends, a fundadora da federação de League Of Legends terá necessariamente que ser a Riot Games, porque a Riot Games é a dona do League Of Legends tal como a FIFA é a dona do futebol. Depois de haver

essa federação da dona do jogo e de delinear como o jogo deve ser percebido da parte do público e da parte de quem o quer jogar competitivamente, essa federação, dona do jogo, cria as regras ditam as regras que depois as outras federações locais devem ou não fazer cumprir, ou seja, na verdade aquilo que eu acho que é a forma ideal seria haver uma federação portuguesa de Counter-Strike, haver uma federação portuguesa de League Of Legends, haver uma federação portuguesa de Overwatch, ou seja, cada desporto é um desporto. Eu não creio que uma federação portuguesa de desporto eletrónico, por mais que tenha um papel importante, naturalmente, porque vai trazer ao grande público a consciência, um bocadinho como nós fazemos, do que é este mercado, eu acho que nunca vai ser especializada o suficiente para conseguir ditar tudo o que se passa em todos os desportos. Na verdade, eu acho que a solução é mesmo uma federação para cada jogo, porque cada jogo é um desporto por si próprio, com regras próprias e que deverá ter federações próprias.

Entrevistador: Na tua opinião, quais é que eram os principais benefícios quer para as scenes, quer para todos os intervenientes dos Esports em Portugal, com a implementação nacional geral, ou como estavas a falar, em separado por cada desporto eletrónico?

E1: Olha, na verdade, imaginando que havia uma federação generalista que conseguia regulamentar tudo e que tinha pessoas, e nós estamos a falar numa estrutura megalómana porque é uma quantidade de jogos enorme, estamos a falar numa estrutura de não sei quantas pessoas que conseguiam, de facto, regulamentar e assegurar que estava tudo a ser feito dentro das conformidades para oficializar cada uma das competições, essa federação, em primeiro lugar, ia ter que ter uma muito boa relação com as produtoras dos jogos para garantir que estava tudo a ser feito em conformidade, portanto, só aqui estamos a falar quase de uma utopia, mas se isso acontecesse eu acho que traria várias vantagens. Ponto um: iria ajudar as três principais frentes do jogo, deste mercado, que precisam de ajuda que é 1- as organizações, ou seja, clubes, digamos assim, 2- os jogadores que jogam para clubes, 3- os TO's ou *tournament organizers* ou organizadores de competições que montam as competições que os clubes e, por consequência, os jogadores acabam por participar. Estas são as três frentes que precisam de mais trabalho e com uma regulamentação base que fosse aprovada e quase que legislada para garantir que “tu para teres esta competição, o clube tem que ter estabilidade financeira de X”, “para tu, enquanto jogador, para jogares neste clube, o clube tem que te dar a condição mínima Y” esse tipo de condições, bem regulamentada, eu acho que ajudariam, sem dúvida alguma, que o meio crescesse, agora, que é de uma complexidade extrema e de uma dificuldade de implementar? Sem dúvida alguma.

Entrevistador: 5- Já temos mais eventos de esports em Portugal e já vemos a entrada de grandes marcas para apoiar esses mesmo eventos e organizações ligadas aos esports nacionais. O que falta para conseguirmos estar ao mesmo nível que os países como a Dinamarca, Suécia e mesmo a Espanha, apresentam nos desportos eletrónicos?

E1: Olha, eu não querendo estar a dizer nenhum disparate mas já citaste aqui fontes da Newzoo. A própria Newzoo, quando analisa as fontes dos Esports, eu não sei se é 70% se é mais do que isso, mas 70% do *revenue* deste mercado vem de patrocinadores, *sponsorship*, é uma coisa assim do género, corrige-me se estiver errado e vai lá espreitar qual é que é mas não há de andar muito longe disto, secalhar até é mais do que esses 70%, ou seja, o que é que falta no mercado nacional para ele estar ao nível dos internacionais? Exatamente aquilo que a Newzoo mede relativamente ao mercado global que é patrocínios porque é muito giro todo o mercado estar a fazer isto porque, de facto, é um mundo mexe paixões mas, em Portugal, ainda não é um mundo que mexa milhões. Se nós somarmos o mercado todo global, era o quê? 1 Bilião em 2019? Portanto, mil milhões, esses mil milhões Portugal não tem, provavelmente, nem um milhão desses mil milhões e quando estás a falar de um mercado que se pretende autossustentável, autossuficiente e que consiga dar de comer a pessoas para que possam dizer que vivem disto profissionalmente, tu precisas de ter fontes de rendimento maiores do que aquelas que tu tens agora, posso-te dizer que grande parte dos organizadores de eventos e torneios estão a trabalhar para pagar as contas e não tens atores de mercado dos Esports nacionais a enriquecer disto e que se eles próprios estão a trabalhar para pagar as contas e as pessoas que estão a trabalhar para eles, abaixo deles, a tentar trabalhar também para pagar as contas, e trabalhar quase a preço de custo porque fazem isto por paixão, significa que o mercado ainda não tem cash-flow suficiente para crescer na medida que precisa, ou seja, para que isto seja profissional, nós precisamos, de facto que as pessoas que trabalham para o mercado se considerem profissionais e, para que isso aconteça, têm de ter condições e essas condições são, pelo menos, no mínimo dos mínimos o salário mínimo, a capacidade para terem um seguro de saúde, a possibilidade de tirarem férias quando é preciso e que muitas das pessoas que estão a trabalhar nisto nem salário têm, quanto mais férias, que é uma coisa que é completamente impensável para a maioria, ou seja, na verdade, o mercado precisa de maturidade, de consciencialização das pessoas de que para fazer isto é preciso trabalhar muito e correr muito para se fazer aquilo que se gosta e de mais entrada de financiamento porque os países que tu foste buscar como exemplo são países que têm um nível de investimento no mercado completamente diferente do nosso. As marcas que patrocinam as equipas espanholas e os investidores das próprias equipas espanholas, que é

aquela realidade que temos aqui mais próxima, são mais do que dez vezes daquilo que é injetado no mercado nacional, portanto nem um décimo daquilo que é injetado no mercado nacional tens, portanto é obvio que equipas como os... é obvio que se uma organização quiser juntar os cinco melhores jogadores portugueses não tem cash-flow suficiente nem aos prize-money consegue ir buscar dinheiro suficiente para se pagar a si própria, portanto é natural que organizações internacionais tenham muito mais capacidade, porque já têm mais anos de mercado, porque já têm a operação quase que autossuficiente porque o valor que entra, e é a principal fonte de patrocínios, é superior e isso falta ainda a nível nacional em todas as frentes.

Entrevistador: Achas que possa também ter haver com os esports ainda não estão enraizados ou com a mentalidade dos intervenientes dos esports que tomam decisões que não são suportáveis a médio/longo prazo para o crescimento e estabilização dos esports nacionais?

E1: Eu acho que o facto de teres o mercado estabilizado, e com mais anos, ajuda muito os outros países e aqui secalhar a Espanha nem é o melhor exemplo, até já vamos mais para os países nórdicos que tu estavas a dizer. Nós, enquanto RTP pertencemos à European Broadcasting Union que é a união europeia de grupos de mídia públicos a nível europeu, europeia a nível europeu convém, ou seja, é a BBC na Inglaterra, é a Deutsche Welle e uma data delas na Alemanha, é uma união que se junta várias vezes ao ano para conversar sobre aquilo que está a fazer e sobre aquilo que pode fazer melhor fazer de facto serviço público para com a sua população e, felizmente, tive a oportunidade de trocar impressões, várias vezes porque nos encontramos mais do que uma vez ao ano, com as pessoas que estão a fazer o mesmo que eu estou a fazer na RTP mas nos outros países e posso-te dizer que a Suécia, à quatro anos, à quatro não, em 2014, portanto, à seis anos já passava League Of Legends em sinal aberto na televisão, a Finlândia desde 2015 que também já passa CS:GO em sinal aberto na televisão, portanto, há todo um percurso, mentalização e estabilização do mercado que os nórdicos já têm, por exemplo, a Dinamarca agora, desde que tem a Blast que é um produto dinamarquês, também já passa em sinal aberto a Blast na televisão, portanto, há toda uma mentalização do público e de estabilização do mercado e de facilidade de angariação de investimento privado que esses países têm que, provavelmente, faz com que eles tenham vantagem sobre o nosso mercado, tal como tu consegues ver isso na maior parte dos desportos em geral em Portugal que não sejam o futebol, se fores ver a maior parte dos desportos em Portugal, que não sejam o futebol, têm uma injeção de capital extremamente baixa e conseguem, alguns deles, ter resultados relativamente interessantes a nível internacional com muito menos do que outros países, ou seja, eu acho que, apesar de tudo, para aquilo que os nossos Esports têm de profissional e de

capital a circular internamente, nós começamos por ter um crescimento secular superior aos outros porque os outros têm muita mais estabilidade, mas acho que isso é quase uma questão da “portugalidade” que é, por natureza, e o mercado olha para nós dessa maneira em todas as áreas, não só nos Esports, nós somos capazes de fazer mais com menos e depois criamos essa habituação e obviamente que os atores do mercado aproveitam-se, alguns deles, desse fator, o fator de desenrasca do “tuga” que consegue fazer muito com pouco e depois às vezes o crescimento não é tão bom por causa disso. Agora, ainda a segunda parte da tua pergunta, que era se à algumas ações de atores de mercado que podem limitar esse crescimento? Eu acho honestamente que é obvio que sim e é obvio que isso há de acontecer, não é por ser Portugal e não é por ser os Esports, eu acho que é em todos os mercados de todo o mundo há sempre atores de mercado que não são completamente corretos, ou porque têm má fé ou porque ingenuamente querem bem mas não têm capacidade estratégica para a médio ou longo prazo tomar a decisão correta e essas decisões acabam por ter consequências para o mercado mas isso é verdade para os Esports, é verdade para o chinquillo, é verdade para a televisão, é verdade para o basquete, para qualquer outra coisa, isso vai sempre acontecer. Eu acho é que nós temos de dar espaço ao mercado para que ele cresça, obviamente tentar colmatar as falhas que os agentes de mercado que não o façam da melhor maneira para garantirmos a sustentabilidade desse mesmo mercado, mas na verdade é tudo dores de crescimento e vamos olhar para mercados gigantes como é o futebol e é óbvio que há montes de agentes no mercado do futebol português que agem de má fé e o mercado já está mais do que desenvolvido e mais do que profissionalizado, portanto o desporto, por natureza, é um mercado um bocadinho selvagem e temos de saber viver com isso se quisermos fazer dele a nossa profissão.

Apêndice W - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 2 na Ronda 1

Entrevistador: Dá-me autorização para gravar esta entrevista?

E2: Dou autorização para gravar.

Entrevistador: Primeira pergunta é se acha que os esports devem ser considerados um desporto.

E2: Eu não só acho que os Esports devem ser considerados um desporto como eu escrevi sobre isso na minha tese de mestrado. Deixe ver se encontro aqui, rapidamente, a definição do professor Tiedemann.

Entrevistador: Porque a maior parte das definições referem o esforço físico e outra das questões que também encontrei para não sei considerado um desporto é a suposta violência em certos Esports, como o caso do Counter-Strike. De haver armas, de haver um lado terrorista e um lado policial.

E2: Mas não deixa de ser ficção. Quando tens desportos como o tiro ao prato, o tiro ao arco e a esgrima, em que usas armas. Acho que o ambiente virtual desvirtua completamente o tópico de violência, mas dá-me só aqui um segundo e eu já te justifico o porquê que eu acho que é um desporto.

Entrevistador: Sim, à vontade.

João: Então, o Professor Doutor Claus Tiedemann, algures nos seus estudos ele definiu desporto, e agora vou citar em inglês “ Sport is a cultural field of activity, in which human beings voluntarily go into a real or only imagined relation to other people with the conscious intention to develop their abilities and accomplishments particularly in the area of skilled motion and to compare themselves with these other people according to rules put self or adopted without intending to damage them or themselves deliberately”. Ora bem, “go into relation to other people” confirma-se nos Esports, “conscious intention to develop their abilities” confirma-se nos Esports, “accomplishments” confirma-se, “compare themselves with these other people according to rules” confirma-se de novo, “without damage them or themselves deliberately” neste caso é ainda muito mais complicado de o fazer. A única parte aqui que pode ser contestada “particularly in the area of skilled motion”, mas o “particularly”, primeiro, não é um exclusivo, portanto não se aplica, e segundo podes argumentar que há Skilled motion nos movimentos do rato, mas acho que aí já estamos a ser rebuscados. Eu acho acima de tudo, secalhar, por acaso na minha própria tese tive uma entrevista com um campeão nacional de kickbox e ele até deu um exemplo. Eu fiz a mesma pergunta, se ele achava que aquilo poderia

ser considerado um desporto ou não, ele disse que sim pela simples razão de que ele às vezes jogava Counter-Strike com os amigos, ele achava que às vezes o coração dele batia tão rápido num momento mais complicado do jogo do que num combate a sério e que para ele a adrenalina e o disparar do coração era a mesma coisa que lhe dava aquela emoção do desporto. Tive outro caso que também defendia que deveria, que foi um dos, um diretor de uma escola de parapente e membro da Federação Portuguesa de Voo Livre, que ele dizia que se tu comparares com o parapente, que não tem um esforço físico propriamente muito grande, aquilo é estar sentado a coordenar a asa, é mais movimento de mãos e saber o que fazer, o parapente é um desporto, não percebo porquê que jogar no computador não possa ser. Desde que exista, lá está, a vertente competitiva e as regras em que toda a gente parta em igualdade. Eu acho que no meu perfil ainda, na minha perspetiva ainda, não usando os exemplos que eu dei mas a minha perspetiva pessoal. Eu fui piloto de karts e fui campeão universitário e de alunos e acho que o desporto automóvel é o que pode ter uma correlação mais direta com o gaming. Acho que nós estamos para a informática como o desporto automóvel está para a indústria automóvel. Um piloto não tem propriamente, ou melhor, parece que não tem propriamente um esforço físico muito grande, está ali sentado e quem faz o trabalho é o carro mas se tu fores fazer uma prova de kart, por exemplo, eu dou-te o exemplo que eu tinha, que foi dos karts, aquilo esgota-te física e mentalmente. Se fizeres uma simples prova de trinta minutos, estar ali concentrado na trajetória, focado a fazer o tempo, não cometer erros, ter cuidado com os outros pilotos, a preparação que tens antes da pista, a afinação do carro, o know-how que tens de ter e tudo isso, mais depois a turbulência da prova, depois, no caso do desporto automóvel, tens as condições climáticas que não tens aqui, mas tudo isso põe um esforço psicológico, além de físico, no atleta e acaba por ter um impacto muito grande apesar de passares a corrida sentado, então se for uma prova de vinte e quatro horas de resistência, esquece, foi das coisas mais exaustivas que eu já fiz. Para terminar, ainda nesta perspetiva, parecendo que não, estar sentado durante três horas concentrado ao máximo num jogo é esgotante e, às vezes, uma final de um torneio pode demorar mais de cinco horas em que estás ali com a pressão toda em cima, concentrado ao máximo, cansa-te fisicamente e cansa-te mais ainda psicologicamente. Acho que o esforço físico não é o que define um desporto e o melhor exemplo disso é o xadrez. Eu acho que o que define é mesmo os regulamentos e o sistema competitivo, eu acho que nisso os Esports estão mesmo bem montados, melhores que muitos desportos, até porque estão muito menos passivos de erro humano e acho que é um mito a parte que não cansa. Acho que a componente física existe aqui na mesma, obviamente não tão grande como num futebol ou num basketbol ou numa natação mas está cá na mesma e já diz o ditado “corpo são, mente sã” e por isso é que os atletas todos,

principalmente os do alto rendimento e os de maior nível nos Esports têm cuidados muito grandes com a saúde física.

Entrevistador: Muito bem. A segunda pergunta tem haver com a empresa Newzoo, deve conhecer, que perspectiva que para 2025 o maior mercado de gaming será o do mobile gaming, irá ultrapassar o gaming de computadores e de consolas. Aqui a pergunta será, será que nós vamos ver os principais videojogos, como é o caso do LOL (League of Legends), Counter-Strike e do Fortnite, ganharem versões mobile ou será que essas empresas irão fazer jogos próprios para mobile ou será que, na sua perspectiva, o mobile nunca vai conseguir ultrapassar estes jogos que, neste momento, são os de topo nos Esports.

E2: O mercado mobile vai ter maior dimensão? Não haja dúvidas. Hoje em dia o pessoal, antes de comprar um PC (Personal Computer), está mais preocupado em ter um telemóvel. É uma ferramenta que tem mais utilidade, na parte da comunicação, já faz quase tudo o que um PC faz e ainda tem mais utilidades sociais. Eu acho que, o que tu vais ver, e já tens um exemplo disso porque o LOL já vai ter uma versão mobile que é o League of Legends: Wild Rift, mas acho que o tu vais ver vai ser normal as empresas terem versões mobile dos seus jogos para tentarem cativar, captar o pessoal do mobile, tenho sérias duvidas é que em termos de espetáculo e competição no seu exponents máximo, o mobile ultrapasse o PC porque jogar continua a ser com o teclado e com o rato, continua a ser com o comando, tu até tens os comandos para os jogos mobile, portanto, já não é incomum veres pessoal a jogar no telemóvel mas com um gamepad. Acho que o que eles vão tentar fazer vai ser usar o mobile como uma porta de entrada para o desporto em si, mas o exponents máximo vai continuar a ser no PC.

Entrevistador: Sendo assim, tinha outra sub pergunta, mas acho que também já respondeu, que era se achava que, com este desenvolvimento do mobile gaming, se achava que podia haver competições a chegarem ao nível de um The International no Dota2, de um Worlds no League of Legends ou de um Major no CS (Counter-Strike).

E2: Eu acho, atenção, há aqui duas coisas que uma pessoa ter de ver muito bem e fazer a distinção. Eu acho que é perfeitamente legitimo haver um jogo mobile que atinja as dimensões de um LOL ou CS, aliás, do CS acho que não é difícil, acho que o Clash Royale ultrapassou o Counter-Strike, se eu não estou em erro, enquanto um jogo puramente mobile. O que eu acho difícil é haver uma versão do LOL mobile ou de CS mobile que ultrapasse a versão do PC mas, por exemplo, no caso do Clash Royale, que é um jogo puramente mobile e que não existe uma versão no PC, eu acho que é perfeitamente natural que ele possa a vir ter maior dimensão do

que um jogo de PC. Acho é que um jogo que é nativo do PC, como é o caso do LOL e o caso do CS, ter uma versão mobile não me espanta, não acredito é que essa versão mobile ultrapasse aquela que é do PC, eu acho é que vai servir com porta de entrada para novos jogadores para conhecerem a vertente do PC.

Entrevistador: A terceira pergunta tem haver com transmissões televisivas, já há certos exemplos no mundo. Temos na América que já foi transmitida a fase final do Overwatch, em Portugal tivemos a supertaça da FPF eSports que foi transmitida no Canal 11 e a pergunta é será que a transmissão de desportos eletrónicos em canais televisivos trará vantagens para o crescimento dos Esports...

E2: Não.

Entrevistador: E será que os esports ganham mais com as transmissões televisivas ou será que a televisão ganha mais em transmitir essas competições?

E2: A televisão ganha mais em transmitir essas competições, sem dúvida. Acho que dizer que os Esports não ganham nada com a televisão pode ser um bocado radical, acho que eles ganham muito pouco. Eu acho que a única vantagem que a televisão pode trazer aos Esports em si é um bocado a desmitificação e a democratização da coisa, principalmente para as gerações mais antigas que até podem ver os miúdos a jogar mas não entendem bem o que seja. O target dos Esports, ele não está na televisão. Estamos a falar de uma geração que está habituada a consumir o que quer e quando quer, e não habituada à grelha televisiva que mostra o que a televisão quer. Eu se quiser ver CS ligo a Twitch e vejo CS, se quiser ver LOL ligo a Twitch e vejo LOL, se quiser seguir uma competição eu sigo, se não quiser eu não sigo, se quiser eu até sigo em direto, se quiser não sigo em direto, vou fazer outra coisa e chego a casa quando quiser e vejo no Youtube. Quer dizer, há aqui toda uma escolha de opções para eu consumir muito mais available, disponível, como quiseres chamar, do que ter que me limitar, a ter que estar a assistir na televisão à aquela hora, naquela grelha, quer dizer, com a opção de poder voltar atrás e se eu puder voltar atrás, se eu puder assistir no PC, porquê que vou estar a assistir na televisão? Para a maior parte dos gamers, a televisão de hoje em dia é um monitor grande, é um sítio porreiro para ver as séries, um sítio porreiro para ver os filmes, um sítio porreiro para ver as streams, quando quero ver com mais calma, mas mesmo assim, o maior trunfo que a Twitch, que as transmissões no PC trazem, que a televisão não tem, é aquela coisa horrível e extremamente tóxica mas tão fulcral na comunidade que é o Twitch Chat, é o contacto direto que a comunidade tem que na televisão não tens, na televisão estás ali atrás de um ecrã a ver mas não estás a ter

aquele engagement que estás a ter quando vês na Twitch, quando há uma jogada e estás a comentar ou estás a dar flame ou estás a vangloriar alguém, não são a mesma coisa. Nós até temos exemplos neste país de coisas que foram comunicadas da televisão, de eventos que foram comunicados na televisão, e que nem por isso, mesmo em prime-time, e nem por isso foram os eventos com maior adesão e tens eventos que não sofreram comunicação quase nenhuma nos meios tradicionais, só mesmo mais na comunidade, e que tiveram muito mais audiência do que os tiveram, por isso, já está mais do que provado que o target dos Esports não está na televisão, não está nesse segmento, acho que já está mais do que provado que as novas gerações, não é só a parte do gaming, não ligam muito à televisão, que é um meio que, para esta malta que cresce com o one demand à sua disponibilidade, não está muito virado para a TV. A televisão, para nós nos Esports, não vai trazer nada de novo, é mais uma questão de dar a conhecer a quem não conhece do que propriamente trazer novos fãs da coisa. Agora, a televisão, sim, a televisão vai precisar. Eu acho que secalhar, isto para a televisão, não vai passar por passar a prova em direto, não é a mesma coisa, acho que vendo em direto tem aquela necessidade do engagement que só consegue ter na Twitch, ou na Twitch ou em tudo no meio do mesmo, acho que a televisão vai ter que aproveitar, vai ter que adaptar os conteúdos para o seu meio, e aí sim, pode capitalizar e levar pessoas que não estão na televisão, e estão no digital, de volta para a televisão.

Entrevistador: Em Portugal já encontramos três federações, a FEPODELE, a FPDE e a FPF eSports...

E2: Três projetos federativos, ok, dois projetos federativos e uma federação a sério.

Entrevistador: Com o crescimento enorme que os esports têm tido nos últimos anos, é fundamental haver uma entidade reguladora?

E2: Não. Eu sou um adepto, ou melhor, isto é um caso meio bicudo. Dizer que não também é um bocado exagerado. Eu acho que os Esports não precisam de uma entidade reguladora porque eles, no fundo, já a têm. No exemplo do League of Legends quem manda é a Riot, no exemplo da Overwatch quem manda é a Blizzard, no exemplo do CS a Valve não quer saber, às vezes lembra-se e define meia dúzia de coisas, no Dota já são mais controladores mas no CS eles não querem saber de nada. Se uma federação vai ditar as regras do desporto como normalmente elas ditam, não vai, nunca vai acontecer, nenhuma developer vai deixar que um grupo vá mexer no que é que o seu jogo pode ou não pode fazer quando o jogo é deles e é uma vantagem e uma desvantagem, eu também tive esta discussão na minha tese de mestrado, o jogo, o desporto neste caso, ser uma propriedade intelectual que é um software. A desvantagem é exatamente

essa, eles não vão abrir o controlo daquilo, duvido muito sobre algum pretexto e se alguém conseguir vai ser muito difícil, há de ter que estar muito bem justificado, mas isso não é mau porque a partir do momento em que por exemplo, usando o caso do LOL, ele pertence à Riot e a Riot tem que fazer tem de fazer aquilo que acha melhor para se investir e desenvolver o seu desporto, então tu sabes que tens uma entidade genuinamente interessada no bem do desporto porque se aquilo corre mal eles perdem dinheiro, se aquilo corre bem eles ganham dinheiro, não é? Está literalmente associado ao modelo de negócio, então tu sabes que aquela entidade, mesmo que cometa erros, todas acabam por cometer, que eles vão estar a lutar pelo seu maior interesse que é o próprio desporto. Por acaso acho que quem me disse isto, agora não tenho a certeza se foi a malta do parapente, mas eles disseram “quem me dera que houvesse uma empresa diretamente que controlasse o desporto e lucrasse com isso porque aí eu sabia que ter uma entidade que ia puxar pelo bem do desporto, em vez de haver os típicos jogos políticos que há numa federação a servir interesses que nem sempre são os interesses da modalidade”. Por outro lado, uma federação não é totalmente inútil. Eu acho que as federações, deveria existir na mesma uma federação, mas não com o intuito de regular a prova mas sim com o intuito de ajudar as equipas a desenvolverem-se e a desenvolver a prática e a modalidade, porque eu acho que o papel de uma federação de Esports não é mandar ou deixar de mandar como o desporto acontece ou como é que a liga é feita ou ir atrás do regulamento. Uma federação de Esports deve pensar no bem estar dos jogadores e dar equipas, de certificar, secalhar, as condições de profissionalismo, que as equipas podem ter algumas vantagens financeiras ou algumas isenções quando estão no início da atividade e num período mais difícil, que os jogadores deviam ter um estatuto trabalhador-estudante e as benesses de quando estão a jogar e a trabalhar como se fossem um atleta normal, na mesma parte na declaração dos rendimentos, na maneira como são pagos os prémios, quer dizer, há aqui muito trabalho que uma federação pode explorar que ajuda a modalidade e não tem haver com o controlo da modalidade, que acho que isso devia ser aquilo que as federações deviam estar realmente preocupadas em fazer porque regular o desporto eu duvido que alguma vez vá acontecer.

Entrevistador: A última pergunta é já temos tido o crescimento de eventos em Portugal, de Esports, assim como a entrada de grandes marcas a apoiar os mesmos. O que é que falta para nós, Portugal, conseguirmos estar ao mesmo nível que países mais desenvolvidos como Dinamarca, Suécia ou mesmo a Espanha que já tem um elevado número de grandes marcas apostar muito forte nos Esports?

E2: É fácil, é deixarmos de ser 10 milhões e passarmos a ser 30 ou 40 e termos mais poder económico. Não há, isto é, mais uma vez, a cabeça, aquilo que eu chamo a mania do português é pequeno se achar que nós não estamos ao nível de lá de fora. Nós estamos ao nível de lá de fora em muitas coisas, mas temos que ser realistas, que a realidade financeira portuguesa e o mercado português não são propriamente o mercado mais apetecível do pomar. Nós temos qualidade, tanto nos jogadores como nas produções de eventos que fazemos. Nós, muitas vezes no nosso trabalho, somos elogiados e comparados com outras ligas europeias e muitas vezes copiaram-nos, que havia muitas coisas que nós fazíamos melhor do que outros campeonatos, outros campeonatos nos países mais desenvolvidos, como a Espanha e tudo, vieram ver coisas que nós fazíamos para aplicar no deles. Nós não temos um problema de trabalhar mal, agora, o que nós temos de pensar é, primeiro, nós somos um país relativamente pequeno e quando alguém pode investir num mercado com 40 ou 60 milhões de habitantes, vai ser sempre prioritário do que um mercado com 11, se é que ainda somos 11, é uma questão de confirmar, e segundo, nós nem sequer somos uns 11 muito ricos, há países mais pequenos que nós com mais poder de compra portanto não é por aí. Depois ainda temos outro problema ainda mais chato que é muito das nossas marcas que estão cá têm os centros de decisões ibéricos, em Espanha, e Espanha tem sempre prioridade em relação a Portugal. Acho que, acho que o pessoal tem que saber que vamos ter sempre de fazer mais com menos, e não há nada que a gente possa fazer. Não vamos passar a ser 50 milhões da noite para o dia, somos 10, continuamos a ter as nossas forças enquanto mercado e é trabalhar, é isso que nós acreditamos. Se a televisão sobreviveu com os 10 milhões nós também vamos sobreviver com os nossos 10 milhões. Depois também é uma questão das marcas, das próprias marcas, comecem a mudar as suas diretivas, enquanto à uns anos era muito mais difícil convencer uma marca a entrar no gaming, hoje em dia já não é tanto, as próprias marcas já comecem a receber diretrizes internacionais que o gaming é uma coisa que eles têm de trabalhar e têm de fazer alguma coisa ou algum tipo de aposta. Se vai ser o principal local onde vai estar o orçamento? Duvido muito, claro que não, quer dizer, umas secalhar pode vir a ser, outras não, depende, depende muito da estratégia da marca e da própria posição delas mas eu não acho que esteja a faltar nada em concreto, nós temos que lidar com as limitações que temos, temos que saber aproveitar as forças que temos e temos que trabalhar.

Entrevistador: E acha que, fora os argumentos que já disse, que também esta falta de nós não crescermos tanto como outros países pode estar relacionada com os Esports ainda não estarem enraizados na cultura ou também pode ter alguma culpa alguns intervenientes que tomam

decisões nos Esports tomarem decisões que a meio-longo prazo não são suportáveis para o cenário, o que faz com que o crescimento e a estabilização dos Esports em Portugal não consiga manter um certo nível ou crescer?

E2: Repete-me lá a pergunta, essa pergunta parece um bocado... Dá muitas voltas.

Entrevistador: Se parte deste crescimento tem haver, se não há um crescimento como nos países como a Dinamarca, Suécia e Espanha, se pode estar relacionado com nós ainda não termos os Esports enraizados na nossa cultura, de ser um fenómeno mais ou menos recente no nosso país, ou se também não pode ser a mentalidade de pessoas intervenientes nos Esports que tomam decisões que a médio-longo prazo não são suportáveis para ajudar ao crescimento e à estabilização da scene dos Esports, pensam muito no curto prazo o que faz com que...

E2: Eu acho que estão aí muitas coisas que não são inteiramente corretas e algumas coisas que estão relativamente corretas. Primeiro, os Esports não são uma coisa assim tão recente quanto isso. A maneira como são trabalhados, com competições profissionais, isso sim, é recente. A LPLOL surgiu em 2015, foi o primeiro campeonato oficial em Portugal, vai agora na sua sexta edição, podemos dizer que é relativamente recente. Os esports em Portugal não são, já se jogava Counter-Strike em 2004, eu já joguei torneios em LAN-Partys em 2000, quer dizer, já existe aqui muitos anos de gaming em Portugal e se olharmos para o Counter-Strike é um jogo com quase 20 anos, ou sensivelmente 20 anos, de história em Portugal, já é muita história considerando o curto tempo que tem os Esports. Compararmos com países como a Espanha, Dinamarca, às vezes o pessoal gosta muito de fazer essa comparação mas ela não é inteiramente correta. Primeiro, os países nórdicos não têm a cultura que os países latinos têm, de secalhar viver tanto lá fora e são um povo que se isola mais, também porque à noite lá faz muito frio e eles vão para casa mais cedo, as aulas acabam mais cedo, passam mais tempo em casa e então é normal eles terem mais afinidade neste segmento, lá está, não sei a expressão correta mas são um povo que passa mais tempo dentro de casa, mas é verdade, enquanto nós, enquanto latinos e com as condições climatéricas fantásticas que temos em comparação com muitos na Europa, precisamos de passar mais tempo fora de casa, e a gente nossa isso quando as audiências de Inverno são sempre superiores às audiências de Verão, é tão simples quanto isso. A Espanha tem uma vantagem muito grande, que nós não temos, que é muito simples, chama-se América Latina. Uma grande parte da audiência espanhola vem da América Latina, eles falam espanhol e a América Latina também. Também temos um país muito grande na América Latina que fala português mas fala um português mais diferente que o espanhol nas Américas Latinas para o

espanhol-espanhol. E depois temos outra diferença que é, enquanto a Espanha é um país muito à frente dos países espanhóis da América Latina, Portugal não é um país à frente do Brasil. Já fomos, já deixamos de ser, então nos Esports, há muitas mais pessoas a jogar no Brasil, há muitos mais gamers no Brasil do que sequer população em Portugal, logo, é fácil a Espanha ter mais números quando há muito mais conteúdo espanhol e uma maior audiência à procura desse conteúdo, quando a nossa relação com o Brasil é ao contrário, há muito mais conteúdo brasileiro do que conteúdo português, então os brasileiros não sentem a necessidade de vir consumir cá, logo aí essas comparações estão inválidas. No entanto, tens aí uma parte que, de facto, é um problema do nosso mercado, que é, há entidades que realmente trabalham com o objetivo de fomentar o crescimento do mercado e ter uma visão a longo prazo e essas entidades notam-se a longevidade que vão tendo, com os resultados que vão alcançando e pela maneira como elas tentam puxar pelo próprio mercado, nós acabamos por ser um exemplo disso, todos os anos tentamos fazer as competições com mais qualidade, oferecer mais prémios às equipas e tudo isso, faz parte da nossa estratégia haver um crescimento do mercado maior. Acho que o mercado ainda tem muito mais para crescer. E depois, de facto, tens players no mercado que têm uma visão mais a curto prazo, mais de tentar aproveitar e capitalizar no momento quando nesta altura nem sequer há assim muito para capitalizar. Acho que nós ainda estamos muito numa altura que temos que semear muito, temos que criar muitos hábitos e temos que criar e elevar muitos standards para começar a colher uma coisa que estamos numa indústria ainda muito, muito, muito recente. Mas isso é uma coisa que, acho que players nocivos há em todos os mercados, não somos propriamente uma vítima, acho que é uma coisa perfeitamente normal nos negócios, cabe ao mercado fazer a sua seleção natural e ter o seu desenvolvimento normal. Os players que trabalham melhor vão prosseguir, os players que trabalham pior vão ficar pelo caminho, já muitos ficaram. É um problema que pode acontecer a qualquer um, às vezes até pode ser um players que trabalhe bem e comete erros, isso no mundo dos negócios, infelizmente, não há uma fórmula para o sucesso que seja só executar e conseguir, muito menos num negócio tão turbulento, tão rápido e com tão pouco para estudar como este, mas é isso.

Entrevistador: Acabou. Obrigado.

E2: De Nada.

Apêndice X - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 3 na Ronda 1

Entrevistador: Para começar, autoriza-me a gravar esta conversa?

E3: Sim, com certeza.

Entrevistador: Primeira questão é se acha que os Esports devem ser considerados um desporto?

E3: É assim, a minha opinião sobre isso é que sim, podem ser considerados um desporto porque, vamos lá ver, o desporto envolve, pronto, uma componente física, na maioria das vezes, envolve também uma componente mental. Nós consideramos o xadrez um desporto, ou seja, no mesmo âmbito, eu não vejo porquê que os Esports não devem ser considerados um desporto. A vertente competitiva está lá, também, pronto, eles não estão a competir a alto nível fisicamente, às vezes têm de lidar com situações de desgaste mas, pronto, não andam a correr 15 quilómetros numa partida mas existe sim essa componente mental. Agora, se todos os esports devem ser considerados um desporto? Isso aí já é uma pergunta mais complicada de responder mas sim, acredito que há Esports que sim, deveriam ser considerados um desporto.

Entrevistador: Eu tenho aqui uma segunda pergunta em relação a este tema que é se a falta de esforço físico e a suposta violência que alguns Esports transmitem, como é o caso do Counter-Strike, onde há um lado terrorista, um contraterrorista, uma bomba e alguma transmissão de violência, se isso podia ser um entrave à classificação geral dos Esports como um desporto?

E3: É assim, obviamente que pode porque nós agora vivemos um bocado na área, numa era do politicamente correto e pessoas demasiado insensíveis, não, lá está, peço desculpa, demasiado sensíveis a todos os temas. Nós temos o tiro ao alvo, é tiro ao alvo mas está lá uma pistola. Uma pessoa se quisesse deturpava facilmente isso. Uma pistola é usada para matar, uma pistola é usada para o crime, não, ele está a disparar um tiro ao alvo, mas sim, claro que num âmbito de ver se sangue a sair de um boneco e disparar, claro, que é um entrave muito grande a que possa ser considerado um desporto, neste caso, porque vai sempre haver, sempre que houver uma tragédia vai haver políticos a associar isso aos videojogos. Ainda agora aconteceu na América com o Trump a culpar os videojogos quando temos em prime time temos a dar na televisão séries que, se for preciso, são muito mais violentas mas pronto, isso aí é como cada um, mas sim, obviamente que pode, na era que vivemos sim, é um entrave e pode vir a ser um entrave.

Entrevistador: A segunda pergunta é, segundo a empresa Newzoo, o mobile gaming irá ser o maior mercado de gaming, que irá ultrapassar o mercado de videojogos para consolas e computadores. Será que vamos ver os principais videojogos, como é o caso do League of

Legends, Counter-Strike ou o Fortnite a ganhar versões mobile ou será que essas empresas, como é o caso da Riot, Valve ou Blizzard irão apostar em jogos meramente mobile?

E3: É assim, o League of Legends mobile já está projetado para lançamento, já não é uma incógnita, isso é uma certeza, não me recordo da data mas foi apresentado, tenho noção que foi apresentado durante o aniversário deles, ou seja, uma já está confirmada, não é uma questão de opinião, sim e é confirmado que vai sair. Havia aquele jogo bastante semelhante ao League of Legends já para mobile, o Arena of Valor, e sim, a Riot fazer nesse sentido. Quanto à Valve, não creio isso acontecer, eu acho que só acontece já depois de todos os outros o fazerem porque a Valve geralmente anda um bocado, na minha opinião, são vistos como uma referência mas andam um bocado atrás do que os outros fazem e não, e mesmo a Blizzard, estava a pensar, a Blizzard Já tem um jogo mobile, tecnicamente o Hearthstone existe para mobile, ou seja, mas sim, sim, eu não sou o maior expert na área dos jogos mobile competitivos, do Clash Royale e tudo o mais mas sim, sei que é um mercado está a crescer bastante e que já levou diversos desportos para versões mobile, Pubg, Fortnite, ou seja, acho que sim, acho que pode vir a acontecer, dois já estão confirmados, a Riot e a Blizzard já têm ou vão ter títulos, sim, podemos vir a ter mais títulos lá.

Entrevistador: E será que vamos conseguir ver competições para esses mesmos jogos mobile a atingir os patamares de um The Internacional no Dota2, um Worlds no LOL ou um major no Counter-Strike?

E3: É assim, isso já é mais complicado de responder porque, lá está, como eu disse, não estou inteiramente por dentro da scene mobile, era algo que eu gostava de estar, neste momento não estou mas, é assim, qualquer jogo competitivo que cresça e que tenha investimento por parte de marcas está destinado a atingir, não digo um The Internacional porque é algo de proporções completamente obscenas, o prizepool é algo nunca antes vistos nos Esports e de ano para ano aumenta, mas sim, secalhar um major no Counter-Strike é um torneio com um milhão de dólares, só em prémios, não estamos a olhar para outras regalias, sim, podemos ver. Nós já temos competições, que eu me recorde, de cem mil, não sei se já chegou ao patamar dos duzentos e cinquenta, por isso sim, acredito plenamente que podemos ter um jogo mobile com um torneio de um milhão, não vejo um entrave.

Entrevistador: Esta questão tem haver com questões televisivas. Já há muitos casos no mundo, como é o caso do canal ABC nos Estados Unidos a transmitir a fase final de Overwatch League

e o Canal 11 que transmitiu a supertaça da FPF eSports. Será que a transmissão de desportos eletrónicos em canais televisivos trará vantagens para o crescimento dos mesmos?

E3: É assim, tem porque, vamos a ver, existe a questão de diferença de idades entre gerações e muitas vezes um idoso pode estar a olhar e não percebe o que é que está a acontecer. Mas a televisão, tecnicamente, apesar de ter sofrido uma decadência em relação a outros tempos, por causa dos serviços de streaming e tudo mais que apareceu e que tirou bastante à televisão por cabo, continua a ser uma plataforma que chega a muita gente, chega a toda a gente, nem que seja por via de um noticiário, as pessoas continuam a ver o noticiário, e a transmissão desses jogos acho que sim, ajuda a aumentar o interesse e a exposição em torno dos mesmos, por isso sim, serem transmitidos seja em canal aberto ou seja um canal da tv por cabo, hoje em dia também é uma coisa que muita gente tem, acho que sim, acho que contribui em certa forma para o aumento da sua exposição.

Entrevistador: Será que os esports ganham mais com a transmissão das suas competições na televisão ou será que a televisão ganhará público por transmitir esses mesmos eventos?

E3: É assim, isso aí é uma pergunta que já foi feita, há opiniões para os dois lados. A minha opinião é um bocado dinâmica, num certo sentido. Neste momento acho que ganham mais os Esports em relação à televisão mas que se calhar num prazo de cinco anos a televisão é que está a ganhar por ter os Esports lá, ou seja, também depende um bocado das regiões, em Portugal a televisão estar a apostar agora nos Esports, dá o que dá, não é uma mais valia para eles mas lá está, os Esports têm algo que os outros não têm, que é a grande maioria do seu público alvo e de quem os segue é desde crianças até adolescentes até, pronto, o princípio da idade adulta, claro que há adultos e idosos a seguir mas estamos a focar-nos no percentil maior, ou seja, o que é que isto quer dizer, é exatamente as idades para o qual as marcas começam logo a querer criar um impacto logo desde o início, nem estamos a falar de marketing, estamos a falar de querer enraizar ideias em mentes jovens e de captar a sua atenção. A UEFA agora está a apostar nos Esports precisamente por causa disso, porque a UEFA não quer que se desliguem do futebol e se esse futebol não for nos campos, for virtual, é igual para eles. Eles viram os Esports como um fenómeno demasiado grande para ignorar e quiseram atrair esse publico alvo para o futebol e acho que isto vai em conta às televisões, do que é que as televisões vivem? Vivem de publicidade e à medida que as marcas se consciencializarem e haver mais pessoas a seguir os Esports as televisões têm ali um dois em um, têm o Esport a ser transmitido e as pessoas a ver

o Esports na sua televisão e depois, com os intervalos comerciais e tudo mais também podem conseguir, talvez, melhores negócios para aquele tempo de antena.

Entrevistador: A quarta pergunta tem haver com a questão das federações. Em Portugal há dois projetos federativos, a FEPODELE, a FPDE e já temos uma federação que é a FPF eSports. Com o enorme crescimento dos últimos anos, a existência de uma entidade reguladora é fundamental nos esports? Quais são os principais benefícios, para as *scenes* e para o futuro de todos os intervenientes dos esports em Portugal, com a implementação de uma federação?

E3: É assim, uma entidade reguladora, sim, é essencial para os Esports por muita coisa que acontece e nunca chega a ver a luz do dia, estamos a falar de coisas dos bastidores. Desde jogadores com salários em atraso, em equipas com dívidas e mais dívidas e mais dívidas e que continuam a operar como se nada fosse, a varrer para debaixo do teto, para debaixo do tapete, peço desculpa, ou seja, o que é que isto nos diz, é preciso uma entidade reguladora, obviamente, agora o problema é uma entidade reguladora pressupõe-se um poder maior e pronto, têm de ser coisas bem feitas e tudo o mais. No momento em que tu em Portugal já tens duas federações a operar, só gera mais confusão em torno daquilo que deve ser... Qual é a legítima? Qual não é legítima? Eu afasto-me um bocado do assunto das federações precisamente por causa disso porque, para mim, por mais nobre que esteja a ser o trabalho que estão a desenvolver, porque nós não vemos neste momento, não dá para termos ou tentarmos ter vários projetos de federação e já andamos a avançar, houve agora esta semana a formação de uma comissão europeia de federações e no fundo é muito e não é nada, não é nada porque têm poder nenhum e estão, basicamente, não vou dizer fingir mas não é aquilo que precisamos e sim, precisamos de algo que seja sério, que seja aprovado e que realmente tenha o poder para regular essas situações mais infelizes, porque são coisas que não deviam de acontecer e que acontecem e que muitas vezes nunca iam ver a luz do dia mas sim, acho que é necessário haver um entidade reguladora.

Entrevistador: Já temos mais eventos de esports em Portugal e já vemos a entrada de grandes marcas para apoiar esses mesmo eventos e organizações ligadas aos esports nacionais. O que falta para conseguirmos estar ao mesmo nível que os países como a Dinamarca, Suécia e mesmo a Espanha, apresentam nos desportos eletrónicos?

E3: O que é que nós precisamos? Precisamos de muita coisa, mas para começar precisamos de ser sérios, precisamos de ser profissionais porque, em grande escala, não o somos, ou seja, olhando para o exemplo dos jogadores. Hoje em dia não basta ser bom jogador, uma pessoa tem de trabalhar na sua marca, na sua exposição, nas redes sociais. Hoje em dia são poucos os

jogadores que fazem isso, os jogadores querem que apostem neles, querem as regalias mas no âmbito dos Esports, mesmo a nível mundial, no balanço entre equipas, jogadores e organizadores de torneios, que são os três poderes, é claramente assumido que as únicas pessoas que estão a ganhar, neste momento, com os Esports são os jogadores, são os jogadores que estão a ganhar porque a maior parte das organizações a verdade é que têm prejuízo ou estão naquele break even ou o lucro é muito pouco. Depois, os organizadores de torneios é igual, tanto a nível mundial como a nível nacional, muitos andam ali no vai ou racha, andam ali quase com o dinheiro contado para o seu ano, ou seja, também é aquele break even. Quem é que ganha no meio disto? São os jogadores, os jogadores ganham o salário das suas organizações, os jogadores ganham os prémios dos torneios, a grande maioria, porque geralmente a divisão entre a organização e jogadores é, dependendo do título e assim, mas geralmente andam naquele setenta e cinco – vinte e cinco, oitenta – vinte, por aí, setenta – trinta mas que não costuma fugir disso, ou seja, quem ganha neste momento são os jogadores e os jogadores, pelo menos a nível nacional, têm de perceber que eles têm que tentar dar à organização que os contratou, porque não basta entrar no servidor, jogar e ficar com um segundo ou primeiro lugar. Há equipas que, se for preciso, não ganham um título que geram mais à sua organização a nível de exposição, marketing e patrocínios do que uma equipa que limpou tudo o que havia para ganhar num ano, porque lá está, o que é que uma marca paga? Claro que é sempre bom patrocinarmos equipas que vençam mas, no fundo, as pessoas querem números, querem visualizações, querem saber que o dinheiro que está a ser investido em X ou Y que está a chegar onde eles querem, que está a chegar aos consumidores, ou seja, é preciso que os jogadores se consciencializem que eles não são os prejudicados no meio disto tudo, há muitos jogadores que têm a mania da perseguição de “Ai não sei o quê, as orgs (organizações) estão a ganhar muito dinheiro à nossa pala” isso é mentira, isso é mentira, os jogadores têm de ser profissionais, têm que dar, aqui não é só receber, há que dar e receber. Organizações, muitas delas, têm também que se consciencializar e não fazer falsas promessas ou promessas que não conseguem cumprir que isto só danifica o cenário e os jogadores. “Ai e tal que não consigo competir com Y, por isso vou buscar esta equipa e vou oferecer-lhes 400 euros/mês” pago o primeiro mês, consigo pagar o segundo mês, já não consigo o terceiro, o quarto e depois se vier o terceiro é do terceiro ao décimo que fica a dever e isto aqui acontece mais vezes do que aquelas que nós pensamos, isto aqui acontece, só de cabeça consigo lembrar-me de seis ou sete casos só este ano e estamos a falar de um acumulado de milhares de euros, ou seja, isto é grave, nós não podemos prometer aquilo que não temos. As organizações têm que tentar fazer um crescimento sustentável, ou seja, se demora cinco anos a chegar ao ponto onde quero, demora cinco anos, não vais fazer

atalhos a passar por cima dos jogadores que é isso, no fundo, que acontece, é eles pisam os jogadores porque estão a faltar a um acordo que celebraram e depois muitas delas acabam, fecham portas, voltam com um nome diferente. Depois, aquilo que nós precisamos também, e acho que acontece se estes dois que disse para trás forem cumpridos, obviamente, não se fazem ovos sem omeletes, não se faz coisas grandes sem capital, sem investimento e para isso é preciso uma maior, também, maior interesse nas marcas de olharem para isto como algo sério, como algo que vale a pena investir e pôr dinheiro para atingir os seus objetivos de marketing, de exposição de produtos. Há muitas marcas que o seu público alvo se encontra exatamente nos Esports e que ainda não avançaram com parcerias, e depois tens o exemplo de marcas que estão presentes cá, que estão presentes lá fora mas que investem lá fora e não investem cá, como é o caso da Vodafone. A Vodafone investiu em Espanha, os Vodafone Giants, estamos a falar de um acordo de um milhão de dólares, de dólares penso eu, ou euros, por ano... Isso é magnífico, mas se tu fores à Vodafone em Portugal podes pedir um vigésimo e eles não te vão dar porque não têm planos feitos para os Esports, ou seja, secalhar tem de mudar aquilo de renovar as mentes, não é não olhar para isto como joguinhos, como videojogos, mas sim como uma competição, como um torneio e acho que é um bocado isso, precisamos desses três pontos, seja das marcas, dos jogadores e das organizações e eu acho que o resto que nos faltar por ventura vem por arrasto.

Entrevistador: Se o nosso crescimento não estar ao nível destes países que já foram mencionados não está relacionado com a cultura portuguesa onde os esports ainda não estão enraizados ou com a mentalidade dos intervenientes dos esports que tomam decisões que não são suportáveis a médio/longo prazo para o crescimento e estabilização dos esports nacionais?

E3: Ambos e ainda acrescentava mais um. Temos que olhar também para os nossos números, não é mentira, nós somos doze milhões em Espanha penso que são o triplo, penso que são trinta e seis, ou seja, também só fazes exposição até onde consegues, por isso é que o mercado português se tem tentado ligar ao mercado espanhol e tem tido as suas equipas a competir em Espanha e tudo mais porque lá está, ganham exposição com isso, não é exposição nacional mas é para Espanha e é algo que... também temos limites. Tu ou vais internacional, como é o caso que os K1ck têm feito, os K1ck já tentaram tudo e mais alguma coisa, já foram para a Hungria, tinham ido para uma equipa ucraniana, agora estão na Polónia a competir na liga de League Of Legends com uma equipa polaca, já tinham estado em Espanha, ou seja, os K1ck secalhar foram a primeira organização totalmente portuguesa, para além dos Sharks, a tentar levar a sua marca para outros lados porque, sei lá... talvez não seja não acreditar no cenário português mas a curto

e médio prazo, e talvez mesmo a longo, eles têm mais a ganhar em estar lá fora, infelizmente e pronto, isto é um negocio, eles fazem as decisões que são as melhores para eles. Dito isto, também há decisões que são tomadas, lá está, às vezes arruinam, digamos, isto é, faz parte da tua pergunta, se há decisões que são tomadas que...

Entrevistador: a médio/longo prazo não são sustentáveis.

E3: Sim, há decisões que a maior parte não são sustentáveis. Nós podemos chegar a ver uma, já este ano, das informações que apurei, e estamos a falar de um nome grande em Portugal, ou seja, caso a coisa não corra bem, estamos a arriscar em entrar em 2021 pior do que entramos em 2020, ou seja, a ter um retrocesso caso essa entidade não consiga produzir e tudo com base numa decisão e tem tudo haver com custos operacionais. Fizeram uma decisão e agora andam a ver, dentro dos seus orçamentos, se vão conseguir comportar a mesma, ou seja, há decisões que podem arruinar, e vamos ver se não vamos ter uma este ano, e espero que não mas acho que está respondida a tua pergunta.

Apêndice Y - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 4 na Ronda 1

Entrevistador: Autorizas-me a gravar esta entrevista?

E4: Sim, estás à vontade, podes gravar.

Entrevistador: Achas que os esports devem ser considerados um desporto?

E4: Sinceramente? Sim, os Esports podem, e devem neste caso, serem considerados um desporto, por mais que muitas pessoas digam que o desporto tenha de ter um esforço físico, os Esports, como outros desportos, existem na vertente individual e em equipa e pressupõe um trabalho que está muito perto do trabalho em qualquer outro desporto. Os desportos tradicionais obrigam que tu uses a tua mente, que pratiques muito, que exista uma vertente competitiva, mesmo a questão física porque nos dizem muitas vezes: os Esports não puxam muito fisicamente, isso está errado, o corpo também tem que estar são, e cada vez mais os jogadores e as próprias equipas se começam a preparar e a munir de staff capaz de ultrapassar estes problemas físicos porque começa haver lesões como nos desportos tradicionais.

Entrevistador: A suposta transmissão de violência, em certos esports, são um entrave à classificação dos desportos eletrónicos como um desporto?

E4: Vamos ver uma coisa, eu compreendo essa questão muito facilmente e eu pergunto-te assim: não outros desportos ou outras coisas que estão ligados a desportos mais violentos do que esses supostos tiros, supostas bombas que acusam o Counter-Strike de ter? Eu pergunto: não está a violência mais ligada, por exemplo, ao futebol? Diretamente às claques? Diretamente às declarações que os seus dirigentes fazem? Que muitas vezes os jogadores fazem? Eu no outro dia estava a observar um jogo do campeonato brasileiro, não me recordo das equipas, e tivemos uma sessão de pancada durante 10 minutos dentro do campo, entre jogadores, treinadores, dirigentes dentro de campo, não foi na linha lateral, foi dentro de campo. Eu pergunto-me: se somos tão violentos, porquê que o box, que deixa caras desfiguradas, o UFC, nem é tanto o box, que deixa as caras desfiguradas, mas isso secalhar também não é violento? Ou secalhar existe alguma lealdade competitiva e secalhar é isso que existe também nos Esports. Os Esports não incutem a violência a ninguém, assim como o futebol, jogado de formam simples, não incute a violência a ninguém mas o futebol tem mais violência do que os Esports já nele.

Entrevistador: Segundo a empresa Newzoo, o mobile gaming será o maior mercado de gaming, ultrapassando o mercado de videojogos para consolas e computadores. Será que vamos ver os

principais videojogos, como o LOL, CS:GO e o Fortnite, ganharem versões mobile? Será que as empresas, como a Riot, Valve e Blizzard, vão apostar em novos jogos para mobile gaming?

E4: Eu estou de acordo que o mobile vai continuar a crescer e vai continuar muito forte, aqui a questão é: videojogos é uma coisa, Esports é outra e não sei até que ponto alguns Esports se consigam transportar para o mobile. Sim, acredito que vão crescer, acredito que começaram a ser desenvolvidos vários videojogos e também alguns Esports, mais direcionados para os tablets, telemóveis e tudo o mais. A malta do Magic e dos jogos de cartas já percebeu que esse é o caminho, também há o pessoal do Clash Royale que em qualquer lado podem jogar, há questões como o COD (Call Of Duty) ou o Fortnite que puxam mais pelas capacidades do smartphone. Eu acho que há jogos que não conseguem para o mobile numa vertente competitiva, numa vertente casual acho que sim.

Entrevistador: Será que competições mobile vão se sobrepôr a competições já estabelecidas como o The Internacional no Dota 2, os Worlds no LOL e os Majors no CS:GO?

E4: Isso aí demora o seu tempo, para já, e olhando alguns anos, queiras tu dizer 2025, não acredito. Agora, que existem competições mobile que vão crescer? Acredito que sim. Bater de frente com um Worlds, com um The International, com um Major? Ainda vai uma distância grande, bastante grande. Se mesmo as consolas não têm eventos desse tamanho, pelo menos que eu esteja a ver, não me recordo de eventos de consolas que cheguem perto destes eventos que foram falados, o mobile muito menos.

Entrevistador: Já existe transmissão televisiva de certas competições de esports, como o canal ABC transmitiu a final da Fase 1 da Overwatch League e o Canal 11 que transmitiu a Supertaça da FPF eSports. Será que a transmissão de desportos eletrónicos em canais televisivos trará vantagens para o crescimento dos esports? Será que os esports ganham mais com a transmissão das suas competições na televisão ou será que a televisão ganhará público por transmitir esses mesmos eventos?

E4: Eu vou-te ser sincero, as pessoas terem todas entrar nas televisões. Eu acho que quem vão precisar dos Esports, a médio prazo, vão ser as televisões. Eu não estou a ver jovens a largar o seu computador ou o seu telemóvel para ir ver o que quer que seja para ir ver televisão. Teria que ser um produto diferenciado e/ou exclusivo daquilo que passa na Twitch. O nosso target está no online, não é só crianças de 14, 15, 20 anos, cada vez mais as pessoas e 30 e tal anos passam mais tempo ao computador ou em telemóveis a ver transmissões. Nós podemos alavancar os Esports com isto, dá outra credibilidade, as pessoas que não conhecem iam olhar

para isto porque iria passar na televisão mas acho que não é o futuro. Quem tem agora 30 anos vai ter 50, 60, quem tem 12 vai ter 20 ou 30, cada vez mais as televisões vão ter de ter conteúdos que interessem a essas pessoas e não o contrário. Os Esports têm de ser vistos como um desporto e um entretenimento e qualquer dia vão ganhar o seu lugar nas grelhas televisivas.

Entrevistador: Em Portugal existem dois projetos federativos, a FEPODELE, a FPDE e uma federação, a FPF eSports. Os esports têm tido um enorme crescimento dos últimos anos, a existência de uma entidade reguladora é fundamental nos esports? Quais são os principais benefícios, para as scenes e para o futuro de todos os intervenientes dos esports em Portugal, com a implementação de uma federação nacional de desportos eletrónicos?

E4: Primeiro, os casos que tu falaste não são federações, são associações, têm o nome de federações mas são associações. Segundo, quem é que dá o poder a estas federações para regular o que quer que seja? Mas o governo manda no CS ou é a Valve? Quem é que manda no LOL? É o governo ou é a Riot que manda? Eu faço estas perguntas porque isto não é como o futebol onde temos a UEFA e a FIFA. Neste momento, federações, e sendo o mais honesto possível, é um conjunto de pessoas, e que eu não me revejo na maior parte delas, não têm trabalho feito para se assumirem perante a comunidade de Esports em Portugal, não têm trabalho, não têm competência e não sabem o que estão a fazer. Se uma federação quiser ser reconhecida como tal tem de mostrar a jogadores, organizadores de ligas, organizações que durante anos estiveram a trabalhar, que fizeram algo pela comunidade. Em Portugal existem estas lutas que não interessam a ninguém, que traz o negativismo para a imagem dos Esports. Acho que se focarem em proteger os direitos dos jogadores, o bem estar das competições, tentar trazer mais competições para um circuito amador, tentar criar algumas coisas que não existem dentro da nossa comunidade. Uma federação pode fazer falta, depende como for constituída, depende de para o que vem mas primeiro as pessoas têm de provar algo.

Entrevistador: Já temos mais eventos de esports em Portugal e já vemos a entrada de grandes marcas para apoiar esses mesmo eventos e organizações ligadas aos esports nacionais. O que falta para conseguirmos estar ao mesmo nível que os países como a Dinamarca, Suécia e mesmo a Espanha, apresentam nos desportos eletrónicos?

E4: Eu nem quero saber da Suécia ou da Dinamarca, isso são outras culturas que estão intrínsecas neles e que nascem e que já estão lá aos anos. O que nos falta para estarmos, ou tentarmos estar, próximos da Espanha? Primeiro, toda a gente aponta ao dinheiro, nós não temos marcas que apoiem ao mesmo nível que apoiam em Espanha, nem podemos pedir esse tipo de

apoio porque nós somos 10 milhões e eles são perto de 40 milhões, mas se tivéssemos perto de 1 quarto, iria alavancar bastante. Mas não é só o dinheiro que nos falta, temos de lutar por ele, porque a Espanha também lutou por ele, teve a vida um bocado mais facilitada mas teve que lutar em alguns casos, mas falta-nos o resto. Nós temos competições, temos eventos de bom nível em Portugal. Espanha não tem nenhum evento que tenha as condições da Moche XL Esports, tem um bom nível mas não tem um torneio tão grande. No caso da MLP, temos 3 ou 4 pessoas a trabalhar só para a MLP, isto em Espanha não acontece. Em Espanha não se faz uma liga com 15 ou 20 pessoas a trabalhar diretamente, os clubes em Espanha têm melhores condições mas antes de as terem já eram mais profissionais no seu tratamento, em Portugal estamos a melhorar neste parâmetro, mas falta muito caráter aos gestores desportivos das organizações, é preciso que os jogadores trabalhem diretamente com os organizadores de torneio, não é só esperar que se faça o conteúdo. Nós temos um problema em Portugal que é as organizações não fazerem conteúdo, parece que pararam no tempo. Temos 2 ou 3 casos que começam a fazer mas temos uma falta de trabalho, parece que temos organizações por ter. Secalhar devíamos começar pela base, que é as organizações perceberem que continuam a bastante, que algumas das vezes continuam a atirar dinheiro dos seus sponsors borda fora, é os jogadores perceberem que os compromissos são para levar a sério e não usar as organizações como veículo de transporte de pagamento de despesas de torneio e um dinheiro mensal, é as competições fazerem mais, eu acho que até as competições são o menos em Portugal porque acho que neste nível as competições subiram muito o nível mas temos que fazer mais e depois aí sim, virá esse dinheiro. Mas quem tiver esse dinheiro tem que o saber colocar no sítio certo, para essas organizações continuarem a crescer e as outras verem que dá resultados.

Entrevistador: Achas que também está relacionado com a cultura portuguesa onde os esports ainda não estão enraizados ou com a mentalidade dos intervenientes dos esports que tomam decisões que não são suportáveis a médio/longo prazo para o crescimento e estabilização dos esports nacionais?

E4: Portugal nunca foi aquele exemplo de as pessoas trabalharem juntas, mas já existe alguns desenvolvimentos. Isto de nos juntarmos todos e irmos todos juntos para um lado é impossível, não é com um conto de fadas. A comunidade cresce com o amadurecimento da mesma. Até agora eramos vistos como crianças que andavam nisto por gosto, agora já movimenta algum dinheiro e já vemos alguma profissionalização mas ainda estamos rodeados de um meio muito amador, e não é pela quantia que recibes. Não é por reciberes 100 e o outro 50 que és mais profissional que ele. A atitude e o profissionalismo, antes de qualquer dinheiro tens de ser

profissional nas palavras atitude e compromisso e em Portugal temos falhas gravíssimas nesse sentido. Como é evidente, um meio não cresce quando está com uma base que, em grande parte, ainda está podre. A mudança de mentalidade é feita, muitas vezes, com a mudança de pessoas que é para crescermos todos de uma maneira sustentável, de uma maneira mais ou menos pacífica, porque se andarmos todos aqui em guerrinhas... Se eu tenho uma quinta, tu tens outra quinta e ele tem outra quinta, se fizemos crescer as nossas quintas, isto cresce, não precisamos de andar aqui “ah trabalha na minha quinta que eu trabalho na tua” mas isso não acontece. Parece que estamos sempre num clima de guerra. Não me cabe na cabeça as coisa que às vezes vejo mas volto a repetir, ainda bem que começamos a ver coisas a serem bem feitas, o que leva a pensar que secalhar o que foi feito até meados de 2015 ou 2014 não estava tudo errado. Secalhar valorizamos as pessoas erradas até essa altura, secalhar não demos valor aos projetos que foram bem feitos e que poderiam ter crescido, mas não tinham bases, estavam rodeados de pessoas erradas. Precisamos de gente nova, de miúdos que surjam no panorama nacional que tragam uma mentalidade e que não deixem ser poluídos. Eu acredito que Portugal pode ter um futuro bom e bonito nos Esports, demora o seu tempo e vai demorar que algumas marcas percebam que isto aqui existe e que já movimenta pessoas.

Apêndice Z - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 5 na Ronda 1

Entrevistador: Os esports devem ser considerados um desporto? A falta de esforço físico e a suposta transmissão de violência, em certos esports, são um entrave à classificação dos desportos eletrónicos como um desporto?

E5: Acho que os esports devem ser considerados um desporto e não é a falta de esforço físico que define isso. O xadrez também é um desporto e não tem esforço físico. Não me parece que a suposta transmissão de violência deva ser um entrave à classificação dos esports como desporto. O boxe não é mais violento? Duas pessoas a esmurrar-se até ao KO, esvaindo-se em sangue muitas das vezes e com um público empolgado e a aplaudir a cada ataque.

Entrevistador: Segundo a empresa Newzoo, o mobile gaming será o maior mercado de gaming, ultrapassando o mercado de videojogos para consolas e computadores. Será que vamos ver os principais videojogos (como o LOL, CS:GO e o Fortnite) ganharem versões mobile? Será que as empresas, como a Riot, Valve e Blizzard, vão apostar em novos jogos para mobile gaming? Será que competições mobile vão se sobrepôr a competições já estabelecidas como o The Internacional no Dota 2, os Worlds no LOL e os Majors no CS:GO?

E5: Mobile gaming é uma tendência e as grandes produtoras vão lançar novos jogos mobile capazes de competir com os clássicos CS:GO, LOL e outros. Haverá mercado e público para todos.

Entrevistador: Já existe transmissão televisiva de certas competições de esports, como o canal ABC transmitiu a final da Fase 1 da Overwatch League e o Canal 11 que transmitiu a Supertaça da FPF eSports. Será que a transmissão de desportos eletrónicos em canais televisivos trará vantagens para o crescimento dos esports? Será que os esports ganham mais com a transmissão das suas competições na televisão ou será que a televisão ganhará público por transmitir esses mesmos eventos?

E5: A maior cobertura dos eventos de esports por parte das canais televisivos ajudará ao crescimento dos mesmos. Os esports beneficiarão com isso e os canais tradicionais (TV) também pois conseguirão cativar também uma audiência mais jovem algo distante neste momento.

Entrevistador: Em Portugal existem dois projetos federativos, a FEPODELE, a FPDE e uma secção da FPF que é a FPF eSports. Os esports têm tido um enorme crescimento dos últimos anos, a existência de uma entidade reguladora é fundamental nos esports? Quais são os

principais benefícios, para as scenes e para o futuro de todos os intervenientes dos esports em Portugal, com a implementação de uma federação nacional de desportos eletrónicos?

E5: Neste momento não há federações de desportos eletrónicos em Portugal. Há dois projetos federativos pois a FPF esports não é na minha opinião um projeto federativo mas sim uma marca da FPF que organiza e promove competições de FIFA e que "convoca" atletas com vínculo profissional a clubes/empresas/organizações sem definir quaisquer regras e eventuais contrapartidas sejam de que natureza forem. A regulação é necessária e os agentes (clubes/empresas, atletas/promotoras de eventos, etc) devem unir-se, agregar ideias e apresentar apenas um projeto federativo para ser aprovado pelas entidades competentes. Não tem sentido de outra forma.

Entrevistador: Já temos mais eventos de esports em Portugal e já vemos a entrada de grandes marcas para apoiar esses mesmo eventos e organizações ligadas aos esports nacionais. O que falta para conseguirmos estar ao mesmo nível que os países como a Dinamarca, Suécia e mesmo a Espanha, apresentam nos desportos eletrónicos? Está relacionado com a cultura portuguesa onde os esports ainda não estão enraizados ou com a mentalidade dos intervenientes dos esports que tomam decisões que não são suportáveis a médio/longo prazo para o crescimento e estabilização dos esports nacionais?

E5: Há vários fatores que estão a condicionar o crescimento dos esports em Portugal. Apesar de termos cada vez mais eventos de grandes dimensões não se está a conseguir capitalizar com isso. A mentalidade dos diversos agentes tem de mudar. É preciso deixar de olhar para o próprio umbigo e agregar ideias. É preciso mais profissionalismo, mais organização, mais respeito pelos compromissos entre atletas e clubes/empresas, cumprir com os acordos com os patrocinadores, melhorar a comunicação pois nem tudo se pode dizer ou escrever de qualquer maneira e sem responsabilidade ética e social. Credibilizar é preciso!

Apêndice AA - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 6 na Ronda 1

Entrevistador: Autorizas-me a gravar esta entrevista?

E6: Sim.

Entrevistador: Achas que os Esports devem ser considerados um desporto?

E6: Eu acho que sim, principalmente neste momento que estamos a passar. Agora com a quarentena estamos a ver os desportos tradicionais a serem proibidos, por serem contagiosos neste caso e os Esports permitem que as pessoas se divirtam com as transmissões e tudo.

Entrevistador: Achas que a falta de esforço físico e a suposta transmissão de violência, em certos Esports, são um entrave à classificação dos desportos eletrónicos como um desporto?

E6: Isso é uma boa pergunta porque eu joguei futsal 17 anos e só deixei para trabalhar nos Esports. Eu acho que os Esports em demasia é como tudo em demasia, faz mal, e deve ser complementado com exercício físico. As pessoas podem ser profissionais de Esports mas devem ter uma rotina de desporto, de exercício físico para complementar a sua profissão e vemos muitas equipas profissionais de Esports, lá fora, nas suas *gaming houses* têm ginásio e rotinas para os seus jogadores.

Entrevistador: Segundo a empresa Newzoo, o mobile gaming será o maior mercado de gaming, ultrapassando o mercado de videojogos para consolas e computadores. Será que vamos ver os principais videojogos, como o LOL, CSGO e o Fortnite, ganharem versões mobile? Será que as empresas, como a Riot, Valve e Blizzard, vão apostar em novos jogos para mobile gaming?

E6: Eu já estou no mundo no mobile há 4 anos e o mobile já cresceu muito em Portugal. Somos um país de mente fechada, no caso do desporto tradicional com o futebol e no caso dos Esports com o CS, o LOL começa agora a aparecer um bocadinho. A tua pergunta é uma boa questão porque nós vemos todos esses jogos a aparecer porque o mobile na China e na América Latina é uma loucura. Eu acho que quando os jogos saíam, como o Clash Royale, Brawl Stars, Pubg Mobile, Free Fire na América Latina, as produtores não imaginaram que iam ter tanta gente a jogar e tanta gente a ver. Eu acho que se têm que adaptar, tu deste o caso do CS. O LOL já está a fazer isso com o Wild Rift para as consolas e para o telemóvel, o Fortnite tem para mobile e consolas também. O CS não sei, como eu disse, é aquele desporto tradicional que toda a gente vê por isso duvido que dê aquele salto, mas imagino diversas empresas não a apostares só no mobile mas a complementarem a sua componente de computador com o mobile como a Riot está a fazer.

Entrevistador: Será que competições mobile vão se sobrepôr a competições já estabelecidas como o The Internacional no Dota 2, os Worlds no LOL e os Majors no CSGO?

E6: Já temos algumas gigantes. Tivemos o Pubg Mobile a ter o prêmio de 1 milhão na China, temos o mundial de Clash Royale a ter também grandes prêmios por isso eu acho que sim, secalhar não tão depressa, em 2025 secalhar não tão grande como o Dota2 e o CS, porque esses também vão aumentando, não digo como o The Internacional porque se formos ver o aumento do prize-money, e o Dota2 não um jogo que em Portugal é muito jogado, mas é um jogo que tem um prize-pool que está sempre a aumentar, o mobile não tem os mesmos valores mas a progressão, seja dos prize-pools seja parecida à progressão que o Dota e o CS tiveram no início.

Entrevistador: Já existe transmissão televisiva de certas competições de esports, como o canal ABC transmitiu a final da Fase 1 da Overwatch League e o Canal 11 que transmitiu a Supertaça da FPF eSports. Será que a transmissão de desportos eletrónicos em canais televisivos trará vantagens para o crescimento dos esports?

E6: Eu acho que Portugal está a demorar muito nisso. Já há muitos países mais desenvolvidos que têm canais de televisão só para Esports e eu acho que sim porque, hoje em dia, pessoas da minha idade já não vêm televisão. As televisões têm de evoluir e, como tu falaste e bem no Canal 11 que trouxe um bocado dos Esports para a televisão, eu acho que têm que trazer essa componente que também vai atrair população mais jovem. Os jovens não vêm televisão por isso mesmo, não estão para esta à tarde a ver uma Tarde da Júlia, por isso sim, acho que a transmissão de Esports em canais televisivos é sem dúvida uma mais valia.

Entrevistador: Será que os esports ganham mais com a transmissão das suas competições na televisão ou será que a televisão ganhará público por transmitir esses mesmos eventos?

E6: Eu acho que têm os dois a ganhar. Primeiro, as televisões trazem o profissionalismo para os Esports. Segundo, os Esports trazem as visualizações dos mais jovens, por isso acho que ganham os 2 porque, falando no caso de Portugal, eu acho que já existem boas empresas a trabalhar na transmissão de Esports, mas não com o profissionalismo de uma RTP, de uma TVI nem com os valores que essas cadeias de televisão podem trazer para os Esports.

Entrevistador: Em Portugal existem dois projetos federativos, a FEPODELE, a FPDE e uma federação, a FPF eSports. Os esports têm tido um enorme crescimento dos últimos anos, a existência de uma entidade reguladora é fundamental nos esports? Quais são os principais

benefícios, para as scenes e para o futuro de todos os intervenientes dos esports em Portugal, com a implementação de uma federação nacional de desportos eletrónicos?

E6: Eu acho que deveria haver uma oficial, agora esta medição de coisas entre as duas é ridículo. Acho que os Esports iam beneficiar porque já existe lá fora com federações que acabam por ajudar os clubes e nisso acho que ia ajudar muito porque, neste momento, os clubes em Portugal sobrevivem à base de nada. Temos 2, 3 clubes em Portugal e depois o resto é paisagem e acho que essas federações poderiam ajudar esses clubes mais pequenos.

Entrevistador: Quais são os principais benefícios, para as scenes e para o futuro de todos os intervenientes dos esports em Portugal, com a implementação de uma federação nacional de desportos eletrónicos?

E6: Primeiro era esse caso de ajudar as equipas mais pequenas e ajudar também a divulgar e acompanhar os Esports que não são os tradicionais, porque nós temos excelentes jogadores de todos os Esports, e muitos a jogar lá fora, e eu acho que a federação podia ajudar a divulgar mais esses Esports e ajudar nas ligas, tornar as ligas um pouco mais equilibradas. Posso dar o exemplo da LPLOL, temos uma FTW que investe imenso, que acabou o campeonato 14-0 e depois temos os EGN em segundo lugar, uma organização já antiga em Portugal, mas depois temos equipas que têm muito pouco tempo ou os jogadores têm de receber sempre o mínimo, não sobrevivem só há base de Esports é o que quero dizer. Se tivéssemos uma federação oficial poderíamos dar um salto e mostrar lá fora um Portugal forte e junto com uma federação.

Entrevistador: Já temos mais eventos de esports em Portugal e já vemos a entrada de grandes marcas para apoiar esses mesmo eventos e organizações ligadas aos esports nacionais. O que falta para conseguirmos estar ao mesmo nível que os países como a Dinamarca, Suécia e mesmo a Espanha, apresentam nos desportos eletrónicos?

E6: Nós nunca vamos ter população para ter tantas views, como eles têm. Aos poucos vamos vendo entrada de algumas marcas, como é o caso da Telepizza que entrou agora como patrocinador da FTW. Em Espanha todas as organizações têm um patrocínio de comida, ou do Mc Donalds ou do Burger King, isso começa a aparecer cá em Portugal, mas aparece muito devagar. As empresas tradicionais estão ainda muito aquém de investir nos Esports e esse tempo que estão a demorar em relação a Espanha acaba por trazer isso. Vemos nos países nórdicos uma cadeia como os Mc Donalds a fazer publicidades de menus com o nome de coisas relacionadas com CS, essas coisas pequenas acabam por captar pessoas que passam na rua e não conhecem isso. Podemos ter uma liga muito competitiva e acabamos de puxar as

visualizações de Espanha, falo no meu exemplo que ainda hoje vamos ter mais uma jornada da Orange League que é o melhor torneio do mundo de Clash, tirando o mundial da Super Cell, e temos lá muitos portugueses, a equipa que está em primeiro é portuguesa. Eu acho que para evoluirmos temos de ter interesse dos canais de televisão, das marcas tradicionais porque acaba por trazer benefícios para todos, acabaria por profissionalizar mais as ligas, as equipas e com os canais abertos e com uma liga profissional muito mais competitiva e muito mais divulgada em canal aberto íamos ter muitos números percentuais muito parecidos com a Espanha.

Entrevistador: Achas que este desfasamento também está relacionado com a cultura portuguesa onde os esports ainda não estão enraizados ou com a mentalidade dos intervenientes dos esports que tomam decisões que não são suportáveis a médio/longo prazo para o crescimento e estabilização dos esports nacionais?

E6: Os portugueses têm essa infeliz maneira de ser e quem está à frente de muitas equipas é assim, sei bem que é olhar primeiro para o nosso umbigo e, se depois der, ajudamos as outras equipas, a scene. Isso é mau porque depois vê-se o 14-0 da FTW e depois chegamos lá fora e não passamos a fase de grupos da EU Masters, conseguimos a primeira vitória o ano passado, este ano vamos ver como vai correr. Eu acho que toda a gente tinha a ganhar com a profissionalização dos Esports e com as equipas maiores a ajudar as outras equipas para alavancar as scenes, sem dúvida, mas temos de mudar essa mentalidade de “primeiro eu, depois os outros”. Claro que tem de ser primeiro eu, porque ninguém quer perder dinheiro, até nem precisa de ser ajudar os outros clubes mas ajudar as scenes e ajudar as ligas. As ligas são muito importantes porque se tiveres uma liga forte toda a gente vai olhar para Portugal como tendo uma liga forte, vamos ver a liga portuguesa e temos de ter cuidado com as equipas portuguesas, as equipas portuguesas ganham lá fora e faz com que as pessoas venham ver a nossa liga, eu acho que isso ajudava muito porque para além de termos jogadores a ir lá para fora e a jogar bem é o que traz visualizações.

Apêndice BB - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 7 na Ronda 1

Entrevistador: Gostaria de saber se permites que grave esta entrevista?

E7: Sim, claro. À vontade.

Entrevistador: Achas que os esports devem ser considerados um desporto?

E7: Isso aí... O debate imenso, principalmente para as pessoas um bocadinho mais fechadas e não vêm que isto se está a desenvolver, mas sim, considero, sem dúvida, que deve ser um desporto, embora tenha as suas diferenças com o desporto tradicional de futebol, voleibol, basquetebol e etc porque inclui, digamos, uma componente sempre física mas neste caso os Esports, na parte competitiva, tem sempre uma componente, não meramente física mas também mental. Por isso sim, sem dúvida que deve ser considerado e muitas dessas perguntas que me fazem em comparação, temos um exemplo perfeito que é o xadrez, por exemplo, que não tem uma componente tão pesada fisicamente, puramente mental, e é considerado como um desporto também.

Entrevistador: A falta de esforço físico e a suposta transmissão de violência, em certos esports, podem ser um entrave à classificação dos desportos eletrónicos como um desporto?

E7: A nível de violência, é assim, nós temos várias modalidades dentro dos Esports, não é? Podemos chamar modalidade a cada jogo competitivo que existe, desde o Counter-Strike, o League Of Legends, o RainbowSix, o Overwatch e por aí fora, temos uma panóplia enorme agora de diferentes modalidades, e mesmo o FIFA e o NBA também agora têm estado muito mais fortes, não tanto em Portugal mas mais lá fora, considerando a parte da violência é um dos entraves, e um dos entraves também que vimos à classificação no desporto e também à parte olímpica, que também tivemos à pouco tempo essa introdução de haver a possibilidade de ser nos Jogos Olímpicos, que nem sei como isso ficou, se vai mesmo avançar ou não vai, eu acho que é mesmo uma questão de perspetiva porque é um jogo, não é uma realidade, digamos, é uma simulação possível da realidade, porque temos jogos de guerra, jogos de simuladores temos de futebol, é como eu te disse, temos uma panóplia enorme por onde podemos escolher a disciplina, digamos, dos Esports por isso não sei até que ponto é que essa, digamos, desculpa, entre aspas, de violência vai servir até ao final, porque temos o UFC, por exemplo, que é desporto de combate. É uma disciplina que engloba várias vertentes antes dos desportos de combate, desde o box ao muay-thay ao wrestling ao jiu-jitsu, embora seja uma arte, todos eles são uma arte, e eu próprio já competi no muay-thay por exemplo, não deixa de ser violento, não deixa de ser uma coisa onde uma criança ou um menor de idade possa olhar para aquilo e considerar

violento. Eu acho que aqui o problema é as pessoas terem medo de certos indivíduos ficarem inspirados, por exemplo, a ver um jogo e inspirar-se em qualquer coisa, em qualquer ato que tenha havido, por exemplo, como vemos a parte infeliz de tiroteios e não sei o quê mas acho que não podemos dar a escapatória que é das pessoas jogarem ou competirem na parte dos jogos eletrônicos.

Entrevistador: Segundo a empresa Newzoo, o mobile gaming será o maior mercado de gaming, ultrapassando o mercado de videojogos para consolas e computadores. Será que vamos ver os principais videojogos, como o LOL, CS:GO e o Fortnite, ganharem versões mobile ou achas que as empresas, como a Riot, Valve e Blizzard, vão apostar em novos jogos para mobile gaming?

E7: Olha, o mobile é um mercado muito interessante. Eu já fui mais contra digamos, fui um bocado reticente quando começou a haver as primeiras competições mas, verdade seja dita, o mobile deve ser o futuro em si. Isto porque o mobile traz uma facilidade que as consolas e o computador não traz que é: qualquer pessoa tem acessibilidade a um telemóvel, o telemóvel é uma ferramenta do teu dia a dia, seja a nível profissional como a nível pessoal, e cada vez mais vemos uma evolução tecnológica nos telemóveis como se fosse um PC, isto de mês a mês, de dois em dois meses ou se X em X tempo está a sair um telemóvel com um upgrade, relativamente ao modelo anterior, bastante superior e nível de hardware em si o telemóvel começa a disputar com certos computadores. Sem dúvida que essa análise da Newzoo é muito certa porque temos gente mais nova cada vez com mais acesso aos telemóveis por isso, essa parte do mobile, tem essa acessibilidade, qualquer pessoa consegue jogar. Tu de certeza que também deves jogar qualquer jogo no telemóvel, presumo, eu jogo uns jogos no telemóvel, não competitivamente mas para passar o tempo, mas acho que é uma parte futura e temos visto, nós agora temos visto cada vez mais as competições do Clash Royale, por exemplo, o Brawl Stars também já tem a competição mundial, já começamos a ter uns bons números de visualização, só que as pessoas ainda não têm bem esse conhecimento de onde ver essas competições porque a maior parte delas são fechadas ao próprio jogo e aparece a promoção no próprio jogo. Relativo ao que tu perguntaste dos jogos atuais tentarem apostar numa aposta de versões mobile ou de raiz? Não sei, o League Of Legends, digamos, jogar um MOBA no telemóvel secalhar é mais acessível do que jogar o Counter-Strike, mas não te posso responder a isso certamente porque temos o Pubg (Playerunknown's Battlegrounds) que teve a sua versão no PC, depois passou, penso eu, posso estar enganado, para uma outra versão da consola e teve agora uma aposta forte no mobile e o mobile está muito mais forte do que as outras plataformas, talvez por

causa do interesse do developer, de uma falta de cuidado que houve aqui no jogo para PC e a competitividade no PC desceu muito, e tens o mercado chinês no mobile que é gigantesco, mas até que ponto eles vão criar, imagina, o Counter-Strike no telemóvel ou o Overwatch ou o Rainbow Six ou alguns jogos que nós vemos agora que têm algum sucesso competitivo? Não sei, acho que há jogos que são mais fáceis de passar para o mobile, como é o caso do League Of Legends, e não sei até que ponto seria possível manteres o mesmo critério competitivo que, por exemplo, o Counter-Strike que é um jogo que tem muito aiming, muito controlo de ângulos e a parte do controlo do mapa em si como é que o irias transportar para o telemóvel, mas sim, é muito possível mas, por exemplo, com a parte do Counter-Strike víamos um Counter-Strike Mobile e não um Counter-Strike: Global Offensive e como uma migração para o telemóvel mas como um jogo separado do original e não tanto como o League Of Legends. Eu não sei se o League Of Legends é o que tu jogas no PC e tem um separado para o telemóvel, certo?

Entrevistador: Sim, sim.

E7: Pronto, é essa a coisa que vamos ter. Acho que nunca vamos ter é a multiplataforma, digamos, estar no PC e no telemóvel, acho que os developers vão optar por essa parte, criar um jogo em si para uma plataforma diferente, que é o mobile, e daí atrair um mercado diferente porque os jogadores de mobile acho que são totalmente diferentes dos jogadores que temos de PC e etc. O mobile atrai a malta muito mais nova do que o pessoal de PC e consolas.

Entrevistador: Se os Esports mobile crescerem como se prevê, achas que competições mobile vão atingir, ou mesmo se sobrepôr, a competições já estabelecidas como o The Internacional no Dota 2, os Worlds no LOL e os Majors no CS:GO?

E7: A longo prazo e se os developers, digamos, da parte exclusiva dos PCs ou das consolas não tiverem um bocado da visão do mercado sim. Eu duvido muito porque acho que tanto dos developers como os tournament organizers que temos, seja a nível nacional ou internacional, têm uma visão muito clara daquilo que querem para o futuro e não sei até que ponto será possível ser ultrapassada. Em números? Nós já vemos agora, lembro-me à pouco tempo de dar uma vista de olhos, não vi muito tempo sou sincero, mas dar uma vista de olhos à competição de Clash Royale, que é um dos jogos que foi muito focado a nível competitivo, e aquilo tinha números muito surpreendentes para uma competição de mobile, estamos a falar de um canal da Twitch que tinha números secalhar aproximados a uma competição de LOL, não vou falar de um Worlds nem de um The Internacional, estamos a falar de dois eventos, assim como o Major

de CS, que são uma referência no mercado e, principalmente, uma referência para visualizações e números, que é o que importa muito às marcas, mas para chegar a esse patamar ainda vai demorar muito tempo. Não sei se é possível, não te consigo garantir, eu espero que seja possível porque acho que temos um mercado que seja mobile ou seja qual for a plataforma nós temos mercado e espaço para todos os jogos acontecerem e toda gente competir.

Entrevistador: Em relação a transmissões televisivas, já existe a transmissão de certas competições de esports, como o canal ABC transmitiu a final da Fase 1 da Overwatch League e o Canal 11 que transmitiu a Supertaça da FPF eSports. Será que a transmissão de desportos eletrónicos em canais televisivos trará vantagens para o crescimento dos esports? Será que os esports ganham mais com a transmissão das suas competições na televisão ou será que a televisão ganhará público por transmitir esses mesmos eventos?

E7: Olha, isso aqui em Portugal é capaz de demorar muito porque ainda temos muita mal que... quer dizer, não é só cá em Portugal, tu deste o exemplo da ABC e foi na ABC e no Disney Channel e noutra canal qualquer que eu já não me lembro, inclusive quando estive no campeonato do mundo, este ano, de Overwatch com a seleção nacional houve também a transmissão do campeonato do mundo possivelmente nesses canais, que eram os canais que eles tinham acordo para além da Twitch, e é evidente que termos uma transmissão num canal televisivo, seja ele qual for, nem vou falar de canal nacional porque acho que agora já toda a gente tem TV por cabo, não é TV por cabo, é TV digital, digamos assim, toda a gente tem MEO ou Vodafone e toda a gente tem acesso aos pacotes de vários e diferentes canais que agora existem, são para aí 200 e tal em que só vemos para aí 4, acho claro que isso contribui para o crescimento, mais para as pessoas que vêm televisão em si ao contrario da malta mais jovem que cada vez mais deixa de ver os canais normais e estão mais apostados nos canais de streaming como a Netflix ou outra coisa qualquer. Eu raramente vejo televisão, vejo agora mais recentemente, infelizmente, para estar a par das notícias mas, de resto, tu o que vês agora que a malta mais jovem consome é conteúdos de streaming e se for na televisão secalhar estão lá com a Twitch ligada ou com o Youtube ou outra plataforma qualquer para ver uma competição. Para se tornar mainstream os Esports, que eu acho que já estão, e vês cada vez mais marcas que não estão na área a tentar entrar na área e estão interessadas em saber mais, em Portugal ainda falta muito haver uma aposta séria tanto das marcas que já estão como das marcas de fora mas lá fora, e principalmente aqui, vemos essa transmissão de canais acho que é essencial. Primeiro, para a educação em si das pessoas para começarem a ver que existe alguma coisa para fora do desporto tradicional e que as coisas não são assim tão más como se pintam porque os Esports

são muito prejudicados por muitas das notícias que são geradas pelos mídia. Há um tempo atrás eu fiz um programa dedicado a isso, que foi quando saiu aquela polémica da OMS classificar os jogos de vídeo ou lá como é que foi, já não me lembro do termo que eles aplicaram, ser considerado como um vício, como uma doença e essas conotações negativas são as que trazem mais prejuízos aqui a esta área porque as pessoas mais velhas vão ver aquilo, são pessoas um bocado mais difíceis de mudar, há muita gente ainda que não gosta do futuro que é esta parte do streaming, ainda está muito ligada à televisão, aos jornais e essas coisas e acho que serve muito também para educação. Depois vai depender muito dos jogos que estás a mostrar. O FIFA tem uma coisa muito boa em Portugal, e como vimos o FIFA, do ano passado para este ano, teve um crescimento enorme, e ainda bem que foi, porque é fácil de ver, é futebol e Portugal gosta de futebol e tu veres aquilo sendo um jogo de computador ou não consegues entender. Eu acho que o maior problema em passares um jogo como, o Counter-Strike não, eu vou dar um exemplo um bocado mais difícil, imagina o Overwatch passar na televisão, os meus pais ou os teus viam aquilo e diziam “O que é que se passa aqui? Porquê que estes gajos a jogar esta porcaria e porquê que isto está aqui a passar?” mas olha, para não estar a ocupar muito tempo, que depois eu começo a falar e falo demais, acho que é uma aposta clara para os canais de televisão agora, seja nacionais ou internacionais, seja em Portugal, seja fora, que estão a perder audiência quanto à nossa área, digamos, aos Esports estão a perder, basta ver as tendências, acho que a melhor aposta que eles podem fazer é aliar-se a projetos que já existe no streaming, seja com streamers, seja com criadores de conteúdo, criar conteúdo em si e trazer os Esports para a sua plataforma e começarem a dinamizar, porque é futuro, atraem a malta jovem para a televisão porque é isso que está a fazer falta, a televisão está a perder a malta jovem, está a ficar com as pessoas que eram as antigas que já eram fieis à sua RTP 1 ou a qualquer outro canal e começam a perder as camadas jovens todas para as plataformas de streaming e, como tu disseste, trazer o conteúdo para a televisão é bom para o lado deles porque vão ganhar audiência e bom para nós também porque conseguimos num canal nacional assistir a uma competição que queiramos e também podemos ajudar a nossa família a perceber o que é que andamos aqui a fazer, não é só joguinhos de computador.

Entrevistador: Em Portugal existem dois projetos federativos, a FEPODELE, a FPDE e uma federação, a FPF eSports. Os esports têm tido um enorme crescimento dos últimos anos, a existência de uma entidade reguladora é fundamental nos esports? Quais são os principais benefícios, para as scenes e para o futuro de todos os intervenientes dos esports em Portugal, com a implementação de uma federação nacional de desportos eletrónicos?

E7: Permite-me só aqui uma coisa, a FPF eSports não é uma federação, a FPF eSports é um projeto que está aliado à Federação Portuguesa de Futebol que está ligada à prática de futebol, neste caso, virtual. Eu já tenho 33 anos, não é para dizer que sou velho, eu já estou aqui à muitos anos e lembro-me quando tinha 16, o Counter-Strike andava aí a bombar, e nós na altura tínhamos um clãzito, íamos a umas LAN's, participávamos em algumas competições nas LAN's e tínhamos uns patrocíniozecos e o caraças, e o que nós queríamos na altura era tornar o nosso clã numa organização, tornar aquilo legal, seja uma associação, seja um clube, seja qualquer coisa, e apartir daí, tu tendo um clube, consegues potenciar a tua imagem, potenciar a tua equipa, competição, etc, tornares-te mais apetecível em termos de patrocínios e etc. Até que ponto é preciso uma federação para ajudar os clubes quando nós vemos exemplos de sucesso aqui em Portugal, talvez o exemplo mais recente que temos a nível de trabalho de imagem, de streaming, a nível de equipas temos a For The Win, é um dos exemplos mais práticos que temos aqui pelas suas disciplinas que tem, tem vários jogos de sucesso dentro do LOL, tem equipa de CS a competir em competições espanholas e etc, temos os K1ck também que agora apostaram no mercado da Polónia, em vez do mercado nacional, e decidiram embarcar nessa viagem, temos os Offset que são uma organização que apareceu e elevou a fasquia de uma forma que as outras secalhar tentaram mas ainda não chegaram lá ou quiseram fazer uma aposta meramente no profissionalismo que têm mostrado, podemos ir buscar os Vodafone Giants que são espanhóis mas vieram buscar uma equipa nacional e continuam com uma aposta na equipa nacional e no público português, e nós vemos estes exemplos, e peço desculpa se me esqueci de algum, é que agora temos inúmeros casos de sucesso e ainda bem que sim, mas nós vemos esses exemplos e pensamos: ok, esses exemplos foram feitos sem federações e têm sucesso. Porquê que vai ser preciso uma federação? seja ela qual for, porque eu sou neutro nisso e vou continuar com a minha neutralidade em quase todos os aspetos, acho que é mesmo uma imagem de marca, mas porquê que vai ser preciso uma federação para regular seja clubes, o que é que é clube e o que não é, seja jogadores, seja competições? Era isso que eu gostava de perceber. Porquê que tu precisas de uma federação para controlar competições, quando elas agora têm sucesso? Existe sempre algum drama, ok, existe sempre algum problema e vai continuar a existir sempre na forma como elas se gerem e não sei o quê, e depois tens um grande problema quando à uma federação a tentar controlar as regras de um jogo que é assim: tu nunca vais poder controlar diretamente um jogo porque o jogo nunca vai ser teu. O jogo é do developer que o fez, o CS é da parte da Valve, certo? O League Of Legends é da Riot. Por isso tu vais estar sempre sujeito às regras do developer e por muito que venha aqui uma federação e dizer que a competição não pode ser assim... olha, vou-te dar um exemplo, a LPLOL que é a Liga

Portuguesa de League Of Legends tem o apoio da Riot e é uma liga oficial, dá acesso a outras competições como a parte das ligas regionais ou lá como é, aquilo tem um nome que eu já não me lembro, desculpa, ou seja, todas as regras são geridas pela Riot. A Riot diz que tens de fazer uma competição... eles têm uma competição segundo as regras da Riot e depois o primeiro classificado ou o segundo ou os três primeiros, ou lá como é que é, seguem para uma competição internacional juntamente com outras ligas e a partir daí as regras são da Riot. O que é que a federação, seja ela qual for, vai poder fazer contra isso? Sabes qual é a resposta? É nada, não vão poder fazer nada porque eles não são os donos do jogo, nem são donos da competição, nem podem sequer fazer anda quanto à competição. O que eu acho que eles podem fazer é tentarem ser mediadores do mercado em si e tentarem criar um interesse que seja de clubes, jogadores, competições e possíveis patrocinadores, ser aqui, tipo, um middle man, e tentarem ser aqui uma entidade que tenta, controlar é muito difícil para mim dizer, mas regular o mercado, porque é isso que eu acho que eles estão a tentar fazer, só que é como eu te disse, eu não te posso dizer o que elas estão a tentar fazer porque existe uma enorme, uma mesmo muito grande, falta de informação relativamente a ambas as federações, uma tem mais informação a sair do que a outra, depois a outra que tu ficas a olhar e tu pensas... Depois sai agora uma coisa que é uma federação europeia de Esports, uma federação global, isto anda aqui uma salganhada do caraças, e no fundo tu não sabes quais são as pessoas que lá estão, tens esse grande problema, não sabes quem são essas pessoas que estão nessas federações europeias e não sei o quê que não têm background nenhum a nível dos Esports, não fazem a mínima ideia do que isto é, não fazem a mínima ideia, e secalhar a maior parte deles quer trazer os exemplos do desporto tradicional para aqui e os Esports não funcionam como o desporto tradicional, já se viu que não e quanto mais tentam fazer isso mais existem os bloqueios, por isso... A minha opinião é um bocado... não é negativa mas eu não sei se será necessário, da maneira como nós temos o mercado, temos aí uma federação a tentar controlar isso, depois temos outro problema que é os interesses que podem vir atrás a partir daí, eu acho que sim. Haver uma comissão como, por exemplo, a comissão de jogadores, a comissão de equipas, a comissão de talento, de casters ou qualquer coisa, haver os “sindicatos” onde tu possas entrar em contactos se tiveres dúvidas seja legais, de contratos, de competições, se eu posso assinar aquilo, se eu posso concordar e haver aqui uma discussão saudável? Sim. Se é extremamente necessária agora? Na minha opinião, não. Acho que devia de haver muito mais diálogo e muito mais entreaajuda sem teres uma entidade que tu olhes para aquilo, porque toda a gente olha para aquilo, como algo que vem aqui para tentar controlar e ganhar à custa dos outros e secalhar não é bem isso.

Entrevistador: Já temos mais eventos de esports em Portugal e já vemos a entrada de grandes marcas para apoiar esses mesmo eventos e organizações ligadas aos esports nacionais. O que falta para conseguirmos estar ao mesmo nível que os países como a Dinamarca, Suécia e mesmo a Espanha, apresentam nos desportos eletrónicos?

E7: Bem, o que é que falta? Esses países de que tu falaste começaram muito mais cedo a profissionalização. Eu não sei que torneios é que eles têm, para além da Dreamhack que a Suécia tem e é muito conhecido, mas tens um grande entrave que é o fator económico. Para já, comparado com Portugal, a nível de poder económico, têm muito mais poder económico do que nós, são um país que tem uma economia muito mais estável e muito maior do que nós temos aqui em Portugal. Esse é um dos nossos maiores problemas, é o nosso poder de compra também. Depois, relativamente às marcas, é assim que eu penso nas coisas porque, é assim a maior parte de negócios que acontecem aqui, tu tens uma marca, vamos falar de uma Omen ou de uma Lenovo, ou outra marca qualquer, que é uma marca internacional e essa marca tem depois várias regionalizações, seja em Portugal, seja em Espanha, e cada uma delas deve receber um certo cache para atividades, para ativações, para esses eventos que tu falas, seja para estar presente e montar stand na LGW (Lisbon Games Week) por exemplo, na Moche e etc, o que é que falta? Eu acho mesmo que o que falta é mesmo dinheiro. Não é assim a tirar dinheiro mas estruturar melhor a sua aposta, tentarem inovar um bocadinho, quando te digo inovar é: existem muitas marcas presentes nos eventos, como tu falaste, a Omen é uma delas, a Lenovo agora também está presente, temos várias marcas, a Worten também teve uma aposta muito forte agora nos últimos 2,3 anos, na parte do gaming principalmente, tem estado presente, tem estado próxima dos streamers e etc, secalhar o que falta é uma abordagem não tão chill out como vemos de algumas marcas de chegar ali, montar o stand e teres umas atividades que secalhar não chamam tão à atenção e vou-te fazer a pergunta a ti. Quando vais a esses eventos, para além de queres ver uma competição do teu jogo favorito, o que é que tu gostavas de ver?

Entrevistador: Gostava que houvesse a exposição de novidades e interação com o público.

E7: E tu achas que com o que tens nos eventos agora, fora a vertente competitiva, seja Inygon, E2tech, MLP'S, LPLOL's, para além do fator competição, de todos os eventos que foste o ano passado, viste alguma coisa diferente nos stands?

Entrevistador: Não.

E7: Pois. Eu acho que é isso que está a faltar. Tu, como marca, trazeres alguma coisa que puxe o público, não só para ir ver a competição, mas também para ir ao teu stand ou olhar para a tua

marca e te ver como uma referência. Eu sei que as marcas já são uma referência, a Omen já é uma referência, a Lenovo pode ser uma referência também para muita gente, eu não estou aqui a dizer as marcas porque as prefiro, estou a dizer porque são as primeiras de que me lembro. A Omen, por exemplo, está sempre presente e tem sempre os stands grandes e tem sempre lá PCs disponíveis e algumas atividades. Mas acho que é isso que falta e secalhar não é preciso assim tanto dinheiro quanto isso, é como eu te disse, eu não faço a mínima ideia da quantidade de dinheiro que é preciso para fazer uma ativação XPTO ou atividades mas trazer algum conteúdo novo, que envolva também a marca, para puxar as pessoas para ti, a marcar quer é vender, para além de estar exposta, quer é vender, seja com atividades, seja com apoios, patrocínios para ter mais visualizações. Acho que falta um bocadinho isso, acho que falta um bocado essa parte de uma aposta diferente, não se resumir aquela aposta segura de termos um stand ou de termos um anúncio, mas falta uma coisa que diferencie. Por exemplo, a Worten tem trazido algum conteúdo diferenciador, com a Worten Game Ring e com aqueles stands com o pessoal a disparar coisas, por mais que as pessoas às vezes não gostem, e eu sou das pessoas que me ria à rasca para passar lá a trabalhar e as pessoas quase à bulha para entrar, ou naquelas coisas dos palcos com caixas e não sei o quê que foi um bocado mau, na LGW de à 2 anos acho eu, trazem um conceito inovador, chamam à atenção com essas coisas são originais, percebes? É isso que está a faltar. E muitas marcas que ainda não entraram, não sabem muito bem como é que hão de entrar e secalhar já houve marcas que entraram e foram “queimadas” porque quem geriu a entrada da marca numa competição ou noutra coisa geriu mal e não sabe o que anda aqui a fazer.

Entrevistador: Nós ainda não temos um mercado como os países que foram mencionados porque a cultura portuguesa ainda não tem os esports enraizados ou porque a mentalidade dos intervenientes dos esports tomam decisões que não são suportáveis a médio/longo prazo para o crescimento e estabilização dos esports nacionais?

E7: Isto é assim, nós temos vários organizadores de torneios aqui em Portugal, seja a E2tech, seja a Inygon, a E2tech tem um produto que é a Master League Portugal que agora tem o apoio da ESC Online, a Inygon tem agora um apoio forte também da Omen e teve o naming sponsor da Worten Game Ring, por isso é que agora é WGR LPCS ou LPLOL e existem outros que não são tão conhecidos, que já são virados para outras vertentes, como a CMDE que teve a vertente do Overwatch, teve o Rocket League, teve Magic the Gatering, Heartstone, e depois temos de Rainbow Six também, a Niuscup. A nível de decisões, e eu não vou falar qual deles é que é, porque também não interessa, há uns que tomam as decisões que não são, nem nunca irão ser

as mais acertadas. Eu dou-te um exemplo, e este foi uma decisão que os próprios se enterraram, nós tivemos, há uns anos atrás, a entrada de um organizador de torneio que foi a Bitzer. A Bitzer mal entrou no mercado, ia trazer um modelo inovador, profissionalização, muito bem amigos, um regulamento que tinha lá muitos pontos que eram duvidosos, mas pronto, cada organização tem o seu regulamento, tu aceitas se quiseres competir, se não quiseres não aceitas, simples, e prometeu mundos e fundos e prometeu muita coisa mas teve logo uma coisa erradíssima, que é uma coisa que nunca pode acontecer, e acho que este ano houve o exemplo disso mas não chegou a acontecer, que é, nós temos várias ligas e existe espaço e tempo para todas as ligas existirem aqui em Portugal. Nós temos 12 meses ao longo do ano e, normalmente, as ligas entendem-se entre elas para não haver sobreposição, digamos, das datas. A Bitzer chegou aqui e quis pôr logo exclusividade, ou seja, vocês que jogam na Bitzer não poder jogar em mais nenhuma, é matares-te a ti próprio, basicamente. Primeiro porque és uma liga nova e chegas aqui e dizes que és exclusivo, só podes jogar nesta liga e não podes jogar mais nenhuma. Depois tens essa coisa de fazerem ligas. As ligas têm uma parte boa que é, digamos, tentar estabilizar a scene onde estão, obrigam, porque tu estás obrigado a competir com um lineup e tens uma fase onde podes meter ou tirar jogadores, a fase de transferências que não sei muito bem como é que funciona, não sei bem as datas que eu não tenho o regulamento todo aqui de cor, mas tens essa fase e permite que os jogadores estejam juntos durante mais tempo, estabiliza um bocadinho a scene mas por outro lado também pode prejudicar porque pode haver equipas que desistem e não jogam ou que dão backdrop da liga, como já aconteceu, não sei se na LPCS ou na MLP, não me lembro, de algumas equipas estarem a sair a meio das seasons. Os torneios permitem-te uma maior competitividade, mais agentes de mercado a entrarem neles, mas essa coisa da exclusividade nunca poderá acontecer aqui. Nós temos uma coisa, ainda somos um país pequeno, a nível populacional comparando com a Espanha ou com a Suécia, a nível de equipas, a nível de jogadores, temos muita qualidade, na minha opinião, mas para comparares ao que tens lá fora ainda tens de continuar a potenciar com torneios, com ligas, com atividades para aparecerem mais jogadores e para esses jogadores terem a hipótese de aparecer, porque agora temos um mercado dominado pelas equipas grandes e os jogadores pequenos ficam sempre para trás mas agora têm mais oportunidades através de qualificadores, sejam eles abertos ou fechados, com qualificações para ligas como a Inygon faz, a E2tech também faz. Apartir deste momento acho que estamos num caminho, na minha visão, eu não consigo ver alguma coisa, para já, que tenha sido feita que vá prejudicar daqui para a frente. O que eu pensei foi logo na exclusividade e falei-te no caso do Counter-Strike, e falei-te no Counter-Strike porque é ao que eu estou mais ligado a ver, eu vejo muita coisa mas o CS é o que nós temos

aqui, em território nacional, que está sempre a dar. Eu acho que não existe nenhuma que tenha a exclusividade agora, até porque tens datas diferentes para as diferentes ligas de CS, LOL só tens uma e das outras não tens muitas mais, algumas nem têm nenhuma, por exemplo, Overwatch não tem nenhuma, o Heartstone agora não tem nenhuma, porque são jogos de terceiro plano ou segundo plano. O FIFA, tanto tens competições da FPF como tens da E2tech e não existe aqui, acho eu, qualquer exclusividade e eu acho que isto é que é saudável, deixar os jogadores escolher se querem participar em 1, 2 ou 3 ligas, desde que cumpram os horários. Agora, eu não sei como vai ser o futuros, falaste dessas decisões, mas eu não tenho forma de saber essas decisões.

Apêndice CC - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 8 na Ronda 1

Entrevistador: Estou autorizado a gravar esta entrevista?

E8: Sim, está autorizado a gravar a entrevista.

Entrevistador: Obrigado. Na sua opinião, os Esports devem ser considerados um desporto?

E8: Sim, eu acho que os Esports devem ser considerados um desporto porque tem todos os fatores que os outros desportos. Os atletas treinam tantas ou mais horas do que um atleta, digamos, normal, existe competição, existe uma variedade de fatores que são comuns ao desporto tradicional. Não é por nos Esports não haver um grande esforço físico que vão devem ser considerados um desporto. O xadrez não tem esforço físico e é considerado um desporto.

Entrevistador: E acha que a suposta transmissão de violência, em certos esports, são um entrave à classificação dos desportos eletrónicos como um desporto?

E8: Claro que sim. Vamos ver, nos desportos eletrónicos temos dois tipos de desportos: os simuladores da realidade e os que se focam na ficção. Nos simuladores da realidade, como é o caso do FIFA, do NBA, onde os desportos tradicionais ganham uma versão digital, esses não há problema, o problema está quando há simuladores com tiros em pessoas. Não é permitido na vida real andares a dar tiros em pessoas, assim como não é permitido que qualquer pessoa pilote um Boeing, podes instalar um simulador e pilotares um Boeing mas isso não faz desse simulador um Esport. Esses videojogos que transmitem essas imagens de violência como é o caso do Counter-Strike, não podem ser considerados um desporto eletrónico. Por outro lado, existem os videojogos de ficção, onde andas a matar não pessoas mas sim dragões e coisas do género. Isso já é diferente pois não tem uma componente realista, de simular a realidade mas sim a vertente de ficção e de entretenimento.

Entrevistador: Segundo a empresa Newzoo, o mobile gaming será o maior mercado de gaming, ultrapassando o mercado de videojogos para consolas e computadores. Será que vamos ver os principais videojogos, como o LOL, CS:GO e o Fortnite, ganharem versões mobile? Será que as empresas, como a Riot, Valve e Blizzard, vão apostar em novos jogos para mobile gaming? Será que competições mobile vão se sobrepôr a competições já estabelecidas como o The Internacional no Dota 2, os Worlds no LOL e os Majors no CS:GO?

E8: Eu não sei se todas vão ter versões mobile porque também isso depende muito do tipo de jogo. Nem todos os jogos foram desenvolvidos para serem jogados num ecrã com poucas dimensões ou para serem jogados sem rato e teclado. Acredito que há jogos que podem ganhar

uma versão mobile mas que outros não consigam pela jogabilidade dos mesmos. Não acho possível, nos próximos anos, haver competições mobile a atingir os patamares de um Major ou de um Worlds. A Newzoo também diz que a maior parte das pessoas que jogam jogos mobile são “Time Fillers”, ou seja, jogam para preencher o tempo, o que faz com que joguem vários jogos e rapidamente deixem de jogar um e comecem a jogar outro novo. Nos outros mercados não vemos muito isso e porquê? Porque a maior parte dos jogos mobile são de graça, é só transferir, instalar e jogar enquanto que nos computadores e, principalmente, nas consolas tens de comprar um jogo para o jogar.

Entrevistador: Já existe transmissão televisiva de certas competições de esports, como o canal ABC transmitiu a final da Fase 1 da Overwatch League e o Canal 11 que transmitiu a Supertaça da FPF eSports. Será que a transmissão de desportos eletrónicos em canais televisivos trará vantagens para o crescimento dos esports? Será que os esports ganham mais com a transmissão das suas competições na televisão ou será que a televisão ganhará público por transmitir esses mesmos eventos? Será que os esports ganham mais com a transmissão das suas competições na televisão ou será que a televisão ganhará público por transmitir esses mesmos eventos?

E8: Sem dúvida que os Esports ganham mais em estar na televisão. As audiências da televisão e dos Esports são completamente diferentes, mas pessoas que vêm Esports regularmente não são as mesmas que vêm televisão. Outro fator positivo dos Esports passarem em canais televisivos é poderem desmistificar os mesmos. Os jovens não vêm televisão, são os seus pais, tios e avós. Estes também são os mesmo que não conhecem os Esports que ao verem esses videojogos a passar na televisão pensam: olha, está aqui a dar um jogo que é o que o meu filho joga. Portanto, sem dúvida que os Esports é que têm mais a ganhar. Vamos ser sinceros, o Broadcasting tem colocado conteúdo de qualquer forma e feitio, desde programas que ensinam a cozinhar, programas de tatuagens, reality-shows, que não me parece que para o Broadcasting haja assim uma ganho tão grande por ter os Esports.

Entrevistador: Em Portugal existem dois projetos federativos, a FEPODELE, a FPDE e uma federação, a FPF eSports. Os esports têm tido um enorme crescimento dos últimos anos, a existência de uma entidade reguladora é fundamental nos esports? Quais são os principais benefícios, para as scenes e para o futuro de todos os intervenientes dos esports em Portugal, com a implementação de uma federação nacional de desportos eletrónicos?

E8: Os Esports não precisam de uma entidade reguladora, precisam sim é de uma entidade que estruture todos os agentes no mercado. Devido aos desportos eletrónicos atingirem um público

jovem, pessoas que ainda não têm noção do que são os negócios, do que são as organizações e depois acontece como acontece em Portugal. Os Esports têm uma característica muito particular que é: jogam-se com propriedade intelectual de terceiros, jogos não são, digamos, open source, não são um produto aberto. Os jogos estão condicionados por direitos intelectuais dos seus produtores, como tal, os seus produtores têm o poder de regulamentar como os jogos deles podem ou não ser usados em competições. Qualquer indivíduo com uma formação mínima, se ler os termos de utilização de um jogo, qualquer jogo, diz de uma forma explícita que isto não pode ser usado em Esports, o jogo pode ser usado para competir nas formas que estão previstas dentro do próprio jogo. Cada produtor impõe regras muito explícitas à utilização do jogo. Esta característica que distingue o desporto eletrónico dos outros desportos, porque facilmente entendes, comparavelmente ao futebol, a bola pode ser da Adidas, da Nike, da Puma ou de outra qualquer, mas é uma bola e eu sou livre de escolher a minha bola e cada campeonato nacional é livre de escolher a empresa que quiser para fabricar as suas bolas desde que cumpram com a norma internacional, que permite que diferentes competições joguem com bolas de diferentes marcas. Mas aqui eu não posso produzir “bolas”, as “bolas” são detidas por uma empresa e leva a que o grande desafio dos Esports, mais do que a regulamentação é a estruturação. A entidade federativa, e neste caso a FPDE, tem uma estratégia de promover, de divulgar e de estruturar os desportos eletrónicos em Portugal. Vamos ver uma coisa, temos de chamar as coisas pelos nomes. Se vires uma pessoa na rua o que dizes? Que é uma pessoa na rua. Se vires duas pessoas na rua o que dizes? Que são duas pessoas na rua, não são um par, um trio, um quinteto, uma equipa ou o que quer que seja, são duas pessoas. Não é por agora decidirmos que somos uma coisa que, de um ponto de vista legal, de marketing, que passamos a ser essa coisa. Portanto, há clubes que se dizem clubes e não são clubes, há associações que se dizem associações e não são associações, há equipas que se dizem equipas e na verdade não são equipas, antes de mais nada, o que nós precisamos é que estas estruturas, todas em conjunto, assumam um determinado tipo de princípios, e eu digo o mínimo possível. Posto isto, os principais benefícios seriam o desenvolvimento do mercado dos Esports, crescimento dos atletas, melhoria da competitividade nacional e internacional e uma melhoria da relação da atividade com a própria sociedade em geral.

Entrevistador: Já temos mais eventos de esports em Portugal e já vemos a entrada de grandes marcas para apoiar esses mesmo eventos e organizações ligadas aos esports nacionais. O que falta para conseguirmos estar ao mesmo nível que os países como a Dinamarca, Suécia e mesmo a Espanha, apresentam nos desportos eletrónicos? Está relacionado com a cultura

portuguesa onde os esports ainda não estão enraizados ou com a mentalidade dos intervenientes dos esports que tomam decisões que não são suportáveis a médio/longo prazo para o crescimento e estabilização dos esports nacionais?

E8: Vamos tentar criar um modelo para explicar a minha resposta. Em qualquer mercado, em que aparece alguém a vender um produto, esse produto interessa aos consumidores, ou seja, eu posso ter um cesto de laranjas muito interessante para vender no mercado o problema é que as pessoas passam pelo cesto e não ligam nenhuma, não gostam de laranjas, as minhas laranjas são tao boas, porquê que as pessoas não compram? Epá, não compram. A tua pergunta equivale a perguntarmos porquê que não compram mais laranjas, ou seja, a resposta não está no lado da oferta, está sempre no lado da procura. Vamos perguntar às pessoas porquê que elas não compram mais laranjas e porque não estão dispostas a pagar mais pelas laranjas, isto admitindo que existe oferta. Em Portugal não podemos dizer que não existe oferta, não podemos dizer que não existem eventos suficientes, que não existem organizações suficientes ou não há pessoas suficientes para ir a eventos, há. Então o que é que falta? Falta dar valor às laranjas, é preciso que os esports sejam capazes de mostrar, a quem os compram, que produzem um valor significativo para as marcas, para os visualizadores, para os visualizadores de publicidades as streams. Portanto, o que nós mercado temos de fazer é criar propostas de valor que sejam coincidentes com as expectativas das marcas, todas as marcas funcionam assim, investem o que acham que pretendem recuperar, portanto não é só dizer que os Esports são muito bons e muito grandes, é preciso demonstrá-lo.

Apêndice DD - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 9 na Ronda 1

Entrevistador: Ricardo, autoriza-me a gravar esta entrevista?

E9: Sim, à vontade.

Entrevistador: Achas que os Esports devem ser considerados um desporto?

E9: Sim e não. Eu acho que os Esports, neste momento, estão no meio de duas indústrias gigantes, umas é o entretenimento e outra que é o desporto. Eu acho que, a partir do momento que classificamos os Esports como um desporto, implica uma série de regulamentações muito complicadas, nomeadamente as questões das federações que, neste momento em Portugal, está a ser um tema que se está a desenvolver. Um desporto como o futebol ou o basquetebol ou um dos desportos tradicionais são fáceis de regulamentar, é fácil de existir alguém que controle o desporto e que regule tudo o que lá se passa. Nos Esports não é fácil porque o conteúdo, o jogo em si, tem um dono e ninguém pode mandar acima desse dono. Ninguém pode mandar acima da Riot no LOL, ninguém pode dizer como o jogo deve ser jogado. Neste caso, eu acho muito difícil de os Esports serem um desporto em si. Eu acho que deve haver uma componente de verdade desportiva, deve ser competitivo, deve ser justo e deve haver integridade desportiva mas não acho que o caminho certo para os Esports é o caminho dos desportos tradicionais, é precisamente o contrário, o caminho do entretenimento, algo mais semelhante a um UFC ou uma WWE, por exemplo.

Entrevistador: Achas que a falta de esforço físico e a suposta transmissão de violência, em certos esports, são um entrave à classificação dos desportos eletrónicos como um desporto?

E9: Sim, acho, principalmente a questão da violência. Não só a violência com os problemas que estão relacionados com os videojogos, que existem mesmo esses problemas e que não podemos ignorar. A dependência dos videojogos é realmente um problema e a OMS (Organização Mundial da Saúde) já o classifica como uma doença. É realmente um problema e vai ser uma das barreiras para os Esports serem considerados um desporto. No entanto a questão da falta de esforço físico eu acho que não, essa componente acho que não porque nós temos jogos, já nos jogos olímpicos, que a componente física em si não será o mais elevado, o exemplo mais obvio será o xadrez. Acho que isso não é um entrave, já foi à uns anos atrás mas já ultrapassamos esse entrave. Acho que essa questão da violência, não tanto da violência mas desta parte que falei, dos problemas que tem este desporto, porque há problemas nos Esports e não os podemos ignorar, como a questão do vício e dos problemas que isso traz que é um problema que nos outros desportos, regra geral, não existe.

Entrevistador: Segundo a empresa Newzoo, o mobile gaming será o maior mercado de gaming, ultrapassando o mercado de videogames para consolas e computadores. Será que vamos ver os principais videogames, como o LOL, CS:GO e o Fortnite, ganharem versões mobile? Será que as empresas, como a Riot, Valve e Blizzard, vão apostar em novos jogos para mobile gaming?

E9: Eu acho que no futuro vamos ver jogos a saírem para as várias plataformas. O mobile eu concordo perfeitamente, é onde estão o maior número de gamers. Agora estes gamers que estão nos telemóveis, e mesmo nas consolas, não são os mais competitivos, não estão muito ligados a esta vertente dos Esports. São gamers casuais, como muita gente que joga à bola ao fim de semana e não significa que aspire ser jogador profissional de futebol. Eu acho que essa vertente, para as empresas que produzem esses videogames, é importantíssima por causa da vertente financeira, a nível de Esports vai crescer, e tem crescido nestes últimos anos, mas não vai ultrapassar o PC nem a consola. Isto depende do título, se for um título exclusivo mobile, claro que pode ultrapassar, por exemplo o Clash Royale, mas o exemplo o LOL mobile e o LOL para PC, eu acho que o PC vai sempre ganhar porque, por várias questões técnicas, o PC está melhor equipado para a competição.

Entrevistador: Será que competições mobile vão conseguir atingir, ou mesmo sobrepor, o patamar das competições já estabelecidas como o The Internacional no Dota 2, os Worlds no LOL e os Majors no CSGO?

E9: Acho que sim, porque o público está lá e se for um jogo exclusivo de mobile, que não tenha as outras plataformas para competir, o jogador mais competitivo vai ter que jogar no mobile, por isso acho que sim, acho que é bem possível que isso venha a acontecer.

Entrevistador: Já existe transmissão televisiva de certas competições de esports, como o canal ABC transmitiu a final da Fase 1 da Overwatch League e o Canal 11 que transmitiu a Supertaça da FPF eSports. Será que a transmissão de desportos eletrónicos em canais televisivos trará vantagens para o crescimento dos esports? Será que os esports ganham mais com a transmissão das suas competições na televisão ou será que a televisão ganhará público por transmitir esses mesmos eventos?

E9: Sim. Começar por dizer que isso é um dos graves problemas dos Esports, neste momento, é falta de meios de distribuição, falta dos direitos de imagem comparando com os desportos tradicionais. Uma grande margem do dinheiro que existe nos desportos tradicionais vêm dos direitos de imagem, seja da televisão ou dos meios que distribuem esses canais de televisão como o NOS, MEO, Vodafone. Tu nos Esports tens uma lacuna gigante, não tens canais nem

meios de distribuição a pagar nem centenas, nem milhares, nem milhões como no caso do futebol, para ter estes conteúdos. Eu acho que isso vai acontecer porque é inevitável os canais de televisão perceberem que está aqui um público muito grande, em Portugal já começou com o exemplo mais obvio a ser da RTP Arena apesar de não ser propriamente um canal de televisão. Eu acho que isso vai ser inevitável e, para ser sincero, os canais de televisão precisam mais dos Esports do que os Esports precisam da televisão, mas os Esports precisam muito do dinheiro que esta parte dos direitos de imagem e dos direitos de transmissão trazem para o jogo, porque o desporto tradicional sem este dinheiro era muito mais fraco e eu acho que esse salto vai ser preciso. Eu não acho que os Esports a irem para a televisão vão ganhar mais fãs, mais visualizadores mas vai ganhar em dinheiro, que é importantíssimo porque sem dinheiro os Esports não se fazem. Não se fazem eventos, não se fazem equipas, não se paga salários a staff, nem a jogadores nem a toda estrutura envolvente. No caso da televisão tradicional, eu acho que é evidente que eles precisam porque a malta mais jovem, até quase aos 30 anos, quase não vê televisão. E os canais de televisão sabem isso, sabem isso porque está toda a gente interessada e um dos problemas dos Esports neste momento é como é que se rentabiliza toda esta gente interessada.

Entrevistador: Em Portugal existem dois projetos federativos, a FEPODELE, a FPDE e uma federação, a FPF eSports. Os esports têm tido um enorme crescimento dos últimos anos, a existência de uma entidade reguladora é fundamental nos esports?

E9: Na minha opinião, os Esports devem-se focar no mundo do entretenimento e no mercado privado, como é agora, do que no mercado do desporto tradicional até porque acho impossível haver uma federação que mande em tudo porque a propriedade intelectual de um jogo não pertence nem pode pertencer a uma federação. No entanto acho que é importante haver uma associação que envolva os organizadores, envolver todos os Players deste mercado, desde parceiros comerciais, a jogadores, a staff de forma a que se tomem algumas medidas conjuntas. Eu acho que a nível de eventos, acho que é importante haver um calendário conjunto de forma a não haver eventos a sobreporem-se. No mesmo ponto de vista, acho que para os jogadores era positivo haver uma associação que garantissem, por exemplo, se têm um contrato que esse contrato esteja a ser cumprido, que os possam ajudar se houver alguma situação de pressão do tipo “tens de vir para aqui jogar mas só te pagamos 50 ou 100 euros por mês”. Há aqui uma precaridade gigante que eu acho que era importante haver alguma regulamentação. Acho que o core dos Esports deve ser mais próximo da UFC ou da WWE no sentido de: é um desporto, tem

regras, há uma verdade desportiva, há uma competição justa mas tem uma vertente de entretenimento muito maior.

Entrevistador: Já temos mais eventos de esports em Portugal e já vemos a entrada de grandes marcas para apoiar esses mesmo eventos e organizações ligadas aos esports nacionais. O que falta para conseguirmos estar ao mesmo nível que os países como a Dinamarca, Suécia e mesmo a Espanha, apresentam nos desportos eletrónicos?

E9: Primeiro, na minha forma de ver isto como um mercado privado e um mercado de entretenimento, falta capital, falta investimento. É verdade que cada vez mais há investimento no entanto se olharmos para Espanha, o investimento é muito maior. Os Vodafone Giants assinaram um contrato que custa à Vodafone por ano 1 milhão de euros, isso é quase o valor todo do mercado em Portugal. Espanha é maior do que nós porque tem muito mais dinheiro. Nós em Portugal temos excelentes organizadores de eventos, temos excelentes staffs, temos excelentes jogadores, acho que o que falta é mesmo esse capital que é muito difícil de conseguir porque, primeiro, somos um país muito pequeno. Depois também há outra peculiaridade que é, normalmente as marcas globais têm um representante ibérico, não têm um representante português e outro espanhol, claro que há marcas que têm mas no geral é assim, e este representante está em Espanha, o que significa que 100 euros que essa marca invista em Esports 90 fique em Espanha e 10 venha para Portugal, isto acontece com muitas marcas e muitas delas, desses 100 euros, 100 euros ficam em Espanha. Na América, onde são cerca de 330 milhões de pessoas, não existe a divisão que existe aqui na Europa. Na América tens um orçamento para o país todo, que é muito grande porque são 330 milhões de target. Cá na Europa esse orçamento está dividido pelos países. Tens um com 15, outro com 20 milhões e o orçamento da tua marca vai ser muito menor e depois chegas à península ibérica, onde tens um representante espanhol para dividir o orçamento pela península ibérica e mesmo as marcas que têm um representante em Portugal, porque percebem que não podes trabalhar Portugal e Espanha da mesma forma, entra aí o fator da população, nós somos muito poucos. Depois tens o estigma da violência, há muitas, muitas, muitas marcas que não apostam no CS:GO por causa disso, tens o estigma da violência que os Esports têm, tens muitos fatores. Está a aumentar mas o problema é que as tuas receitas aumentam mas o teu prejuízo também aumenta porque, digamos, eu tenho 100 euros de uma marca e eu vou pegar nesses 100 euros e secalhar vou investir de volta 150 no produto que estou a desenvolver porque eu vou precisar de mais malta para as redes sociais, vou precisar de mais designe e regra geral até sai dinheiro do que o que vem. O que acontece ao final do ano, mesmo as grandes empresas internacionais, perdem dinheiro. A ESL perde dinheiro ao

final do ano, a Blast perde milhões ao final do ano, os Astralis, que foram durante muito tempo a melhor equipa do mundo, perdem milhões ao final do ano. Está toda a gente a trabalhar aqui porque está com umam grande expectativa de que, daqui a uns anos, isto valha muito dinheiro, dinheiro esse dos direitos de imagem e de transmissão e é esse dinheiro que vai fazer este mercado ser um mercado sustentável, até lá este mercado não é sustentável.

Entrevistador: Agora como última pergunta. Achas que o nosso mercado não ser como o desses países está relacionado com a cultura portuguesa onde os esports ainda não estão enraizados ou com a mentalidade dos intervenientes dos esports que tomam decisões que não são suportáveis a médio/longo prazo para o crescimento e estabilização dos esports nacionais?

E9: Deste o exemplo de Espanha, há 5 anos Espanha não era muito maior do que nós. Se olharmos para 2015-2014 Espanha não era, nem de perto nem de longe, melhor do que nós. Não tinham melhores eventos, não tinham melhores organizações nem tinham sequer melhores jogadores, não tinham absolutamente nada. Aquilo, de um momento para o outro, rebentou. Tiveste a LVP a ser comprada por 22 milhões se não me engano, isso em Portugal é completamente irreal. Tiveste grandes centros de mídia, tiveste grandes empresas em Espanha como é o caso da Vodafone e da Orange, tiveste um investimento brutal. Neste momento estamos atrás de Espanha em quase todos os aspetos, quer a nível de organizações porque as deles são muito mais fortes, quer a nível de organizações de eventos, apesar de achar que aqui damos uma boa luta mas estamos atrás porque não conseguimos competir. Falando nos casos das ligas, olhando para a LVP ou para a ESL Espanha o orçamento deles é muito maior do que os nossos, por isso não conseguimos competir nem a nível de prémios, nem em qualidade de produção porque isso também tem custos agregados. Mesmo a falar de jogadores, lá há uma quantidade tão grande de jogadores profissionais, e quando digo profissionais é mesmo profissionais, que vivem só e a tempo inteiro disto, e isto já vem de 3 ou 4 anos atrás, cá em Portugal tens os Offset que têm o quê? 2 anos de serem profissionais? E de resto não tens mais ninguém. Tens os eXploit que são semi profissionais, tens os Giants que não contam porque são uma organização espanhola e tens os sAw, mas esses não contam que são um caso diferente, esses são profissionais mas não estão propriamente numa organização a receber um salário, aquilo é mais um projeto deles próprios, que se saiba algo temporário. Olhando assim para as organizações a única que tem sucesso são os Offset, é normal que a qualidade dos jogadores e de jogo seja mais fraca porque lá tens jogadores que trabalham muito mais, claro que há exceções mas é normal que a generalidade dos jogadores espanhóis sejam melhores. Depois é normal que com mais dinheiro as equipas comecem a formar academias, onde treinam os jovens

desde início e esta distância que nós temos vai tender a aumentar porque eles têm mais jogadores, mais staff, mais tudo que isso vai permitir captar ainda mais investimento porque eles também investem em capitais. Nós tivemos vários erros aqui cometido, já houve verdadeiras catástrofes. Estou-me a lembrar de um evento em 2012 que trouxe grandes equipas internacionais, trouxe cá os NAVI, trouxe Fnatic, equipas muito grandes de 1.6 que não pagaram os prémios. Posso dizer que, ainda hoje, os NAVI olham para o nome de Portugal com muita má reputação. Mas tiveste várias coisas que correram mal, tiveste várias organizações que foram, de certa forma, fraudulentas, que não pagaram aos jogadores, que não contribuíram em nada para os Esports em Portugal. Eu acho que a razão principal é mesmo o capital, não é a cultura porque em Espanha não se vivia, à 5 ou 6 anos atrás, mais os Esports do que cá em Portugal, a Espanha não é uma Coreia onde já existem Esports a passar na televisão à quase 20 anos.

Apêndice EE - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 10 na Ronda 1

Entrevistador: Autorizas-me a gravar esta entrevista?

E10: Sim, Eduardo, sim, sem problema nenhum, força.

Entrevistador: A primeira pergunta tem haver se achas que os esports devem ser considerados um desporto?

E10: Boa questão, aliás, a eterna questão. Sim, de certo modo sim. Eu acho que vivemos, cada vez mais, num mundo mais digital, ou seja, para além de, obviamente que existe essa questão se o desporto normal, tenha ou não atividade física, poderá ser considerado um desporto. Fala-se, por exemplo, o caso que normalmente as pessoas dão é o caso do xadrez. O xadrez é um desporto, não envolve atividade física e o que é certo é que os Esports não fogem muito aquilo que o xadrez é na sua essência. O xadrez é um jogo muito pensativo, de questões táticas, de puxar muito pela cabeça e os Esports também são muito por aí, ou seja, não é só pegar num rato, num teclado e num monitor e jogar 5 para 5, 1 para 1, não, existem ali muitas questões a serem pensadas e jogadas ao mesmo tempo num espaço de segundos, portanto, na minha opinião um desporto não tem de englobar a parte física, portanto, claramente que qualquer pessoa que passe 7 ou 8 horas em frente ao computador a treinar para ser o melhor, ou individualmente ou com a sua equipa, merece ser considerado obviamente um desportista porque tem um treino que, tal como outro atleta qualquer, seja ele num futebol, seja ele num xadrez, seja ele no badminton, seja ele onde ele quiser. Sim, na minha opinião varia sentido englobar-se os Esports também como um desporto.

Entrevistador: Sobre a falta de esforço físico já falaste, achas que a suposta transmissão de violência, em certos esports, são um entrave à classificação dos desportos eletrónicos como um desporto?

E10: Sim, eu percebo a relação mas não vamos dizer que é geral, não vamos dizer que é assim para tudo. Vamos pegar também um pouco na indústria do cinema. O cinema, obviamente, tem uma questão também de filmes de violência, filmes reais onde abordam temas reais e não é por isso que as pessoas, ou a maioria das pessoas, vão para a rua fazer aquilo que se faz nos filmes. É obvio que existem pessoas que passam para a realidade aquilo que vêm na televisão, há casos disso, é um abuso, mas tal como acontece nos jogos, eu não vejo porque se eu jogo Counter-Strike ou Fortnite, por exemplo, o Fortnite tem uma componente de construção, não é por eu jogar Fortnite que eu vou passar os próximos meses a construir coisas. Portanto, é uma questão de mentalidade. Percebo, obviamente que existe essa questão mas eu não consigo perceber a

diferença entre um filme, um livro ou algo violento onde isso não possa, também ao mesmo tempo, influenciar uma pessoa para tal, ou seja, se uma pessoa vê um filme e desata a ir para a rua aos tiros, infelizmente, também existe o mesmo nos jogos. Se se diz mal dos jogos, nesse sentido, porquê que não se diz mal dos filmes em si? Percebes? Poderá haver esse entrave mas no futuro, a longo prazo digamos assim, é uma questão de mentalidades. Eu espero que isso, lentamente, com os jogos que também aparecendo as pessoas comecem a pensar “ok, há casos e casos”.

Entrevistador: Segundo a empresa Newzoo, o mobile gaming será o maior mercado de gaming, ultrapassando o mercado de videojogos para consolas e computadores. Será que vamos ver os principais videojogos, como o LOL, CS:GO e o Fortnite, ganharem versões mobile ou será que as empresas, como a Riot, Valve e Blizzard, vão apostar em novos jogos para mobile gaming?

E10: Eu penso que a Valve tem agora um autochess para mobile, a Riot vai lançar também o autochess deles e a própria versão do LOL para mobile, a Blizzard tem, se não me engano, o Heartstone e uma versão do Diablo também para mobile. Eu penso que é inevitável, agora, perguntas-me se, eventualmente, o mobile gaming poderá ou não passar a questão do desktop ou do PC? Não. Eu acredito que o mobile será um grande mercado e que irá ajudar imenso a que, não só as principais empresas mas também outras a entrar no mercado, não só no mercado gaming como também nos Esports, mas não acho que irá passar a parte do PC/consola. É um mercado muito específico, ainda relativamente limitado, é obvio que o mercado dos smartphones está a crescer de ano para ano, dá mais possibilidades, mas não é bem a mesma coisa e eu acho que as pessoas irão preferir, daqui a 5 anos, continuarem a jogar numa consola ou continuarem a jogar num PC, mas que será grande ou que será maior com a entrada de grande Players como é o caso da Riot, sim, será.

Entrevistador: Não sei se já tiveste oportunidade de ir a um evento internacional de uma competição mobile mas achas que competições mobile vão conseguir atingir o patamar, ou mesmo sobrepor, a competições já estabelecidas como o The Internacional no Dota 2, os Worlds no LOL e os Majors no CS:GO?

E10: Por acaso já tive a oportunidade de estar presente num evento que tinha uma competição de mobile, já não me recordo do jogo mas era qualquer coisa acabada em “Boom” e nessa altura o prize-money, por si só, já era bastante aliciante, se não me engano era 250 mil dólares, portanto, é um valor já relativamente interessante, mas era uma competição completamente secundária. Se não me engano até foi colocado numa time-slot, num espaço temporal que acho

que foi num domingo de manhã ou num sábado de manhã, quando nada ainda estava a acontecer, portanto, não acho que para já se consiga sobrepor a eventos com o The Internacional, que é um dos maiores eventos de Esports em todo o mundo, pelo menos a nível de prize-money. Que se consiga sobrepor a umas finais de LOL ou um Major de CS:GO? Acho que ainda é muito cedo, no entanto temos pessoas a verem isso online, vou o exemplo do Free Fire, que é um jogo bastante popular no Brasil, com números incríveis a nível de streaming mas são nichos. Brasil e China, principalmente, têm um nicho de mobile gaming mas será mesmo muito complicado se for para ir para esse tipo de eventos, que são eventos mundialmente conhecidos e têm uma legião enorme de fãs e de espectadores e jogadores, será complicado. Agora que terão o seu espaço e que claramente que irão contribuir para o aumento dos números nos Esports ou no gaming? Claro que sim.

Entrevistador: A terceira pergunta tem haver com as transmissões televisivas. Já existe transmissão televisiva de certas competições de esports, como o canal ABC transmitiu a final da Fase 1 da Overwatch League e o Canal 11 que transmitiu a Supertaça da FPF eSports. Será que a transmissão de desportos eletrónicos em canais televisivos trará vantagens para o crescimento dos esports?

E10: Boa pergunta. É sempre aquela eterna questão de: merecem os Esports estar na televisão? Eu costumo dizer, por esta altura, que os Esports não precisam da televisão, a televisão precisam dos Esports. Como te disse há pouco, vivemos num mundo cada vez mais digital. Agora, com esta questão que existe atualmente da pandemia do corona vírus, mais pessoas estão ligadas à televisão para saber as últimas informações, mas fora isso eu dou o exemplo do meu caso, e do caso dos meus amigos, sem ser o futebol, eu não vejo televisão, de todo e como eu, eu tenho já 32, a malta mais jovem cada vez menos liga à televisão, tudo no online. Olhando só mesmo para o nosso país, eu não vejo para já vantagem em ter um torneio de Esports na televisão, seja no Canal 11, seja na RTP, ainda para mais a RTP a RTP Arena, mais recentemente a SIC anunciou que iria ter um canal de Esports. Se iria ajudar que algumas mentalidades fossem mudadas? Sim, eventualmente mas eu penso que ao final do dia as televisões vão pensar: será que vale a pena ter isto ligado ou fazer isto por mil ou duas mil pessoas a ver? Secalhar não, quando no online estão o dobro ou o triplo de pessoas a ver. Num futuro, se as televisões quiserem realmente entrar nos Esports e perceber como eles funcionam, poderão criar espaços para as os Esports possam aparecer mais na televisão com programas, rubricas ou simples notícias.

Entrevistador: Em Portugal existem dois projetos federativos, a FEPODELE, a FPDE e uma federação, a FPF eSports. Os esports têm tido um enorme crescimento dos últimos anos, a existência de uma entidade reguladora é fundamental nos esports? Quais são os principais benefícios, para as scenes e para o futuro de todos os intervenientes dos esports em Portugal, com a implementação de uma federação nacional de desportos eletrónicos?

E10: Se é necessário haver um entidade reguladora? Sim e não. Eu gostava que em certas alturas, como nos casos dos torneios e sobre certas decisões que são feitas erradamente, ao contrário do que as outras pessoas pensam. Gostava que houvesse uma entidade que dissesse “não, não meus amigos, isto deve ser feito assim, vocês devem seguir estas normas porque é assim que se faz” mas isto são situações mesmo muito específicas. Ao mesmo tempo não gostava porque o bom dos Esports, pelo menos em Portugal, é que cada um tem a liberdade para fazer o que quer, por um lado é bom, por um lado é mau, porque se eu quiser fazer uma competição não tenho necessariamente de seguir aquelas diretrizes de quem pensa que manda. Não acho que neste momento Portugal consiga beneficiar de 1, pelo menos 1, projeto federativo, ainda é muito cedo. Olhando para o panorama nacional, esses projetos federativos têm feito pouco, têm regulado pouco. No caso da FPF eSports, é um caso à parte, lá está, o caso de fazerem parte da FPF é uma ajuda imensa mas acredito que a FPF eSports não se queira meter regulamentar torneios de CS:GO ou de LOL e afins. O que eu normalmente tenho dito é que o problema destes projetos federativos é que as suas ações não são visíveis, por muito trabalho que possa haver, mau ou bom, esse trabalho é feito no background e a maioria das pessoas que estão dentro dos Esports não sabem minimamente o que estes projetos fazem. Não prevejo que, nesta altura ou nos próximos anos, haverá ou tende para haver uma entidade que seja regulamentadora, ou uma entidade que tenha mão em equipas, competições, jogadores, é muito complicado por esta altura.

Entrevistador: Já temos mais eventos de esports em Portugal e já vemos a entrada de grandes marcas para apoiar esses mesmo eventos e organizações ligadas aos esports nacionais. O que falta para conseguirmos estar ao mesmo nível que os países como a Dinamarca, Suécia e mesmo a Espanha, apresentam nos desportos eletrónicos?

E10: Eu tenho, praticamente, 150 eventos a nível mundial, ando nesta indústria há 18 anos e costumo dizer que Portugal tem tudo e não tem nada. Portugal tem um dos melhores públicos do mundo, nós provamos isso com a primeira edição da Moche XL Esports e com a Blast Pro Series, o nome de Portugal em si deu que falar com estes eventos. Eu acho que o que nos falta

de momento é a vinda de mais eventos, porque com a vinda de mais eventos vais conseguir encher mais pavilhões e o interesse das marcas em estar presentes vai ser maior. No imediato acho que faltam mais eventos de renome em Portugal. A médio/longo prazo falta-nos não só verdade mas também falta trabalho em conjunto. Eu acho que hoje em dia é muito... cada um a puxar para o seu lado, tudo a tentar tramar os projetos dos outros, e vemos isso no caso das federações, mas há muita divisão. É preciso que acabem com esta guerrilha e se juntarem porque, com os contactos de uns, o know-how de outros, as parcerias de uns com as marcas dos outros para fazer aquilo que eu precisamente disse. Nós fizemos a XL (Moche XL Esports), ajudamos a Blast, saiu tudo lindamente, é provado que sabemos fazer e estar presentes em eventos de calibre mundial. Enquanto não trabalharmos todos juntos vai ser muito complicado, é preciso essa junção para apresentar às marcas projetos de valor, porque é isso que as marcas também precisam, precisam de segurança e saber que aquilo que estão a apostar é, eventualmente, uma boa aposta, não é dinheiro deitado ao lixo.

Entrevistador: A última pergunta está relacionado com o que acabaste de falar. Achas que a razão de não termos um mercado como os países que já foram mencionados está relacionado com a cultura portuguesa que ainda não tem os esports enraizados ou com a mentalidade dos intervenientes dos esports que tomam decisões que não são suportáveis a médio/longo prazo para o crescimento e estabilização dos esports nacionais?

E10: Não só e essa última frase que tu basicamente dizes tudo. Primeiro vamos jogar pelos próprios jogadores. É normal que as pessoas digam que os jogadores querem ser profissionais mas eles próprios não são profissionais, que querem que as equipas sejam o mais profissionais possíveis, e têm todo o direito de pensar assim, mas quando as competições pedem para os jogadores serem mais profissionais e ajudarem as competições ou as suas próprias equipas, eles não querem ou não fazem e, lá está, isto é uma moeda, são 2 lados, tu não podes pedir uma coisa e pedir a outra. E depois passa também por aquilo que tu disseste. Há um investimento muito curto, muito a pequeno prazo, os jogadores não querem ter a mentalidade de se comprometer com alguém ou com algo durante muito tempo e fazem o mínimo. O que me dá muito a entender é que os jogadores não conseguem pensar no simples facto de que: hoje eu tenho 21, 22 anos, o que quer que seja, e eu estou a receber 800 ou 900 euros para jogar, ou secalhar mais, tal como outros desportos, isto tem um prazo de vida, o que é que eu vou estar a fazer daqui a 10 anos? E muitos não sabem responder a isto. O facto de eles não saberem responder a isto quer dizer que eles não se interessam por um futuro próximo, que o facto de quererem ser profissionais já implica que percam tempo com si mesmo, percam tempo com a sua

organização, percam tempo a construir uma marca, percam tempo a construir uma ideia de que são mesmo profissionais na sua área. O nível de profissionalização passa muito pelo dinheiro mas é muito um dinheiro a curto prazo, prazo de 2,3,4 ou 5 meses no máximo. Tu não consegues prever o que vai acontecer com uma equipa que pague um bom salário, e um bom salário é 1000 euros, daqui a 6 meses... e é errado. Devia ser: eu tenho um salário de 1000 euros, é bom, é muito bom comparados com outros empregos em Portugal, eu sou profissional disto, eu faço disto a minha vida, tenho de treinar mas ao mesmo tempo tenho de promover a minha organização, promover o meu jogo, promover-me a mim, promover as minhas competições e isto não existe. Não existindo, 6 meses depois ou passas a receber menos, ou ninguém te conhece, e é triste porque os jogadores fazem isto, as orgs vão tentando fazer o seu melhor, é possível fazer mais mas fazem aquilo que podem, as competições fazem aquilo que podem e estamos aqui num círculo em que todos precisam de todos e ninguém dá o que devia dar, portanto, o nível de profissionalização é muito lento mas é melhor do que estávamos à 5 ou 10 anos atrás.

Apêndice FF - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 1 na Ronda 2

Entrevistador: Permites-me gravar esta conversa?

E1: Podes gravar, sim senhor.

Entrevistador: Na primeira entrevista que te fiz, a primeira pergunta era se achas que os Esports deveriam ser considerados um desporto e se a falta de esforço físico e a suposta transmissão de violência, em certos Esports, poderiam ser um entrave a essa classificação. Tu disseste que sim, que os Esports deveriam ser considerados um desporto e que a falta de esforço físico não deveria ser um entrave. Também comparaste os Esports ao desporto automobilístico e não comentaste a questão da violência mas eu também te vou dar umas opiniões sobre esse tema e tu dizes o que achas dessas opiniões. Houve quem dissesse que deveríamos olhar para os Esports por modalidades e não no geral, que algumas modalidades deveriam ser consideradas um desporto mas que outras, como é o caso dos simuladores da realidade onde existem tiros em pessoas e sangue a sair dessas pessoas, não deveriam ser considerados um desporto. Houve também quem comparasse a violência transmitida nos Esports com a violência transmitida nas séries e nos filmes. O que achas destas opiniões?

E1: Eu não acho que deveria haver alguns Esports a serem considerados desportos e outros não, não é por uns simularem o desporto que são mais desporto do que os que não simulam desporto e que criam uma realidade diferente. Eu acho que a competência que torna os Esports numa modalidade desportiva é completamente separada daquilo que é aquilo que o jogo representa em si. O que os torna como desporto, e está na palavra “Esports”, ou seja, desporto eletrónico, é o facto de haver competição, o facto de haver os melhores a jogar contra os melhores na luta por um primeiro lugar ou um vencimento por trabalharem por uma equipa pela qual treinam durante a semana, que têm treinadores que melhoram o seu desempenho, portanto, as características que o tornam um desporto não são as do jogo em si mas sim as de todo o ecossistema que o rodeia e como é que ele é realizado e transmitido, porque tem todo os paralelismos do desporto tradicional. Creio que essa parte fica respondida. Nós na ficção, no cinema e nas séries temos contacto com violência e a normalizamos e achamos que faz parte da história que está a ser contada, eu não creio que é por um jogo ser mais ou menos violento que ele deva ser filtrado e que deixe de ser considerado uma competição. O objetivo de um jogo ser eliminar uma equipa de x elementos e tu estares a jogar nessa equipa de x elementos não faz com que as pessoas se tornem necessariamente violentas, pura e simplesmente, tu estás a jogar um jogo em que as premissas são essas e a estratégia é aquela. Obviamente que isto tem idades,

não vamos por um miúdo de 8 anos a jogar CS e a ver jorros de sangue a voar da cabeça, mas com a idade certa e uma pessoa com idade para jogar o jogo, e por isso acho que o CS em alguns países será para maiores de 16 anos e na maior parte dos países para maiores de 18, se têm maturidade para ver o Rambo a disparar e a matar um exército inteiro e não ir replicar essa realidade na vida deles também terão maturidade para jogar um videojogo que tem representações de violência e a consigam interpretar como tal. Não creio que a violência seja um entrave, do meu ponto de vista, apesar de achar que a sociedade o percebe assim e, por isso, como é muito comum em todas as evoluções sociais, julga aquilo que desconhece porque se conhecessem melhor o jogo e tentassem perceber um bocadinho melhor cada um desses jogos percebia que aquilo não é propriamente um incentivo à violência mas apenas mecânicas que descrevem a estratégia que o jogo implica.

Entrevistador: Muito bem. A segunda questão tinha haver com o mobile gaming. A tua opinião era possível haver versões mobile dos Esports que já existem mas não acreditavas que essas versões mobile superassem as versões para as plataformas originais desse jogo. Na questão das competições, disseste que se fosse uma competição de um jogo de raiz para o mobile que acreditavas que atingisse os patamares de um Major ou de um Worlds. Houve muitas pessoas que não achavam que as competições de mobile conseguissem atingir o patamar das competições já referidas. Mesmo que essas competições atingissem valores próximos do prizepool, não era só o dinheiro que fazia uma competição, era toda uma estrutura por trás. Disseram também que se mesmo os Esports das consolas têm dificuldade em competir com as competições dos Esports de PC e que num futuro próximo não estão a ver as competições de mobile a atingirem esse patamar. O que é tu achas destas opiniões?

E1: Concordo com a parte de que a curto prazo é difícil no entanto acho que as plataformas estão cada vez mais a fundir-se. Neste momento tens telemóveis que conseguem correr tudo que o que um PC corre. No futuro, podemos chegar a um ponto, não sei se será com o 5G nos próximos anos ou se terá que ser já numa forma 6G, em que o computador, em si, deixa de ser propriamente uma coisa porque o nosso portátil, que secalhar já não vai ser um portátil, vai ser um telemóvel um bocadinho maior que se dobra e que está no bolso ao qual tu ligas um periférico de teclado e de rato e aí já corres perfeitamente como corrias no PC. Portanto, essa fusão entre os dispositivos vai acabar por acontecer e vai ter consequências no futuro do universo dos videojogos. Reforço aquilo que eu disse, que uma versão para mobile mais pobre para chegar a mais público nunca terá a apetência competitiva dos originais porque é, digamos, um porte e um primo pobre mas, reforço também mais uma vez, se um jogo tiver complexidade

suficiente, principalmente estratégica e que seja feito de raiz para ser corrido numa ferramenta mobile pode perfeitamente ganhar um nível de competitividade e visibilidade ao nível dos outros. Se o jogo em si é tão complexo? Secalhar não, assim como o ping pong é menos complexo do que, eventualmente, um jogo de xadrez, é muito mais técnico mas muito menos estratégico. Eu acho que o potencial para um jogo mobile, e eu acho que na altura já tinha dado exemplos de Clash Royale e Brawl Stars que são jogos que têm bastante público e muitas pessoas a verem as transmissões das competições internacionais, é viável só que é um caminho paralelo daqueles que são os Esports tradicionais, que são aqueles que vão sempre ser os do PC mesmo comparativamente às consolas. Um dos Esports em maior ascensão, também por causa de todo o mecanismo do futebol que tem às costas, que é o FIFA tem a dificuldade e não saber como é que gere a coisa. Primeiro porque sai um jogo novo todos os anos, depois porque não se decidem se querem que o campeonato do mundo seja em Playstation ou em Xbox, e mesmo a versão do PC nem sequer entra nessas contas, portanto, o mobile sofre um bocadinho desse problema. É uma plataforma que como não vem da génese dos Esports, e também estamos a falar de uma indústria muito jovem, tem 20 anos, ainda não tem os mecanismos todos para funcionar da mesma maneira, mas acho que em 5 anos concordo que é difícil mas em 10 anos nós não fazemos a mínima ideia se os dispositivos não vão ser todos o mesmo e se nós vamos ter todos a mesma Cloud e não interessa o dispositivo em que estamos, estamos a correr exatamente os mesmos jogos. Portanto, eventualmente, isso pode-se tornar uma não-pergunta em 10 anos.

Entrevistador: A terceira pergunta tinha haver com as transmissões televisivas. Tu aqui disseste que uma das grandes vantagens dos Esports estar nas televisões era a capacidade que as televisões tinha para criar narrativas e storylines que fossem interessantes para o público, e que os Esports já fazem isso mas que as televisões estão muito mais habituadas a fazê-lo nos desportos tradicionais, e traziam mais profissionalismo. Disseste também que a televisão podia fazer com as competições trabalhassem mais a imagem dos jogadores e das organizações. Houve pessoas que disseram que as televisões ganhavam muito mais com os Esports do que os Esports com a televisão porque a televisão precisa de números e tem vindo a perder audiências, audiências que muitas são as mesmas dos Esports. Disseram também que uma vantagem em ter os Esports na televisão era esta desmistificar os Esports para as pessoas que não conhecem, que acham que isto é só uns joguinhos de computador, e também das marcas, que as marcar ao verem os Esports na televisão olham para este mercado como um mercado mais credível. Houve quem dissesse que a televisão não precisava dos Esports porque a televisão cria conteúdo todos

os dias, desde reality shows, programas de tatuagem a concursos de culinária, e qualquer conteúdo que eles transmitissem ia ter sucesso. Uma opinião que também foi referida é que os Esports iriam precisar muitos das televisões, secalhar em Portugal isso ia ser mais difícil do que lá fora, por causa dos direitos de imagem e de transmissão que nos desportos tradicionais são das principais fontes de rendimentos dos clubes. O que achas destas opiniões?

E1: Discordo que os Esports não precisam da televisão, acho que a parte de contar narrativas, os Esports ainda têm muito pouco a noção de como se faz e a televisão tem muita noção de como se faz e, portanto têm bastante a aprender com isso, embora o consigam fazer indo contratar pessoas da televisão sem precisar da televisão mas dentro dos grupos de mídia tradicionais já existe essa cultura. É mais fácil pegar num produto de Esports e por dentro de um grupo de mídia tradicional e dizer “como é que trabalhamos estas histórias e estas pessoas de forma a que elas fiquem mais apetecíveis?”. A experiência da televisão é necessária no mercado dos Esports, não o meio em si a televisão, porque como eu disse há bocado do telemóvel se fundir com o computador, estamos a falar da mesma história para a televisão. A televisão, enquanto meio, acaba por ser só um ecrã onde eu vejo a mesma coisa onde vejo nos outros sítios, a máquina televisiva e a maneira de contar histórias é que é necessária nos Esports. Sim, concordo também que a televisão precisa do público dos Esports como pão para a boca e não concordo que o público dos Esports e o público dos reality shows seja exatamente o mesmo, acho que são um bocadinho diferentes. Eu acho que o público dos Esports é o público do desporto competitivo, é o público do desporto que, eventualmente, ainda gosta de futebol, porque nós somos e vamos sempre ser um país de futebol, mas já liga menos ao futsal do que liga ao CS competitivo. Esse público do desporto, nem todos vê os reality shows de fazer bolos e das maquilhadoras. Acho que a televisão precisa muito dos Esports porque é um público que se não fosse o futebol secalhar já não tinha, secalhar quando passa na RTP quando a RTP passa a seleção ou a Liga dos Campeões, e agora já nem uma nem outra passa e por isso é que a RTP criou o projeto RTP Arena, para ter contacto com o público porque a missão da RTP é servir todos os públicos do país e havia um público que era os jovens que jogam videojogos, e videojogos competitivos em particular, que não estava a servir. Portanto sim, a televisão precisa muito do público dos Esports senão daqui a 10 anos, 20 anos esse público cresceu e já não tem contacto com a marca RTP e já não quer saber. Os direitos de imagem é um tema bastante interessante e sim, no desporto tradicional o rendimento dos direitos de imagem, como se segures o futebol sabes bem, os contratos de direitos de imagem que os 3 grandes assinaram com a Altice um e com a NOS, os outros 2, são multimilionários, e isso move o desporto

tradicional e nos Esports ainda não é bem assim. O problema dos Esports é que têm um dilema um bocado maior, por exemplo, eu em Portugal compro os direitos de imagem da Liga Nos e transmito em Portugal e essa liga transmite no meu canal e mais ninguém pode transmitir, certo? Eu se tiver fora de Portugal e quiser ver a Liga NOS ou o país onde eu vivo comprou os direitos ou eu para estar a ver aquela transmissão estou a incorrer numa ilegalidade porque estou a recorrer a uma streams falsa. Nos Esports, e no caso do Twitch em particular, não existe uma ferramenta demasiado importante que é o Geo-blocking, que significa que só as pessoas do país X podem ver o meu conteúdo. Na Twitch, eu, enquanto RTP Arena, se comprar os direitos para transmitir um Major, estou a transmitir um Major para o mundo inteiro, mas estou a competir com a transmissão na língua inglesa, a transmissão russa, a transmissão brasileira, todas as transmissões são concorrentes à minha, não interessa onde eu estou, tenho acesso a tudo. Isso é a base da internet, e é muito bom para a evolução, mas o valor dos direitos de transmissão de algo baixa bastante porque se eu tiver a comprar os direitos de uma coisa onde eu sei que o meu público, Portugal, só pode ver aquela o valor é um, se eu souber que o meu público, sem pagar nada, liga na Twitch e vê a streams da ESL em inglês como sempre teve, o valor da coisa baixa um pouco. O valor dos direitos de imagem são um bocado uma vítima da internet onde existe o acesso a tudo sem pagar nada. Se eu consigo ver sem pagar, qual é o valor daquele investimento? Reduz-se bastante e por isso é que o mercado dos desportos eletrónicos assenta muito mais do que o desporto tradicional em sponsorship, em product placement, em patrocínios de marca mais do que nos direitos de imagem, embora sim, esses direitos de imagem têm tendência a crescer, e tem sido a fatia dos Esports que tem crescido mais nos últimos anos, porque já há mais grupos de mídia tradicionais a entrar no mercado. Agora falava-se que a SIC ia entrar no mercado dos Esports. É obvio que eu enquanto RTP sei que se eles virem um produto meu que tem valor e que querem contratar esse produto, provavelmente o preço desse produto vai subir e se o preço subir vai fazer com que quem organiza esse produto vá ter mais rendimentos disso e, eventualmente, vai conseguir distribuir mais dividendos para as equipas que entram nesses eventos. Por isso a tendência desses direitos de imagem é vir para cima mas até certo ponto porque eu não consigo rentabilizá-los ao máximo porque é um mercado aberto e estou a competir com o mundo inteiro a partir do momento em que estou live.

Entrevistador: A quarta questão era sobre as federações, em Portugal projetos federativos. Tu deste a opinião de que cada Esports, cada modalidade, deveria ter a sua federação. Comparando com o futebol e com a FIFA e a FPF, a FIFA seria o developer do videojogo e haver uma

federação nacional desse Esports para fiscalizar se as regras impostas pelo developer estavam a ser cumpridas.

E1: Exato, cada Esport ser um desporto e não todos os Esports serem um desporto por si.

Entrevistador: Exatamente. Também deste a opinião que um dos principais benefícios que isso poderia trazer para a comunidade era trabalharem em conjunto com as organizações, jogadores e organizadores de eventos para evitar certas situações que ocorrem hoje em dia. Houve quem desse a opinião que era impossível a federação legislar o que quer que fosse porque o videogame é propriedade intelectual da empresa que o desenvolveu, ou seja, essa empresa é que manda no jogo e mais ninguém. Outra opinião é que as federações poderiam ser benéficas porque vê-se muito no desporto tradicional estas federações a distribuírem verbas pelos clubes e, às vezes, são essas verbas que permitem que um clube se mantenha no ativo. Há também quem diga que as federações não vão trazer nada de importante, que os Esports já cresceram e têm casos de sucesso sem que fosse preciso a existência de uma federação. O que é que tu achas destas opiniões?

E1: Eu acho que o trabalho feito por algumas organizações tem sido fenomenal por razões diferentes e distintas daquilo que seria o trabalho federativo, ou seja, eu acho que o trabalho de uma federação seria o de consultar toda a gente e tentar que o mercado fosse regulado da melhor maneira possível e com um pré-acordo de todos os clubes que entrem nessa mesma federação para que as coisas tenham regras, para que o mercado não seja completamente selvagem, para que uma equipa não chegue e rasgue contratos e diga “agora este jogador é meu, e depois se vocês quiserem vão a tribunal, porque esse contrato nem sequer tem validade absolutamente nenhuma porque só estão a dar uma camisola ao rapaz” e também salvaguardar os rapazes que chegam e vão assinar contratos a troco de uma camisola. Eu acho que o trabalho que tem vindo a ser desenvolvido pelas organizações é essencial mas não dispensa aquilo que uma federação poderia vir a fazer dentro de cada um dos desportos.

Entrevistador: Uma opinião que me esqueci de referir. Houve também quem tivesse a opinião que havia pessoas nesses projetos federativos que não tinham experiência na área e que essas pessoas deveriam começar por demonstrar o trabalho e só depois é que vinha esse rótulo de federação. O que achas desta opinião?

E1: Acho que os dois projetos federativos que temos estão ambos a mexer-se de maneiras diferentes e a tentarem ambos fazer coisas e tanto um como outro têm algumas pessoas que já têm uma experiência no mercado dos Esports. Uma mais focada em trabalhar com o sistema

nacional de educação, a fazer trabalho junto das escolas e organizar competições casuais e amadoras e têm no feito. Outra com o contacto com outras federações também o tem feito. Eu acho que é muito difícil, dependendo dos meios e sem pisar calos dos agentes atuais do mercado, de mostrar trabalho ao ponto de alguém dizer “estes tipos é que têm de ser a federação porque mostraram que estão a fazer coisas” não, eles têm é de mostrar um projeto que tenha validade e que essa validade seja reconhecida pelos principais agentes do mercado e depois a denominação e o selo de federação que tem que ser dado pelo IPDJ virá eventualmente mas isso é tudo um processo que demora anos. Vamos ver no que isso dá. Acho que é uma peça relativamente importante do mercado mas não é, de todo, a mais importante. Eventualmente o mercado vai falar e, eventualmente, uma das duas vai ficar ou nenhuma das duas e vem outra coisa diferente.

Entrevistador: Como quinta pergunta havia a comparação de Portugal com outros países, porquê que eles estão mais desenvolvidos do que nós e se parte dessa culpa é por ainda não conseguirmos ter os Esports enraizados na nossa cultura e se havia agentes de mercado nocivos e que, por essa razão, o mercado não conseguia crescer. Tu falaste numa questão que quase todos falaram que é a questão do sponsorship, que em Portugal é muito inferior em relação a outros países quer por uma questão de população, quer por uma questão de haver marcas com sede ibérica em Espanha e que por causa disso o dinheiro fica em Espanha e não chega a Portugal...

E1: Porque o mercado português também tem menos relevância do que o espanhol no final de contas em termos de investimento.

Entrevistador: Exatamente. Também falaste que players nocivos iria existir sempre independentemente do mercado e depois o mercado se iria encarregar de decidir se eles continuavam a fazer parte dele ou não. Uma das opiniões que deram é que Espanha consegue ir buscar views à América Latina porque é um país mais desenvolvido nos Esports do que os países da América Latina e que nós poderíamos fazer o mesmo com o Brasil mas que, neste momento, eles estavam mais desenvolvidos que nós em termos. Também deram a opinião que havia marcas que não apostavam nos Esports por causa do estigma da violência. Falaram muito no profissionalismo, falta muito profissionalismo e que um dos pontos fulcrais seria trazer mais eventos para Portugal porque nós temos um dos melhores públicos do mundo, temos grandes organizadores de eventos e que se conseguíssemos conciliar estes dois com eventos de renome

mais vezes por ano as marcas poderiam ser mais aliciadas a entrar neste mercado. O que achas destas afirmações?

E1: Concordo em parte e discordo em parte, ou seja, eu acho o nosso público fervoroso é uma grande vantagem que nós temos, e sem dúvida que vão continuar a trazer mais eventos porque sabem que o nosso público é doente, no melhor sentido possível da palavra, e isso fará evoluir o mercado das organizadoras de eventos. No entanto, se olhares para o mercado da música como paralelo, sim, há muitas mais marcas interessadas em investir nos festivais de música porque é um ecossistema gigante e o público adere massivamente mas isso não fez necessariamente que a música portuguesa se desenvolvesse mais por isso. Obviamente que tem mais montra e tocam de manhazinha mas não tens nos grandes festivais ou raros são os casos em que os grandes festivais de música em Portugal tem como headliner um cantar português. Portanto, sim, é bom trazer grandes eventos de fora e o público ir assistir mas isso não é necessariamente sinónimo de os Esports ficarem mais fortes com isso, sim, é sinónimo que o mercado português pode ficar mais apelativo por causa disso, agora as equipas ficarem mais fortes por causa disso? Já é mais discutível. Agora a questão do investimento é o que é, o mercado português tem o poder de compra que tem e gasta o que gasta, faz com que as marcas com pouco consigam vender aquilo que precisam e, se assim é, não vão de repente passar a investir muito mais mas isso é transversal a todos os mercados e não só aos Esports. Sim, concordo a 100% que é preciso pessoal profissionais e a fazer isto a full-time e com imenso talento e dedicação para fazer com que isto cresça porque quantas mais pessoas profissionais no mercado, mais o mercado vai trabalhar e mais alegrias nos há de trazer no futuro.

Apêndice GG - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 2 na Ronda 2

Entrevistador: Autoriza-me a gravar esta entrevista?

E2: Autorizo, sim.

Entrevistador: (Áudio cortado)... que concordavam que os Esports deveriam ser considerados um desporto, que a falta de esforço físico não deveria ser um entrave e também compararam com outros desportos como o xadrez, tu comparaste com o desporto automobilístico. Na questão da violência, quase todos disseram que não deveria ser um entrave, houve quem comparasse com series e filmes que também são violentos, houve quem comparasse com o boxe e o UFC e uma das opiniões mais diferentes da tua foi que os Esports deveriam ser trabalhados por modalidade e não no geral, que haveria Esports que deveriam ser considerados um desporto mas outros que não. Simuladores da realidade como o FIFA e o NBA deveriam ser considerados um desporto, que jogos de fantasia onde exista um ambiente virtual com dragões e etc também deveriam ser considerados um desporto mas se fosse simuladores da realidade onde existisse tiros em pessoas, sangue e um ambiente de guerra que não deveriam ser considerados um desporto. Outra opinião diferente é que poderiam ser considerados um desporto mas que deveríamos olhar para os Esports numa vertente de entretenimento e menos desporto, ou seja, não olharmos para os Esports como olhamos para os desportos tradicionais mas mais como se olha para a WWE, que foi o exemplo dado por essa pessoa. O que achas destas opiniões?

E2: Acho que essa última não faz sentido nenhum. Todos as modalidades têm uma vertente competitiva e uma vertente de entretenimento. Tu olhas para o futebol e é entretenimento a partir do momento em que as pessoas vão-se sentar ao estádio ou em casa a assistir a uma transmissão televisiva. Isso são dois elementos que fazem parte de qualquer desporto popular, olha para a Fórmula 1, por exemplo, tu tens a vertente competitiva onde tens a corrida, tens a gralha, tens o piloto, tens a afinação do carro e a prova em si e depois tens a componente de entretenimento que é a transmissão da Fórmula 1 mais toda a componente de novelização que aquilo tem, mais os documentários que até agora tens no Netflix. O desporto de alta competição está sempre associado ao entretenimento mas não deixa de ser um desporto, aquilo é training e que o pessoal gosta de assistir como conteúdo de entretenimento mas para um piloto é um desporto, eu até acredito que ele possa chegar a casa e ver a repetição da prova ou um documentário da Fórmula 1, não digo que não. Essa comparação, para mim, não tem lógica nenhuma. A outra comparação que eu também não acho que faça muito sentido. Há aí uma parte que tu dizes que os Esports devem ser olhados por modalidades e não como uma modalidade, acho que isso é obvio, dando

mais uma vez o exemplo do desporto automóvel, tens o exemplo da Fórmula 1, tens rali, tens karting, tens ralicross e nos Esports é igual. Como Esports podes considerar a modalidade global, tudo que precisa de um computador e internet e etc, e depois tens as modalidades, tens o LOL, tens o Valorant, tens o Hearthstone, tudo que for considerado um Esport e atenção que como Esport estamos a definir os jogos que realmente sustentam o modelo competitivo entre eles porque não é só por ser um jogo que vira um Esport, o Tomb Raider não é um Esport é um videojogo normal. Quanto à questão de que os simuladores serem considerados como desporto, os jogos de fantasia também mas os jogos de violência não acho que não faz muito sentido. Eu percebo que dentro da violência tens vários graus sendo que os mais sensíveis devem ser o CS e o PUBG porque são simulações muito próximas da realidade mas tens exemplos de jogos que são altamente violentos mas num sentido completamente de ficção, aqui os maiores exemplos devem ser o Quake e o Unreal Engine, que são jogos que são super violentos mas não tens real guns, rocket launchers daqueles... não é assim que os rocket launchers funcionam, não existem aliens a disparar armas por aí, existe uma componente de violência mas aquilo é total ficção, tu não consegues imitar aquilo na vida real, onde é que vais arranjar power-ups e aliens para disparares? Mas estamos a falar de jogos que exigem uma destreza completamente insana dos jogadores, tens de ter uns reflexos fora de série, tens de ter um acompanhamento do mapa excelente porque tens de saber onde é que estão as armas, os power-ups, para fazeres o trajeto para apanhares o máximo de coisas possíveis para impossibilitares o teu adversário de as apanhar também, tens que ter uma estratégia para abordar o mapa. É um jogo que eu considero super exigente, na pasta dos FPS's é capaz de ser o jogo mais difícil de dominar, é capaz de ser o mais violento mas não faz sentido nenhum. Eu até ia completamente pelo oposto, enquanto ele diz que só os simuladores reais deviam ser desportos eu acho que esses, dentro dos Esports, secalhar são o que seriam menos desportos porque o FIFA, dando o exemplo do futebol, tu já tens um desporto para aquilo que é o futebol. Uma das razões pela qual eu não gosto de simuladores é que eu prefiro jogar futebol na vida real, com os meus amigos, a jogar FIFA porque para jogar FIFA eu pego na bola e corro eu atrás da bola, tem muita mais piada. Mesma coisa com a NBA, eu gosto de basquete e prefiro jogar basquete do que jogar um simulador de basquete. Na Fórmula 1 já não vou a esse extremo mas eu preferia 1000 vezes conduzir um carro de Fórmula 1 do que conduzir uma simulação de Fórmula 1, claro que eu não tenho dinheiro nem capacidades para correr num carro de Fórmula 1 a sério daí o simulador da Fórmula 1 já me faz mais sentido. Agora o LOL, o Dota, o Valorant são exemplos de jogos que não tens hipótese de imitar na vida real, onde é que vais arranjar personagens reais com habilidades e dragões? Esses permitem um modelo que não arranjias em mais lado nenhum, o

que por si tem muito mais valor, na minha opinião, do que aquilo que é uma simulação do futebol. Eu não sou contra isso porque acho que as simulações do desporto deveriam ser consideradas todas um desporto, não é o facto de o FIFA ser uma simulação do futebol que lhe tira valor até porque abre a hipótese de haver alguém que é muito bom no futebol e que não conseguem praticar, por fatores na vida real, uma versão do desporto e apreciarem o desporto por isso acho que trazem sempre valor para a mesa, mas nessa ótica eu acho que não faz muito sentido. Enquanto do FIFA e no NBA tens modalidades real para observar nas outras modalidades estás completamente desfasado da realidade porque não consegues replicar um LOL na vida real. Um perfeito exemplo disso, e vou correr mais uma vez ao exemplo da Fórmula 1, é a própria liga de Esports da Fórmula 1. Tu tens o F1 Esports, é um produto oficial ou apoiado oficialmente pela FIA, é organizada pela F1, são as escuderias de Fórmula 1 que têm a sua representação no jogo e os seus próprios pilotos na Fórmula 1 Esports, tens uma liga bem montada, competitiva, com transmissão, com simuladores, eles têm que estar na grelha lá no estúdio, está muito bem produzida ao mais alto nível mas não é, nem de longe nem de perto, a emoção e a audiência e o espetáculo que é um Grande Prémio a sério. No caso em que o Esport é uma simulação de um desporto real, ele nunca, mas nunca, vai ter um impacto que tem o desporto real. Se tem valor? Obviamente que sim, são jogos que exigem muito do jogador e são interessantes de acompanhar, abre a possibilidade a pessoas que nunca tiveram a possibilidade de experimentar a prática de a experimentarem, como é o meu caso com a Fórmula 1, nunca tive a hipótese de experimentar um carro de Fórmula 1.

Entrevistador: A segunda pergunta tinha haver com o mobile gaming. Tu disseste que o mobile gaming ia crescer pela facilidade de ter um telemóvel, muito mais do que ter um PC. Disseste que já começávamos a ver versões mobile de Esports tradicionais, como é o caso do LOL, mas também disseste que essa versão não conseguiria ultrapassar a vertente competitiva da sua versão de raiz, que achavas que poderiam ser utilizados para dar a conhecer o jogo ao público do mobile para depois eles fazerem a transição para a plataforma original. A nível de competições disseste que se fosse um jogo de raiz para mobile que sim, poderia atingir um patamar dos grandes eventos atuais. Os outros entrevistados, houve quem tivesse a mesma opinião que tu e houve quem tivesse opiniões diferente. Houve quem discordasse que nos próximos anos poderíamos ver competições mobile ao mesmo nível dos grandes eventos atuais porque o PC está enraizado e já tem grandes eventos há muito tempo e que mesmo os Esports de consola têm dificuldade em competir com estes eventos, sendo o mobile uma plataforma ainda mais recente que teriam ainda mais dificuldades. Houve também quem dissesse que

secalhar não conseguiríamos ter eventos do mobile ao mesmo patamar destes grandes eventos ao mesmo tempo porque assim como os Esports em mobile vão crescer, estes eventos também vão continuar a crescer e que o que vamos ver é os Esports para mobile terem uma progressão semelhante à do CS, do LOL ou do Dota e que daqui a alguns anos estas competições cresceram e as competições de mobile estarão ao nível que estes Esports têm no presente. O que achas destas opiniões?

E2: Eu mantenho a minha. Eu acho que se tu tens uma modalidade que a raiz está no PC, vamos dar o exemplo do LOL, o mobile vai ser sempre usado como entry point, voltando ao exemplo do desporto automóvel e pegando no LOL, se o Worlds ou as LEC's da vida são o patamar máximo da Fórmula 1, o LOL mobile vai ser o karting, o ponto mais fácil de entrar na modalidade, ponto mais barato e a forma mais fácil de experimentares e de ganhares o gosto pelo jogo ou pela competição. Acho que a ideia deles vai ser sempre essa e acho que o LOL mobile nunca vai ser como o LOL de PC até porque são jogos estão desenhados para a prática no PC e não no mobile. Isso muda de caso quando o jogo nasce e são puramente mobile e tu já tens casos práticos. O Clash Royale, que é um jogo que só existe para o mobile, tu tiveste circuitos americanos ou continentais, América, Europa, Ásia e tiveste uma final do mundo praticamente como se fosse um Worlds no LOL, aliás, acho que houve um evento de Clash Royale que foi considerado um dos maiores eventos de Esports, estava muito bem produzido e alcançou números muito interessantes. No Brasil, o único campeonato que lutou, em termos de audiências, com o CBLOL, que é o Campeonato Brasileiro de League Of Legends, é o campeonato de CrossFire que é um jogo puramente mobile. Se o jogo nasce no PC e depois expande para o mobile, vai ser sempre um entry point para o PC, se o jogo nasce no mobile, e é puramente mobile, ele pode alcançar os níveis de um jogo de PC com toda a facilidade conforme a adesão ao jogo, não é por ser mobile que ele perde alguma coisa, aliás, a plataforma mobile tem muito mais público do que a plataforma PC, por isso essa ideia de que o mobile nunca vai ultrapassar o PC já está provada o contrário. Não é à toa que a Riot já tinha o jogo mais popular no mundo, ninguém lhe toca a nível de popularidade, e ela foi buscar o mobile para ganhar mais fãs para a modalidade porque o mercado mobile é gigantesco. Se tu tens um jogo que tem potencial para ser desporto, que nasce no mobile e só se compete no mobile, ele já tem tudo que precisa, não precisa de mais nada. Apartir daí é fazer um evento como já ves nos jogos de PC.

Entrevistado: Como terceira pergunta era saber o que tu achavas sobre a transmissão televisiva dos Esports e se essa transmissão seria benéfica para os mesmos ou se seria mais benéfica para

as televisões. Tu disseste que achavas que os Esports tinham muito pouco a ganhar ao serem transmitidos na televisão, que seria mais para desmitificar para as gerações mais antigas. Achavas que a televisão tinha mais a ganhar em transmitir os Esports por estes terem um público mais jovem que a televisão já tinha perdido, disseste que secalhar podia nem passar pelos Esports mas que teriam que ir buscar um conteúdo mais jovem como youtubers e streamers para cativar o público mais jovem que é o que falta à televisão. Aqui tivemos algumas opiniões diferentes, houve quem dissesse que os Esports ganhavam com a televisão pela questão dos direitos de transmissão e dos direitos de imagem, que no desporto tradicional são uma grande fonte de rendimentos e que nos Esports ainda são muito escassos. Houve também quem dissesse que os Esports poderiam ganhar em serem transmitidos na televisão porque a televisão traria um profissionalismo, uma capacidade de criar narrativas e storylines, que são muito importantes para o público, que os Esports já começam a fazer mas que a televisão faz melhor porque já tem o background dos outros desportos tradicionais. Outra razão pela qual os Esports deveriam ser passados na televisão é porque essas transmissões obrigam, entre aspas, as organizações, jogadores e organizadores de eventos a trabalharem a sua imagem, muito melhor do que se faz atualmente. O que é que tu achas destas opiniões?

E2: Concordo só numa que é a da parte da narração e da storylines. Quando eu tinha referido anteriormente de trabalhar conteúdos era esse tipo de conteúdos que eu falava. É óbvio que a televisão tem muitos mais anos de experiência do que a indústria no que toca à narrativa e à criação dos heróis das modalidades, sem dúvida que seria uma mais valia. Por isso é que eu digo que eles trazem sempre uma mais valia para a mesa, seja na criação de conteúdos, programas de debate sobre os desportos, análise de jogos e entrevistas concordo que podem trazer. Esse último ponto não concordo, o profissionalismo não é a televisão que traz ou deixa de trazer, é uma questão de atitude que já vez nos outros lados. Os jogadores mais famosos como os jogadores de Majors de CS, jogadores da LEC ou LCS eles já têm esses cuidados, são campeonatos que não são transmitidos em televisão, não tenho a certeza e não quero estar a induzir-me em erro, mas eles já o faziam e começaram a ter ainda mais cuidado com isso quando as equipas o exigiram porque passaram a ter dimensões de celebridades. Não acho que isso vem com a televisão ou não, acho que tem vem com o profissionalismo que lhes é exigido, que é uma coisa que as equipas cá não fazem muito, e depois eles próprios começam a fazer quando começam a ver a adesão que têm. Os direitos de transmissão, certo, acho que são uma fonte de receita muito forte para o desporto tradicional. Aqui nos Esports isso não é um caso tão simples como dizer “ai os direitos de transmissão davam muito dinheiro às equipas”. Primeiro, os

direitos de transmissão vão para quem? Porque isso não é um desporto, não existe uma federação e os direitos de imagem não pertencem às equipas, está certo que eles podiam ir para as equipas mas antes tinham que ir para o organizador do evento, porque é o organizador do evento que detém a propriedade intelectual sobre o evento. Depois, se a developer quiser pode dizer “certo, mas esta propriedade intelectual é minha por isso eu quero os direitos de transmissão para mim” e portanto estás numa volta que não é assim tão simples. No caso do futebol é fácil, os jogos do Benfica são no Estádio da Luz, querem os direitos de todos os jogos que passam no teu estádio e o Benfica escolhe um preço e vende esses direitos. Aqui os jogos são online, não é de uma equipa nem de outra, é do produtor do evento e depois o produtor desse evento tem que prestar contas à Riot, neste caso. Se a Riot viesse e dissesse “isto é muito giro mas o quê? 20 milhões? Chuta para cá” não é tão linear como no desporto, os direitos de imagem pertencem mas os de transmissão não lhes pertence. Se num mundo perfeito poderia ser um encaixe que poderiam fazer e ser dividimos irmãmente por todas as equipas? Não digo que não, mas depois tens outra questão que é para as televisões não é assim tão fácil e tão linear comprar os direitos de transmissão de uma competição e encaixar numa grelha televisiva. Olhando para o LOL outra vez como exemplo, transmitir a fase regular da liga? É capaz de não ser muito complicado mas mesmo assim não é tão simples quanto isso porque são 4 jogos de LOL, quanto tempo dura um jogo de LOL? Tanto pode durar 20 min se for one-sided, pode durar 30 a 40 minutos de for um jogo normal ou pode ser daqueles jogos em que as equipas estão cheias de medo e jogam à defesa e estamos a olhar para um jogo de 50 ou 60 minutos. E agora explicar à televisão que a grelha pode ter que variar de 4 horas a 5 horas? O que eles vão fazer durante uma hora? Passar anúncios ou vamos ter a mesa de análise e os comentadores vão estar ali durante uma hora a encher chouriços? E isto durante uma fase regular, se fores olhar para uma final BO5 (Best Of 5) e é “olhem amigos, isto pode durar entre 3 e 6 horas”. O que fazemos durante as 3 horas que estão ali no meio? É que se isto for 3-0 se 20 min? 2 horas e meia e está arrumado mas e se for 5 jogos bem disputados? Sabes o que é uma margem de erro de 3 horas para a televisão onde está habituada a ter tudo contado ao minuto? Um jogo de futebol que vá a prolongamento já lixa tudo à televisão, agora imagina dizer que o prolongamento pode ser 3 horas. Não é um cenário linear, por isso é que as televisões quando vão buscar estes conteúdos não vão buscar os diretos, vão buscar o conteúdo final para depois o trabalhar. Podes pegar num resumo de uma final que foi de 5 horas e meter em 50 min e pronto, encaixas numa hora da grelha. Também podes fazer magazines como a RTP fez, programas de debate também podes ter mas diretos de competições de Esports, quando estamos

habituaados a um horário que já é uma dor de cabeça para os organizadores de eventos, para as televisões é quase impossível.

Entrevistador: Como quarta pergunta era a questão dos projetos federativos. Tu disseste que não eras um adepto destes projetos, que regular o desporto em si iria ser impossível por o jogo ser propriedade intelectual da produtora desse jogo e que nunca conseguiríamos ver uma federação a regular um Esport como elas normalmente regulam os desportos tradicionais. Tu achavas que o intuito destas federações deveria ser ajudar as organizações e os jogadores a desenvolverem a prática da modalidade e não a regulação da modalidade em si. Ajudar os jogadores e ver se os seus contratos estão a ser cumpridos, a questão do trabalhador-estudante para os jogadores profissionais, se as equipas poderiam ter vantagens financeiras quando estão nos períodos iniciais. Houve quem dissesse que a haver uma federação deveria ser uma federação por cada Esport, ou seja, fazendo a comparação com o futebol e os Esports, haver a FIFA e a FPF e que nos Esports, vamos dar o exemplo do LOL, a FIFA seria a Riot, a empresa que desenvolveu o jogo, e a seria criada uma federação portuguesa de LOL para fiscalizar se as regras que a Riot decidiu estavam a ver cumpridas. Outra das opiniões foi que era muito positivo para deixar de haver casos que se passam nos bastidores de jogadores com contratos e que ficam meses e meses sem receber salário e que no final ficam sem nada porque o contrato foi assinado por uma entidade que não existe legalmente. Houve também quem dissesse que não estaria a ver o benefício de uma federação para além de ser um mediador de mercado, que conseguisse conectar todos os agentes de mercado que já falamos mais as marcas para criar uma ligação entre todos, porque já vemos casos de sucesso em Portugal e que estes casos foram conseguidos sem existir uma federação e que, por esse motivo, não estava a ver se era mesmo necessário existir uma federação de Esports em Portugal. O que achas destas afirmações?

E2: Acho que a maior parte estão corretas. Acho que há uma que não faz sentido que é haver uma federação para casa Esport porque se a FIFA é a Riot a FPF somos nós (Inygon), nós implementamos as regras que a Riot dá. Meter uma federação a fazer isso só ia criar uma entropia porque para além de falar com a Riot e com as equipas ainda ia ter de falar com uma federação para fazer o que a gente já faz. Uma federação não traz nada de bom? Não acho isso, é aquilo que eu falei. Se pensam que vão controlar o jogo, esquece, ninguém vai deixar e se eu fosse uma developer não deixava. Eles vão estar a trabalhar para aquilo que eles acham que é o melhor para o desporto deles, porque é o desporto deles que lhes dá dinheiro, não estou a vê-los a confiar num elemento terceiro cheio de elementos que eles não sabem de onde vêm e arriscar o futuro da empresa nisso. Acho que eles têm de procurar o bem estar das organizações

e dos atletas porque aí é que há muito para se trabalhar. Há esses problemas de contratos e equipas que não existem, ter as equipas federadas e aceitar apenas equipas federadas, que cumpram com os requisitos todos, que é o que nós fazemos na LPLOL, as equipas têm de ter estrutura, tem que existir enquanto empresa, enquanto associação, tem que ter contratos, tem de ter salários mínimos, não podem ter mais do que 3 meses de salários em atraso, têm que cumprir essas regras. Acho que a federação poderia fazer isso dentro das equipas que estão federadas e a partir daí os jogadores já sabem quais são as equipas federadas, equipas que estão a cumprir e são sérias. Vamos imaginar, tu queres apostar no Rocket League, decidiste que queres ser jogador profissional de Rocket League, vais ver e sabes quais são as equipas sérias de Rocket League porque estão federadas, cumprem com os requisitos mínimos. Apoiar os jogadores desde os estatutos, desde o reconhecimento da profissão, desde a declaração de rendimentos, desde à parte fiscais durante os primeiros anos de abertura, eles não vão fazer dinheiro de certeza absoluta. Também podem adquirir fundos do estado para distribuir pelas federações, ou seja, há muito trabalho que as federações podem fazer nas modalidades que é positivo e deveriam focar-se nisso porque regular a modalidade esquece, nunca na vida vão conseguir.

Entrevistador: Como quinta e última pergunta era uma comparação entre Portugal e outros países europeus e porquê que nós não tínhamos um mercado tão maduro como esses países e se parte dessa culpa tinha haver por não termos os Esports tão enraizados na nossa cultura e se houve agentes de mercado nocivos que tomaram decisões que não permitiu que o mercado português se desenvolvesse. Tu falaste na questão populacional, de nós sermos um país pequeno e deste o exemplo de Espanha ser 3 ou 4 vezes maior do que nós. Falaste também que para além de sermos poucos ainda tínhamos pouco poder de compra. Também falaste na questão dos centros ibéricos, que as empresas tinham sedes ibéricas e que essas sedes, normalmente, são em Espanha e que, por causa disso, a grande parte do investimento dessas empresas para os Esports são investidos em Espanha. Na parte dos agentes nocivos disseste que poderia ser verdade mas que isso não era exclusivo dos Esports, que em qualquer mercado existe esses agentes e que cabe ao mercado decidir o futuro deles. Falaste ainda na questão dos viewers, de Espanha conseguir ir buscar os viewers à América Latina e nós não conseguirmos buscar viewers ao Brasil por estarem mais desenvolvidos do que nós em termos de Esports.

E2: Não é só por aí, também é porque os espanhóis da América Latina entendem melhor o espanhol europeu do que o brasileiro entende o nosso português. Nós fizemos uma experiência há pouco tempo, porque estamos a transmitir a European Masters e recorremos a uma equipa

de talento brasileira e é muito fácil de ver que os portugueses entendem facilmente um broadcast brasileiro mas os brasileiros têm mais dificuldades a entender um broadcast português, mas continua.

Entrevistador: Ia dizer que quase toda a gente falou nessa questão populacional, para a maior parte das pessoas o maior entrave era a falta de financiamento, que as marcas preferiam investir em mercados maiores e mais maduros do que o nosso. Também houve quem abordasse essa questão das sedes ibéricas. As opiniões mais diferentes foi que precisávamos muito de profissionalismo, precisávamos de gente nova que fosse profissional, desde CEO's, a staff e a jogadores. Houve quem falasse dessa falta de profissionalismo da parte dos jogadores, que os jogadores querem receber como profissionais mas que não querem trabalhar como profissionais. Deram o exemplo, que nós ainda não fazemos muito, que é dos jogadores e organizações trabalharem a sua imagem. O que achas destas opiniões?

E2: Essas afirmações finais de profissionalismo são muito bonitas, nós enquanto portugueses gostamos de nos criticar a nós próprios mas também são um problema nos outros países. Olhando para a Espanha, há 4 ou 5 anos atrás eles tinham exatamente o mesmo problema dos jogadores, tinham o mesmo problema dos CEO's de 18 anos, como lhe chamaram, que nós também temos, mas a Espanha conseguiu fazer uma filtragem muito mais fácil porque eles subiram a barreira da entrada para quem tivesse possibilidades, colocaram um entrave de uns não sei quantos milhões, vamos imaginar, nem foi assim muito alto mas uma equipa para competir ao nível deles precisava de uma situação económica minimamente aceitável para a dimensão do mercado, e isso filtrou logo o caso dos CEO's de 18 anos porque tu tinhas realmente dinheiro para investir, e até podias ter 18 anos mas estavas mesmo empenhado naquilo que estavas a fazer, ou quem estava de brincadeira viu-se fora do jogo. Ali é fácil de executar porque tens muitas equipas, muitos players, e conseguiste filtrar ali o topo do bolo, aqui se eu fizesse a mesma jogada ia ficar com 2 ou 3 equipas no campeonato. Não é fácil executar isso em Portugal porque a realidade financeira de mercado é completamente diferente, não só em termos de dimensão mas também em poder de compra. Nós temos profissionais muito bons em Portugal, a LPLOL, em termos de liga em si, é considerada uma das melhores ligas da Europa, é capaz de ser uma das ligas com menos dinheiro mas a nível de qualidade é das melhores, por isso qualidade não é o problema. Nós fazemos, e quando digo "nós" é os portugueses em geral, temos a mania de fazer bem com muito pouco e eu farto-me de ver pessoal a receber feedback positivo, fazemos coisas cá dentro muito bem feitas e essa coisa do profissionalismo não faz muito sentido. Acho que há atitudes de certas coisas que possam

melhorar, o problema dos jogadores não serem profissionais não é exclusivo de Portugal, também há lá fora. Se tu comparares com o jogador de topo não é assim normal mas é mais fácil seres profissional quando recebes 20 mil euros por mês do que quando recebes 200, 300 ou 500 euros e depois o pessoal esquecesse que quando está a lidar com os jogadores está a lidar com miúdos, nem todos vêm com uma filosofia de trabalho forte. Depois gostam de comparar com o futebol e que tens miúdos como o João Félix que tem 19 anos e não tem nada a ver com os jogadores de Esports. Quando vais olhar para a pool da quantidade de miúdos que querem chegar a jogador profissional e vais buscar o miúdo que é, provavelmente, o melhor exemplo entre sei lá quantos mil, não podes comparar uma coisa com a outra. Esse é um problema? Imagino que sim, imagino que não seja fácil para um miúdo de 18 anos ser profissional quando está a ganhar os primeiros trocos a fazer uma coisa que gosta ou ainda vê como uma brincadeira e não como uma profissão. Depois tens o caso do Atila, eu olho para o Atila como um dos melhores exemplos disto porque eu lembro-me quando começamos com a LPLOL em 2015 e o Atila já era o gajo que já dizia que estava a jogar aqui mas que ia chegar à LEC e o pessoal ria-se dele, ele que era um jogador que nem sequer era top3. Ele foi o primeiro jogador que a gente teve que olhou para aquilo como “isto é aquilo que eu quero fazer, isto é aquilo que eu vou fazer e vou fazer por isso custe o que custar”. No primeiro ano foi vice-campeão, no segundo ano foi campeão, no terceiro já está em Espanha e no quarto ou no quinto já estava na LEC e foi o primeiro jogador português a ir a um Worlds, para além de ser o primeiro jogador português a ir à LEC. O que é que ele teve? Mais talento do que os outros? Não, nós tivemos jogadores com muito mais talento do que ele mas secalhar foi ele que meteu as horas e os sacrifícios que precisas de meter num desporto para chegares ao alto nível. Se ele também tinha talento? Claro que sim mas foi a mentalidade que o levou a esse patamar. Se estás à espera de que todos os jogadores tenham essa mentalidade... isso nunca acontece em nenhuma modalidade senão nós estávamos a produzir ronaldos todos os anos. E depois fazes a percentagem e vamos imaginar de que só 1% é que é esse jogador, quando o teu 1% compara-se com a população de Portugal obviamente que o 1% da Alemanha vai produzir mais do que o 1% de Portugal. Eu acho que isso é um problema geral, no caso do LOL temos bons exemplos de que com pouco se fez muito. Secalhar o melhor exemplo do profissionalismo é o Guilhoto, não consegues ir buscar melhor exemplo do que esse. Acho que profissionalismo não é o nosso problema, é um problema face ao mercado e ao target ser muito novo? Claro que sim. Se vais ter aves raras a toda a hora? Claro que não senão qualquer uma juntava 5 jogadores e ia ganhar o Major. Eu acho que os principais problemas foi aquilo que eu falei, tudo o resto são variantes e muitas delas são variantes para muitos outros países. Eu até acho que Portugal faz um

excelente trabalho para as condições que tem, para as condicionantes que tem e para as variáveis que tem. Se alguma vez vamos ser igual à liga alemã ou à espanhola? Claro que não nem nunca vamos ser, mas eu agora pergunto, a liga portuguesa de futebol é melhor do que a La Liga ou a Bundesliga? Não é. O que é que a liga portuguesa faz? Vai à Liga do Campeões, ganhar uma liga a cada lua azul, quando temos uma equipa cheia de talentos que nunca aguenta por mais de 1 ano porque se ganhamos a Liga dos Campeões com essa equipa os jogadores vão todos embora. Quantos pilotos portugueses tens na Fórmula 1? Nenhum. Quantos pilotos tens no WRC? Nenhum. São modalidades que são muito grandes e onde está Portugal nelas? Não é por ser Esports que é fácil nem é por ser Portugal que é mais difícil. Claro que os mercados com mais dimensão, com mais população, que no fundo se traduz numa pool com mais jogadores e com uma maior economia vão ter sempre uma maior probabilidade de criar jogadores melhores do que nós, não quer dizer que nós não o possamos fazer mas quando o fizermos ele vai ser facilmente exportado. Se eu era o Faker, melhor jogador do mundo do LOL, e estou a jogar na LPL, porquê que eu sou o melhor do mundo e estou na LPL? Não tenho nada contra a LPL e até curto de jogar lá mas se sou o melhor do mundo eu vou para o maior palco, que nunca vai ser Portugal. Acho que Portugal tem um mercado muito bom, e em alguns aspetos até demasiado bom e até exagerado, para o nosso mercado. Somos dos países com mais eventos de gaming para o mercado que temos, temos 2 Iberoanimes, temos Comic Con, temos Lisboa Games Week, temos 2 XL's, temos o Rock in Rio, pelo menos 7 grandes eventos que me vêm à cabeça. Por norma, os países grandes não têm 7 grandes eventos a acontecer, têm 2, um no inverno e um no verão, nós temos 7. Mas nós somos a superpotência dos Esports? Não somos e temos estes grandes eventos. Tu olhas para o Brasil e só tens 2 grandes eventos, Gaming XP e o BGS. É um mercado que tinha há 2 anos atrás uma população online de 60 e tal milhões, agora já devem ser 80 ou 100. Isso só em população online é mais do que Portugal e Espanha juntos e só têm 2 grandes eventos. Para as condições que temos estamos muito bem.

Apêndice HH - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 3 na Ronda 2

Entrevistador: Autorizas-me a gravar esta entrevista?

E3: Sim, com certeza.

Entrevistador: Na primeira entrevista que realizamos, a primeira pergunta era se achavas que os Esports deveriam ser considerados um desporto e se a falta de esforço físico e a suposta transmissão de violência poderiam ser um entrave a essa classificação. Tu disseste que sim, que achavas que os Esports deveriam ser considerados um desporto. Disseste também que a falta de esforço físico não deveria ser um entrave, e comparaste com o xadrez. Sobre a transmissão de violência disseste que isso já era um tema um bocado mais complicado, por um lado podias dar o exemplo de desportos de tiro, como o tiro ao alvo, e pegar na questão de usarem um pistola para dizer que era um desporto violento. Quase todos os entrevistados deram a opinião que achavam que os Esports deveriam ser considerados um desporto. Houve quem dissesse que nem todos os Esports deveriam ser considerados um desporto, que Esports que fossem simuladores de realidade e envolvessem tiros entre pessoas e sangue a sair dos corpos dessas pessoas que não deveriam ser considerados um desporto. Houve quem comparasse o caso do futebol e de haver violência física, e não só física, por parte dos adeptos e de agentes do futebol que vão os média incentivar a violência e de, secalhar, o futebol transmitir mais violência do que os Esports. Também compararam com a violência física que existe, por exemplo, no boxe e no UFC, de haver mais violência do que nos Esports. O que achas destas opiniões?

E3: É assim, são, acima de tudo, opiniões válidas. Eu acho que a violência, tirando alguns casos, não está intrínseca nesse desporto, não é parte necessária desse desporto, as pessoas é que tornam esse desporto mais violento. Claro que existe desportos mais físicos, como os desportos de combate. O futebol em si, o jogo jogado, não apela à violência. Claro que pode haver uma entrada mais agressiva, uma entrada fora de tempo que pode colocar em causa um jogador mas, só por si, não incentiva à violência. Natureza violenta, para mim, já quase que nasce com as pessoas e são muito influenciadas pelo que as rodeia. Claro que os videojogos são sempre usados como escapatória pelos oficiais do governo sempre que existe uma tragédia, vemos isso N vezes a acontecer nos Estados Unidos. Há um massacre escolar e a primeira coisa que vão dizer é “a culpa é do Call of Duty, a culpa é do CS, a culpa é deste e deste jogo” quando estamos a mostrar gratuitamente coisas mais violentas na televisão, aliás, a maior parte das séries é tudo à base de violência gratuita, séries sobre o terrorismo, séries sobre o narcotráfico. Focando só no desporto em si, claro que vai ser sempre complicado ter um CS ou um Call of Duty, será

sempre complicado de dizer que estes jogos deveriam ser um desporto. Primeiro é uma questão de mentalidades. Mentalidades, como já vimos são algo difícil de mudar, essas mudanças acontecem de geração para geração. Obviamente que jogos como o FIFA, como o NBA são candidatos prime a serem considerados um desporto porque são baseados em desportos, só por si já diz tudo sobre que títulos é que estarão à frente se os Esports forem considerados um desporto. No entanto, jogos, por exemplo, neste torneio da Intel que ia acontecer na Ásia, ligado aos Jogos Olímpicos, eram dois títulos, se não estou em erro, era Rocket League e Tekken. E porquê Tekken? O Tekken também é um jogo de luta, nós vemos que é baseado na realidade, não é tao agressivo com o Mortal Kombat, no que diz respeito a *fatalities* e tudo o mais, mas não deixas de ver um modelo que é baseado numa pessoa a levar todo o tipo de golpes. Mas é um jogo que é semelhante a desporto que já temos, as artes marciais. Jogos deste género, nós chamamos-lhes “jogos de luta”, não sei até que ponto podemos dizer que é um jogo violento, para além dos golpes. Eu acho que a maior parte dos Esports vai poder ser considerada um desporto, se avançarmos nesse sentido. A questão é quando nós temos temas muito sensíveis associados, por exemplo, o CS:GO não é só a questão de ter pessoas e sangue, digamos, é todo o *landscape* do jogo que está baseado no terrorismo. Temos os T’s (Terroristas) que querem plantar a bomba num local e temos do outro lado os CT’s (Contraterroristas). Se é um jogo que requer muita perícia? Sim e é um dos jogos mais apreciados porque quem vê. O terrorismo é um tema muito sensível, principalmente em países que têm de lidar bastante com ele como é o caso dos EUA e mesmo na Espanha já tiveram um caso desses. Eu diria que, no que diz respeito aos FPS’s (First Person Shooter) o Valorant está muito mais lançados para serem considerados um desporto pelo simples facto de que têm um FPS que, eu não tenho a certeza, não me recordo de ver sangue, não tens esses pixéis que possam gerar suscetibilidade. Apesar de ser bastante parecido com o CS, de plantarem algo explosivo, não há T’s nem CT’s, é ataque e defesa e depois não se chama “bomba” chama-se “spike”. Para além disto, é um jogo muito mais cartoonizado, o que também tira esse realismo. Acho que poderá ser um entrave mas que não tem propriamente de o ser e que vai depender muito das mentalidades.

Entrevistador: A segunda pergunta tinha haver com o mobile gaming, se tu achavas se os Esports atuais iriam ter versões mobile ou se os maiores developers iriam criar jogos de raiz para mobile. Sobre as competições, era pedida a tua opinião sobre se achavas que as competições destes Esports mobile poderiam atingir o patamar das principais competições de Esports atuais. Tu disseste que já estávamos a ver alguns Esports a ganhar a versões mobile, disseste que a Valve só iria fazer isso caso os outros todos o fizessem e que esses developers já

tinham videogames de raiz para mobile. Sobre as competições, achaste já não era muito distante, que secalhar um The Internacional não mas ao patamar de um Major, olhando apenas para o prizepool...

E3: Aliás, para o Major já consegue, não faltam competições com 1 milhão de prizepool. Ainda esta semana foi anunciado mais uma.

Entrevistador: Houve opiniões que disseram que se os Esports tradicionais optassem por versões mobile seria para atrair o público do mobile para as plataformas tradicionais e não numa vertente competitiva. Houve opiniões como a tua, que não era difícil haver competições como o Major e opiniões que achavam isso muito difícil de acontecer, por este estudo ser num prazo de 5 anos, que se mesmo as consolas tinham dificuldades em competir com os eventos de PC e que um evento não é só o prizepool, não é chegar e injetar 30 milhões num evento que já está ao mesmo patamar de um The Internacional. Houve também quem dissesse que achava difícil atingirem o mesmo patamar pela simples razão de que como o mobile vai continuar a crescer, estes Esports também vão continuar a crescer e que, por essa razão, não acredita que estejam no mesmo patamar ao mesmo tempo mas que daqui a uns anos o mobile possa estar no patamar que o CS ou o Dota estão hoje em dia, ou seja, possam ter uma progressão igual à do CS ou do Dota. O que achas destas opiniões?

E3: Quem diz que é impossível crescer ao ponto de um Major, é assim, essa opinião está errada porque eu acho que neste momento já estão ao nível de um Major, não faltam torneios de Esports com 1 milhão. Há Esports que são mesmo nativos no mobile e também são os jogos que têm estado na linha da frente do desenvolvimento do mobile. Concordo também que não é só chegar e injetar dinheiro no prizepool que mostra o crescimento desse jogo porque acho que qualquer um pode fazer e, às vezes, há jogos que não estão preparados para o competitivo e basta chegar alguém lá e injetar e tens um torneio de 20 milhões mas secalhar é um torneio que não representa o valor dessa scene. Um The Internacional tem toda outra estrutura, todo outro mediatismo em torno dele, se vamos ter um jogo mobile a esses valores? Não é fácil mas eu acredito que sim, se formos a ver bem, o mobile é algo que é acessível a qualquer um e é um mercado que corre muito dinheiro por causa dos jogadores casuais, seja para desbloquear cosméticos, para desbloquear power-ups, seja para ser pay-to-win, dentro do casual porque muitas das pessoas não querem ser competitivas, é muito dinheiro que está a entrar nos cofres. É um bocado o que acontece com a Epic, tivemos o Fortnite com uma competição com 30 milhões de dólares, de onde vieram esses 30 milhões? Não vieram de patrocinadores, esses 30

milhões foram injetados pela Epic que quis fazer um torneio da dimensão de um The Internacional e que injetou uma prizepool semelhante porque, na verdade, faz muito dinheiro com os jogadores casuais, com a compra de cosméticos, de danças. Nós vimos aí um crescimento da scene competitiva inflacionado e, na minha opinião, o mundial de Fortnite não se comparou ao The Internacional porque parece algo artificial, claro que estão a lutar por muito dinheiro mas o mediatismo à volta do jogo foi criado porque há muita gente a jogá-lo casualmente e foram ver a final que foi ganha por um miúdo de 14 anos, se não estou em erro. Acho que é necessário esse crescimento natural e que podemos ter jogos mobile a atingir proporções bem grandes nos próximos anos.

Entrevistador: A terceira pergunta tinha haver com as transmissões televisivas, se tu achavas que se os Esports serem fossem transmitidos na televisão traria vantagens para eles e quem é que tu achavas que tinha mais a ganhar, se a televisão por passar os Esports ou os Esports se fossem transmitidos na televisão. Tu disseste que sim, que apesar de as televisões terem perdido alguma audiência que continuavam a chegar a muita gente e que iria trazer mais exposição para os Esports. Sobre a segunda questão disseste que achavas que era um bocado dinâmico, que secalhar hoje em dia os Esports ganhavam mais mas que daqui a uns 5 anos a televisão iria ganhar mais em transmitir os Esports. Outras pessoas disseram que concordavam, que achavam que os Esports tinham a ganhar com a televisão, a maior parte disse que a principal vantagem era que podiam ser desmitificados para quem não conhece os Esports começarem a olhar para os Esports como uma coisa séria e não só como jogos de computador, que também seria benéfico para a maneira como as marcas olham para os Esports como algo mais sério. Houve quem dissesse que os Esports não precisam da televisão, que estivessem lá era bom por causa da desmitificação mas que não era um objetivo deles e houve também quem dissesse que era muito importante para os Esports para estes trabalharem o desporto como um espetáculo, criarem narrativas e storylines para o público, que os Esports começam a fazer isso mas que quem trabalha na televisão já tem a experiência de outros desportos. Queria saber a tua opinião em relação a estas afirmações.

E3: A opinião de que os Esports têm a ganhar em ir para a televisão mas que isso não é um objetivo, concordo porque, hoje em dia, o que não falta são maneiras de chegar ao público. Vivemos numa era digital e do streaming e chegamos a números incríveis no que diz respeito à transmissão de torneios, mas há sempre algo a ganhar em ser transmitidos na televisão porque chegas a várias idades. Tens também essa questão da desmitificação e os Esports existem há 15 anos, um bocado mais mas oficialmente como Esports, não existe assim há tanto tempo a

televisão é uma coisa muito mais estabelecida, com meios diferentes, com capacidades diferentes a nível de produção e claro que chegará a muita gente porque há muita gente que não entra no digital. Os nossos pais já estão cada vez mais obrigados a lidar com o digital mas que depois de fazer o seu trabalho no computador vão para o sofá ver televisão porque foi assim que foram habituados. O entretenimento deles veio através da televisão a ver desportos ou séries e uma pessoa não muda isso do dia para a noite, ou seja, temos a ganhar, não é um objetivo mas temos a ganhar. Sem dúvida alguma que a televisão pode trazer mais profissionalismo e as narrativas para o público, vai de encontro aquilo que já disse, eles têm mais anos disto do que nós, eles têm toda uma cultura, toda uma evolução já feita no que diz respeito a esse tipo de coberturas, de como fazer o programa. Claro que nós temos muitas pessoas nos Esports que já trabalharam na televisão e trazem esta experiencia mas acho que é diferente e acho que sim. Tivemos agora, por causa do COVID, a televisão a assegurar nos seus programas transmissão de eventos de Esports, para simular o real e manter as pessoas ocupadas, tivemos agora a LCS a voltar a ser transmitida, tivemos o NASCAR e acho que foi o NASCAR que trouxeram muitas visualizações para os Esports porque muitas pessoas que não estão naquela faixa etária mais ligada aos Esports, muitas pessoas manifestaram-se que desconheciam o NASCAR Esports e que aquilo era incrível, que era uma corrida quase real, que a evolução gráfica que temos visto às vezes é realmente assustadora, e que aquilo acabava por ser divertido. No desporto motorizado vemos uma colisão e é uma tragédia, pessoas que estão a correr a 200 ou 300 km/h, quando há uma colisão pode significar a perda de uma vida e é uma perda para o desporto. Nos videojogos não, nos videojogos até acabam por proporcionar momentos engraçados porque nós sabemos que ninguém se magoou e claro que podem dizer que não é a mesma coisa, por acaso eu já segui os desportos motorizados, mas eu acho que as pessoas não seguem os desportos motorizados pelo risco, as pessoas vêm pela corrida em si mas se calhar existem uns puristas que querem saber como é que é o motor, a troca dos pneus dos macios para os médios e, se calhar para um purista, não vai captar a atenção dele. Temos visto muitas iniciativas a envolver o FIFA e muitos outros jogos. Tivemos o FIFA na SportTV com jogadores e acho que do ponto de vista narrativa acho que pode ajudar a acrescentar valor aos Esports mais do que aquele que já tem.

Entrevistador: Uma opinião que eu passei à frente, ainda sobre este tema e que foi uma das opiniões mais diferentes que tive, é que os Esports têm a ganhar ao ir para a televisão por causa dos direitos de transmissão e os direitos de imagem que nos desportos tradicionais grande parte das verbas dos clubes vem desses financiamentos e que os Esports ainda não têm muito acesso a eles. O que achas desta opinião?

E3: Sem dúvida alguma, foi algo que não me lembrei quando dei a minha primeira opinião, mas foi muito bem visto porque a maior parte das coisas que passam na televisão envolvem direitos e esses direitos são pagos e bem pagos. Numa altura que falamos dos Esports como algo que não seja sustentável, ou que tem muitas pessoas naquele break even, nem precisa de ser valores próximos do futebol, acho que iam ajudar tremendamente os Esports e as organizações que têm um exercício fiscal muito apertado, vemos muitas a fechar portas e outras a abrir portas. Acho que estão muito naquela de ver o que os Esports vão dar, muitas não chegam a aguentar até ao ponto em que o Esports são algo mainstream mas é preciso mais maneiras de rentabilizar os Esports. Alguns clubes fazem isso, aliás, poucos o fazem mas, e até é um sistema bastante engraçado, que no futebol e nos outros desportos já vemos muito que é o cartão de sócio, pagamos cotas mensais para o clube que apoiamos e é mais uma maneira de receita que os Esports não conseguem capitalizar, apesar de em Espanha já termos isso nos X6tence, criaram um cartão de sócio e uma pessoa paga e é uma maneira de ajudar o clube e tem acessos a outras regalias entre descontos na aquisição de merchandise do clube e, acima de tudo, descontos em parceiros e eu acho que é uma jogada inteligente e, secalhar, é uma das muitas coisas que temos de olhar ao desporto tradicional para nos ajudar a rentabilizar, temos essa mas voltando aos direitos de imagem que é uma das coisas mais importante para os clubes. Se os clubes estão a passar mal neste tempo de COVID é pela suspensão desses contratos, nós temos as televisões que não estão a pagar esses direitos de imagem porque não estão a transmitir esses jogos e isto está a afetar os clubes, por isso é que eles estão a tentar fazer acordos dentro dos jogadores, da equipa técnica porque não conseguem suportá-los, muitos deles sem direitos de imagem, sem as verbas de bilheteira não conseguem ter essa liquidez para executar esses planos da melhor forma.

Entrevistador: Como quarta pergunta era a questão das federações, em Portugal os projetos federativos. Perguntei-te se era necessário haver uma federação para regular os Esports em Portugal e quais era os principais benefícios caso existisse uma. Tu disseste que sim, que era necessário por causa do que se passa nos bastidores e não chegam a ver a luz do dia. Deste vários exemplos, desde jogadores não receberem, a organizações cheias de dívidas, prémios por pagar. Disseste que uma federação seria bom para controlar estas situações. Disseste também que deveria de haver uma e só uma porque vemos muito a luta de poderes entre elas e muitas das vezes, quem está de fora, fica baralhado sobre quem é que faz o quê e qual é que era a legítima. Aqui vou começar por uma opinião, que foi a opinião mais diferente das outras todas, que é a de que cada Esports, cada modalidade, deveria ter a sua federação. Comparando com o

futebol e com a FIFA e a FPF, a FIFA seria o developer do videojogo, que decidia as regras para o seu videojogo, e haver uma federação nacional desse Esports para fiscalizar se as regras impostas pelo developer estavam a ser cumpridas. Esta opinião veio no seguimento de uma afirmação, que foi dita pela maior parte dos entrevistados, que é as federações não podem ditar regras para o jogo porque o jogo é propriedade intelectual da empresa que o desenvolveu e que só esta empresa é que manda no jogo. Outra das opiniões foi que não precisávamos das federações, que se precisássemos era muito pouco, porque já temos casos de sucesso em Portugal sem existir uma federação e que poderia ser benéfico haver uma espécie de associações para os jogadores, organizações, etc estarem mais protegidos mas que uma federação não sabia até que ponto era benéfico. Houve quem dissesse que a federação era boa porque, muitas vezes nos desportos tradicionais, as federações ajudam os clubes com verbas e muitas das vezes são essas verbas que não deixam o clube ir ao fundo. O que é que tu achas destas opiniões?

E3: Vou começar pela opinião de que não precisamos de uma federação. Secalhar federação, federação, não mas nós vamos sempre de uma entidade reguladora e no desporto são as federações ou de algum mecanismo que permita trazer um bocado de profissionalismo e tirar os Esports daquilo que é uma brincadeira. Há muitas coisas que acontecem nos Esports que são crimes e que não chegam a ver a luz do dia, estamos a falar de promessas não cumpridas, as pessoas, que muitas das vezes, nem sequer sabem como agir porque muitas das vezes havia caso para irem a tribunal e secalhar, ou por vergonha ou desconhecimento ou por receio de alguma coisa, não o fazem. Eu acho que é necessário uma entidade reguladora neste tipo de competição. Acho que a longo prazo vamos precisar de alguma coisa, mesmo a nível mundial. Não é só nas organizações pequenas que isto acontece, nas organizações grandes também há casos disto, desde pagamentos por baixo da mesa, a condições deploráveis de trabalho que nunca chegam a ser expostas pelos visados. Quanto à última opinião que foi partilhada, das verbas, sim, faz sentido principalmente porque existem organizações que estão no negativo e às vezes entre a diferença entre estarem ativas ou desaparecerem é a maneira como conseguem rentabilizar. O problema é que nos Esports circula muito dinheiro mas, geralmente, esse dinheiro está alocado às organizações de topo e muitas das organizações têm dificuldades em conseguir esse dinheiro, por isso, eu não sei como uma federação iria obter os seus fundos, tirando aquilo que é alocado pelo estado, e como é que eles seriam divididos e teriam impacto. Existem muitas organizações, qualquer pessoa consegue criar uma organização, a maior parte delas nem marca registada tem, nem sequer registadas estão, nem têm sequer uma empresa por trás. Essa é outra coisa que uma entidade reguladora poderia fazer a diferença para as coisas

estarem feitas consoante a lei porque há muitas organizações que de um ponto de vista legal não existem e o mais grave disso é que, para além de não haver qualquer registo, são organizações que estão a assinar contratos com os seus jogadores que não tem validade jurídica nenhuma. Se correr mal para o lado do jogador e ele quiser, junto dos mecanismos legais, disputar ou tentar reaver aquilo que é seu a coisa vai ser complicada porque ele tem um contrato que assinou com algo que não existe. Acho que é preciso haver alguma regulação se quisermos ser alguma coisa séria. Claro que o futebol não é isento destas práticas infelizes, desde clubes com meio ano de salários em atraso e tudo o mais mas as federações, nesse caso, existem para tentar retificar a situação, para impor sanções ou para estabelecer as normas pelas qual esse clube terá que existir e em último caso, a insolvência, clubes que foram parar à última divisão com um nome novo, tudo novo mas isso também já são anos de trabalho que foram feito pelas federações. Mas isto é difícil de replicar porque não temos uma liga nacional, aliás, é uma das grandes diferenças nos Esports para o desporto tradicional, nós não temos uma competição em que as equipas competem apenas naquela competição. Há milhares de torneios por anos e secalhar há organizações que jogam em 2, 3 ligas por ano, não existe essa estrutura competitiva que existe nos outros desportos por escalões. Não há uma liga organizada por X que tem os direitos todos e que depois as coisas funcionam por divisões, é um mercado aberto, qualquer entidade organizadora pode organizar uma competição, ou seja, essas implicações são impossíveis de acontecer, no máximo a questão da insolvência ou então proibição de operar. Se as entidade, federações, andassem para frente e lhes conferissem os poderes que elas necessitam, uma federação poderia impor um banimento, poderia afastar de toda a competição uma organização por meio ano. Relativamente à opinião de que cada Esport deveria ter a sua federação, na minha opinião, apesar de ser algo que poderia ser feito, eu acho que era impossível termos isso. No desporto temos isso mas essas modalidades do desporto já estão definidas há muito tempo e não é um processo simples de novas modalidades serem consideradas e terem uma federação. Um ano de Esports é completamente de um ano nos desportos tradicionais, há muita mais competição num ano, se nós quisermos ser rigorosos, num ano civil, nós temos 2 ou 3 temporadas de Esports, quase por trimestre e todos os anos sai um título novo que ambiciona ser um Esports, temos agora o Valorant, ou melhor, quase todos os jogos que a Riot anunciou no seu aniversário, quase todos eles têm possibilidade de se tornarem num Esports. Todos os anos, ou se quisermos ser mais simpáticos, de 2 em 2 anos há Esports cuja scene competitiva vai desaparecer em detrimento de outros, vemos isso a acontecer muito com os battleroyale, é literalmente um salve-se quem puder. Há muitos jogadores a desertar, por exemplo, como é que nós íamos lidar com jogadores federados quando hoje estão a jogar H1Z1,

amanhã estão a jogar PUBG, no dia seguinte estão a jogar Fortnite e são jogadores federados de Fortnite, mas depois vem o Apex e eu agora quero é competir no Apex e agora vem o CoD Warfare e eu quero é ser profissional de CoD. Isto é uma coisa que acontece muito nos Esports é que a player-base de algum tipo de jogos está sempre a ser consumida pelos sucessores, claro que há o caso de haver battleroyales que não suplantam o anterior, acho que foi o caso do Fortnite, que foi uma exceção, apesar desses cenários competitivos continuarem a existir a presença é muito escassa e não sabias até que ponto justificava haver uma federação para ele, para um jogo que morreu. Começávamos a criar federação por Esport e ao fim de 10 anos tinhas 120 federações portuguesas de um Esport qualquer quando metade dele, daqui a 10 anos já não existe. É um problema dos Esports e um problema das organizações que muitas delas investem muito grande num jogo que no dia de amanhã, não acaba mas perde grande parte da sua exposição para outro.

Entrevistador: Como quinta e última pergunta era a comparação de Portugal com outros países, porquê que nós não estávamos tão desenvolvidos como eles e se parte da culpa disso era de ainda não termos os Esports enraizados na nossa cultura e se havia agentes do mercado nocivos que, através das suas ações, não permitiam que o mercado crescesse. Tu foste buscar pontos a quase todas as opiniões que as outras pessoas disseram. Desde falares na diferença populacional e que para algumas marcas era melhor apostar num mercado maior e mais maduro do que o nosso. Falaste também da questão das sedes ibéricas que ficam em Espanha e que, por isso, o dinheiro era investido lá e não cá. Também falaste na questão do profissionalismo, quer por parte dos jogadores, quer por parte das organizações. Houve quem falasse na questão da imagem dos jogadores e as organizações em Portugal faziam muito pouco e tinham que começar a fazer mais. Dos agentes nocivos, houve quem desse o exemplo de uma competição houve em Portugal que veio NAVI, que os prémios não foram e que por causa desse evento os NAVI olham para Portugal com maus olhos, houve quem desse o exemplo de empresas que tentaram uma liga exclusiva e que por essa razão foram abaixo. Para além destes exemplos disseram que isso não era uma coisa exclusiva dos Esports e que cabe ao mercado decidir se eles players nocivos continuavam a fazer parte dele ou não. Opiniões diferentes da tua não há muitas, houve quem fosse buscar a questão das views, que Espanha consegue captar o público e as views da América Latina porque são um país mais desenvolvido do os países da América Latina nos Esports e que nós conseguiríamos ir buscar views ao Brasil mas que agora o Brasil está mais desenvolvido do que nós nos Esports e que, por essa razão, não vêm procurar conteúdo ao nosso

país. Outra coisa que falaram foi que falaram foi na questão da mudança das mentalidades. O que achas, principalmente, dessa questão das views?

E3: Claro que as views serão sempre um ponto importante em qualquer negócio, neste caso é o entretenimento, quanto mais visualizações tens mais consegues ir buscar junto dos principais patrocinadores. Acho que depende um bocado do jogo, em Espanha, no CS não têm muitas mais visualizações que nós, aliás, o povo português é mais dedicado ao CS do que o espanhol e muitas visualizações também vêm por parte de Portugal e parte disso vem de haver equipas portuguesas a competir lá. Acho que, às vezes, há uma diferença entre estar a ver um jogo entre duas equipas espanholas e uma portuguesa contra uma espanhola, que nós consideramos essas views vêm do mercado espanhol mas nós também acrescentamos muitas. Nós ontem tivemos um jogo entre sAw e Giants que ultrapassou 4 mil visualizações em simultâneo, atingiu um pico de 4.500 viewers e o jogo só foi transmitido em transmissão espanhol, porque nós à 1 ou 2 semanas, aconteceu um jogo entre as mesmas equipas e teve 8 mil, acho que chegou ao pico de 8 mil. Estamos a falar de algo completamente ridículo, no bom sentido. Eu até estava a ver um jogo dos Movistar Riders, que são a maior equipas em Espanha, e estão a lutar por algo inédito, e eles estão com 8 mil viewers e muitos destes viewers são portugueses porque há muitos portugueses a querer o sucesso dos Movistar Riders. Claro que vai sempre haver a rivalidade entre Portugal e Espanha mas eu acho que, cada vez mais, estamos a caminhar para uma scene ibérica, ou seja, acho que ter uma equipa deste cenário a dar cartas é bom para todos nós, é bom para Portugal, é bom para Espanha e nós devemos procurar junto dos “nuestros hermanos” esta união e crescer ambos em conjunto. Não interessa se há mais fundos em Espanha e se eles ganham mais com isso. Acho que devemos ficar felizes com isso e juntarmos a eles. Claro que as views são um ponto importante e obviamente que Espanha tem maior população do que nós. Que vão buscar views à América Latina? Acredito que até certo ponto seja verdade secalhar para o LOL, porque é como eu digo, nós não verificamos essa adesão em todos os Esports. Acho que Portugal conseguiria ir buscar um bocadinho ao Brasil porque é um povo que também vive bastante os Esports, basta ver quando joga uma MIBR o Gaulês chega a passar os 100 mil viewers e acho que é importante que exista isso. Ainda por cima íamos ter uma Moche XL em Portugal com a presença dos MIBR e íamos captar muitos viewers ao cenário brasileiro. Fica a ressalva que nós também conseguimos ir buscar viewers mas também é preciso investimento que envolva Portugal-Brasil. Trazer equipas brasileiras cá para jogar, elas gostam de vir cá jogar só que esses torneios acontecem 2,3 vezes por ano, aliás, nós da Moche XL íamos ter 2 equipas brasileiras, ou seja, também existe essa noção para os

organizadores do Moche XL, da importância do mercado brasileiro para o mercado português. Ainda agora na European Masters a Inygon que é a produtora que tem os direitos de produção em português, decidiu apostar numa dupla de cast brasileira e têm, se não me engano no nome, a Letícia que é uma comentadora brasileira com 20 mil seguidores e não me recordo da dupla, mas está alternar, num dia casta a dupla portuguesa e no outro casta a dupla brasileira, ou seja, também estão a ser inteligentes nesse ponto. Foi uma aposta deles, por acaso não vi os números de quando é a dupla brasileira a castar mas sem dúvida que deve ter atraído brasileiros que sigam o trabalho daqueles 2 comentadores.

Entrevistador: Desculpa interromper. Houve quem desse essa opinião de que secalhar Portugal precisava de mais eventos de renome porque tínhamos o melhor público do mundo, tínhamos grandes organizadores de eventos e que se conseguíssemos conciliar os 2 mais vezes por ano com nomes grandes as marcas poderiam ficar mais interessadas em apostar nos Esports. O que achas desta opinião?

E3: É obvio e eu não vou contestar isso mas voltamos à temática do investimento. Organizar um Moche XL custa meio milhão de euros. Onde é que nós vamos buscar o financiamento para organizar 3 ou 4 XL's por ano? Não temos investimento para isso. Temos que ver que ao estarmos a organizar tantas vezes torneios deste calibre e deste renome que retira, um bocado, aquele sentimento de que aquele evento é especial. Final da Champions acontece 1 vez por ano, é secalhar um dos eventos desportivos de futebol mais vistos no mundo e só acontece 1 vez. Se nós tivéssemos 4 XL's por ano, não sei até que ponto consegues trazer o mesmo público porque já não é uma coisa única e há aquele pensamento de “não vou a esta XL mas daqui a 3 meses já tenho outra onde posso ir”. Temos que ter muito cuidado porque, às vezes, para agarrar o público, temos que vender a história de que aquilo é algo exclusivo, que vão ver este ano e que não acontece em mais lado nenhum e que no próximo ano acontece novamente e eles aguardam ansiosamente pela edição do próximo ano. Se nós decidimos banalizar o maior evento que temos em Portugal a troco de múltiplas edições, várias vezes ao ano, podemos correr no risco de 3 em 4 edições serem um flop para as expectativas em torno do mesmo. Também temos de olhar para a faixa etária dos Esports, que é uma faixa etária que não é independente, ou seja, muitas vezes é algo que se planeia com meses de antecedência que é convencer os pais e é uma coisa que sai dispendiosa porque temos as pessoas vão do norte que têm que pagar as viagens, têm que pagar o alojamento, têm que pagar a alimentação, o bilhete. Uma ida ao XL não é uma ida ao parque de diversões da esquina, não é algo como ir ao café, secalhar para os de Lisboa é porque aquilo é sempre organizado em Lisboa mas temos de ter tudo isto em conta. Mas se me

disseres “vamos ter 3 ou 4 XL mas de diferentes Esports” é diferente, porque nós dizemos que a XL é de Esports mas a maior competição é a de CS, é a final da competição nacional de FIFA e onde é que estão os outros? Não estão, ou estão muito mal representados. O CS é o jogo mais seguido em Portugal mas se nós conseguíssemos 2 XL’s grandes de CS e, secalhar, 2 XL’s intermédios de LOL eu gostava de ver como corria, se a comunidade se juntava para se deslocar e ir assistir ao evento.

Apêndice II - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 4 na Ronda 2

Entrevistador: Autorizas-me a gravar esta entrevista?

E4: Sim.

Entrevistador: A primeira questão, da primeira entrevista, era sobre se achavas que os Esports deviam ser considerados um desporto e se a falta de esforço físico e a suposta transmissão de violência poderiam ser entraves. Tu disseste que sim, que achavas que os Esports deveriam ser um desporto. Disseste também que a falta de esforço físico não deveria ser um entrave e comparaste com outros desporto, como o caso do xadrez. No caso da transmissão da violência disseste que havia desportos mais violentos ou que transmitiam mais violência, até deste o exemplo do futebol, das claques. Outras pessoas disseram que achavam que havia Esports que deveriam ser considerados desporto mas que também havia Esports que não deveriam ser considerados um desporto porque existem Esports que são simuladores da realidade, como o caso do FIFA e do NBA que tentam simular o futebol e o basquete, e que estes sim, deveriam ser considerados um Esport mas como no caso do CS em que tentam fazer uma simulação da realidade onde estás num campo de batalha e, nesse caso, como estás a matar pessoas, plantar bombas, etc, que não deveria ser considerado um desporto. Os outros Esports que envolvessem violência mas de uma forma irrealista, como o LOL onde existem dragões, esses também poderiam ser considerados desporto porque têm a componente de entretenimento e de irrealismo que o CS, na opinião dessas pessoas, não tem. O que achas desta opinião?

E4: Sinceramente, essa opinião é de quem vive no século passado, não há muito mais a dizer porque tu disseste que entrevistaste pessoas ligadas aos Esports, esse pessoa não deve estar muito ligada aos Esports ou não está neste mundo. Se formos a pensar na fantasia, o LOL tem fantasia mas andam lá com armas na mão, a Caitlyn (champion do LOL) tem uma espingarda na mão. É por não se ver sangue? Mas nós no boxe não vemos sangue? Na luta livre não se vê sangue de vez em quando? Mesmo no próprio futebol, aleijam-se e têm lesões violentíssimas. É por andarem de armas na mão? E os desportos que envolvem armas? O tiro ao alvo ou aqueles desportos de inverno que eles fazem, que eu não sei o nome, mas que andam de armas em punho. É por simular que tem terroristas e contraterroristas? Eu não estou a perceber. O que é um desporto para mim? Um desporto para mim é algo que envolva um esforço, que não necessita de ser físico, que envolva uma competição, que seja saudável, que seja saudável nas suas condições porque a malta quando houve saudável e Esports começa já a dizer “já viram todos eles? Parecem todos gordos” e é uma imagem completamente errada, hoje em dia, e

felizmente, todos têm mais cuidado com a sua saúde, pelo menos os atletas profissionais transmitem esses cuidados publicamente e não percebo. Então vamos colocar dos maiores Esports de fora porque teoricamente tem sangue ou porque teoricamente simula uma realidade que toda a gente sabe que existe que é polícias e terroristas ou como quiserem chamar. É preciso trocar os nomes? Se for “Equipa A” e “Equipa B” já deixa de ser? Esse tipo de opiniões de “devemos considerar estes mas estes não” é o ficar em cima do muro, é o chamado ficar em cima do muro, não quer escolher basicamente. “É isto ou aquilo, não pode ser tudo” não pode ser tudo porquê? Quando o CS é um dos Tier 1 a nível mundial, a nível de Esports, e não existem muitos, porque se me vão falar do FIFA... O FIFA é Tier 2, não se aproxima do Dota, do CS, nem do LOL, o NBA muito menos. Há quem diga que não se deve considerar os simuladores de realidade de futebol e basquete um desporto porque já existe um desporto que é o futebol e o basquetebol, porquê que vamos considerar também o FIFA se já existe um desporto? O que é o FIFA? É futebol virtual então porque vamos considerar? Já existe o futebol... É aquelas opiniões ridículas, digamos assim.

Entrevistador: A segunda questão era sobre o mobile gaming. Tu tinhas dado a opinião que iria crescer, que poderia haver versões dos maiores Esports a ganhar versões mobile mas que essas versões nunca teriam um cenário competitivo, seriam jogados casualmente. Também disseste que esperavas que as competições crescessem mas que não estavas a ver eles a alcançar o patamar de um The Internacional, de um Major ou de um Worlds. As opiniões contrárias são que existe quem pense que se o jogo foi de raiz para mobile que possam atingir esse patamar mas que se for versões mobile de outros Esports que já existem que iriam servir para captar outro tipo de target dentro dos Esports, como o publico do mobile. Se for um jogo de raiz para o mobile com uma player-base grande, com as marcas a investir que sim, acreditam muito facilmente um Major de CS, que tem um prémio monetário de 1 milhão de dólares. Deram o exemplo do Clash Royale que este ano iriam ter eventos a atingir esse valor de prize-pool. O que achas destas afirmações?

E4: A curto prazo nem de perto. Faz de conta, eu desenvolvo um jogo e estou a receber bastante dinheiro porque este jogo está a gerar bastante dinheiro, bastante interesse, as marcas querem-se associar a ele e injeto o prémio. O que é o prémio? “Ahh o prémio é super importante porque chama à atenção” certo, e depois? Passou o torneio, passou 1 mês, quem é que se lembra daquele jogo se não tem uma fan-base enormíssima? Se não tem à volta desse Esport, ou possível Esport, um calendário de competições? Não basta injetar dinheiro. A malta costuma dizer “o Major de CS tem 1 milhão de prémios” e o resto que se investe nas equipas, nos autocolantes e tudo o

mais que se distribui? As pessoas acabam por nem calcular isso porque não há como calcular mas já se falou que é acima desse prize-pool, desse milhão. O prémio é o prémio, o resto tem de ser criado à volta do Esport. Tem de ter um fan-base demasiado grande, um calendário competitivo, tem de ter bastantes equipas, não basta o prémio. O Fortnite deu, acho eu, 30 milhões e é considerado um Esport? Eu faço essa pergunta porque as pessoas continuam a achar que o prémio é que é importante. Então o Major a realizar custa bem mais do que o milhão que se paga no prémio, não é isso que realmente faz o jogo crescer. Se me dissesse assim “o CS cresceria se tivesse um The Internacional?” cresceria porque já tem uma base criada, porque já tem um calendário competitivo, porque já tem Majors, já tem espectadores, já tem tudo, já está pronto para receber um The Internacional, não é o contrário. Não é criar o The Internacional para um jogo e depois digo “o meu trabalho está feito, isto vai crescer”. Agora, o mobile vai continuar a crescer, é normal mas ainda está longe de eventos Tier 1, eu pelo menos não vejo em 5 anos a estar próximo de um evento Tier 1, continuo com essa opinião. O Clash Royale já saiu há quantos anos? Teve aquele “boom”, jogava-se em Portugal e houve algumas competições e agora? Eu não ouço falar do Clash Royale, pelo menos no meu radar, lá fora acredito que ainda se jogue e que haja competições mas não está próximo. Tem muitos jogadores, é normal, jogadores casuais. Eu se quiser loggar no Clash Royale já sou um jogador casual que entrei hoje e já conto para as estatísticas. Não tenho interesse na vertente competitiva daquilo. Secalhar em Portugal o LOL é o jogo que tem mais jogadores a jogar em Portugal, não temos essas estatísticas mas eu acredito que sim, mas se fores ver os números das competições de LOL em Portugal são ridículos à beira do CS, à beira do próprio FIFA. O FIFA é o segundo Esport mais forte em Portugal neste momento, à vontade. O CS continua lá em cima e o FIFA está-se a aproximar aos poucos e deu um empurrão a todos os outros. O LOL estava em segundo, agora para chegar ao segundo... nunca mais. O Clash Royale e outros ainda vão demorar muito tempo, pelo menos é a minha opinião.

Entrevistador: A terceira pergunta tinha haver com as transmissões televisivas. Na tua opinião, as televisões teriam mais a ganhar com os Esports pois eles precisam de cativar o público dos Esports para aumentar as audiências. Outras pessoas disseram que os Esports iam precisar muito das televisões por causa dos direitos de transmissão, dos direitos de imagem que os Esports não têm e que são muito importantes noutros desportos. Também falaram que a televisão fosse importante para os Esports porque podia trazer profissionalismo, podia tratar do desporto como um espetáculo, trazer narrativas e storylines que são importante para os espectadores. Faz também com que as pessoas conheçam os jogadores e clubes, o que faz com que esses jogadores

e clubes trabalhem a sua imagem e que faz com que as competições trabalhem essa imagem. Outra opinião é que a televisão não precisava dos Esports porque eles criam tanto conteúdo com sucesso como os reality shows, programas de culinária, programas de tatuagens que qualquer coisa que eles criem e metam na televisão vai ter sucesso e que não precisam dos Esports para crescer. Para acabar, disseram também que uma coisa boa para os Esports era ao serem transmitidos na televisão, as marcas iam olhar para eles de uma forma diferente e que iriam começar a perceber o que realmente são os Esports e, com isso, poder haver mais investimento. O que achas destas opiniões?

E4: A minha opinião é que está aí tanta coisa errada e algumas certas. Às vezes até me dá comichões só de ouvir e nem sei como é que aceitei estar aqui, quer dizer, ainda bem que te aceitei ajudar mas às vezes eu nem sei se isso é gente ligada aos Esports ou se foi gente que tu arranjaste só para dar comichão às pessoas dos Esports. Tratar os Esports como um espetáculo e tudo o mais? Não precisamos da televisão para isso, já há quem faça lá fora isso, internacionalmente, em grande nível e melhor do que eles fazem para os desportos. Até te vou dar um exemplo. O que é que é o futebol ao lado da NBA a nível de espetáculo? Nada, zero, não é nada. Pode dizer “viva o futebol na Europa” mas a nível de espetáculo? É zero. Eu não sou um seguidor assíduo da NBA mas quando vejo alguns jogos da NBA percebo a diferença completa que existe nos intervalos, o trabalho que existe entre as marcas, o trabalho que existe a todos os níveis e não existe no futebol. Então se nós temos um desporto tão grande como o futebol e nunca conseguimos desenvolver o produto como é que eles vão conseguir desenvolver um produto como os Esports se nem é o produto deles? Se nem eles percebem nada? Está aqui um exemplo, quem disse isso está errado. Temos ESL, temos a própria ELeague que pertencia aos canais da TVS que produzia muito bem em estúdio, temos a Blast, temos tudo que sabem produzir como ninguém Esports e sabem porquê? Porque eles têm pessoas especializadas em espetáculo e pessoas especializadas em Esports, conjugaram, não precisaram de uma televisão. Eles produzem para a televisão, não é a televisão que produz para eles, é o contrário, eles são produtores de algo para a televisão e o que eles produzem é o que vai para a televisão, a televisão não lhes toca. Mais uma vez, essa pessoa está errada. Depois é “expor na televisão para os clubes e para os jogadores trabalharem as suas imagens”, errado. Mais uma vez eu não sei quem deu essa opinião mas quem tem que trabalhar essa imagem são os clubes ou organizações, os jogadores e depois, sim, as competições. As competições já o fazem mais do que grande parte dos clubes e jogadores, logo a pirâmide já está ao contrário, a casa já se virou e já se está no teto. Também não sei quem deu essa opinião mas também está errada. E depois, aí sim, está

aqui uma opinião certa, e depois vamos a outra errada, que é, sim, era importante os Esports passarem na TV no sentido comercial, de chamarmos mais marcas, de as marcas pensarem “ok, isto passa na televisão, podemos pagar mais, queremos estar associados realmente”. As pessoas pensam que a televisão vai querer passar um produto tão pequeno ainda em Portugal, ainda não capta as audiências que eles querem. A nível internacional faz sentido, mas a nível nacional, se reparares, esta semana foi anunciada a BMW em 4 ou 5 organizações, já era dos Cloud 9, agora já está nos Fnatic, nos G2, nos T1. Porquê que a BMW chegou lá? Foi por passar na televisão ou foi por eles terem realmente exposição e não precisarem da televisão? É que eu acho que é mais isto. O que vem por acréscimo, poderá vir depois. Porque eles passam na televisão, poderá subir o sponsoring, poderá ser outra conversa. Agora, nós poderemos ser um produto bom para a televisão primeiro: quando a televisão aprender o que são os Esports e quando perceber mesmo o que estão a perder mas também quando nós tivermos um valor muito alto de espectadores. Neste momento, e foi o que eu disse, a televisão vai precisar dos Esports, quer queiram quer não, e agora com o corona vírus não é o desporto que está a ser utilizado mas o FIFA como videojogo. O exemplo é as ativações estão a ser feitas com o FIFA, porque o FIFA é perfeito para isto, é utilizar o FIFA para pôr os jogadores de futebol a jogarem na televisão ou jogadores de futebol mais jogadores de FIFA profissionais porque eles já perceberam que eles não têm de estar em contacto com isto do vírus. É a solução perfeita para eles para porem algum futebol a dar na televisão. Agora, eu acho que a nível internacional a televisão vai perceber cada vez mais que precisa dos Esports. A nível nacional, como é evidente, nós ainda somos uma comunidade de Esports bastante pequena, ainda não temos aquelas atenções da televisão mas um dia vai ser. E sobre os direitos de imagem, eu vou dizer isto que as pessoas às vezes iludem-se: Ninguém vai pagar nada se o teu produto não valer nada. Se tu és zero, o teu valor é zero. Não é por estares na televisão que te vão pagar. Se tu tens uma organização e a tua organização tem 500 seguidores ou 1000 seguidores, representa zero na comunidade na comunidade de Esports, representa zero de follow-up dos teus seguidores a nível de marcas e tudo mais, não querem saber quem é que te apoia, porquê que te deviam de pagar o que quer que seja por direitos de imagem? O quê? 5 euros? As pessoas é que ainda não perceberam que para alguma coisa valer alguma coisa alguém tem de querer ver aquilo, alguém tem de comprar aquilo, tem que ter interesse por aquilo e é isso. Primeiro tens de criar um interesse senão claro que a televisão não vai querer. É como eu digo, em Portugal vai demorar muitos mais anos, pronto, temos uma RTP neste momento a produzir conteúdos de Esports, poderemos vir a ter outras mas sou te sincero, ainda estamos muito longe da realidade espanhola. Por isso, provavelmente a RTP ter interesse em preparar um futuro, ter tido a visão

de que é o futuro, porque está a crescer lá fora, cá em Portugal demora a crescer mas vai crescer, e secalhar também está a conseguir extrair dinheiro de alguma forma disso. Neste momento é normal as televisões não terem tanto interesse porque nós ainda não somos assim tao grandes. Agora de se me disseres competições internacionais ou outros países que seguem os Esports mesmo como cultura, aí não há dúvidas que a televisão está cada vez mais de olhos abertos para isto.

Entrevistador: A quarta pergunta tinha haver com as federações, ou com os projetos federativos em Portugal. Tu tinhas dito que era impossível eles regulamentarem os Esports por estes serem propriedade da empresa que os desenvolveu e essa empresa é que manda neles e que as federações não conseguiam fazer nada. Também disseste que muitas pessoas que trabalham nesses projetos federativos nunca mostraram nada e que secalhar o trabalho deles era passar por proteger os direitos dos jogadores, o bem-estar das competições e trazer mais competições para o circuito amador. Outras pessoas disseram que a haver uma federação em Portugal deveria ser uma federação para cada Esport, por exemplo, comparando com o futebol, haver uma FIFA no LOL, que neste caso era a Riot porque é a empresa que desenvolveu o LOL, e depois havia uma federação nacional que iria fiscalizar se as regras determinadas pela Riot estavam a ser cumpridas em Portugal. Houve quem dissesse que o trabalho de uma federação passaria por determinar se os clubes tinham estabilidade financeira, que os jogadores para ser inscritos num clube teria que ter um mínimo de condições, ter tudo bem regulamentado. Também houve quem desse a opinião de que as federações poderiam ser benéficas para os clubes mais pequenos e com mais dificuldades financeiras pois poderiam ajudar com financiamentos, o que permitia que esses clubes continuassem o seu trabalho e conseguissem lutar com as maiores organizações. O que achas destas opiniões?

E4: Eu continuo a achar a mesma coisa e até achei aí uma opinião interessante essa de separar por jogos. Eu não vejo a Valve muito interessada nisso das federações mas poderia ser um caminho deles a seguir mas não me parece que a Valve vá nisso porque desde que sigam com o caminho deles, que sigam com o caminho de deixar tudo aberto, eles não querem dar um controlo a ninguém e isso das federações pode ser um controlo e eles não querem bem isso, mas está uma opinião interessante e até concordo que poderia ter alguma maneira de se trabalhar porque cada jogo tem a produtora e a produtora é que manda no jogo. Podes ter uma federação a legalizar o Esport e depois a produtora do jogo chateia-se e diz acaba com os servidor naquele país, o que é que aquela federação manda? Não manda nada. Manda o quê? Em quem? Mas o governo dá o controlo e vai a produtora e fechou, depois fica o governo “afinal vocês mandam

mesmo nisso”. O poder tem de vir das empresas produtoras dos jogos, enquanto elas não quiserem isso ou enquanto não estiver bem regulamentada essa questão, as federações vão ser algo que podem trabalhar a outros níveis, isto é, trabalhar, eu disse a palavra certa, trabalhar, eu queria frisar a palavra “trabalhar” que às vezes não se percebe muito bem. Concordo plenamente que a nível amador possa haver um trabalho junto das federações, a nível dos jogadores, perceber realmente os seus contratos e haver um contrato geral, digamos assim, e depois as organizações trabalharem à volta disso para os jogadores não andarem a não saber o que diz nos seus contratos, aqui muito por ingenuidade deles que não os leem muitas das vezes, mas deveria haver um conselho de jogadores, ou uma federação ter esse conselho de jogadores. Há muitas coisas por onde se pode trabalhar mas volto a dizer, se alguém quer ser uma federação tem de fazer esse trabalho antes de ser federação, antes de darem o título. Se estão há espera do título para o fazer estão aqui pelo chamado “tacho” em Portugal, porque estão à espera que caia o tacho para depois dizerem que são isto e que vão fazer aquilo e depois acaba-se por não se fazer nada. Não, primeiro trabalha-se, depois ganha-se o tacho e depois continua-se lá a trabalhar. A federação em Portugal é o que eu digo, é luta de poderes com alguma malta que já fez alguma coisa por isto, outra que não fez nada e enquanto for assim é só mais 1 título para o currículo, digamos assim. Mas concordo plenamente que há muito trabalho a fazer no circuito amador, da proteção dos jogadores, mesmo com as organizações, se está tudo em dia, os ordenados, se dão condições para as equipas irem aos eventos já nem falo noutras coisas. Acho que há muitas coisas que podem ser trabalhadas sem o aval da Master League, sem o aval das produtoras de jogos, tentar fazer um trabalho preliminar, não é chegar e dizer eu faço isto e depois fica cada um para ser lado e há os associados que é “olha queres-te associar a nós?” e depois a malta lá se associa a eles mas é do género “olha estamos aqui mas vocês não mandam, nós só estamos aqui para vos ajudar porque tínhamos de escolher entre uma e outra e por menos mal escolhemos-te a ti” e é este o problema. Em Portugal as federações é isto, são dois grupos de pessoas em que cada grupo em vez de realmente mostrar “nós somos diferentes de vocês porque fizemos isto, isto e isto” e não, é guerrinhas e quando dás por ti dizes “tivemos durante 2 anos estes dois grupos a trabalhar, o que tiramos de proveito?” e olhas para uma e olhas para a outra e dizes “quase nada” e pensas “então não era agora que isto ia andar?” é este o problema.

Entrevistador: Como quinta pergunta havia uma comparação entre Portugal e outros países mais desenvolvidos a nível dos Esports. Tu falaste muito de Espanha, comparaste com o número de população, de eles serem muitos mais do que nós. Falaste também deles serem muito mais profissionais, deste o caso da MLP ter 3 ou 4 pessoas a trabalhar e em Espanha terem, pelo

menos, 15 ou 20. Falaste que há empresas que têm sede ibérica em Espanha e que por isso o dinheiro destinado aos Esports ficam em Espanha e muito pouco ou quase nenhum vem para Portugal. Também falaste que é preciso uma mudança de mentalidade, de acabar com a guerrinhas e haver uma mudança de pessoal que leve isto para a frente. Houve uma opinião que tem haver não só com a questão da população mas também com a questão das views, de Espanha conseguir captar visualizações da América Latina porque são um país mais desenvolvido nos Esports que os países da América Latina enquanto que nós temos o Brasil que neste momento está mais evoluído que nós, por isso não conseguimos captar tantas views brasileiras. Também falaram que o que faltava era financiamento, a maior parte das pessoas apontaram isto como um dos grandes problemas e houve quem dissesse que parte desse dinheiro poderia vir dos tais direitos de imagem, poderia vir dessas tais empresas que apostam tudo em Espanha e nada em Portugal, que em Espanha se vê muito empresas como o Burger King e o Mc Donalds, cadeias de fast-food a apostar nos Esports e em Portugal acontece muito pouco. Também se falou que faltam mais eventos de renome em Portugal porque nós temos um dos melhores públicos, temos grandes organizadores de eventos e se conciliássemos isso a grandes eventos poderia haver maior exposição e maior interesse por parte das marcas. Também falaram nunca questão que tu também abordaste que é a falta de profissionalismo, principalmente por jogadores, que a mentalidade deles tem de ser muito mais profissional do que é agora. Qual é a tua opinião sobre estas afirmações?

E4: Em grande parte estão corretas, aqui não há muito mais a comentar, as marcas investem muito mais noutros países porque provavelmente encontram, ou acham que vão encontrar, mais retorno. Nós enquanto Esports andamos aqui tantos anos a tentar vender gato por lebre, isto é, tentamos vender algo que não tínhamos e agora já temos algumas coisas desse algo. Público por exemplo, com isto do COVID-19, pelo menos a MLP, tem tido números bem mais altos, sempre tivemos bons números mas esta temporada temos uma média por volta das 3000 e tal sempre de viewers. Nós temos um grande público, temos grandes organizadores de torneios mas nós ao longo dos anos perdemos o fio à meada. Enquanto outros andaram a crescer e nós não pudemos acompanhar esse crescimento porque não temos população para isso, nem temos essa cultura, mas muitas organizações não evoluíram e muitas das que temos fazem os mínimos e assim é complicado. Queremos que as marcas realmente invistam e se repararmos as marcas já investem nos eventos. Vamos lá ver, nós temos eventos grandes, check, temos um público forte, check, temos os eventos a criar algum conteúdo ou a criar alguma publicidade para o evento, check, onde é que nós vamos pôr o dinheiro? nos eventos, check. Nas equipas temos

pouquíssimas a trabalhar profissionalmente e a trazer frutos desportivos, check, pouquíssimas a trabalhar as redes sociais, check. Onde é que nós vamos pôr o dinheiro? Aqui não é, check. É muito fácil perceber as coisas das marcas. Agora, claro que haver uma alavancagem de dinheiro, seja por direitos desportivos, direitos de imagem e tudo mais, as coisas têm de acompanhar umas às outras não é “malta, vão aparecer aqui 2 ou 3 marcas que vão por 2 ou 3 mil para cada clube e agora façam o vosso trabalho” não, tem de ser um trabalho residual. Nós tivemos muitos, muitos anos em que ninguém queria saber de nada, ninguém queria saber das suas redes sociais, ninguém queria saber do seu público, ninguém queria contruir uma fan-base e isso é que criou o problema de estarmos em 2020 e termos poucas a apostar em Portugal e apostar muito mais em Espanha. Agora, claro que olham para um mercado de 10 milhões, olham para outro de 40 milhões, onde é que vais pôr o teu dinheiro? Põe-te no lado das marcas, onde está mais desenvolvidos os Esports? Quando apostas numa coisa é para tirar proveito, não é atirar dinheiro para uma pessoa e dizer “está aqui o dinheiro, agora faz acontecer”. Isto não funciona assim. Se hoje temos grandes eventos em Portugal é porque foi feito trabalho porque se as pessoas pensam “temos grandes eventos mas não se acompanhou nas organizações” e porquê que não se acompanhou? As pessoas é que têm de se perguntar porquê que não se acompanhou, porquê que os sponsoring não subiram também nas organizações, não apareceram mais marcas a investir? Porquê? E porquê que elas estão nos eventos? Porquê? Porque sabem que o público está lá, porque sabem que, em grande parte, os eventos são bem produzidos. As marcas perceberam onde é que podiam estar o valor dos Esports portugueses. Não há muito mais a dizer. É a triste realidade, quem me dera a mim ter 3 ou 4 organizações completamente profissionais, que tivemos cheios de sponsors, que não precisassem de contar o dinheiro ao final do mês ou que não estivessem que estar a recorrer ao investimento dos donos para serem autossustentáveis. Há muito trabalho para ainda ser feito, muito, muito, muito mesmo.

Apêndice JJ - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 5 na Ronda 2

Entrevistador: O Luís disse que os Esports deveriam ser considerados um desporto e a falta de esforço físico e a transmissão de violência não deveriam ser entraves a essa classificação. Porém houve quem dissesse que os Esports que transmitem violência em simuladores da realidade, como disparar em pessoas e com o sangue a sair dos corpos, não deviam ser considerados um desporto pois podem incentivar a esses comportamentos fora do jogo. O que acha desta opinião?

E5: Não concordo. Por esse ponto de vista então tínhamos de rever muitos conceitos. O cinema também tem muitos filmes com recurso a violência e temáticas muito duvidosas e não deixa de ser classificado como cultura, recebe distinções e apoios governamentais. O boxe e outros desportos de confronto físico também tem imagens chocantes com autênticos massacres, com sangue por todos o lado e com risco de vida dos seus praticantes.

Entrevistador: Na sua opinião o mercado do mobile gaming é uma tendência e as grandes produtoras vão lançar videojogos para mobile para competir com o LOL, CSGO e os outros grandes Esports. Há quem tenha a opinião de que os Esports em mobile vão crescer mas que não irão conseguir atingir os patamares dos Esports jogados no PC, pois mesmo em Esports em consolas têm dificuldades em atingir esses números, prize-pool e notoriedade. Também existe a opinião que as produtoras dos principais videojogos só irão criar versões mobile dos principais videojogos com o LOL, CSGO ou Dota para cativar o público do mobile gaming para estes aderirem à versão original, que normalmente é a versão para o PC. O que acha destas afirmações?

E5: Os esports devido à sua vertente competitiva vão ter sempre predominância sobre os mobile gaming que na sua maioria tem uma vertente mais lúdica e de entretenimento casual pois não há nada como utilizar cada vez mais equipamentos otimizados e sentir as emoções numa arena e num grande palco.

Entrevistador: O Luís disse que as transmissões televisivas eram positivas tanto para os Esports como para as televisões. Há quem tenha a opinião que os Esports em nada têm a ganhar em serem transmitidos na televisão a não ser a desmistificação dos mesmos para as pessoas que não conhecem os desportos eletrónicos. Há também quem diga que a televisões têm muito pouco a ganhar em transmitir Esports pois sempre foi um meio que qualquer projeto que fosse transmitido, quer seja reality shows, concursos de tatuagem, concursos de culinária, tiveram sucesso, por isso eles não precisam dos Esports para ganhar mais audiências. Qual é a sua opinião a estas afirmações?

E5: Se a TV tradicional quer cativar um público mais jovem terá de apostar também na transmissão dos grandes eventos de esports.

Entrevistador: Na sua opinião na questão dos projetos federativos é de que a regulação é necessária e os agentes (clubes/empresas, atletas/promotoras de eventos, etc) devem unir-se, agregar ideias e apresentar apenas um projeto federativo para ser aprovado pelas entidades competentes. Há quem diga que a regulamentação é impossível pois os videojogos são propriedades das empresas que os fabricaram e que as Federações em nada podem regular. Outras pessoas dizem que o que é necessário é haver associações para jogadores, para organizações e para organizadores de eventos à semelhança do que é feito nos sindicatos e uma entidade que protegesse os interesses dos seus associados. Ainda há quem diga que cada Esport deveria ter uma federação pois cada Esport é uma modalidade e, comparando com o Desporto Tradicional, cada modalidade tem a sua federação. Qual é a sua opinião em relação a estas afirmações?

E5: Acho que a regulação é mais ao nível de reconhecer os esports como desporto, definir o que é um atleta (jogador, treinador, etc) e criar os mecanismos para o equiparar a outro qualquer atleta, em termos de direitos, obrigações, proteção, etc. Também regular em termos disciplinares e outras matérias.

Entrevistador: Na sua opinião, apesar de haver cada vez mais eventos de grandes dimensões não se está a conseguir capitalizar com isso, a mentalidade dos diversos agentes tem de mudar e que é preciso mais profissionalismo, mais organização, mais respeito pelos compromissos entre atletas e clubes/empresas. Há quem diga que o que falta é capital, pois, comparando com outros países, nós não temos o mesmo investimento quer nas organizações que têm muito mais dinheiro para investir num bom projeto quer os organizadores de eventos para conseguir atrair grandes eventos para Portugal. Outra das razões é nós sermos só 10 milhões, o que faz com que as marcas vão investir em países com mais habitantes e com maior número de viewers das suas competições. Para terminar, há também quem diga que não existe mais investimento de marcas porque quem os aborda não consegue levar uma proposta de valor que seja favorável para essas marcas, o que faz com que elas continuem sem perceber o que são Esports e qual é o seu mercado. Qual é a sua opinião face a estas afirmações?

E5: Concordo em parte com essas opiniões. Ainda temos um caminho longo a percorrer até que as organizações e promotoras de eventos consigam cativar a atenção e o investimento das

grandes marcas. É preciso formar, profissionalizar e inovar em todos os aspectos, desde o desportivo, organizacional, de comunicação e marketing.

Apêndice KK - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 6 na Ronda 2

Entrevistador: Cristiano, autoriza-me a gravar esta entrevista?

E6: Sim.

Entrevistador: Na primeira questão, que era se achavas que os Esports deveriam ser considerados um esforço físico e se a falta de esforço físico e a suposta transmissão de violência poderiam ser entraves, tu disseste que sim, que consideravas os Esports um desporto e que a falta de esforço físico não deveria ser um entrave mas que os jogadores profissionais deveriam conseguir conciliar os Esports com atividade física. Não falaste muito da violência nos Esports mas eu vou-te dar umas opiniões e depois dizes o que achaste delas. Quase toda a gente concordou que os Esports deveriam ser considerados um desporto. Houve quem dissesse que teríamos que olhar para os Esports por modalidades e não como um todo, que havia simuladores da realidade e jogos de fantasia. Nos jogos de fantasia vão havia qualquer problema pois estavam num ambiente irreal, de fantasia, mas nos simuladores de realidade que envolviam uma componente de guerra, com tiros entre pessoas, sangue, etc que estes não deveriam ser considerados um desporto pois transmitem essa violência e princípios e valores que não são aceitáveis num jogo. Os simuladores de realidade como o FIFA, NBA, etc que sim, também deveriam ser considerados um desporto. Houve quem comparasse a violência nos Esports com a violência transmitida noutros desportos como o boxe e o UFC. Também compararam a falta de esforço físico com o caso do xadrez. O que é que tens a dizer destas comparações e opiniões?

E6: É assim, quanto à afirmação de separar os Esports acho que é errado, os Esports em si já é uma fantasia porque são jogados no computador. Quanto à violência, nós desde pequenos que vemos a guerra no Iraque todos os dias na televisão. Para filtrarmos essa violência, não a deveríamos partilhar nos canais de televisão então. Eu acho que as educações que as pessoas dão aos filhos é que têm de separar os videojogos da realidade, que eles são um escape da realidade. Sei que é um tema muito controverso por causa dos shootings nos EUA e foram comparados por causa dos Esports, por causa, neste caso, do CS, COD e jogos de guerra mas não acho que se deveriam separar, os Esports são um todo. Que essa comparação de haver mais violência por causa dos videojogos acho que é errada porque desde novos que fomos educados e que vimos em canais abertos guerras e filmes de guerra, se fossemos a retirar tudo em que há guerra... Não acho correto separar. No caso do esforço físico, foi uma boa comparação, os profissionais do xadrez estão sentados a jogar, e continuo com a minha opinião, devem tentar complementar porque as equipas que têm essas modalidades de Esports devem forçar os seus

jogadores a fazerem atividades físicas com planos de treino, tipo, treinam de x em x horas e de y a y vai para o ginásio ou vai para a rua em equipa, se tiverem a viver juntos numa Lan House. Eu acho que devem complementar sempre os Esports com o exercício físico. A violência, tu falaste e bem no boxe e no UFC que são desportos violentos, por isso, vamos voltar à mesma conversa do vamos separar o CS nos outros jogos por ser um jogo violento e, por essa lógica, deveríamos separar o boxe do atletismo e devíamos separar isso tudo e deixavam de ser desportos de combate para serem só “combate”. É a minha opinião.

Entrevistador: A segunda questão tinha haver com o mobile gaming. Disseste que em Portugal já se notava o crescimento, falaste também na mente fechada em relação CS, que é o Esports tradicional em Portugal, e também falaste muito no crescimento do mobile na América Latina e na China. Disseste também que os Esports tradicionais teriam que se adaptar, que o LOL já tinha feito isso, mas que não sabias se o CS iria fazer por ser um Esport tradicional que como já tem uma enorme fan-base e uma grande história que não sabias até que pontos eles iriam mudar. A nível de competições disseste que sim, que poderiam atingir um patamar elevado, talvez não tão rápido, não até 2025 mas que já conseguias ver algumas competições mobile com prizepool parecidos. Quase todos os entrevistados concordaram que iria haver um crescimento do mobile. Houve pessoas que disseram que se os Esports tradicionais ganhassem versões mobile seria apenas para captar o público do mobile, que normalmente é um público mais jovem do que o do PC, a terem interesse pela versão mobile e depois pela versão original de PC ou consola. Outros disseram que não sabiam até que ponto certos Esports conseguiriam ganhar uma versão mobile, seja pela questão do rato e do teclado, seja pela questão das dimensões de um telemóvel. A nível de competições, houve quem dissesse que não conseguiriam ver competições mobile a atingir um patamar daqueles eventos, que iriam crescer mas que se mesmo os Esports de consola têm dificuldade em competir com os eventos do PC, os de mobile que são muito mais recentes ainda têm mais dificuldades. Houve quem dissesse que um evento não se fazia só pelo prizepool, é toda uma estrutura por trás e que não é chegar um patrocinador e injetar 30 milhões para o prizepool que aquilo vai ser igual ao The Internacional. O que é que achas destas opiniões?

E6: A primeira opinião é bem fundamentada e acho que o LOL está a fazer bem isso, está a captar os mais jovens que estão a começar a jogar em tablets e em telemóveis com o jogo que vão lançar, o Wild Rift, para depois entrarem no jogo de computador. É uma tática, e é muito válida, e concordo com essa opinião. Eu acho que muito não vão seguir o caminho de criar uma versão mobile para os Esports tradicionais, mas acho que também é uma pressão das marcas de

smartphones, muita pressão para lançarem cada vez mais jogos. As marcas que não estão ligadas estão a tentar entrar com torneio para captar essa audiência mais jovem, como na primeira opinião que era para os jogos, neste caso é para as marcas, ter a sua marca ligada a um jogo como o Clash Royale. Acho que a Huawei está em alguns jogos, tem a sua marca associada a esse jogo logo os seus jogadores levam com a sua publicidade desde cedo e acabam por comprar os produtos deles. A última opinião de que os jogos de consola estão aqui há muito tempo, temos que ver que, neste momento, não há a mesma facilidade em ter uma consola como ter um telemóvel e eu acho que é por aí que está a crescer tanto e tão rápido. Há gráficos do crescimento de jogadores na Playstation e na Xbox, desde que começaram, e há gráficos dos mobile games, não é preciso dizer que foi uma explosão dos mobile games quando começaram a sair jogos mais competitivos para o telemóvel. Milhares e milhares de miúdos, que são a *fan base* maior, que aos 2 anos têm um tablet e já sabem jogar e chegam aos 16 e já são jogadores, agora a Supercell baixou a idade, têm de ter 13 anos para poderem participar nos torneios da Supercell, por isso podes imaginar que com 13 anos já temos pro players de mobile que são muito bons porque aprenderam desde que começaram a andar, aliás, antes de começar já tinham um tablet. A questão do prizepool, sim, é verdade, um torneio não se faz por esperar uma prizepool mas ajuda a divulgar e muitas das empresas que estão a fazer os torneios de mobile são também as que fazem os torneios de CS. Eu tenho conhecimento de um torneio que houve no UK que foi a ESL, que faz torneios de CS, e foi a que fez o maior torneio e um torneio com os Fnatic de Clash Royale. Essas organizações que estão a fazer os torneios mobile não são organizações que apareceram agora só para fazer torneios mobile, são organizações que fazem torneios de CS e de outros Esports, que já estão estabelecidas. Eu acho que tinha dito da última vez que iriam crescer mas que iriam crescer de uma forma gradual como os de PC cresceram e eu continuo com a mesma opinião, que ainda vai crescer ao seu ritmo tal como os de PC cresceram ao seu ritmo. Por isso, se algum dia vai alcançar os mesmos prizepool? Não sei, mas sei que vão ambos crescer e vai acabar por crescer mais o mobile e, por consequência, vai acabar por ter prizepool e patrocínios maiores.

Entrevistador: A terceira pergunta tinha haver com as transmissões televisivas. Tu achavas que as televisões estavam a demorar muito tempo, que tínhamos que evoluir nesse aspeto porque a televisão precisava muito do publico jovem. Sobre saber qual delas tinha mais a ganhar, tu disseste que tinham as duas, que as televisões traziam o profissionalismo para os Esports e que os Esports traziam o público para as televisões. As opiniões diferentes foram que a televisão ganhava muito mais com os Esports e que a única vantagem que os Esports tinham em serem

transmitidos na televisão era a desmitificação deles para os público mais velho, que ainda não conheciam os Esports e que achavam que isto era só uns jogos de computador. Houve quem tivesse uma opinião de que os Esports precisavam da televisão por causa dos direitos de transmissão e dos direitos de imagem, que nos outros desportos têm um papel fundamental nas finanças dos clubes. Houve também quem dissesse que os Esports precisavam da televisão para criar storylines, para criar narrativas nos Esports que era uma coisa que podiam ir buscar à televisão, que já faz esse conteúdo para os desportos tradicionais há muito tempo. O que tens a dizer destas opiniões?

E6: A outra entrevista feita à, mais ou menos, 1 mês e neste mês já tivemos competições de FIFA no Canal 11, por isso posso dizer que estou contente. A questão dos direitos de imagem, acho que entra na questão do profissionalismo que eu disse, que os Esports precisavam desse profissionalismo, que não existe. Estou um pouco de acordo, continuo ali no meio, acho que a televisão precisava dos Esports e que os Esports precisavam da televisão. Quem disse que os Esports não precisavam da televisão, eu estando por dentro do mundo dos Esports sei bem o que se passa no background no mundo do trabalho dos Esports e eu acho que precisam da televisão por causa desse profissionalismo das empresas que fazem televisão à muitos anos, e que têm contratos de trabalho para todos os envolventes numa transmissão, esse profissionalismo que não existe em Portugal, a maior parte das transmissões são amadoras. Tens aquelas situações de “vou ligar aquele gajo, ele faz-me isto e eu pago-te x” e acabamos por pagar debaixo da mesa, não há contratos, não há recibos, já começamos a ver mais, e é esse profissionalismo que falta e as pessoas serem categorizadas. Temos duas empresas em Portugal, a Inygon e a E2tech que têm bem estruturado os seus trabalhadores e depois contratam outros fora, que é o meu caso, sou freelancer e trabalho a recibos verdes para essas empresas, mas há muitas outras que queriam fazer isso, e fazem transmissões amadoras, mas não há esse suporte, não há esse profissionalismo, essa divulgação tao grande que poderiam ter se tivessem ligados a um canal de televisão. Acredito que também pudesse haver depois um monopólio, uma monopolização maior com as televisões a entrar, mas isso também acaba por cair nesse profissionalismo, se temos um produto bom temos que segurar o nosso produto e vai haver essa monopolização, por exemplo, do CS, a liga maior de CS ser feita por um canal de televisão e a outra não vai poder fazer e tens contratos de exclusividade mas pronto, isso vem depois mas as pessoas que trabalham nesse meio têm contratos e acabam por estar mais seguros a trabalhar em Esports.

Entrevistador: A quarta pergunta tinha haver com as federações, em Portugal os projetos federativos. Tu disseste que deveria haver uma oficial porque, nos outros desportos, os clubes acabam por ganhar, acabam por sobreviver no ativo através de verbas que essas federações distribuem. Também disseste que poderiam ajudar na divulgação de ligas e torneios o que iriam tornar essas competições cada vez mais competitivas e, com isso, ter melhores jogadores, clubes, etc. Houve uma opinião que foi consensual, e tu irás depois dizer se concordas ou não, que uma federação nunca poderá ser reguladora porque iria estar a regular um jogo que é propriedade intelectual da empresa que o desenvolveu e, por isso, essa empresa poderia decidir que regras e não uma federação. Outra opinião que deram foi que a federação poderia ter um papel importante na proteção dos jogadores, organizações e organizadores de eventos para não acontecerem situações de haver jogadores com ordenados por receber, organizações que não cumprem os contratos que realizaram e que estão cheias de dívidas, etc. Também disseram que caso houvesse uma federação teria que haver uma federação por modalidade, comparando com o futebol onde existe uma FIFA e uma FPF, nos Esports a FIFA era empresa que desenvolveu o jogo e esta estipulava regras para o seu videojogo e depois havia uma federação nacional desse Esport que fiscalizava se essas regras estariam a ser cumpridas. Uma outra opinião foi que a federação deveria ser um mediador de mercado, que ligasse os jogadores, organizações, organizadores de eventos, marcas e conseguir criar uma maior ligação entre todos. O que achas destas opiniões?

E6: Quando a uma federação criar regras e fazê-las cumprir? Concordo plenamente e acho que falta muito em Portugal, que os clubes cumpram com aquilo que dizem, que é aquele amadorismo que falei há pouco na questão das televisões. Eu penso que só tinha a ganhar em Portugal ter uma federação a sério, não dividir. Eu acho que não temos tamanho, não temos clubes suficientes para ter uma federação para LOL, uma federação para FIFA, ainda não temos tamanho suficiente. Como tu falaste, se o FIFA tivesse o tamanho do futebol ou, neste caso, movesse os milhões que o futebol move... Sei que, nesse caso, o FIFA fosse o único exemplo porque é uma competição que está agregada a uma organização de futebol, um jogo que está associado a uma organização de futebol e que podia pegar nisso e fazer uma federação mundial de FIFA. Em Portugal, não vejo isso a acontecer, mesmo nos países nórdicos só têm uma federação de Esports. Penso que é um caso a pensar por uma federação, caso isto evolua.

Entrevistador: A quinta pergunta era uma comparação entre Portugal e outros países, o porquê que eles estarem mais desenvolvidos do que nós e se parte dessa culpa vinha de ainda não termos os Esports enraizados na nossa cultura ou porque havia agentes nocivos que as suas

ações não permitiam que o mercado evoluísse. Tu falaste numa questão que foi abordada por quase todos que foi a questão da população, de sermos muito poucos comparados com, por exemplo, a Espanha. Falaste que em Espanha se via muito os patrocínios das cadeias de fast food como Mc Donalds, Telepizza, etc e que cá víamos muito pouco. Falaste na questão dos portugueses olharem muito para o seu umbigo. As outras pessoas também falaram na questão das views, que Espanha tem muitas views da América Latina porque são um país mais desenvolvido do que esses países nos Esports enquanto que nós poderíamos ir buscar público ao Brasil mas que, neste momento, eles estão mais desenvolvidos do que nós. Outra opinião que deram foi que nós, os portugueses, somos conhecidos por fazer muito com pouco e que as marcas se poderiam aproveitar disso para investir menos. Também falaram de que precisamos de muito profissionalismo quer a nível de jogadores, de organizações, houve quem dissesse que os únicos que ganhavam dinheiro nos Esports eram os jogadores porque eventos e as organizações, se não perdessem dinheiro, ganhavam o que investiam. Outra opinião é que é preciso de mudar a mentalidade dos intervenientes dos Esports, que era preciso pessoas novas e jovens com a mentalidade certa. O que é que tu achas destas opiniões?

E6: Concordo com a questão da população e com a Espanha agregar o público da América Latina, porque a scene de Espanha está tão evoluída em comparação com os países com a mesma língua na América do Sul que acabam por ter o povo todo da América Latina. Concordo também que Portugal está atrás do Brasil e se conseguíssemos o público brasileiro era possível obter os números parecidos com Espanha. Profissionalismo precisa-se, concordo imenso. Não concordo que só os jogadores é que ganham, só se for no CS, porque em Portugal os únicos que podem ganhar alguma coisa de jeito são os de CS e neste caso sim, concordo que há jogadores que pedem muito para aquilo que jogam. Precisamos de gente jovem e precisamos de mudar a mentalidade dos Decision Makers, as pessoas à frente das organizações e das empresas, a mentalidade de tudo para nós e nada para os outros. As marcas aproveitem-se da questão “eles fazem muito com pouco” acho que não. Infelizmente sei o exemplo de algumas empresas que metade foi para a organização e metade foi para o intermediário, por isso é complicado, sei de muitas que não fazem isso mas a partir do momento que soube que isso aconteceu fiquei a achar que pudesse existir mais exemplos destes. Acho que as marcas começam a investir mais em Portugal porque começam a ver que nós exportamos qualidade, é só por isso. Já conseguimos ter mais views de Espanha no LOL porque na final espanhola de LOL havia jogadores e staff portugueses. Agora acredito que vamos crescer e precisamos de mudar a mentalidade. Mudar a

mentalidade não é ficar com prejuízo, é gerir eficientemente esse dinheiro que existe nos Esports.

Entrevistador: Só mais umas opiniões que passei à frente. Houve quem dissesse que deveríamos ver os Esports como um entretenimento e não como um desporto tradicional, deveríamos olhar para os Esports como a WWE. Outra opinião é questão de as empresas terem sede ibérica e essa sede ser em Espanha, o que fazia com a grande parte dos investimentos ficassem lá. Para acabar, houve também quem desse a opinião de que os jogadores, organizações e organizadores de ventos teriam que trabalhar mais a sua imagem. O que achas destas opiniões?

E6: Da questão das sedes ibéricas, eu não conheço essa realidade mas acredito que os planos de investimento para os Esports seja quase todo para Espanha. Quanto à imagem dos jogadores, concordo sem dúvida. Deste o exemplo dos jogadores, o Fox dos Giants que é o exemplo do jogador com mais seguidores que existe em Portugal, português neste caso, que é a imagem da equipa e depois existem os outros jogadores mas a imagem é o Fox que trabalhou muito a sua imagem, também estive lá fora e foi a Majors e tudo mais. Eu, que já estive como manager de uma equipa de mobile, sempre pedi aos meus jogadores para serem ativos nas redes sociais, para fazerem alguma coisa para se mostrarem porque existe muito o exemplo de jogadores que não sei os melhores mas têm muitos seguidores e que ganham muito e outros que são bem melhores mas não ganham tanto porque não têm uma exposição tao grande. A questão do entretenimento acho que não, porque a WWE acaba por ser uma empresa que criou uma novela apartir de um desporto mas o wrestling não deixa de ser um desporto. Pode haver muitas novelas a serem criadas apartir dos Esports, tipo o Big Brother do LOL onde temos jogadores com scripts e a ter discussões mas acho que os Esports não devem ser separados como qualquer outro tipo de entretenimento e devem ser incluídos nesse entretenimento.

Apêndice LL - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 7 na Ronda 2

Entrevistador: Autorizas-me a gravar esta entrevista?

E7: Sim, sim.

Entrevistador: Na primeira entrevista, a primeira pergunta era se achavas que os Esports deveriam ser considerados um desporto e se a falta de esforço físico e a suposta transmissão de violência poderiam ser entraves a essa classificação. Tu disseste que sim, que deveriam ser considerados um desporto, que a falta de esforço físico não deveria ser um entrave e comparaste com o xadrez nesta questão do esforço físico. Em relação à suposta transmissão de violência, disseste que compreendias por um lado essa questão e o porquê de isso ser um entrave mas que a longo prazo que deixaria de ser uma desculpa para os Esports não serem considerados um desporto, deste o exemplo do UFC ser mais violento do que os Esports e que o problema era o medo que essa violência inspire algumas pessoas na vida real e que estas cometam atos de violência. Quase todas as pessoas disseram que os Esports deveriam ser considerados um desporto e que a falta de esforço físico não deveria ser um entrave. Houve quem dissesse que deveríamos olhar para os Esports por modalidades, por cada Esport, e que havia Esports que não poderiam ser considerados um desporto. O exemplo que deram foi com os simuladores da realidade como o FIFA e o NBA que deveriam ser considerados um desporto mas que quando são simuladores da realidade que tenha guerra, tiros entre pessoas, sangue com uma componente da realidade muito grande, que estes não deveriam ser considerados um desporto. Se essa componente de violência fosse num ambiente de fantasia, com dragões a voar e tudo o mais, que não haveria problema e que também deveriam ser considerados um desporto. Outra opinião que deram foi que deveria ser considerado um desporto mas que estes não deveriam seguir o caminho dos desportos tradicionais mas sim um caminho mais ligado ao entretenimento. O exemplo que deram foi a WWE, onde a componente de entretenimento é muito maior do que a desportiva e até disseram que esse entretenimento implicava um desporto, regras, uma verdade desportiva e uma competição justa. O que achas destas opiniões?

E7: Vou começar pela última. É uma opinião bastante válida e muitas vezes passa ao lado de muita gente. Os Esports têm uma evidente desportiva, de competição mas o principal fator é o entretenimento e também pode ser por isso que temos tido números tão grandes nas competições, nesta altura do COVID, e maior aposta a nível de investimento. É sem duvida um bom caminho para ser mais facilmente aceite pelo publico em geral, ainda falta a aderência dos canais nacionais que não aproveitam isto para captar os públicos mais jovens mas já está cada

vez a crescer mais, vamos ver melhores situações no nosso setor e já vimos também acho que era a TVI que queria fazer um canal de Esports por isso tem sido uma boa evolução. Relativamente à opinião de jogos de tiro ou simuladores de guerra não devem ser considerados Esports, sinceramente não percebo porquê e não entendo qualquer lógica nessa opinião, tenho que a respeitar mas o caminho inicial dos Esports foi começado por simuladores de guerra, entre aspas, foi mais futuristas com o Quake, aqueles jogos mais antigos, mas são basicamente simuladores de tiro, não são realistas mas são os pais da parte competitiva dos jogos. Agora temos os dois maiores, vou dizer o maior a nível de público e o maior a nível de prizepool, que é o CS:GO e do Dota2 e não estou a perceber a lógica porque não podemos considerar um desporto. Há muita gente que pensa o contrário, que jogos simuladores não são um Esports, tipo, o FIFA não é um Esport, o NBA não é um Esport. Nunca percebi essa relutância com o FIFA, há gostos para todos. Não percebo, sinceramente, e acho que tem haver aquela componente que já falamos do medo, de tiros e de sangue e etc, são coisas que os jogos conseguem dar a volta. O Valorant é do mesmo sistema do CS, só que invés de ter uma bomba têm uma spike e nas competições vão desligar o sangue, já é uma atitude mais inteligente, para melhor aceitação para o sistema competitivo deles não ter estes entraves. São opiniões, tenho que respeitar mas não concordo. O CS foi dos videojogos que trouxe mais à baila, digamos assim, esta parte dos Esports, da competição, dos prizepool, dos eventos gigantescos, posso estar a dizer errado, mas dos maiores eventos que tivemos inicialmente foram sempre associados ao CS, a nível de bater records iniciais também, podem não ser agora, e ainda bem que não são, é sinal de que temos público para muita coisa mas parece-me uma opinião um bocado estranha dizer que o CS ou um COD , também temos alguma scene, que não podem ser um Esports por ser um shooter, por ser um simulador de guerra e que só poderiam ser um Esport se fossem uma fantasia. Explica-me tu a lógica disto do que ver um dragão a voar e veres pessoal a cortar cabeças e um gajo a levar uns tiros, não percebo muito bem mas temos que respeitar.

Entrevistador: A segunda pergunta tinha haver com o mobile gaming. Tu disseste que cada vez te interessavas mais com este mercado, que cada vez os telemóveis estavam otimizados e que corriam vários jogos. Também disseste que não sabias até que ponto conseguirias transferir a jogabilidade de um jogo de PC para o telemóvel, que certos Esports conseguiram fazer essa transição mas que outros não tinham tanta a certeza, o que achaste que poderíamos vir a ter era versões de raiz para o mobile desses mesmo jogos, ou seja, em vez de haver a versão do CS:GO para o mobile, haver o Counter Strike: Mobile. A nível das competições, tu disseste que achavas

que as competições conseguiriam atingir um patamar dos grandes eventos atuais, que já tinham números interessantes e que não sabias se isso iria acontecer nos próximos anos mas que a longo prazo sim mas teriam que ser de um jogo de raiz para mobile, como um Clash Royale, um Brawl Stars, etc. Houve quem dissesse que se os Esports tradicionais ganhassem versões mobile seria para cativar o público do mobile para este ganhar interesse pela plataforma naturais desse videojogo. Nas competições, houve quem dissesse que não acreditava que fossem atingir os mesmos patamares, que as competições de PC estão muito mais à frente das competições de qualquer outra plataforma, mesmo as consolas que já estão à muito tempo a competir com os Esports de PC não conseguem eventos tão grandes, que as competições de mobile ainda vai ser mais difícil de lutar. Houve também quem dissesse que sim, que concordavam que pudessem atingir esses patamar, que secalhar de um The Internacional não mas de que um Worlds ou um Major, sim, que era possível. O que é que achas destas opiniões?

E7: Acho que está tudo em linha, basta olhar à tua volta, e por muito que não seja muito promovido e haja resistência do pessoal, eu comecei a ganhar interesse pelo mercado chinês e nunca pensei que o PUBG fosse ter uma versão mobile tão otimizada, até corre melhor no mobile do que no PC. Têm um público gigantesco, têm prizepool associadas e não me estou a lembrar agora do nome do jogo, acho que era Vanguard, que era um MOBA, um LOL basicamente mas era 3v3 e teve torneios e tudo mais. Não estou a dizer que vai ser o futuro exclusivamente, não estou a dizer que vai excluir as competições de consola e de PC porque eu acho que é impossível, até porque os PC vão continuar a evoluir, assim como as consolas e os telemóveis vão continuar a evoluir. Mesmo aqui em Portugal temos algumas competições, secalhar temos mais mas que eu não conheço ou não consigo acompanhar, e é uma coisa interessante pelo fácil acesso a ter um telemóvel que corre facilmente um jogo. É pena que as marcas ainda não invistam muito nesse mercado porque também atinge um público mais jovem do que o do PC.

Entrevistador: Como terceira pergunta era a questão das transmissões televisivas. Tu disseste que achavas que ainda ia demorar muito a acontecer em Portugal, que nos EUA foi transmitida a competição de Overwatch em canais televisivos. Falaste também nos jovens que estão cada vez mais desligados da televisão, que o foco deles é as plataformas digitais e as de streaming e que achavas que no futuro ia passar muito por as televisões irem buscar estes conteúdos digitais para captar o público que lhes tem fugido. As opiniões diferentes da tua foram que os Esports só ganhariam em ir para a televisão pela questão da desmistificação, para o público mais velho como os nossos pais e avós perceberem o que são os Esports. Houve quem dissesse que os

Esports teriam muito a ganhar com isto por causa do profissionalismo, da capacidade que a televisão traz de contar narrativas e das storylines que são muito importantes para o público e que a televisão também faz com que as competições, organizações e jogadores trabalhem melhor a sua imagem, que é um aspeto fundamental para as marcas. Outra opinião foi de que os Esports poderiam ter muito a ganhar com os direitos de transmissão e de imagem, que nos desportos tradicionais estes tinham um papel fundamental na capacidade financeiras dos clubes e que os Esports ainda não conseguem tirar muito deles. O é que tens a dizer destas opiniões?

E7: A mais válida delas todas é, sem dúvida, esta última. Quem iria beneficiar realmente com as transmissões televisivas seriam os clubes e seria uma grande fonte de rendimento se eles conseguissem essa fonte de rendimento. Relativamente às outras opiniões, vou dar uma opinião um bocado contrária a elas. A televisão, como é que eu vou explicar isto, é que precisa dos Esports, os Esports não precisam da televisão porque os Esports vão crescer cada vez mais, as televisões têm as audiências a descer cada vez mais, os canais de streaming estão a crescer relativamente a uma RTP, SIC, TVI e os canais de Esports estão a crescer quando transmitem competições. A televisão faz a parte do mais profissional porque tem o dinheiro envolvido mas os Esports com o mesmo, em Portugal com menos, dinheiro conseguem fazer transmissões profissionais, com comentadores profissionais, com qualidade na mesma. Só iríamos ganhar com a questão dos clubes, com o dinheiro envolvido e com as marcas não terem tanto medo de apostar nos Esports porque está na televisão, continua a ser uma fonte de credibilidade máxima.

Entrevistador: Como quarta pergunta era a questão das federações. Tu aqui disseste que não sabias até que ponto as federações poderiam trazer vantagens para os Esports, que já existem casos de sucesso em Portugal e que não foi preciso haver federações. Disseste que o que poderia ser interessante termos era uma espécie de associações ou sindicatos onde os jogadores, organizações, etc, poderiam recorrer quando tivessem dúvidas sobre questões legais, sobre contratos ou competições e disseste que na tua opinião poderia ser benéfico mas que não era algo extremamente necessário neste momento. Houve quem dissesse que sim, que era preciso haver uma entidade reguladora pelos casos de ilegalidades que se passam nos bastidores e que não chegam ao público, desde jogadores que assinam contratos e os contratos não são cumpridos, de equipas que estão atoladas de dívidas e que ninguém sabe. Houve tem desse a opinião de que haver uma federação em Portugal deveria ser uma federação para cada Esport, por exemplo, comparando com o futebol, haver uma FIFA no LOL, que neste caso era a Riot porque é a empresa que desenvolveu o LOL, e depois havia uma federação nacional que iria fiscalizar se as regras determinadas pela Riot estavam a ser cumpridas em Portugal. Uma outra

opinião era que as federações eram importantes porque se via nos desportos tradicionais que as federações distribuíam verbas pelos clubes e que, por vezes, eram essas verbas que não deixavam os clubes irem ao fundo. O que achas destas opiniões?

E7: Uma federação para cada modalidade? Não sei até que ponto funciona e acho que seria um desperdício de fundos públicos ou de financiamento do Estado. Vou discordar porque acho que não é necessário, primeiro, temos dois projetos federativos e só devíamos ter um, é uma estupidez. Os especialistas deviam pegar nas pessoas que estão cá aos anos e que potenciassem essas pessoas a fazer mais ainda do que já fazem mas com um financiamento por trás porque a maior do pessoal que anda aí a ajudar é voluntário e depois contruir uma equipa com vários representantes do LOL, CS e assim. Vou-te dar um exemplo, não é um grande exemplo mas dá para perceber, os Prémios Esports têm um grupo de júris que eram composto por diversos especialistas dos diferentes videojogos, uns mais generalistas que outros e trabalhar a partir daí. Acho que estarmos a fazer uma federação por jogo iria haver uma grande batalha de interesses e depois não sabemos se as federações se iriam dar bem ou não. A nível de ilegalidades e contratos, de certeza que se passa muitas coisas nos bastidores mas acho que as federações continuam a focar na cena do interesse e não em fazer dos Esports alguma coisa, não sei, acho que até agora tem funcionado e os entraves que se poderão colocar a nível federativo não sei se serão benéficos mas esta parte tem tudo haver com pessoas envolvidas, há projetos que estão a meter pessoas que têm uma reputação completamente errada, muito má nos Esports e é muito por aí que as pessoas não confiam nesses projetos federativos. Relativamente a ser bom para os clubes com as verbas, sim, se conseguissem fazer essa parte. Eu não sei qual é o envolvimento legal que uma federação com os clubes, porque depois disso envolve decretos leis e atas que eu não percebo nada desse assunto, e se realmente fosse isso, se a federação conseguisse dar uma ajuda aos clubes seria uma coisa positiva.

Entrevistador: Como quinta e última pergunta tínhamos uma comparação entre Portugal e outros países e o porquê de não estarmos ao mesmo nível desses mercados. Tu falaste no poder económico desses países, de ter um poder económico muito superior ao nosso. Também falaste que as marcas que investem nos Esports precisam de fazer algo diferente, algo que cativasse o público e deste o caso dos eventos que as marcas iam para esses eventos e montavam um stand e estava feito, que não havia inovação para se distinguirem dos outros. Tu também falaste no caso das ligas com exclusividade e que por causa disso não sobreviveu e que achas que nós precisamos de mais profissionalismo e de mais ligas e qualificadores abertos para haver cada vez mais competição para crescermos. Aqui a maior parte das opiniões foi de que nos faltava

financiamento, que como esses países tinham mercados maiores e mais maduros eram mercados mais aliciantes para as marcas. Também houve a opinião de haver empresas com sede ibérica e que essa sede era em Espanha o que fazia com que a maior parte do investimento destinado aos Esports ficava por Espanha e nunca chegava a Portugal. Falou-se muito na falta de profissionalismo e que precisávamos de mentalidade diferente para conseguirmos fazer crescer os Esports em Portugal. O que achas destas opiniões?

E7: Sim, não há muito a dizer, é preciso mais profissionalismo, seja entre staff, jogadores, o que seja. Tens um problema que está ligado ao profissionalismo que é a idade das pessoas, há pessoas que têm a mentalidade adulta independentemente da idade que tenham e há adultos que ainda não têm essa mentalidade, vai depender muito da personalidade da pessoa. Acho que as pessoas que estão nos Esports têm de abrir mais os olhos e ver quem está realmente interessada e que está a tentar fazer crescer este meio e não olhar só para a parte das aparências, há quem trabalhe apenas para o seu umbigo e não para o crescimento da scene. O profissionalismo paga-se e a questão do financiamento e das sedes ibéricas é super acertada, não temos sedes nacionais, secalhar, o que complica o financiamento, temos um poder económico inferior a outros países e secalhar é a diferença entre não termos a liga espanhola de LOL, por exemplo, que é o que vemos lá fora porque no CS conseguimos rivalizar com o Moche XL, eles têm a Dreamhack mas a Dreamhack deles é extremamente fraca relativamente à nossa Moche XL, porque as Dreamhacks é para irmos lá e sermos roubados, sempre foi assim com os portugueses. É uma coisa que não percebo, porque não existe uma Dreamhack em Lisboa ou no Porto para ver a adesão do público que de certeza que iria ser em massa.

Apêndice MM - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 8 na Ronda 2

Entrevistador: Reinaldo, autoriza-me a gravar esta entrevista?

E8: Sim, autorizo para efeito do inquérito que estás a fazer.

Entrevistador: Na primeira pergunta da primeira entrevista que lhe fiz, perguntei se achava que os Esports deveriam ser considerados um desporto e se a falta de esforço físico e a suposta transmissão de violência de certos Esports se poderiam ser um entrave a essa classificação. A sua opinião é que existiam Esports que deveriam ser considerados um desporto e outros não e que a falta de esforço físico não deveria ser um entrave. Na parte da violência disse que era verdade e que, na sua opinião, simuladores da realidade onde existissem pessoas a dar tiros umas às outras, sangue a sair e etc, que esses Esports não deveriam ser considerados um desporto. A maior parte das pessoas disseram que os Esports deveriam ser considerados um desporto, que a falta de esforço físico não deveria ser um entrave, e compararam, por exemplo, ao xadrez, e que a transmissão de violência também não deveria ser um entrave por várias razões. Uma delas é que ao estarem num ambiente virtual desvirtua essa violência. Houve também quem comparasse a transmissão da violência dos Esports à violência transmitida nos filmes e nas séries e quem comparasse com outros desportos, como por exemplo o UFC ou o boxe, que dizem que são mais violentos do que os Esports. Houve uma opinião que até comparou essa transmissão de violência não com o jogo em si mas com os agentes ligados ao futebol, deu o exemplo da violência transmitida pelas claques e por vários agentes que vão para os média incentivar à violência no futebol. O que acha destas opiniões?

(Parte da primeira resposta ficou cortada devido a um problema na gravação)

E8:... a violência nas claques é crime, segundo o código civil da maior parte dos países, é perseguido pela polícia e não vamos usar isso como argumento para justificar que qualquer jogo pode ser um desporto. Não, não é, nem todos os jogos podem ser um desporto porque, desde logo, não é permitido no código civil, logo, se existisse a polícia estaria atrás de quem o pratica como está atrás de quem pratica violência nas claques de futebol, portanto isso é um disparate total. Relativamente ao outro argumento de haver índice de violência em desportos normais, sim, é verdade que existe esse índice de violência. Eu, de qualquer das maneiras, vou-te já dizer na última parte qual é o meu entendimento relativamente à generalidade dessa questão. Relativamente à questão da violência, a violência é de facto um problema que a sociedade tem e que quando colocado na devida proporção pode fazer com que uma prática que se quer reconhecida como desportiva não seja reconhecida como tal, por exemplo, quando falamos de

MMA, estamos a falar de muitas competições não serem reconhecidas, no fundo, a prática de duas pessoas se agredirem mutuamente não está sempre legitimada como desporto. Em diferentes vertentes, ela não é legitimada como um desporto porque a violência passa a ser o objetivo e não o fator competitivo. Eu não vou discutir a minha opinião sobre se o boxe deve ou não ser um desporto mas o boxe tem um índice de violência. Não vou discutir se alguma forma de MMA tem ou não um índice de violência, sei que tem, não sou um expert na área, mas não é certamente por causa de existirem práticas violentas que eu vou aliviar eventual carga que outras práticas violentas possam ter. A comparação com as situações que aconteceram porque um indivíduo tinha olhos azuis e matou 50 pessoas então isso quer dizer que os outros indivíduos que têm olhos azuis, eventualmente, são potenciais assassinos em série, isto não é um argumento plausível, assim como não é plausível o argumento do tipo “um gamer que assassinou pessoas, espera aí, 50% das pessoas são gamers, digam-me que 50% dos assassinos são gamers e parece normal, portanto, lamento mas não é por aí que vamos ter essa discussão. Nós temos que perceber enquanto sociedade, que evolui, que tipo de coisas é que podem ser ou não admissíveis nessa sociedade. O que eu penso é que todas as posições totalitárias ou extremistas são inaceitáveis, portanto, tem que haver compromissos. A minha posição enquanto essa matéria é muito clara, eu não defendo que qualquer jogo se possa transformar num Esport, que qualquer editor pode produzir um jogo, por exemplo, matar e degolar velhinhas a cima de 80 anos, lançar no mercado e o que algumas pessoas querem é que se decidirmos organizar competições com esse jogo que foi produzido por uma qualquer empresa, basicamente isto tem que ser aceitável. Meus amigos, bem vindo ao mundo real, nem tudo o que queremos é possível, por isso, a minha proposta é um modelo de validação cruzada em que os diferentes intervenientes na validação dos desportos eletrónicos possam considerar que, ponto número um, há certamente desportos eletrónicos, se quiseres, jogos que podem ser usados em competições que são reconhecidas como um desporto e haverá no outro extremo jogos que não podem considerados desporto eletrónico e que, como tal, estão banidos de organizar competições de carater desportivo sob pena de essas competições serem ilegais porque têm situações extremas, como o exemplo do jogo de matar e degolar velhinhas, que nós não queremos ter no panorama desportivo e pelo meio à tudo o resto. Quem me dera a mim que isto fosse tudo preto no branco. O que é que eu sei que aquilo que são simuladores de jogos reais onde, por exemplo, nos jogos de futebol virtual é uma condição que não surjam claques com violência e os produtores dos jogos de realidade virtual têm o cuidado de eliminar práticas que sendo recorrentes no futebol real não devem ser replicadas por serem ilegais, se aquilo mostra uma prática ilegal eu, como produtor do jogo, fico responsável por aquilo que vou colocar no

meu jogo e posso ser chamado, através da lei, a prestar contas por causa do que produzi. Por isso esses jogos não são simuladores da realidade, são simulares do futebol retirando o aspeto completamente violento, por exemplo, e eu vou dar um exemplo que é mais plausível, a maior parte desses exemplos são de gamers, eu não sei quem tu entrevistaste, nem quero saber, aliás, é assim que deve ser, mas o background dessas pessoas são gamers, ou seja, é a mesma coisa que perguntares a um toxicodependente se as drogas deviam ser mais baratas, ele diz “sim que eu tenho que roubar mais portanto era preferível que fossem mais baratas para que eu me pudesse injetar gastando menos dinheiro”. Eu, no limite, acho aceitável dizer assim: um jogo de futebol virtual onde as pessoas se preocuparam que a pior de todas as faltas que eu possa fazer e me dar um cartão vermelho, nunca, nunca, e frisa bem este ponto, nunca põe de fora o meu adversário que levou com os meus pitons, não há nenhum jogo de futebol virtual que possas fazer uma falta de tal forma violenta que possas prejudicar o teu adversário na totalidade e isso está certo. Podes diminuir fisicamente, uma lesão ligeira, mas nenhum deles permite que partas a perna a um adversário e eu acho que isso é uma boa opção dos produtores desses jogos. Então, essa forma de validarmos qualquer coisa como desporto pode fazer com que este produtor que tenho o cuidado de não incluir no jogo um aspeto que é extra jogo e condenado nas regras, este produtor deve ter, de alguma maneira, a possibilidade de ter o seu jogo aprovado para efeito de desportos eletrónicos e que outro produtor que, basicamente, permite que haja uma invasão de campo e permite que a claque bata nos jogadores tem que ver o futebol virtual dele banido do circuito de desportos eletrónicos, esta é a validação que têm que existir. Temos que ter noção que nunca os desportos eletrónicos dizendo que qualquer jogo que qualquer individuo decida que vai ser traduzida em competição desportiva tem que ser um desporto eletrónico. Eu acho tão mal dizer que não podemos ter nenhum como acho mal dizer que todos têm de ser. Aqui no meio, admito que se nós os dois fizéssemos parte de uma comissão de validação e olhássemos os dois para um jogo secalhar não tínhamos os 2 a mesma opinião, e por isso, admito que haja, vamos dizer um número, se metade dos jogos pode ser aprovado como desportos eletrónicos e a outra metade não pode, eu acredito que ali no meio, entre os 25% e o 75%, haverá um conjunto de jogos que serão bastante duvidosos. Haverá um grupo de 25% que claramente devem ser um desporto eletrónico, ali no meio à um grupo que podemos discutir mais e depois há outro grupo em que por muito que as pessoas venham com exemplos idiotas como esses, nomeadamente, dizendo que se alguém comete crimes nós podemos cometer crimes no desporto, que me parece um argumento absolutamente idiota, ponto final. Agora mais uma coisa, eu na qualidade que tenho, eu não posso fazer de conta que eu não sou quem sou. Eu, na FPDE tenho um objetivo: conseguir que os Esports sejam reconhecidos como

um desporto em Portugal. Para conseguir isso, prefiro que 10 jogos sejam reconhecidos como tal e 90 ainda não, do que nenhum, portanto não contem comigo para fazer o discurso do tipo “são todos ou nenhum”, isso é idiota, eu vou fazer o discurso de “vamos concordar no que conseguirmos concordar” e a seguir avaliar continuamente outras opções, nomeadamente, ver aquilo que acontece internacionalmente e comparando com a realidade de outros países. Portanto, em Portugal deveríamos ter desporto eletrónico indicando quais são os jogos que devem ser reconhecidos como podendo ser, se quiseres, validados, como base para competições desportivas e quais aqueles que ainda não, mas ainda não como assim? Nunca? Não, estou a dizer que ainda não há confiança suficiente para dizer que este jogo é válido. Às tantas pode acontecer que venha um produtor de um jogo ter contigo e dizer “epá, o CSGO não é valido como um desporto em Portugal? Digam-me lá que argumentos é que vocês têm para validar” “epá, isto é só dar tiros nos cornos, os exércitos também dão tiros nos cornos das pessoas” desculpem mas isso não me parece um bom argumento. Tem que haver e, obviamente, esse pode ser de facto o papel de uma federação, é um papel possível de uma federação junto do estado e da sociedade conseguir que haja jogos aprovados e jogos que ainda não sejam aprovados, e dizemos “ainda não” e não sabemos e alguma vez irão ser.

Entrevistador: Muito bem. A segunda pergunta tinha haver com o mercado do mobile gaming. O que é que achava do mobile gaming e das suas competições. Disse que não sabia se todos os Esports conseguiriam ter versões mobile, certamente que alguns não conseguiriam ser transferidos para o mobile, por causa das dimensões dos telemóveis e tudo o mais. Disse também que não achava possível que nos próximos anos existam competições mobile a atingir os patamares de um Major ou de um Worlds. Falou do público do mobile ser um público muito casual e que jogava, maioritariamente, para passar tempo e de alternar rapidamente entre vários jogos. Houve quem dissesse que achava que as versões mobile poderiam acontecer mas que estas não conseguiriam ter uma vertente competitiva, seriam ser só para cativar o público do mobile para as plataformas originais. Também houve a opinião que se fosse um jogo de raiz para mobile que acreditavam que pudessem atingir as dimensões de um Major, por causa do prizepool, por causa da player-base, que os mobile têm uma player-base bastante grande e que se a única competição fosse em mobile que sim, poderia atingir um bom patamar. O que acha destas opiniões?

E8: São todas defensáveis. A minha resposta, que me estás a recordar agora, é claramente uma resposta macroscópica, eu estava a falar do mercado em geral. No mercado em geral, estavam a dizer aí, ainda temos limitações no mobile de computação e de dimensão relativamente à

vertente fixa mas se olharmos para trás, a capacidade computacional do mobile aumentou muito mais do que a capacidade computacional do não-mobile. Portanto, para já, a definição que estamos a usar aqui para o mobile é mobile vs não-mobile, ou seja, eu ir ter com um dispositivo, que eu vou chamar computador, é computador ou consola, que são naturalmente dispositivos fixos vs utilizar dispositivos móveis, de acordo?

Entrevistador: Sim, sim.

E8: Nós temos um problema é que esta fronteira está cada vez mais ténue, um exemplo, a Nintendo Switch. A Nintendo Switch é algo que está ali a meio pau de fixo e mobile e isto vai acontecer mais. Vou-te dar um exemplo, quando mais rápido conseguirmos ter um dispositivo suficientemente grande para termos capacidade de computação e bateria e suficientemente *wearable*, ou seja, usável para nós podermos começar a trabalhar com realidade aumentada, meu caro amigo, tu não estás a ver como é que o mobile vai crescer. Estamos a falar de coisas que já existem, um exemplo disso é toda a plataforma da Niantic, Ingress, Pokémon Go e Wizards Unite do Harry Potter, 3 jogos em cima da mesma plataforma por geolocalização em todo o mundo. E se os dados fossem oficiais, o mundo ficava espantado com o número de pessoas que esta gente tem e só quem nunca jogou nesta plataforma é que não sabe do que eu estou a falar. Portanto, isto é mobile, cuidado, aquilo que estava a dizer era macroscópico, o mercado em geral, e o mercado em geral, por uma questão de protecionismo, anda ali à volta do modelo das consolas. Qual é o modelo das consolas? Tu compras todos os anos um jogos e pagas uma pipa de massa e nós com essa pipa de massa desenvolvemos mais versões desse jogo ou outros jogos ainda melhores e a capacidade de computação vai evoluindo. Esse modelo clássico está a ser rapidamente posto em causa pelo mobile. O que eu disse tinha muito a ver com o presente, portanto, se daqui a 20 anos eu pudesse especular é vai ser tudo mobile, não há diferença entre mobile e não-mobile. Segundo, daqui a 20 anos eu tenho *wearables* de realidade aumentada que me ponho no fundo no quarto e desaparece o fundo do quarto e eu estou a ver o jogo todo e eu estou dentro do jogo a jogar e isto não é novidade hoje em dia como ainda vai melhorar, ou seja, tecnicamente podemos alegar, olhando para o futuro, que o mobile vai substituir todas as plataformas que é quase o contrário do que eu disse. Atualmente a plataforma mobile tem muitas barreiras que a torna desinteressante para muitos players, isso não quer dizer que um ou outro jogo, que são as exceções, consigam conquistar patamares elevados dentro dos Esports.

Entrevistador: A terceira pergunta tinha haver com as questões televisivas. Tinha dito que os Esports ganhavam mais em estar na televisão do que a televisão em ter os Esports, que as audiências das duas coisas eram diferentes. Disse que o fator positivo de os Esports passarem na televisão era a desmitificação deles e também disse que o Broadcasting coloca tanto conteúdo com sucesso da televisão que não precisa de ir buscar os Esports para continuar com esse sucesso. Outras opiniões que deram foram que a televisão precisava mais dos Esports porque estão a perder audiência e que muito desse target está nos Esports, o público mais jovem que está nas plataformas online e não quer saber da televisão. Também disseram que os Esports poderiam ganhar muito com isto, em Portugal seria um bocado mais difícil do que lá fora, que é os direitos de transmissão e de imagem que nos desportos tradicionais são uma grande fatia do dinheiro para os clubes. Também houve quem tivesse a opinião que era positivo os Esports passarem na televisão para conseguir captar o interesse de marcas menos envolvidas neste mercado e olhar para isto de uma forma mais segura e não olhar para isto como o terror que alguns meios de comunicação fazem parecer. O que tem a dizer sobre estas afirmações?

E8: Começando por essa última afirmação, na verdade sim, os Esports são o terror que alguns meios dizem ser, felizmente não são todos os meios, não são todos os Esports e como noutras áreas à o bom e o mau e numa ou noutra circunstância ganham outro protagonismo e ao ganhar esse protagonismo afugenta as marcas. Há muitos casos documentados, ninguém gosta de assumir os erros que cometeu e o dinheiro que deitou fora, isso são coisas que se esconde mas isso existe. Se perguntarmos às marcas elas respondem-nos “sim, eu estourei muito dinheiro, disseram que era muito importante e foi um desastre, foi das piores ativações que eu já fiz”. Mas também existe o outro extremo em que dizem que o dinheiro que têm investem aqui. Existem factos que eu mantenho e que apesar destas opiniões divergirem um bocadinho vão ter de encontro aquilo que eu digo. As audiências são um bocadinho diferentes, portanto, continuarmos a imaginar que cada uma das audiências se vai manter quietinha no seu espaço é um desperdício para ambas. Achamos que os jovens estão online ou que os velhos estão no broadcast é um erro de concessão. Se nós formos analisar onde é que as audiências estão nós conseguimos perceber onde é que as audiências estão. Há um fenómeno aí no meio que a maior parte das pessoas desconhece, e que no mercado é conhecido como OTT (Over-The-Top), e que são plataformas fechadas e que apesar de fazerem streaming, fazem streaming dentro de um contexto semelhante ao do broadcast, exemplo mais conhecido é a Netflix. Essas plataformas têm ganho espaço no mercado completamente fundamentais. Neste momento já ninguém pode fazer de conta que estas plataformas estão aqui. Portanto, é importante

percebermos que o broadcast e o streaming são duas vertentes clássicas quando comparadas com o OTT, por isso, era importante que mais do que alegarmos ou defendermos o nosso espaço, ou seja, se estou na televisão dizer que a televisão é a melhor, se estou no streaming dizer que o streaming é o melhor. Como eu disse, não são iguais, há de certeza vantagens para ambos, neste momento a única coisa que eu digo, e quando digo neste momento não é nesta data no meio da pandemia, vou fazer aqui um parenteses, todas as respostas que te estou a dar hoje por favor faz de conta que estamos no final de fevereiro. Eu ainda não te posso responder ao que se está a passar agora, muitos de nós ainda estamos a ver o que está a acontecer e muito menos te posso responder o que vamos estar a experimentar daqui a meses porque eu não sei quanto é que a economia vai alterar, da forma que tenho dito, que a pandemia é simultaneamente uma vantagem e uma ameaça, a única diferença é se tu consegues aproveitá-la. Se tu não fazes alguma coisa ou não consegues aproveitar esta situação? Isto é uma ameaça para ti, vai-te matar o negócio. Se tu conseguires fazer alguma coisa e encontrar alguma maneira, por exemplo, de aproveitar que estão mais pessoas a jogar online e tornar isso numa coisa contínua, aí então ganhaste cota de mercado. A diferença entre vantagem e ameaça, às vezes é uma ténue diferença e isso é o que parece neste momento o risco que estamos a cometer em fazer muitas análises. Não vou fazer futurologia, não sei o que vai acontecer, estou muito atento para ajudar nos negócios e nos projetos onde trabalho. Para acabar a resposta sobre a televisão e o streaming, estamos em plena mudança. Tenho a certeza absoluta que a forma como vamos consumir, se quiseres chamar, ecrãs, transmissões, daqui a 10 anos ainda não está definida e vai resultar de uma enorme força de poderes com os grandes players deste mercado, não vai ser só uma evolução natural e tecnológica e do comportamento das pessoas, não, vai haver ações dos grandes players do mercado. Repara que quando a Netflix começou a mostrar que o modelo de negócios era viável, de repente aparece a Amazon nesse mercado. Há aqui jogos que estão a acontecer e vão determinar aquilo que vamos estar a fazer daqui a 10 anos em termos de consumo de transmissões. A única certeza que tenho não é nada parecido com aquilo que temos agora. A mais curto prazo, continuo a achar que, no caso específico do gaming e dos Esports, as aproximações que foram feitas ao broadcast foram sempre relativamente arrogantes, tanto que o próprio mercado do broadcast não consegue percebê-las. É importante que se percebesse esse mercado, ao contrário de continuarmos a insistir que isto dos Esports é muito inovador, desculpem, os Esports já existem desde os anos 70 do século 20, agora o que temos promovido cada vez mais o gaming e os Esports porque as ferramentas são cada vez maiores, a introdução da internet trouxe-nos para um patamar completamente diferente e por isso é impossível chegar os olhos a isto. Para mim há dois tipos que estão completamente errados, o tipo que está no

broadcast e não quer saber do streaming e o tipo que está no streaming e acha que o broadcast só tem a ganhar com o streaming. Não é verdade, estão os 2 errados, a aproximação tem de existir e acho que há benefícios para ambos mas acho que neste momento é muito mais para os Esports serem aceites no broadcast do que o broadcast aceitarem os Esports.

Entrevistador: A quarta pergunta tinha haver com as federações, em Portugal os projetos federativos. Tinha dito que entidade reguladora não podia haver porque o jogo é propriedade intelectual das empresas que o fabricaram, quase toda a gente disse isso, e que era impossível existir uma federação que ditasse regras, por assim dizer. Também disse que as federações deveriam ser como um mediador do mercado, onde fosse um mediador entre organizadores de torneios, jogadores, organizações, de forma a lutarem pelos interesse destes, de forma a partilhar os Esports por quem não os conhece. Também diria que deveria haver uma regulamentação base do que é que é preciso para ser um clube, o que é preciso para ser um considerado um jogador, porque deu o exemplo que não é por 5 pessoas estarem juntas que já é um clube. A maior parte das pessoas tiveram essa opinião, que a federação deveria ter um papel para proteger esses agentes, de verificar se as organizações estavam bem financeiramente ou se estavam cheias de dívidas, se cumprem com os contratos, assim como os jogadores. Houve uma opinião de que cada Esports, cada modalidade, deveria ter a sua federação. Comparando com o futebol e com a FIFA e a FPF, a FIFA seria o developer do videojogo e haver uma federação nacional desse Esports para fiscalizar se as regras impostas pelo developer estavam a ser cumpridas. Também foi dito que as federações eram positivas por uma questão financeira, que muitas vezes, nos desportos tradicionais, clubes conseguem sobreviver com ajudas financeiras das federações. Também disseram que uma das preocupações que as federações deveriam ter era, por exemplo, vantagens financeiras ou isenções quando um clube estivesse numa altura difícil, estatuto trabalhador-estudante para os jogadores profissionais, declaração de rendimentos. O que acha destas afirmações?

E8: Houve aí um consenso generalizado, fico contente com isso, mas é claro que quando passamos à prática há ideias que não são viáveis e há ideias viáveis, algumas desde logo porque uma federação e uma atividade como os desportos eletrónicos não são independentes de uma série de outros critérios, por exemplo, esse modelo de financiar é um modelo que não pode ser objeto do trabalho de uma federação, uma federação pode estar indiretamente envolvida nisso mas, de alguma forma, não deve ter isso como objeto. Eu posso perceber que as pessoas tenham vontade de fazer as coisas com outro tipo de proteção, eu acho que aqui as federações têm um papel muito importante na proteção que é dada aos diferentes intervenientes. Proteção no

sentido esclarecer o que é aquela atividade e fazer com que as pessoas cumpram com esse esclarecimento e deixar o resto para a sociedade tratar da forma mais normal. Um exemplo, nós temos a possibilidade de guiar veículos nas ruas, que foi algo que durante vários anos foi construído, para isso as pessoas têm de tirar uma carta, têm de tirar uma certificação que se não a tiverem e forem apanhadas a conduzir são presas, são presas por quem? Pela Polícia de Segurança Pública (PSP) não é pelo Instituto de Mobilidade e Transportes (IMT) que emite a carta, é pela polícia porque aquilo é a lei. É isto que está aqui em causa. Se tu enquadrases os Esports na legislação que já existe, tudo o resto passa a ser normal de acordo com a legislação que existe. Um exemplo, se não existe um desporto eletrónico qual é a taxa de IVA que é aplicada ao desporto eletrónico? Ah espera, isso não existe, então não existe taxa de IVA. Eu preciso de saber qual é a taxa. É a da tauromaquia ou é a futebol? Ou é a do concerto de Rock? Por que eu posso encontrar semelhanças entre os diferentes eventos e discutir aqui o que é que eu acho, mas espera aí, a lei não é o que é que eu acho. A partir do momento em que tu tenhas um desporto eletrónico, se tu tiveres um evento de Esports isso é um evento desportivo, não é de entretenimento, e quem é que controla isso? É a autoridade tributaria, não é a federação de Esports. A federação tem de ser muito mais aquela que orienta a atividade do que aquela que vai regular e interagir na atividade. Se um clube estiver em dificuldades é porque secalhar fez mal o seu trabalho, por isso, se uma associação estiver em dificuldades o estado não vai lá por dinheiro para a salvar, a associação vai à falência. A maior parte dos clubes são associações de um ponto de vista jurídico, e as associações acabam por falta de viabilidade financeira. É evidente que existem programas de financiamento e todos eles com um bom argumento, e temos de ter cuidado em pensar que a federação vai trazer dinheiro, é um erro terrível, a federação pode valorizar a modalidade e isso, conseqüentemente, traz dinheiro, por exemplo, se eu tenho problemas nalgumas competições porque há alegações de match fixing, imparcialidade da arbitragem, etc, pelo facto de haver organizações com certificações isso secalhar reduz, mas secalhar reduz? Se perguntares a alguns adeptos de futebol eles vão dizer que os árbitros são todos uns corruptos, no entanto são árbitros independentes. Agora imagina que os árbitros são nomeados pelos clubes ou são ex-jogadores de clubes que estão no terreno. Estás a ver o que se seria o Vítor Baía a arbitrar um jogo e tendo como um juiz de linha um João Pinto, desculpa, o Vítor Baía e o João Pinto, se nunca andaram à porrada, estiveram próximos e agora poderiam ser árbitros, estás a ver o problema que pode ser isso. Mas isto é o que se passa nos Esports, ainda pior do que no futebol, por isso é que o papel de uma federação na regulação da arbitragem é absolutamente necessária. Apostas ilegais, outros problema que é ligado em várias áreas aos Esports e que conduz ao Match Fixing. Isto é um problema que não podemos fazer conta que

não existe. Eu sei que dentro dos Esports a malta faz toda de conta que isto não existe, porque isto diminui a imagem dos Esports. Eu represento uma federação, por isso, quando tenho em frente a mim uma entidade que me coloca essa questão, eu não posso dizer “esqueça lá isso”, é importante, está documentado em vários países, já sabemos o que já está a ser feito noutros lados e vamos ter que começar a fazer isso para a modalidade começar a ganhar o respeito dos pares, há aqui uma coisa muito importante na ciência que é o respeito dos pares, que é quando um cientista diz uma coisa e os seus colegas cientistas dizem que não têm anda contra isso, e por isso, não rejeitam essa tese, a tese está implicitamente comprovada na comunidade científica. Se um indivíduo publicar uma tese que é rebentada pelos colegas nunca mais consegue publicar nada, por isso, os cientistas dão passinhos pequenos, com muita calma, para não serem levados à total incredibilidade. Nós temos que fazer isso no nosso desporto. Nós seremos desporto quando uma grande parte dos outros desportos olharem para nós e disserem “sim, vocês são um desporto”. Vou dar um exemplo, existe um aparelho, o Zwift, um hardware, que tu ligas à roda traseira da bicicleta e pedalas, só que esse hardware vai-te aplicar um esforço na bicicleta que resulta do percurso virtual que tu vais percorrer. Tu escolhes um circuito numa app, aquilo vai-te mostrar numa app tu a andares pela estrada, por uma montanha, etc, e o Zwift vai introduzir um esforço idêntico ao que tu estás a fazer. O Zwift que nasceu como uma app para tornar mais interessante tu pedalares em casa, uma app com um hardware acoplado, é como se fosse uma consola, tens a consola e depois tens o jogo, aqui tens uma app mas a app só funciona se tiveres uma bicicleta e o aparelho. Este aparelho foi inventado pela Zwift e esta tornou-se suficientemente credível para que os aparelhos não possam ser modificados pelos utilizadores. A Zwift permite realizar competições com milhares de pessoas em que estão todos a pedalar na mesma pista e consegues ver na app quem está em primeiro, segundo e terceiro porque aquilo é suficientemente credível para que o aparelho que está em casa não seja contornado ou modificado pelos utilizadores. A credibilidade da empresa atingiu tal dimensão que a União Ciclista Internacional, se quiseres, a FIFA do ciclismo, reconheceu o Zwift como componente do ciclismo. Este ano estava previsto que uma das etapas da Volta a Itália, o Giro, que fosse realizada no Zwift. Há umas etapas no ciclismo chamadas de contrarrelógio e eles iam fazer uma espécie de prova a correrem parados a serem filmados, com grande aparato e produção à volta deles, como é que isto se chama? Esports. Aquilo não é 100% eletrónico mas nada é 100% eletrónico, por isso é que estamos cá nós para participar, por isso é que é um desporto, por 2 bots a lutar um contra o outro não é desporto. É desporto se eu, como humano, tiver influência no resultado. Nós temos que aprender com todos estes exemplos.

Entrevistador: Na quinta questão era feito uma comparação entre Portugal e outros países e questionado o porquê de Portugal não estar ao mesmo nível nos Esports que esses países, assim como se parte fosse culpa de os Esports não estarem enraizados na nossa cultura ou se havia agentes de mercado nocivos e que as suas decisões não permitiam que os Esports evoluíssem em Portugal. A sua opinião era que um dos maiores problemas era de os agentes dos Esports não apresentarem propostas de valor às marcas, não saberem apresentar propostas que fossem aliciantes para essas marcas. Também disse que Portugal tem oferta e tem procura e devíamos procurar saber porquê que essas marcas não investem em nós. As outras opiniões foram de que um dos motivos para estar atrás do que os outros países é a questão populacional, por sermos um país muito mais pequeno do que a Espanha, o que faz com que o mercado não seja tão grande e que as marcas prefiram investir num mercado maior e mais maduro. Também deram o exemplo que a sede ibérica em Espanha o que faz com que essas marcas invistam em Espanha e não em Portugal. Houve também quem dissesse que existe marcas que não se querem associar aos Esports por causa da questão de a violência estar ligada a este meio. Também houve quem dissesse que um dos maiores problemas era a falta de profissionalismo, que havia muitos jogadores, organizações que não eram profissionais. Qual é a sua opinião em relação a este tema?

E8: Curiosamente tudo o que está dito aí tem alguma fundamentação. Temos de começar a fazer as perguntas certas, como estás a fazer com este estudo, e a partir daí, começar a perceber quais é que são as respostas das pessoas. As respostas que eu dei tem sempre a ver com a visão macroscópica, eu não estou a responder como jogador de FIFA ou treinador de CS ou diretor de marketing da marca XPTO, eu estou a responder na generalidade e algumas pessoas têm dificuldades de responder na generalidade porque só conhecem aquilo que fazem. Se perguntares a um jogador o que é ser treinador ele não te vai saber explicar, tem uma ideia mas não sabe, de facto o que é ser treinador. Se tu queres saber o que é ser treinador, faz-me um favor e pergunta a treinadores. Se tu queres saber o que as marcas precisam, pergunta às marcas. Não vamos entrar naquela conversa que há muito nos Esports que é “as marcas não percebem”, vocês estão de quem? Estão a falar do meu colega que é diretor de marketing de um multinacional que só em Portugal faturam 14 milhões de euros? Isso é um mercado pequeno? Como é que é possível estarmos a falar dessas pessoas chamando-lhes de burras com todas as letras? Portanto, se não sabes o que ele quer pergunta, pergunta o que é que ele quer para ter interesse e se ele disser laranjas tu dás-lhe laranjas, se disser batatas não vais convencê-lo que laranjas faz um bom cozido. Ou falamos tudo e todos do que achamos ou se continuamos no

nosso pelouro a falar mal dos outros, a coisa está mal. O que é para mim importante é que os diferentes intervenientes consigam discutir tudo. Um exemplo, passa tudo pela certificação de jogos, se tu tiveres um conjunto de pessoas que de uma forma alargada reconhecer alguns Esports como desportos eletrónicos e outros ainda não, qual é a diferença? É que as marcas não olham para os que ainda não são reconhecidos da mesma forma que olham para os Esports que são reconhecidos como desportos eletrónicos. Se houver uma competição de algum desses Esports eu possa chegar a uma marca e dizer que estou a representar uma competição de um Esport que é reconhecido pela FPDE e pelo governo português como uma competição desportiva, secalhar essas marcas vão ficar mais interessadas, mas isso é uma questão para fazer a um diretor de marketing. Quando nos vêm falar da população, vou-te fazer só uma pergunta, se te perguntar de uma organização que represente os Esports na Europa, que nome é que dizes?

Entrevistador: Astralis.

E8: Não vás mais longe, tem quantos milhões de habitantes? 10 milhões, Dinamarca. Pergunta-me qual é o problema que essa pessoa tem porque quando eu te perguntei o nome de uma equipa, sem tu saberes porquê, disseste o nome de uma equipa que está sediada num país periférico, lá para cima, como nós estamos cá para baixo, não tem as sedes das principais empresas em Copenhaga, muitas delas estão em Estocolmo ou em Oslo, muitas delas em Bruxelas ou em Haia, estamos a falar de uma equipa que montou ali e disse que ia fazer um trabalho topo de gama, recrutaram investimento, investiu forte e feio e desenvolve o mercado até ao ponto em que tu dizes o nome dela quando eu te pergunto o nome de uma equipa europeia. O dinamarquês percebe-se melhor do que o português? Não, só se percebe ali à volta, entre latinos nós entendemo-nos muito bem, ninguém discute que o mercado do sul da Europa é muitíssimo mais mercado do que o mercado do norte da Europa, isso é conhecido em todos os setores, no entanto o norte da Europa tem uma disciplina e uma assertividade em determinados setores económicos que é louvável. Nós em Portugal, em vez de nos sentirmos coitadinhos temos é de nos sentirmos competentes. A falta de competência é um entrave ao desenvolvimento dos clubes portugueses. Se nós tivéssemos uma Astralis PT, se eu te perguntasse qual era uma das equipas mais importantes da Europa e tu disseses os Tugalis aí eu tinha que mudar a minha conversa, no mínimo tínhamos aqui uma referência. Temos que olhar para o panorama dinamarquês que como tu sabes não tem só a ver com os Astralis. Se quiseres ler sobre os Esports na Dinamarca vais ler sobre tipos que estão muito à frente nesta Europa. Se eu pudesse resumir tudo isto numa palavra diria “competência”, competência nas

federações, nas equipas, nos jogadores e esta competência seria uma fator de promoção do mercado português.

Apêndice NN - Transcrição da entrevista ao Entrevistado 9 na Ronda 2

Entrevistador: Autorizas-me a gravar esta entrevista?

E9: Autorizo, sem problema.

Entrevistador: Na primeira entrevista, a primeira pergunta era se achavas que os Esports deveriam ser considerados um desporto e se a falta de esforço físico e a suposta transmissão de violência seriam entraves a essa classificação. Tu disseste que sim e não, que os Esports estavam no meio de dias indústrias, que é a do desporto e a do entretenimento, e que achavas que eles deveriam seguir o caminho do entretenimento. Disseste que o esforço físico não deveria ser um entrave, comparaste com o xadrez, e na questão da violência disseste que sim, poderia ser um entrave também por causa do vício no jogo, que já é reconhecido pela OMS como um vício, que vias como um entrave não tanto pela questão da violência transmitida, mas pelo vício que pode causar o jogo. Aqui a maior parte das pessoas disseram que os Esports deveriam ser considerados um desporto, houve quem dissesse que não podia ser um conceito geral, teríamos que falar por Esport, por cada modalidade, que haveria Esports que seriam considerados um desporto e outros que não. Neste opinião deram vários exemplos, existem Esports que são simuladores da realidade, como o caso do FIFA e do NBA que tentam simular o futebol e o basquete, e que estes sim, deveriam ser considerados um Esport mas como no caso de uma simulação da realidade onde estás num campo de batalha e, nesse caso, como estás a matar pessoas, plantar bombas, etc, que não deveria ser considerado um desporto. Os outros Esports que envolvessem violência mas de uma forma irrealista, como o LOL onde existem dragões, esses também poderiam ser considerados desporto porque têm a componente de irrealismo que o CS, na opinião dessas pessoas, não tem. O que achas desta opinião?

E9: Acho que não faz sentido nenhum em separar as diferentes modalidades ou os diferentes títulos porque, como nos desportos tradicionais, há modalidades mais violentas e outras menos, umas mais físicas e outras que não pode haver contacto. Acho que todos eles devem partilhar da mesma lógica, se consideras um como um desporto debes considerar todos, independentemente do nível de violência, da maturidade porque cada jogo tem uma idade aconselhada para ser jogado mas acho que não faz sentido diferenciar. O que deve ser considerado se é um desporto ou não é a definição de desporto, se tem competição, se tem pessoas a ver, se tem regras, que tem verdade desportiva. Isso sim define o que é um desporto ou não, não é se dás tiros ou pontapés numa bola, digo eu.

Entrevistador: A segunda pergunta tinha haver com o mobile gaming. Perguntei-te se achavas que íamos ver os Esports tradicionais com versões mobile ou se achavas que os principais developers iriam criar jogos de raiz para mobile. Tu disseste que irias ver alguns dos Esports a ganhar versões mobile, outros não sabias se conseguias ter por causa de questões técnicas e que os PC's estavam mais preparados para certos Esports do que os telemóveis. Na pergunta sobre as competições de Esports mobile, tu disseste que sim, desde que fosse um jogo de raiz para o mobile e se tivesse publico que não vias qualquer problemas. Houve quem dissesse que iria ser um caminho a percorrer para tentar alcançar um público diferente, as versões mobile não seria numa vertente competitiva mas sim numa componente casual para atrair o público do mobile. Na questão das competições, houve quem tivesse a opinião de que não acreditava que, num curto prazo, que fossem atingir os patamares dos eventos atuais dos maiores Esports e disseram mesmo que se os Esports de consola têm dificuldades em competir com os Esports de PC que os de mobile teriam ainda mais dificuldade. O que achas destas opiniões?

E9: Acho que esse prazo de 5 anos é ridículo porque se amanhã sair um jogo completamente revolucionário exclusivo para mobile, acho que a parte do exclusivo é que é importante, se for um jogo feito de raiz para mobile e toda a gente adora e tem uma grande vertente competitiva é possível em poucos meses estar a competir com os CS e o LOL nos principais videojogos, eu acho que é que ainda falta esse jogo. O Clash Royale, que deve ser o maior jogo para mobile, não tem tanto público como o LOL ou o CS, que são os Tier 1. A questão é que o mobile vai estar sempre em desvantagem porque um jogador mais competitivo vai querer ter mais controlo sobre a personagem, vai querer o rato e o teclado ou mesmo o comando da consola, regra geral vai oferecer maior controlo e melhor performance que o telemóvel mas isso não implica que um título muito grande do mobile se torne um grande Esport e é para lá que caminhamos porque cada vez mais as empresas vão investir no mobile, nem que seja como tu falaste, para alcançar um público mais jovem.

Entrevistador: Havia a terceira questão que era sobre as transmissões televisivas. Tu deste uma opinião que foi única, que foi que os Esports iriam precisar muito da televisão por causa do dinheiro que vinha dos direitos de transmissão e dos direitos de imagem. Também achaste que a televisão precisaria dos Esports para conseguir cativar o público. Houve quem dissesse que a única vantagem para os Esports era serem desmitificados para quem ainda não conhece os Esports. Também disseram que a televisão não precisava de dos Esports porque tinham tanto conteúdo diversificado, que qualquer conteúdo que eles coloquem na televisão teria sucesso. O que achas destas opiniões?

E9: O que posso dizer que não disse da primeira vez é que se neste momento os Esports passassem na televisão ia ter essa desmistificação sobre o que é um atleta de Esports e tudo o mais mas isso é uma coisa que irá acontecer naturalmente mesmo sem ser na televisão. Quem segue este meio de entretenimento daqui a 10 ou 15 anos vai ser pai e vai ser normal seguirem este meio de entretenimento que são os Esports. Não concordo quando dizem que a televisão não precisa dos Esports, que têm outros programas para atingir esse público, não têm e acho que há dados por trás disso que comprova que a televisão está a falhar em captar o público mais jovem e os Esports não é o único meio para os captar, há muito conteúdo digital neste momento que não está na televisão, como os youtubers e os streamers, que a televisão vai precisar, não é só competição pura e dura mas há uma série de entretenimento que está no digital que a televisão tem que captar. Acho que é importante salientar a questão financeira porque pode ser o grande “boom” que os Esports estão a precisar porque, por exemplo o caso das casas de apostas que os Esports também não conseguem rentabilizar como os desportos tradicionais, é uma grande fonte de dinheiro para os clubes.

Entrevistador: Outra opinião que passei à frente era que os Esports iriam precisar da televisão porque esta traz mais profissionalismo, traz a capacidade de criar narrativas e storylines, que os Esports já fazem mas que a televisão faz muito melhor por causa do background dos outros desportos, e que são importantes para o público e também que a televisão era importante para fazer com que todos os agentes trabalhassem as suas imagens. Outra opinião era que a televisão era importante porque poderiam ser que as marcas olhassem para este mercado como um mercado mais credível por passar na televisão. O que achas destas opiniões?

E9: Sim, acabo por concordar um bocadinho com as 3 e principalmente com a primeira. É verdade que é preciso o que está por trás dos programas, a produção que existe na televisão, seja a nível de storylines seja a nível de produção, e os Esports teriam muito a ganhar com isto porque, lá está, como não existe dinheiro que a produção de um canal normal ou de um programa normal de televisão exige. Relativamente à questão das marcas, é verdade mas é um processo que vai acontecer naturalmente. É difícil, a nível internacional, pensares numa marca que não está ligada com os Esports. Isso das marcas de passar na televisão vai ser bom para os Esports porque as marcas vão apostar numa equipa para que ela passe na televisão mas também vão ter que apostar ainda mais nessa equipa para fazer boa figura. Temos de ter cuidado para não especular demasiado os preços e não afastar demasiado as marcas.

Entrevistador: A quarta pergunta tinha haver com as federações. Deste a tua opinião de que isto deveria continuar pelo mercado privado e que o jogo não podia ser legislado por uma federação por ser uma propriedade intelectual de uma empresa. Disseste que, na tua opinião, era benéfico haver uma espécie de associações para todos os agentes de forma a proteger e envolver os players do mercado para tomarem decisões conjuntas. Também disseste que era importante para proteger os jogadores, organizações, etc de ações ilegais. Houve quem desse a opinião de que as federações eram importantes para o circuitos amadores. Houve quem dissesse que deveria haver uma federação para cada Esport, para cada modalidade. Comparando com o futebol, com a FIFA e a FPF, a FIFA seria o developer do videojogo e haveria uma federação nacional desse Esports para fiscalizar se as regras impostas pelo developer estavam a ser cumpridas. Também houve uma opinião de que as federações eram importantes para os clubes mais pequenos porque muitas vezes distribuem para esses clubes e são essas verbas que, às vezes, ajudam os clubes a sobreviver. O que achas destas opiniões?

E9: Concordo com quase todas, não concordo com quem disse que as federações devem criar competições amadoras, se isto é um mercado privado, deve continuar nas iniciativas privadas. A federação está lá para registar os jogadores, as organizações, as competições, as equipas técnicas, para garantir que está tudo dentro dos conformes, principalmente na relação dos jogadores com as organizações. O termo federação causa-me um bocado de comichão porque remonta-me para o desporto tradicional e aqui nunca poderia ser da mesma forma, mas sendo uma associação, um sindicato ou uma federação. De resto concordo com a parte do financiamento, secalhar isso está mais ligado às competições e a um modelo que ainda não está presente cá em Portugal que é um revenue share. Imagina que sou uma equipa que está a competir numa liga, eu tenho uma percentagem dessa liga e, no final do ano, uma parte dos lucros era dividida por esses clubes, é um sistema que é mais do que normal, principalmente nos EUA. Cá na Europa não é muito comum, a não ser nas grandes ligas como a ESL Pro League ou a Flashpoint, e eu acho que isso sim é o futuro e pode ajudar os clubes mais pequenos. De resto, eu acho que concordo com quase tudo. É bom que todos saibam que criar uma federação como nos desportos tradicionais não seja possível por os videojogos serem uma propriedade intelectual. Há um opinião que tu disseste que era uma federação para cada jogo, eu acho que não, aliás, isso é quase o sistema atual mas eu acho que não há necessidade de haver uma federação de CS:GO em Portugal para ver se as regras estão a ser cumpridas, a mesma federação pode dar tracking e ver as competições de várias modalidades, pelo menos para já.

Entrevistador: Como última pergunta era perguntado o que faltava a Portugal para ter um mercado como outros países da Europa e se parte de o nosso mercado não ser como os desses países ser por causa de ainda não termos os Esports enraizados na nossa cultura ou se havia agentes nocivos que não permitiam que o mercado se desenvolvesse. Tu disseste mais uma vez na questão do mercado do entretenimento. Também disseste que nos falta muito capital, falaste na questão da diferença de população com outros países, falaste também das sedes ibéricas em Espanha, falaste no estigma na violência, que há marcas que não se querem associar aos Esports por causa do CS. Disseste que sim, podia ter havido decisões que foram tomadas que não deixaram o mercado desenvolver e deste o exemplo de um evento em Portugal onde e esteve presente grandes equipas como os NAVI e que ainda hoje somos mal vistos por essa organização por causa desse evento. As outras pessoas também falaram de uma questão que a Espanha conseguia ir buscar o público à América Latina e nós não conseguíamos buscar o público brasileiro porque, neste momento, o Brasil estava mais desenvolvido nos Esports do que Portugal. Também disseram que uma das coisas que falta é haver mais eventos de renome em Portugal, porque Portugal tem um dos melhores públicos do mundo, tem grandes organizadores de eventos e que se conseguíssemos conciliar estes dois com eventos de renome mais vezes ao ano poderíamos atrair mais interesse das marcas. Também se falou na mudança de mentalidades, de CEO's a staff e a jogadores, que era muito necessária para tornar o mercado muito mais profissional. Concordas com estas opiniões?

E9: Sim, concordo com quase todas. Essa parte das mentalidade secalhar não concordo tanto porque apartir do momento em que tivermos o dinheiro, essas pessoas que não têm mentalidade não tao correta são postas de lado, vêm pessoas melhores. Imagina que tenho um staff que ano tenha a mentalidade correta, o staff vai embora e meto outra pessoa lá que tenha uma melhor mentalidade e mais profissionalismo. Secalhar é mais caro? É e isso também é um problema de toda a gente que envolve os Esports é voluntário ou com situações de rendimento precário. De resto concordo com quase tudo, esse ponto da Espanha é verdade. Eu estou por trás dos números e sei que a Espanha consegue captar muito público da América Latina e que isso os ajuda bastante. A parte da população tem um papel muito importante no dinheiro que tu não recebes e está tudo ligado. Se os Esports não estão no mainstream tu não consegues cobrar tanto às marcas e aos parceiros, é uma coisa que evolui com o tempo e está a evoluir mas tu vais ficar sempre para trás porque somos um país pequeno. A realidade mais dura é esta e se comparares com outros países nem estamos assim tão mal, nós é que temos a mania de comparar com Espanha que é um grande fenómeno, secalhar só a Alemanha é que está á frente da Espanha, e

secalhar estou a exagerar um bocadinho e a Espanha está à frente da Alemanha. A Espanha tem as organizações, tem grupos gigantes de mídia já implementados, a LVP foi comprada há pouco tempo por 21 ou 22 milhões, Espanha é um fenómeno como muito poucos. Se compararmos com os outros países da Europa não estamos assim tão mal, estamos a fazer o nosso caminho e o financiamento que tens provem de marketing e de investimento e tu por seres um país mais pequeno vais ter menos dinheiro. Essa opinião dos eventos grandes, é verdade mas esses eventos não se fazem sem dinheiro. Eu faço parte da equipa que organiza o Moche XL Esports, que é o maior evento nacional, e nós gostávamos de fazer mais eventos mas não é exequível nem tens públicos para isso. Se no primeiro semestre fizeres um evento e fizeres outro no segundo, secalhar o segundo já não vai ser tão forte porque o público já veio no primeiro semestre. É uma ideia muito gira mas não é assim tão fácil de pôr em prática, é preciso muito capital para os realizar, é preciso público para esse evento, é preciso público para outros eventos que queres fazer 2 ou 3 meses depois porque um evento internacional envolve dezenas e dezenas de milhares de visitantes, principalmente se for um evento só de Esports. Em Portugal os eventos vivem de uma grande componente de entretenimento fora os Esports, seja youtubers, seja marcas com atividades e iniciativas diferentes. Um evento só de Esports em Portugal secalhar só tiveste a Blast, foi um sucesso enorme mas tenho dúvidas que possa ser replicado várias vezes por ano, aliás, ainda não foi replicado e já passou mais de 1 ano e meio, e sei porquê, porque à empresa que o realizou não trouxe nenhum retorno, pelo contrário, trouxe muito prejuízo. Temos que ir devagar e fazer o nosso caminho e eu gosto de pensar que estamos a fazer o caminho correto.

Anexo A - Linha Temporal dos Esports

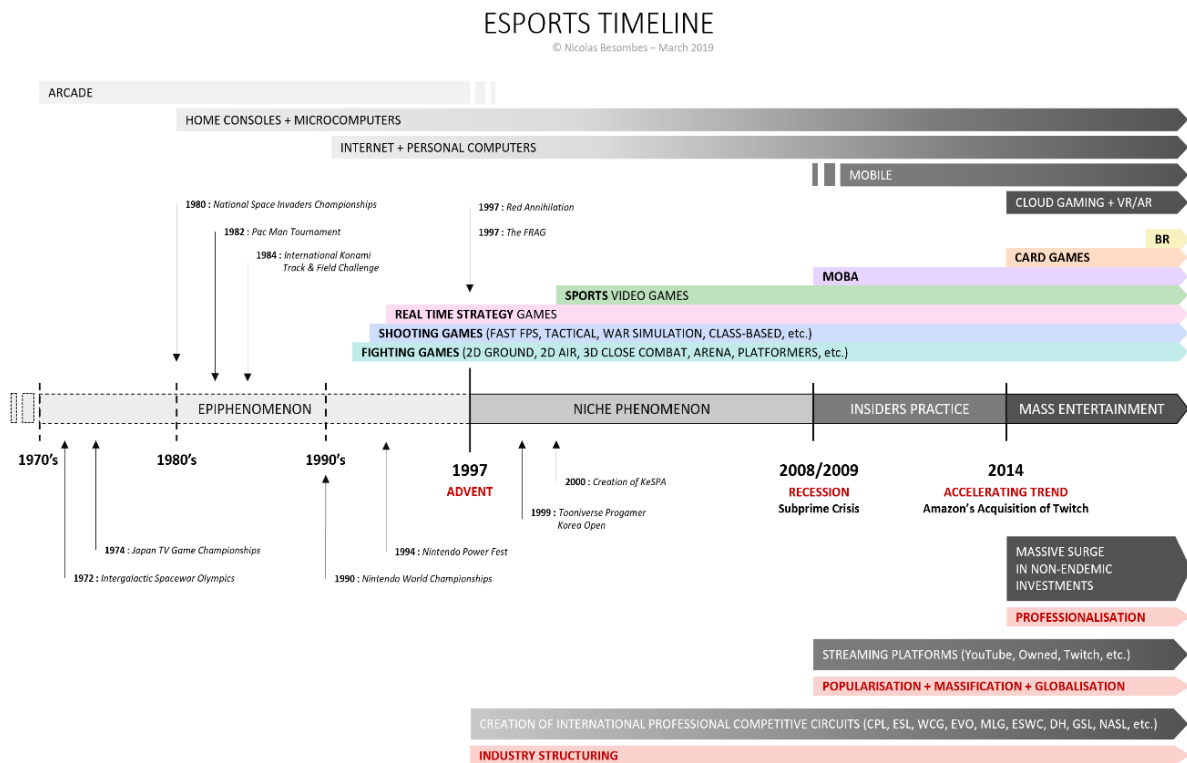


Figura 1. Linha temporal dos Esports ao longo da história. Fonte: <https://twitter.com/NicoBesombes/status/1104547467507519488>

De acordo com a Figura 1, em 1972, houve o primeiro evento competitivo de um videogame. Este evento foi realizado pela Universidade de Stanford e tinha como objetivo uma competição do videogame Spacewar (Verdict, 2020). Quase 30 anos mais tarde, em 1999, o termo “eSports” é utilizado num comunicado da Online Gamers Association (OGA) onde Mat Bettington comparou o Esports aos desportos tradicionais (Wagner, 2006).

Anexo B - Ecossistema do gaming

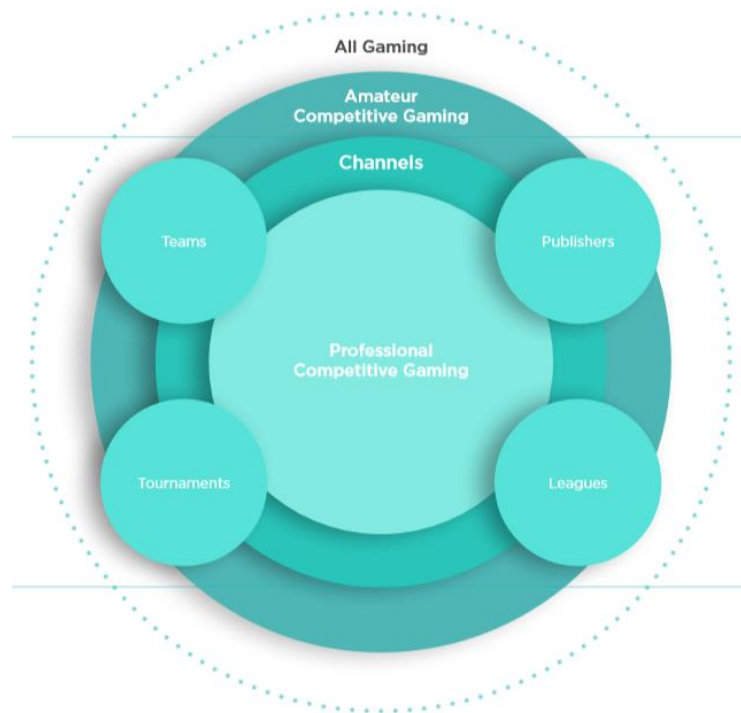


Figura 2. Ecossistema do Gaming e dos Esports.

Fonte: “Global Esports Market Report” de Newzoo, 2020, p. 9.

Segundo a Figura 2, a maior área dentro do gaming são as competições amadoras pela facilidade em participar nessas competições como em realizá-las. Os *Esports*, ou competições profissionais como está na imagem, representam uma pequena parte do *gaming* e estão diretamente relacionados com quatro *stakeholders*: as equipas, os torneios, as ligas e os editores. Estes quatro intervenientes têm influência direta nos *Esports* e é necessário haver uma boa relação entre todos para o mercado continuar a crescer.

Anexo C - Tipologias de Esports

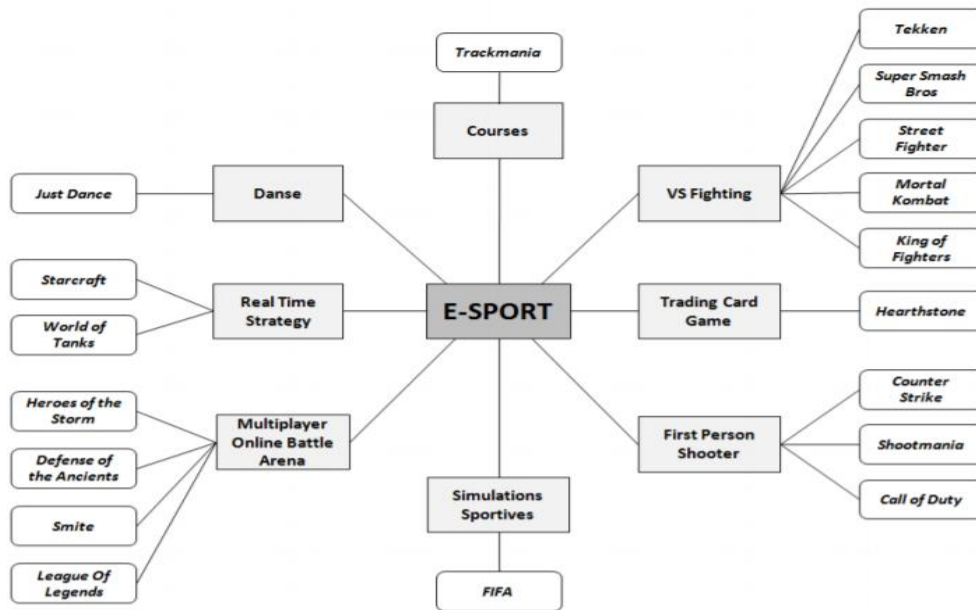


Figura 3. Diferentes géneros nos Esports e exemplos de videojogos que estão associados a cada género.

Fonte: “SPORT ÉLECTRONIQUE, AGRESSIVITÉ MOTRICE ET SOCIABILITÉS” de Nicolas Besombes, 2016, UNIVERSITÉ PARIS DESCARTES, p. 19.

A Figura 3 contém alguns dos géneros, ou modalidades, existentes nos *Esports* segundo Nicolas Besombes, vice-presidente da National French Esports Association.

Anexo D - Diferentes modalidades de Esports

Através do Livro Branco dos *Esports* Asociación Española de Videojuegos (2018) para dividir os principais videojogos por diversos géneros que podemos encontrar nos desportos eletrónicos:

Quadro 1
Diferentes modalidades de Esports.

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA):	First Person Shooters (FPS):	Battle Royale (BR):	Collectible Card Games (CCG):
League of Legends Dota 2 Heroes of the Storm Smite	Counter-Strike: Global Offensive Overwatch Call of Duty Rainbow Six Siege	Playerunknown's Battlegrounds Fortnite H1Z1	Hearthstone Clash Royale
Real Time Strategy (RTS):	Fighting Games:	Sport Games:	Racing:
Starcraft 2 World of Tanks	Tekken 7 Street Fighter V	FIFA 18 NBA 2K18	Moto GP 17 F1 2017 Gran Turismo Sport Forza Motorsport 7

Fonte: "Libro blanco de los esports en España" de Asociación Española de Videojuegos, 2018, p.11.

Anexo E - Fatores fundamentais para o sucesso, ou insucesso, competitivo de um videogame

Quadro 2

Três fatores chave para o sucesso ou para o insucesso competitivo de um videogame.

Jogabilidade	Tem haver com fazer com que os jogadores voltem ao videogame repetidamente, ou seja, fazer com que o jogo tenha vários níveis de complexidade consoante o objetivo do jogador. O exemplo dado neste artigo é o caso do Rocket League, um jogo que é um jogo sobre bater com carros em bolas de futebol, quando falamos no nível de complexidade mais baixo, mas que quando começamos a jogar o videogame num nível mais elevado já é necessário haver uma série de competências como o controlo aéreo, táticas de zona e gestão de impulso que fazem com que os jogadores tenham de jogar várias e várias vezes para irem aperfeiçoando o seu jogo.
Espectabilidade	Refere-se a uma experiência de visualização convincente, fazer com que seja fácil o espectador perceber o que está a acontecer no jogo. O exemplo dado como os videogames que são de fácil visualização são os jogos de luta (Fighting Games). Jogos como o Tekken ou o Street Fighter onde existem 2 lutadores a combater e o que ficar de pé é o vencedor. É fácil de entender o que se está a passar no jogo, é fácil de perceber o objetivo e é facilmente comparado com a vida real. Outros jogos têm mais dificuldades ao serem visualizados pelo elevado número de jogadores em simultâneo, como é o caso dos Battle Royale.
Suporte	Quando se fala em suporte está-se a referir ao apoio das editoras do jogo. Estes não podem decidir diretamente se um videogame se vai tornar num Esport, mas podem delinear regras que permitem que o jogo cresça, que tenha o apoio do público e que consiga ser considerado um desporto eletrónico. Um exemplo de uma decisão das editoras que pode aumentar o sucesso ou determinar o seu insucesso é os ecossistemas abertos e fechados. Existem vários Esports tanto com ecossistemas abertos, como é o caso do CSGO, e com ecossistemas fechados, como é o caso do LOL.

Fonte: Adaptado de "How A Game Becomes An Esport" de J. Gilroy, 2019, Red Bull. Site:

<https://www.redbull.com/au-en/how-a-game-becomes-an-esport>

Anexo F - Características que devem constar num desporto

Quadro 3

Sete características que devem constar num desporto.

Brincar	Inclui a atividade voluntária, intrinsecamente motivada, que é realizada por divertimento.
Organização	Os desportos são organizados e regidos por regras.
Competição	Devem incluir competição de onde resulte um ou mais vencedores e perdedores.
Perícia	O desporto deve envolver perícia onde o acaso ou a sorte não sejam os principais fatores para ganhar.
Fisicalidade	Deve incluir habilidades motoras e o sucesso da tarefa tem de estar diretamente relacionadas com essas habilidades.
Dimensão global	O desporto deve ter uma dimensão global, uma expressão social ampla.
Institucionalização	Atividade com uma longa história onde as regras são desenvolvidas e padronizadas, a aprendizagem do jogo seja formalizada, desenvolve-se a perícia, surgem treinadores, formadores e órgãos dirigentes.

Fonte: Adaptado de “*Virtual (ly) Athletes : Where eSports Fit Within the Definition of “ Sport ”*” de Seth E.

Jenny, R. Douglas Manning, Margaret C. Keiper e Tracy W. Olich, 2017, Quest, p. 5-14.

Segundo as 7 características definidas por Jenny et al. (2017), algumas podem ser encontradas nos Esports como Brincar, pois os *Esports* também são utilizados de uma forma recreativa. Organização e Competição também fazem parte dos *Esports* pois cada evento têm o seu regulamentos, como podemos encontrar no documento da ESL (2020), para além das regras definidas pelo *developer* de cada videojogo. Perícia também é uma característica que é facilmente encontrada nos *Esports* pois os atletas têm de manusear periféricos (teclados, ratos, comandos de consolas, etc) para realizar movimentos de maior ou menor precisão, consoante os videojogos, bem como na comunicação com os colegas de equipa (Freeman & Wohn, 2017). Dimensão global também é uma dimensão que está ligada aos *Esports*. Podemos encontrar os desportos eletrónicos desde os Estados Unidos da América até à Ásia, passando pela Europa, sendo que a Newzoo estima que para 2020 o mercado global dos Esports tenha um valor de 2 mil milhões de dólares sendo que a China contribua com 35% do total global (Newzoo, 2020a).

As duas características que não se encontram a 100% nos Esports é a Fisicalidade e a Institucionalização. Nos Esports é frequentemente utilizada as habilidades motoras finas, ou seja, grupos musculares mais pequenos que são requisitados para movimentos de maior precisão e controlo ao invés das habilidades motoras grossas onde são utilizados os grandes

grupos musculares como os quadríceps, glúteos máximos, entre outros (Jenny et al., 2017). Esses movimentos que exigem uma maior precisão e controlo podem ser treinadas e, através da prática, conseguirmos notar uma melhoria na performance do atleta (Stafford & Dewar, 2014). Em relação à Institucionalização, os mesmos autores falam da dificuldade em existir uma entidade que controle a estrutura competitiva dos Esports. O maior problema neste caso é cada videojogo ser propriedade intelectual da empresa que o desenvolveu, ou seja, existe um dono para cada Esport e cada empresa decide as regras para o seu jogo.

Anexo G - Entraves à classificação dos Esports como um desporto para a DOSB

Os Esports, como um todo, não se enquadram no âmbito da DOSB para serem colocados sobre a égide do desporto organizado (Deutscher Olympischer Sportbund, 2018). O primeiro argumento foi o modelo de negócios dos Esports. Ao contrário do desporto tradicional, representado pelo DOSB através dos seus clubes e associações e em que as decisões sobre regras, jogos e sistemas de competição são tomadas democraticamente, os Esports concentram-se em empresas globais com fins lucrativos. Apenas essas empresas determinam as regras, conteúdos e formas de como o videojogo deve ser jogado.

Outro argumento contra os Esports serem inseridos no desporto organizado foi o conteúdo dos videojogos. Em muitos videojogos, a destruição e o assassinato dos adversários é o objetivo do jogo. Particularmente, a representação claramente visível, e explícita, dos assassinatos de oponentes virtuais é incompatível com os valores éticos que a DOSB representa. Nos jogos em que o desporto tradicional é virtualmente representado, isso não é um entrave e vemos oportunidades para o desenvolvimento dos clubes e associações. Isso aplica-se aos jogos desportivos nas consolas ou no computador, como FIFA ou NBA2K, mas acima de tudo também se aplica a todas as formas virtuais de representação de desportos onde os verdadeiros movimentos atléticos estão integrados (Deutscher Olympischer Sportbund, 2018).

Existe uma grande preocupação em transmitir um conjunto de valores às pessoas que praticam desporto. Alguns dos valores transmitidos no desporto são: respeito, fair-play, tolerância, espírito de equipa, disciplina e verdade (Plano Nacional de Ética no Desporto, 2012). Apesar de haver Esports com um conteúdo violento, isso não implica que esses valores sejam transmitidos pelo jogo. Um exemplo disso são os desportos de combate, como o boxe e o MMA. São desportos onde existe uma certa violência, mas também existe a transmissão destes valores éticos para os praticantes.

Em 2018, a OMS classificou os videojogos como uma atividade potencialmente viciante e, portanto, um possível risco para a saúde (Organização Mundial Saúde, 2018). A mesma organização refere que este distúrbio afeta uma pequena proporção de pessoas que estão ligadas aos videojogos, mas que deve haver um maior controlo sobre o tempo despendido a jogar esses videojogos.

Anexo H - Mercados globais do gaming por segmentos

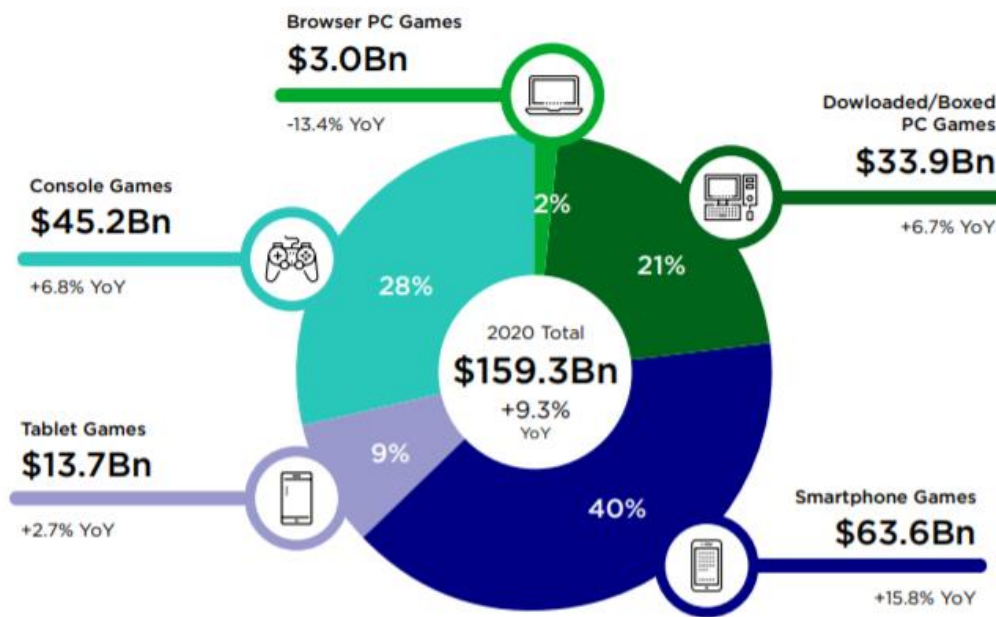


Figura 4. Mercados globais de jogos por segmentos. Fonte: "Global Games Market Report" de Newzoo, 2020, pág. 14.

O mercado de jogos de computador é dividido por jogos de PC no *browser* e por jogos de PC descarregados/em caixa. A maior fatia dos 23% pertencerá aos jogos de PC descarregados/em caixa com 21% do mercado global e um valor de 33.9 mil milhões de dólares, enquanto que os jogos de PC no *browser* apenas irão deter 2% e valerão 3 mil milhões de dólares (Newzoo, 2020b).

Segundo o mesmo relatório, o crescimento dos jogos de PC descarregados/caixa é parcialmente compensado pela diminuição das receitas dos jogos de *browser* para PC, uma vez que os jogadores de *browser* passaram para outra plataforma, o mobile.

Anexo I - Previsão do mercado global gaming por segmentos



2018-2022 GLOBAL GAMES MARKET

FORECAST PER SEGMENT TOWARD 2022

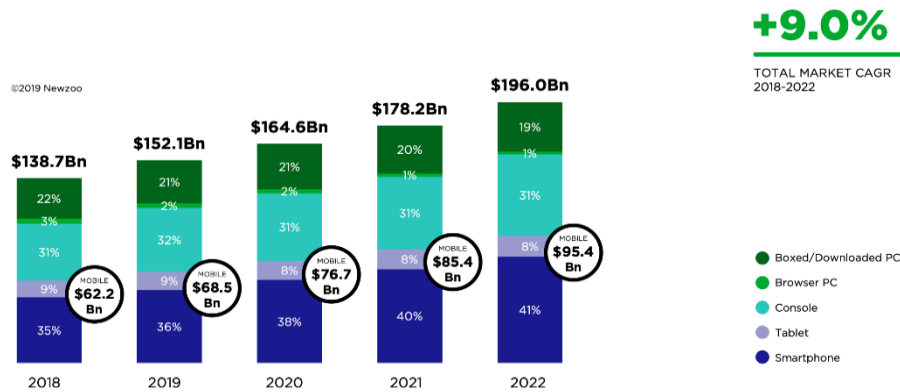


Figura 5. Previsão do mercado global de jogos por segmentos. Fonte: "Global Games Market Report" da Newzoo, 2019, p.15.

Na Figura 5 encontramos as previsões do valor e das percentagens do mercado de gaming correspondente às plataformas entre 2018 e 2022. O maior segmento continuará a ser o mobile, seguido das consolas e, em terceiro lugar, o dos computadores (Newzoo, 2019b).

Anexo J - Objetivos das federações internacionais e das entidades nacionais

A Global Esports Federation tem como principal objetivo o “apoio à criação das federações nacionais de Esports, estabelecendo normas, diretrizes e regulamentos relevantes” (Global Esports Federation, 2020). Para além desta entidade, também existe outra uma outra internacional, a International Esports Federation.

A nível europeu existe a European Esports Federation, uma entidade fundada a fevereiro de 2020 e que conta, entre outros stakeholders, com 23 organizações desportivas nacionais. O objetivo é “(re)apresentar os atletas e organizações de Esports na política, meios de comunicação, desporto e sociedade europeia; bem como construir uma plataforma para os seus membros e o movimento desportivo para desenvolver e promover os Esports como uma atividade consciente, responsável, sustentável, inclusiva, saudável e baseada em valores” (European Esports Federation, 2020).

A FPDE tem como objetivo a educação, a promoção e a profissionalização dos desportos eletrónicos (Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos, 2020).

Educação: Educar a população em geral sobre o que são os desportos eletrónicos e promover a sua prática de forma saudável, equilibrada e sustentável.

Promoção: Assegurar o desenvolvimento do ecossistema dos desportos eletrónicos em Portugal, de acordo com o espírito desportivo, valores educacionais e culturais, promovendo a prática dos desportos eletrónicos em Portugal.

Profissionalização: Criar condições para que todos os atletas possam criar o seu próprio percurso desde os escalões amadores até atingirem a profissionalização.

A FEPODELE é reconhecida pelo Instituto Português do Desporto e da Juventude como uma entidade que desde 20 de Abril de 2017 prossegue fins desportivos (Federação Portuguesa do Desporto Electrónico, 2018).

Um dos maiores casos de sucesso, quando falamos nesta questão das federações, é a secção de Esports criada em 2017 pela Federação Portuguesa de Futebol, a FPF eSports. O principal objetivo destes é “formar uma comunidade de jogadores de futebol virtual, com o objetivo claro e inequívoco de fomentar uma cultura de jogos online que privilegie a participação, respeito e a competição entre os jogadores” (FPF eSports, 2020).

Anexo K - Mercado espanhol de videojogos



Figura 7. Mercado espanhol de videojogos em 2018. Fonte: “Spain Games Market 2018” de Newzoo, 2018.

Anexo L - Mercado espanhol segundo a AEVI

Em 2017, os *Esports* em Espanha geraram cerca de 14,5 milhões de euros e é estimado que existam 5,5 milhões de entusiastas e espectadores de *Esports*, que 300 profissionais participem do setor e que 100 jogadores se dediquem profissionalmente a ele. Noutro documento da AEVI, tendo em conta o ano de 2019, já são contabilizados 600 trabalhadores e 250 jogadores profissionais (Asociación Española de Videojuegos, 2020b).

Para além dos 5,5 milhões de audiência nos *Esports*, Espanha também dispõe de 24,5 milhões de jogadores e 38,7 milhões de população online, sendo que Espanha tem uma população, segundo a AEVI, de 46,3 milhões de pessoas.

Existem alguns fatores que tornam a Espanha numa referência mundial no setor (Asociación Española de Videojuegos, 2018):

- A penetração do consumo de videogames em Espanha é superior do que nos países vizinhos e que as principais editoras de videogames no mundo, como é o caso da Activision-Blizzard, Bandai Namco, Electronic Arts, Sony Interactive Entertainment, Ubisoft e a Riot Games, já se encontram estabelecidas no país.
- Ecossistema competitivo com cenários do amador ao profissional e com a presença de empresas nacionais (como a LVP e a GAME Esports) e internacionais (como a ESL e a Dreamhack).
- Mesmo com uma autorregulação da indústria através de um consenso entre os diferentes agentes do mercado, existe uma estrutura reguladora que é o suficiente para permitir o crescimento das competições de videogames.

Os principais desafios que o mercado espanhol terá de enfrentar para ser um líder mundial são (Asociación Española de Videojuegos, 2020b):

- Melhorar a tecnologia e a inovação através de melhores infraestruturas de banda larga;
- Diálogo e colaboração entre administrações e indústria: reconhecimento do setor público pela contribuição positiva dos Esports;
- Apoio governamental e administrativo para facilitar a organização de eventos de Esports em Espanha;
- Permitir o desenvolvimento da autorregulação do setor e o diálogo prévio com a indústria de qualquer iniciativa legislativa que possa surgir em relação ao setor.

De acordo com a AEVI, a indústria de videojogos equivale a 0,11% do PIB espanhol, por cada euro investido tem um impacto de 3 euros e que por cada posto de trabalho criado por esta indústria são criados 2,6 outros postos noutros setores (Asociación Española de Videojuegos, 2020a).

Anexo M - Factos sobre a equipa de CSGO dos Astralis

Para além da vitória dos *Majors*, este lineup dos Astralis (Liquipedia, 2020a):

- seguiu invicto durante 31 jogos em LAN no mapa Nuke, tendo a série começado em fevereiro de 2018 e a serem derrotados pelos ENCE na BLAST Pro Series: Madrid 2019;
- venceu o Intel Grand Slam Season 1 e 1 milhão de dólares depois das vitórias na DreamHack Masters Marseille 2018, ESL Pro League Season 7 Finals, IEM Season XIII Chicago e ESL Pro League Season 8 Finals;
- device, dupreeh, Xyp9x, gla1ve e Magisk ficaram no Top 20 Players da HLTV de 2018, é a primeira vez na história do ranking que todos os membros de uma equipa fizeram parte da lista no mesmo ano;
- manteve-se como nº1 durante 406 dias no Ranking de Equipas da HLTV, antes de ser ultrapassado pela Team Liquid e foi o período mais longo no topo desde que o ranking começou, no final de 2015.

Anexo N - Objetivos definidos pelo Ministério da Cultura dinamarquês

Foi definido pelo ministério um painel para fazer recomendações para:

- uma futura estrutura sustentável para toda a cadeia alimentar de jogadores de Esports, desde a base até o desenvolvimento de talentos para jogadores de elite a nível profissional, incluindo eventos. O objetivo inclui garantir maior cooperação entre os *stakeholders*;
- fortalecer o desenvolvimento de talentos nos Esports dinamarqueses;
- uma visão conjunta em relação à integridade dos Esports, incluindo propostas de esforços para combater fraudes, apostas de *skins*, toxicidade, etc. O objetivo é definir padrões nacionais onde seja possível trabalhar para difundir a nível internacional;
- como a comunidade e o exercício, organizados em associações voluntárias, se podem tornar numa parte maior da vida cotidiana dos jogadores;
- como os Esports podem atrair mais raparigas;
- como criar boas oportunidades de desenvolvimento comercial para crescimento, empreendedorismo e emprego dos Esports na Dinamarca;
- outras áreas de foco (leis, regras, etc.) que possam apoiar o desenvolvimento dos Esports.

Anexo O - 6 Fases da análise temática

Quadro 6

Seis fases da análise temática.

Fase 1	Familiarização com os dados: Transcrever dados, ler e reler os dados, anotar ideias iniciais.
Fase 2	Criação de códigos iniciais: Codificação das características interessantes dos dados de uma forma sistemática em todo o conjunto de dados, compilando dados relevantes para cada código.
Fase 3	Procura por temas: Recolha de códigos em temas potenciais, reunindo todos os dados relevantes para cada tema potencial.
Fase 4	Rever os temas: Verificar se os temas funcionam em relação aos extratos codificados e a todo o conjunto de dados, gerando um 'mapa' temático da análise.
Fase 5	Definir e nomear temas: Análise continua para refinar as especificidades de cada tema, e a história geral que a análise conta, criando definições e nomes claros para cada tema.
Fase 6	Produzir o relatório: Seleção de exemplos de extratos vívidos e convincentes, análise final de extratos selecionados, relacionando o verso da análise com a questão da investigação e literatura, produzindo um relatório acadêmico da análise.

Fonte: Recuperado de “*Using thematic analysis in psychology*” por V. Braun e V. Clarke, 2006, *Qualitative Research in Psychology*, 3(2).