



Universidade de Évora - Escola de Saúde e Desenvolvimento Humano

Mestrado em Direção e Gestão Desportiva

Dissertação

**Esports no contexto universitário de Portugal: caracterização
dos gamers estudantes do ensino superior**

Gonçalo Alexandre Aguiar Mendes

Orientador(es) | Mário Coelho Teixeira

Anabela Afonso

Jerónimo García-Fernández

Évora 2024



Universidade de Évora - Escola de Saúde e Desenvolvimento Humano

Mestrado em Direção e Gestão Desportiva

Dissertação

**Esports no contexto universitário de Portugal: caracterização
dos gamers estudantes do ensino superior**

Gonçalo Alexandre Aguiar Mendes

Orientador(es) | Mário Coelho Teixeira
Anabela Afonso
Jerónimo García-Fernández

Évora 2024



A dissertação foi objeto de apreciação e discussão pública pelo seguinte júri nomeado pelo Diretor da Escola de Saúde e Desenvolvimento Humano:

Presidente | Jorge Duarte Bravo (Universidade de Évora)

Vogais | Bruno Emanuel Nogueira Figueira (Universidade de Évora) (Arguente)
Mário Coelho Teixeira (Universidade de Évora) (Orientador)

"Twenty years from now you will be more disappointed by the things that you didn't do than by the ones you did do. So throw off the bowlines. Sail away from the safe harbor. Catch the trade winds in your sails. Explore. Dream. Discover."

Desconhecido

Esports no contexto universitário de Portugal: caracterização dos gamers estudantes do ensino superior

RESUMO

O desporto eletrónico em Portugal constitui um panorama subdesenvolvido e pouco cientificamente explorado. Apesar de nos últimos anos terem ocorrido iniciativas que vieram dar alento à presença do esports no desporto universitário do país, este aparenta ser limitado na sua oferta comparativamente ao cenário global, e com uma provável margem de evolução. O objetivo principal desta dissertação passa por caracterizar os gamers estudantes do ensino superior de Portugal, tendo em conta os seus hábitos e interesses no gaming, particularmente na vertente competitiva do mesmo - o esports. Isto, no sentido de mapear a cultura vigente e possibilitar uma aproximação da oferta do desporto eletrónico universitário à procura atual. O universo desta investigação é constituído por 1073 estudantes, que jogam videojogos regularmente (pelo menos uma vez por semana), de 30 instituições de ensino superior público de Portugal no ano letivo de 2023/2024. Seguindo uma abordagem quantitativa, os dados foram recolhidos entre abril e junho de 2024 através da aplicação de um inquérito por questionário, e posteriormente analisados com técnicas estatísticas de natureza descritiva e inferencial. Os resultados obtidos mostram que a maioria dos gamers estudantes tem interesse em disputar competições de desporto eletrónico no ensino superior, com maior preponderância dos masculinos, e que quanto maior for a envolvimento com o gaming, maior é esse interesse. Foram identificadas noventa modalidades de oito géneros diferentes, incluindo videojogos *mobile*, que os mesmos pretendem competir. Concluiu-se que os programas atuais do esports universitário de Portugal incluem as modalidades de maior interesse, embora exista um considerável potencial na procura para diversificar e/ou alargar a oferta.

Palavras-chave: Desporto Eletrónico; Desporto Universitário; Gaming; Videojogos.

University Esports in Portugal: characterization of higher education gamer students

ABSTRACT

Esports in Portugal represent an underdeveloped landscape and one that has been scarcely explored scientifically. Despite initiatives in recent years that have boosted the presence of university esports across the country, the current offering appears to be limited compared to the global scene, with a likely potential for growth. The main objective of this dissertation is to characterize higher education students in Portugal who are gamers, considering their gaming habits and interests, particularly in the competitive aspect—esports. This aims to map the prevailing culture and enable a closer alignment between the university esports offering and current demand. The research universe consists of 1073 students who regularly play video games (at least once a week) from 30 public higher education institutions in Portugal during the 2023/2024 academic year. Following a quantitative approach, data was collected between April and June 2024 through a questionnaire survey and subsequently analyzed using descriptive and inferential statistical techniques. The results show that the majority of gamer students are interested in participating in esports competitions within higher education, with a higher prevalence among males, and that the greater the involvement in gaming, the greater this interest. Ninety different games across eight genres, including mobile games, were identified as ones they would like to compete in. It was concluded that current university esports programs in Portugal include the most popular games, although there is considerable potential in demand to diversify and/or expand the offering.

Keywords: Electronic Sports, University Sports; Gaming; Videogames.

AGRADECIMENTOS

Começo por agradecer as pessoas que fizeram de mim a pessoa que sou hoje, estando sempre presentes em todas as fases da minha vida, e esta não foi exceção. Por todo o amor e apoio incondicional, pai e mãe, um obrigado não é suficiente. À minha irmã, um grande agradecimento pela nossa cumplicidade e união que prevalece todos os dias.

Um especial e profundo agradecimento à minha melhor amiga e namorada Luísa, por ter sido a minha âncora, fonte de tranquilidade e positividade nesta jornada académica.

Aos meus amigos mais próximos, um agradecimento por todas as jogatinas, convívios, serões, brincadeiras e risos que recarregavam a minha energia para enfrentar este desafio.

Aos meus colegas dos Vingadores do Mestrado e às minhas colegas da Badalona, um obrigado por todos os bons momentos de camaradagem e de confraternização que vivemos durante a minha passagem por Évora.

Por fim, resta-me agradecer aos meus orientadores, por todo o conhecimento, tempo e auxílio depositado no processo de elaboração desta dissertação.

ÍNDICE GERAL

RESUMO	v
ABSTRACT	vi
AGRADECIMENTOS	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
ÍNDICE DE QUADROS.....	xiv
ÍNDICE DE TABELAS	xv
ÍNDICE DE ANEXOS	xviii
LISTA DE ABREVIATURAS, SIGLAS E ACRÓNIMOS	xix
GLOSSÁRIO	xx
I. INTRODUÇÃO.....	1
1. Enquadramento do Tema	1
2. Objetivos, Hipóteses e Questão de Investigação	2
3. Motivação e Pertinência	3
4. Estrutura da Dissertação	4
II. ENQUADRAMENTO TEÓRICO	5
1. O Esports	5
1.1 Definição e estado da arte.....	5
1.2 Evolução histórica – dos anos 50 à atualidade	7

2.	Tipologias do Esports	16
2.1	Géneros e modalidades.....	16
2.2	Plataformas e dispositivos	19
3.	Praticantes de Esports.....	20
3.1	Caraterísticas	21
3.2	Desequilíbrio no género	22
4.	Fãs e Audiências do Esports	23
4.1	Plataformas de transmissão.....	24
5.	Desportivização do Esports	24
5.1	Fisicalidade e saúde	25
5.2	Inclusão social.....	27
5.3	Institucionalização	27
5.4	Olimpismo	29
5.5	Portugal.....	31
6.	Esports Universitário.....	33
6.1.	Panorama internacional	34
6.2.	Panorama nacional.....	35
III.	METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO	37
1.	Universo e Amostra	37
2.	Método e Instrumento.....	38

3.	Procedimentos e Técnicas	40
IV.	ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	42
1.	Dados Sociodemográficos	42
2.	Prática do Gaming	46
3.	Consumo do Esports	54
4.	Prática do Esports.....	56
5.	Interesse no Esports Universitário	58
5.1	Conhecimento do esports universitário	58
5.2	Participação no esports universitário.....	60
5.3	Modalidades pretendidas.....	65
V.	CONCLUSÕES	81
1.	Principais Conclusões	81
2.	Recomendações e Contributos.....	82
3.	Limitações do Estudo	83
4.	Sugestões Futuras	84
VI.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	85
VII.	ANEXOS	cviii

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - Número de participantes por instituição de ensino superior onde estudam	38
Figura 2 - Respostas dos participantes quanto ao seu género	42
Figura 3 - Percentagem de inquiridos por grupos de idade (em anos)	43
Figura 4 - Percentagem de participantes masculinos e femininos pelos grupos de idade	44
Figura 5 - Ciclo de estudos dos questionados	44
Figura 6 - Número de participantes por área de estudos	45
Figura 7 - Grupos de idade (em anos) de primeiro contacto com o gaming	46
Figura 8 - Regularidade de prática do gaming dos participantes	47
Figura 9 - Horas semanais de gaming praticado pelos participantes	48
Figura 10 - Horas semanais de gaming praticado pelos participantes masculinos e femininos	49
Figura 11 – Dispositivos que os participantes usam para a prática do gaming	50
Figura 12 – Géneros de videojogos que os participantes jogam	51
Figura 13 – Proporção dos estudantes que assiste/acompanha competições/conteúdo de esports.	54
Figura 14 – Onde os inquiridos assistem ou acompanham o esports	55
Figura 15 – Proporção dos participantes que já disputou competições de esports.	56

Figura 16 – Formatos das competições de esports que os questionados disputaram	57
Figura 17 – Proporção dos estudantes que tem conhecimento das competições de esports no ensino superior de Portugal	59
Figura 18 – Proporção dos estudantes que disputou competições universitárias de esports em Portugal	60
Figura 19 - Proporção dos participantes que pretende disputar ou continuar a disputar competições universitárias de esports em Portugal.	61
Figura 20 – Géneros dos videojogos que os estudantes pretendem disputar no esports universitário	65
Figura 21 – Videojogos FPS que os estudantes pretendem disputar no esports universitário.....	68
Figura 22 - Videojogos de Desporto que os estudantes pretendem disputar no esports universitário	69
Figura 23 - Videojogos MOBA que os estudantes pretendem disputar no esports universitário.....	70
Figura 24 - Videojogos BR que os estudantes pretendem disputar no esports universitário.....	71
Figura 25 - Videojogos de Corrida que os estudantes pretendem disputar no esports universitário.....	72
Figura 26 - Videojogos RTS que os estudantes pretendem disputar no esports universitário.....	74
Figura 27 – Videojogos de Luta que os estudantes pretendem disputar no esports universitário.....	75

Figura 28 - Videojogos CCG que os estudantes pretendem disputar no esports universitário.....	76
Figura 29 - Representação do ecossistema do gaming.	cviii
Figura 30 - Os 9 títulos de esports mais populares no mundo em 2023.....	cix
Figura 31 - Modalidades de esports com os maiores valores de prize pools (à esquerda) e as com os maiores valores de peak viewers (à direita).	cx
Figura 32 - Projeção de valores do mercado global dos videojogos segmentado por plataformas em 2023.	cxii
Figura 33 - Top 4 de jogadores que ganharam mais dinheiro nas competições de esports.....	cxiii
Figura 34 - Dados demográficos dos espetadores de esports em 2021.....	cxiv

ÍNDICE DE QUADROS

Quadro 1 - Dados sobre a caracterização do gamer português	cxiii
---	-------

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1 - Idade (em anos) dos inquiridos.....	43
Tabela 2 – Idade (em anos) de primeiro contacto com o gaming dos participantes	46
Tabela 3 – Regularidade de prática do gaming dos participantes masculinos e femininos	47
Tabela 4 - Horas semanais de gaming praticado pelos inquiridos	48
Tabela 5 - Teste não paramétrico U Mann-Whitney para verificar a diferença entre os participantes dos géneros masculino e feminino nas horas semanais de prática do gaming.....	49
Tabela 6 – Número de dispositivos diferentes que os participantes utilizam para jogar.	50
Tabela 7 – Géneros de videojogos que os participantes masculinos e femininos jogam	51
Tabela 8 – Participantes masculinos e femininos que assistem/acompanham competições/conteúdo de esports	54
Tabela 9 – Participantes masculinos e femininos que praticaram o esports	57
Tabela 10 – Teste qui-quadrado de Pearson, com correção de continuidade, para as variáveis “assiste ou acompanha o esports” e “conhecimento do esports universitário”	59
Tabela 11 – Cruzamento entre os estudantes que assistem/acompanham o esports e os que têm conhecimento do esports universitário em Portugal	60
Tabela 12 - Participantes masculinos e femininos que já competiram no esports universitário de Portugal.....	61

Tabela 13 – Teste qui-quadrado, com correção de continuidade, para as variáveis “disputou esports” e “pretende disputar esports universitário”	62
Tabela 14 – Cruzamento entre os estudantes que já disputaram o esports e os que querem participar no esports universitário de Portugal	62
Tabela 15 – Modelo de regressão logística para testar a relação de maior regularidade e tempo semanal de gaming com o interesse em disputar o esports universitário.....	63
Tabela 16 – Participantes masculinos e femininos que pretendem disputar o esports universitário de Portugal.....	64
Tabela 17 – Géneros dos videojogos que os estudantes masculinos e femininos querem disputar no esports universitário	65
Tabela 18 – Percentagens e posições (decrecente) dos géneros de videojogos consoante o que os inquiridos costumam jogar e pretendem disputar no esports universitário.....	66
Tabela 19 – Top 20 das modalidades que os gamers estudantes pretendem disputar no esports universitário	67
Tabela 20 – Videojogos FPS que os estudantes masculinos e femininos querem disputar no esports universitário.....	68
Tabela 21 – Videojogos de Desporto que os estudantes masculinos e femininos querem disputar no esports universitário	70
Tabela 22 – Videojogos MOBA que os estudantes masculinos e femininos pretendem disputar no esports universitário.....	71
Tabela 23 – Videojogos BR que os estudantes masculinos e femininos pretendem disputar no esports universitário.....	72
Tabela 24 – Videojogos de Corrida que os estudantes masculinos e femininos pretendem disputar no esports universitário	73

Tabela 25 – Videojogos RTS que os estudantes masculinos e femininos pretendem disputar no esports universitário.....	74
Tabela 26 – Videojogos de Luta que os estudantes masculinos e femininos pretendem disputar no esports universitário	75
Tabela 27 – Videojogos CCG que os estudantes masculinos e femininos pretendem disputar no esports universitário.....	77
Tabela 28 – As 10 modalidades mais procuradas pelos estudantes masculinos e femininos	77
Tabela 29 – Principais competições universitárias de esports em Portugal	78
Tabela 30 - Videojogos mobile que os estudantes pretendem disputar no esports universitário.....	80
Tabela 31 - Lista global com os videojogos que os gamers estudantes pretendem competir no esports universitário.....	cxxxix

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A - Ecossistema do Gaming.....	cviii
Anexo B - Modalidades de esports mais populares em 2023	cix
Anexo C - Modalidades de esports com maiores valores de prize pools e peak viewers	cx
Anexo D - Mercado global do gaming em 2023	cxí
Anexo E - Praticantes de esports mais bem pagos	cxii
Anexo F - Dados sobre a caracterização do gamer português	cxiii
Anexo G - Dados demográficos dos espetadores de esports em 2021.....	cxiv
Anexo H - Questionário utilizado no estudo.....	cxv
Anexo I - Cartaz de divulgação do inquérito.....	cxviii
Anexo J - Modalidades pretendidas pelos estudantes	cxviii

LISTA DE ABREVIATURAS, SIGLAS E ACRÓNIMOS

BR – Battle Royale

CCG – Collectible Card Games

COD – Call of Duty

CS – Counter-Strike

EUA – Estados Unidos da América

F1 – Formula 1

FADU – Federação Académica do Desporto Universitário

FAP – Federação Académica do Porto

FPDE – Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos

FPF – Federação Portuguesa de Futebol

FPS – First-Person Shooters

GEF – Global Esports Federation

IESF – International Esports Federation

LAN – Local Area Network

LOL – League of Legends

MLBB – Mobile Legends: Bang Bang

MO – Movimento Olímpico

MOBA – Multiplayer Online Battle Arena

R6S – Rainbow Six Siege

RG – Regularidade de gaming

RL – Rocket League

RTS – Real-Time Strategy

GLOSSÁRIO

Cybercafé – local que oferece aos seus clientes acesso à internet mediante pagamento de uma taxa, normalmente cobrada por hora.

Discord – aplicativo digital de comunicação usado por milhões de pessoas para se conectarem com criadores, comunidades e amigos.

Live-streaming – transmissão de conteúdo ao vivo através de uma plataforma ou serviço *online* de *streaming*.

Local Area Network (LAN) – rede local de dispositivos interconectados numa específica área física.

Peak viewers – valor que representa o número máximo de espectadores que, simultaneamente, visualizaram toda ou parte da transmissão de uma competição de esports.

Prize (money) pools – todos os prémios, geralmente monetários, atribuídos aos participantes e vencedores das competições de esports.

Publishers – empresas que produzem, desenvolvem, publicam e editam os seus videojogos.

I. INTRODUÇÃO

1. Enquadramento do Tema

Com o avanço da idade das mais recentes gerações, uma nova cultura popular tem vindo a ser formada - o jogo digital/virtual ou gaming (Jonasson & Thiborg, 2010). Tendo-se tornando numa forma muito usual de passar o tempo de lazer (Martončík, 2015), muitos destes jogadores de videojogos, os gamers, começaram a querer medir e comparar as suas habilidades com e contra outros. De maneira a suportar estes praticantes e as suas necessidades de competir, certas organizações desenvolveram sistemas competitivos sob formas análogas ao Desporto. Assim, acompanhando o desenvolvimento tecnológico e esta modernização social, um novo ramo desportivo emergiu - o desporto eletrónico ou o esports.

Ao representar uma indústria com um rápido crescimento social e económico nos últimos anos (Thiel & John, 2019), o desporto eletrónico tem vindo a criar oportunidades para estudar pessoas, principalmente as mais jovens, e sistemas em grandes escalas (Reitman et al., 2020). Porém, comparativamente às sociedades internacionais, o esports em Portugal encontra-se subdesenvolvido em várias frentes, refletindo-se na escassez de investigação, dados e literatura relativamente à atividade e intervenientes deste fenómeno no país (Mendonça, 2020; Cardoso, 2021; Rocha, 2021).

Ainda assim, a principal entidade reguladora do desporto universitário em Portugal, a Federação Académica do Desporto Universitário (FADU), tem vindo a desenvolver e a inspirar iniciativas que contribuem para a presença do esports no ensino superior nacional (eFadu, 2021, 2023a, 2023b). Contudo, por ser algo recente, o panorama do esports universitário em Portugal inclui a disputa de apenas uma pequena porção do universo de modalidades do desporto eletrónico, deixando de fora algumas tipologias, e comprometendo um possível envolvimento superior a esta prática desportiva moderna.

Neste sentido e tendo em elevada consideração que a aproximação entre a oferta e a procura, assim como as vivências passadas, aparentam ser um elemento essencial e decisivo para o envolvimento e a participação nas práticas desportivas (Parente, 2011), a presente investigação inspira-se nas linhas de pensamento que

sugere a ocorrência de estudos que busquem compreender a realidade atual e que contribuam para uma cultura desportiva universitária adequada (Santos et al, 2022).

Pouco se conhece sobre esta nova forma moderna desportiva em Portugal (Teixeira et al., 2022), e menos ainda sobre a sua expressão no contexto do desporto universitário. Posto isto, este estudo pretende perceber quem são os gamers estudantes do ensino superior, como se relacionam com o gaming e com o desporto eletrónico, e que interesse revelam perante o panorama do esports universitário. Desta forma, pretende-se aferir dados que possam revelar esta cultura no sentido de auxiliar decisões que otimizem a oferta do esports universitário português.

2. Objetivos, Hipóteses e Questão de Investigação

O objetivo geral desta investigação consiste em caracterizar os gamers estudantes do ensino superior de Portugal na sua relação com o gaming e com o esports, no sentido de identificar a realidade atual e assim viabilizar uma aproximação da oferta do desporto eletrónico universitário português à sua procura.

Os objetivos específicos do estudo são:

- a) Analisar características, hábitos e preferências dos gamers estudantes do ensino superior no que toca ao gaming e ao desporto eletrónico.
- b) Identificar e caracterizar o interesse dos gamers estudantes do ensino superior na participação do desporto eletrónico no ensino superior.
- c) Comparar a procura atual de modalidades de esports com a oferta disponível no esports universitário de Portugal.

Para alcançar os objetivos, foram definidas as seguintes hipóteses e questão de investigação.

1ª Hipótese (H1): A maioria dos gamers estudantes do ensino superior que assiste ou acompanha competições/conteúdo de esports não tem conhecimento do esports universitário em Portugal.

2ª Hipótese (H2): São os gamers estudantes do ensino superior que já participaram em competições de esports que demonstram maior tendência a querer participar no desporto eletrónico universitário.

3ª Hipótese (H3): Existe uma relação entre maior regularidade e tempo semanal de prática do gaming e o interesse em participar no desporto eletrónico universitário.

4ª Hipótese (H4): A percentagem de gamers estudantes masculinos que quer competir no esports universitário é superior à dos femininos.

5ª Hipótese (H5): Não há diferença entre os gamers estudantes femininos e masculinos nos videojogos que pretendem disputar no esports universitário.

Questão de Investigação: Estão os videojogos que os gamers estudantes pretendem disputar abrangidos pela oferta disponível no desporto eletrónico universitário nacional?

3. Motivação e Pertinência

A investigação na Gestão do Desporto evoluiu bastante nas últimas décadas, criando um vasto e aprofundado nível de conhecimento científico em múltiplas áreas de intervenção (Teixeira et al., 2023a, 2023b). O desporto eletrónico foi abordado algumas vezes ao longo do ano curricular do mestrado como um tópico eminente nos vários campos das Ciências do Desporto, especialmente pouco explorado em Portugal. Isto, aliado ao gosto pessoal pela prática do gaming e ao interesse pela competição envolvente, fizeram-me aprofundar neste tema em particular.

Com este diagnóstico atual sobre os gamers estudantes e a cultura do esports universitário, as conclusões surgidas não só contribuirão para desvendar informação sobre este panorama recém-nascido em Portugal como também poderão contribuir para o seu fortalecimento. Especificamente, a FADU, em articulação com as várias federações e associações académicas do país, detêm os meios e as motivações para poder utilizar este estudo como uma referência à prescrição de propostas e práticas que visem um desenvolvimento estratégico adequado da oferta de programas, atividades e competições de desporto eletrónico no contexto interuniversitário português.

Em última instância, esta investigação poderá servir de inspiração à elaboração de estudos semelhantes, que permitem reunir e compreender dados sobre o

panorama do esportes noutros setores, favorecendo o conhecimento, presença e crescimento desta atividade no país.

4. Estrutura da Dissertação

A presente dissertação está organizada numa estrutura composta por 7 capítulos.

Capítulo I – Esta parte procura apresentar e delimitar o trabalho realizado, definindo e justificando o tema em estudo, consoante as motivações e relevância envolvidas. São também estabelecidos os objetivos, hipóteses e questões a tratar.

Capítulo II – Este capítulo refere-se à revisão bibliográfica e estado da arte que procura fazer o enquadramento teórico do tema em estudo – o Esports. Com o intuito de sustentar a investigação, são abordados tópicos relacionados com a sua evolução histórica, tipologias, praticantes, audiências, desportivização e presença no desporto universitário.

Capítulo III – O terceiro capítulo especifica a metodologia de investigação, descrevendo o tipo de pesquisa, a população-alvo e amostra, o instrumento e todos os procedimentos de recolha e análise dos dados.

Capítulo IV – Aqui é apresentado o tratamento e análise dos dados recolhidos, assim como a discussão dos resultados obtidos ao longo do mesmo capítulo.

Capítulo V – Neste capítulo são descritas as principais conclusões do trabalho e os contributos/recomendações que o mesmo permitiu aferir. Também são identificadas e justificadas algumas limitações encontradas no decorrer do trabalho. Por fim é dada uma sugestão que possa dar continuidade ao estudo no futuro.

Capítulo VI e VII – Os últimos dois capítulos são constituídos pelas referências bibliográficas e anexos do trabalho, respetivamente.

II. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

1. O Esports

1.1 Definição e estado da arte

A Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos (s.d.) define o gaming como o “ato de uma pessoa jogar um videojogo, de forma regular ou esporádica, sem uma componente competitiva organizada”. Agora quando estes praticantes, amadores ou profissionais, jogam videojogos, em equipa ou individualmente, de forma necessariamente competitiva e organizada, trata-se de desporto eletrónico (Kesselman, 2014; Jenny et al., 2016; Funk et al., 2018). O Anexo A apresenta uma esquematização do ecossistema do gaming, enquadrando o esports nesse universo (Newzoo, 2022).

Apesar de não referir a dimensão competitiva, Wagner (2006) definiu o desporto eletrónico como uma área das atividades desportivas em que as pessoas desenvolvem e exercitam habilidades físicas e mentais pelo uso das tecnologias de informação e comunicação.

A palavra esports surge da contração das palavras *electronic* (eletrónico) e *sports* (desportos), representando uma forma desportiva onde sistemas eletrónicos proporcionam os aspetos primários do desporto: a ação (*input*) dos jogadores e das equipas, e a reação (*output*) do sistema do esports, que são mediadas por interfaces humano-computacionais (Hamari & Sjöblom, 2017). Hilvoorde e Pot (2016) referem-no como um desporto que viabiliza ações físicas num ambiente virtual, ampliando a capacidade humana, o seu corpo e o mundo em que vive.

Segundo Martončík (2015), o desporto eletrónico define-se como uma área do cenário gaming, onde os jogadores especializam-se num certo videojogo, organizam-se em equipas, treinam e participam em competições regularmente. O mesmo autor indica que o termo esports poderá ser algumas vezes substituído ou estar relacionado com os termos: *pro gaming*, *cybersports*, *electronic sports*, *cyberathletics*, *E-sports* e *competitive gaming*. Jenny et al. (2016) ainda acrescentam o termo *virtual sports* (desportos virtuais). No presente trabalho, este conceito será referido como gaming competitivo, esports ou desporto eletrónico.

Dada a popularidade estrondosa do gaming competitivo nas últimas décadas e o facto do mesmo representar a intenção de derrotar um adversário através de habilidade, precisão, concentração, controlo corporal, movimentos rápidos, resistência e estratégia (Llorens, 2017), este tornou-se numa temática académica relevante e abrangente.

Numa revisão literária publicada em 2018, foi concluído que a Informática era o campo mais dominante na investigação científica do esports e que, apesar de existir um equilíbrio entre estudos qualitativos e quantitativos, havia uma prevalência de perspectivas teóricas (Vera et al., 2018).

Para ajudar a conhecer ainda melhor a investigação deste fenómeno, Reitman et al. (2020) construíram uma revisão da literatura do esports publicada entre 2002 e 2018, e Yamanaka et al. (2021) realizaram um estudo bibliométrico sobre o estado da arte das publicações científicas do desporto eletrónico. Concluíram que, por ser uma atividade característica do Homem moderno que usa tecnologias de informação e comunicação, tornou-se numa área do conhecimento que engloba vários temas de diferentes campos científicos, apesar de poucas publicações. Foram assinalados como principais tópicos na investigação do esports: “desporto”, “videojogo”, “jogo”, “motivações” e “apostas” (Yamanaka et al., 2021), verificados em sete principais disciplinas académicas: Ciências Empresariais, Ciências do Desporto, Ciência Cognitiva, Informática, Direito, Comunicação, Filosofia e Sociologia (Reitman et al., 2020).

Além disto, Chiu et al. (2021) vieram reforçar que a literatura do esports aborda extensivamente conceitos e teorias de campos da investigação desportiva, como por exemplo da Gestão do Desporto (Teixeira et al., 2023e).

Mais recentemente, Jordan-Vallverdú et al. (2024) identificaram na sua análise bibliométrica à literatura do esports as seguintes principais temáticas de investigação: “nascimento da indústria do esports”; “distúrbios relacionados com o gaming”; “apostas”; “consequências na performance do atleta de esports”; “definição do esports”; “comportamento do consumidor”; “efeitos no comportamento dos jogadores”; “experiências dos jogadores”; “comunidades digitais”; e “efeitos na aprendizagem”.

Ainda que o desporto eletrónico tenha “um longo caminho a percorrer para continuar a sua afirmação académica, profissional, social e no mundo do desporto” (Ribeiro & Santos, 2024, p. 11), a sua considerável amplitude temática representa uma complexa matriz do conhecimento responsável por legitimar este fenómeno, desafiando a emergência de um novo ramo de investigação desportiva (Edgar, 2019; Thiel & John, 2019).

1.2 Evolução histórica – dos anos 50 à atualidade

Apesar de não haver um total consenso literário acerca da origem do sports, alguns marcos e acontecimentos relevantes, que tornaram este fenómeno no que é atualmente, podem ser descritos ao longo das últimas décadas.

Década de 1950

Embora o desporto eletrónico seja um fenómeno recente, os seus primórdios parecem surgir nos anos 50, quando aparece a primeira geração de computadores e videojogos (Bousquet & Ertz, 2021; Lu, 2022). Em 1952 é lançado o primeiro computador científico, para fins militares, e surgem os primeiros videojogos como Tic Tac Toe, Bertie the Brain, OXO e Pool (Lu, 2022; Stanton, 2015). Alguns anos mais tarde, em 1958, William Higinbotham lança o primeiro videojogo multijogador, *Tennis for Two*, sendo considerado por alguns, aquele que marcou o nascimento do gaming competitivo (Scholz, 2019).

Década de 1960

A década de 60 marca o lançamento do histórico videojogo Spacewar! para o computador, desenvolvido por um grupo de estudantes do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) (Bousquet & Ertz, 2021). Para o seu tempo, o videojogo possuía algumas características complexas: duas naves espaciais (2 jogadores) batalhavam com um limite de combustível e de munição (Stanton, 2015). Nos anos 60, o acesso a computadores era praticamente exclusivo a alguns profissionais no seu local de trabalho. Portanto o gaming estava apenas reservado para um nicho demasiado pequeno para se considerar um mercado.

Década de 1970

Foi no início dos anos 70 que se deu um grande desenvolvimento na indústria dos videojogos pelo aparecimento da cultura *arcade* e de algumas consolas (Edge, 2014). Além disto, quando publicidades de videojogos começaram a surgir nesta altura, principalmente nos Estados Unidos da América (EUA) e no Japão, as desenvolvedoras dos videojogos, consciente ou inconscientemente, criaram uma ligação entre videojogo, competição e desporto (Lu, 2022).

Segundo Edwards (2021), a primeira competição de videojogos que se tem conhecimento ocorreu em outubro de 1972, na Universidade de Stanford, para o jogo *Spacewar!*. O torneio denominado de *The Intergalactic Spacewar!*, foi organizado pelos próprios participantes e pela universidade. Participaram 24 jogadores e os vencedores receberam uma subscrição anual da revista *Rolling Stone*.

Mais tarde, no Japão, a desenvolvedora Sega organiza em 1974 o primeiro evento de gaming competitivo no país, *Sega All Japan TV Game Championships*. Este torneio foi criado para promover o interesse nos videojogos, promover relações de negócio e criar uma atmosfera de competição (Lu, 2022).

Década de 1980

Bousquet & Ertz (2021) indicam que no início dos anos 80 foi organizada a primeira grande competição de gaming competitivo a nível nacional (*Space Invaders Championship*), nos EUA, que recebeu quase dez mil jogadores de todo o país.

Em 1981 surge o primeiro programa televisivo de videojogos, *Starcade*, que consistia num *gameshow* onde os participantes competiam através de jogos *arcade* (Kushwah, 2019). É nesta altura que aparecem as empresas responsáveis por criarem muitos dos videojogos *arcade* mais populares de sempre, como o Pac-Man¹, o Donkey Kong ou o Defender (Bousquet & Ertz, 2021).

Os anos 80 também ficaram marcados pelo aparecimento de grandes espaços *arcade* em centros comerciais, estações de serviço, restaurantes e outros locais de

¹ <https://www.pacman.com>

entretenimento (Billings & Hou, 2019). Antes dos Jogos Olímpicos de 1984, a produtora Konami ajudou a promover um torneio do seu videogame *Track and Field*, um simulador de provas de atletismo. Tendo sido disputado no Japão, Alemanha e EUA, mais de um milhão de jogadores participaram nos qualificadores regionais que ocorreram nos vários espaços de arcade desses países. Por esta altura, os jogadores e entusiastas de videogames começam a sugerir que o gaming competitivo deveria ser reconhecido como um desporto e estar incluído no programa olímpico (Lu, 2022).

A indústria *arcade* alcança na altura quase 900 milhões de dólares. No entanto, a meio da década, este fenómeno entra em decadência devido à popularidade das consolas pessoais e ao maior acesso aos computadores por parte da sociedade (Bousquet & Ertz, 2021).

É na década de 80 que algumas comunidades fizeram surgir equipas que competiam umas contra as outras, marcando o início da estruturação daquilo que mais tarde se tornou o esports (Billings & Hou, 2019).

Década de 1990

A enorme proporção e penetração social que caracteriza o desporto eletrónico nos dias de hoje, diz-se estar muito ligada ao lançamento da internet (*world wide web*) no início da década de 90, que veio revolucionar e popularizar a indústria do gaming numa escala mundial (Jonasson & Thiborg, 2010). Com o surgimento de novas tecnologias de hardware e software, os jogadores passam a conseguir registar os seus resultados *online* e a partilhá-los com outros por todo o planeta. Com isto, as comunidades gaming começam a ganhar o hábito de desenvolver momentos de prática e de eventos *online* (Edge, 2013).

Com o passar dos anos 90, os computadores pessoais foram tornando-se mais populares que as consolas por conseguirem promover uma qualidade visual e jogabilidade superior. Em 1993, o surgimento do videogame Doom² para o computador, ofereceu a possibilidade de salvar o progresso do jogo e voltar a jogá-

² <https://bethesda.net/en/game/doom>

lo mais tarde nesse momento salvo (Stanton, 2015). Por isto, este jogo é considerado pioneiro na longa popularidade dos videojogos de tiro.

Concomitantemente com estes desenvolvimentos técnicos, os torneios e as competições intensificaram-se (Billings & Hou, 2019). No início desta década parece ser claro que o futuro da competição iria incidir-se em torno dos computadores pessoais. O evento *Red Annihilation* organizado nos EUA, contou com a participação de dois mil jogadores que competiram no videojogo Quake³ (Edwards, 2021).

A organização deste tipo de eventos contribuiu para a formação de um novo modelo de competição para o esports, envolvendo jogadores, espetadores, desenvolvedoras de videojogos (*publishers*), plataformas/serviços de gaming, organizadores de eventos, patrocínios, cobertura dos media, clubes e comunidades (Lu, 2022). Os gestores e os organizadores possuíam modelos de negócio mais viáveis em relação à década passada, atraindo cada vez mais jogadores, e, especialmente, conseguindo gerar lucro e publicitar o evento. Patrocinadores relevantes, como por exemplo as multinacionais AMD e Intel, começam a ganhar um interesse gradual em se tornarem *stakeholders* essenciais nesta indústria recém-nascida (Bousquet & Ertz, 2021).

Tendo em conta o rápido crescimento das comunidades *online* de gaming e o crescimento dos *prize money pools* (prémios de jogo em dinheiro) dos torneios, uma cultura de “ciber-atleta” e o conceito de esports foram-se impondo internacionalmente (Lu, 2022). Assim, a emergente proliferação de torneios de esports provocou o início da profissionalização de jogadores e de competições em diversas regiões do globo (Bousquet & Ertz, 2021).

Ligas profissionais criadas nos EUA, na Alemanha, na Holanda e na Coreia do Sul, desempenharam um papel essencial na organização de torneios e na estruturação da indústria. Porém, estas ligas desenvolveram-se de forma independente, dificultando colaborações entre elas, o que fez nascer as federações na década seguinte, com o suposto objetivo de harmonizar o funcionamento comum das ligas de esports (Bousquet & Ertz, 2021).

³ <https://bethesda.net/en/game/quake>

O fim dos anos 90 regista o aumento da velocidade da internet, fazendo com que se dê o surgimento dos cybercafés⁴, permitindo uma maior envolvência das populações mais jovens no gaming competitivo (Scholz, 2019). É nesta altura que as primeiras equipas e competições em pequenas comunidades surgem em Portugal (Federação Portuguesa de Desportos Eletronicos [FPDE], 2019).

Década de 2000

A década de 2000 fica essencialmente marcada pelo crescimento acelerado do desporto eletrónico, muito pela profissionalização dos praticantes. Passa a ser possível distinguir facilmente jogadores amadores de profissionais, e alguns torneios começam a ser transmitidos na televisão nacional da Coreia do Sul (Sahoon e Thomas, 2015). Segundo Veiga (2024), a expansão do desporto eletrónico proveio deste país asiático.

As ligas desenvolveram-se globalmente e promoveram cada vez mais torneios, surgindo as primeiras competições mundiais, como os *World Cyber Games* e os *World Esports Games* em 2005 (Bousquet & Ertz, 2021). Segundo Syrota (2011), a primeira edição dos *World Cyber Games*, que contou com a participação de 430 jogadores oriundos de 37 nações distintas, foi um evento comparável aos Jogos Olímpicos e considerado o primeiro verdadeiro torneio internacional de esports. Surgem também várias associações de esports relevantes, como a *Korean e-Sports Association* (KeSPA) na Coreia do Sul, a *Major League Gaming* nos EUA, a *Russian Esports Federation* (RESF) na Rússia, a *ALTERNATE aTTaX* na Alemanha e a *Belgian Esports Federation* (EBSF) na Bélgica.

O crescimento na audiência deste fenómeno permitiu um incremento no valor dos *prize pools* das competições, atraindo mais e melhores profissionais. Segundo Bousquet e Ertz (2021), no início da década, os prémios para os vencedores rondavam, em média, um valor entre 30 e 75 mil dólares. A meio da década, esse valor atingia os 250 mil dólares. Em 2007, a marca do milhão de dólares em *prize pools* foi atingida na competição *Championship Games Series*.

⁴ Ofereciam acesso à internet mediante pagamento de uma taxa.

Nesta década apareceram novos videogames de diferentes géneros, contribuindo para um crescimento do mercado global dos videogames e transformando o panorama do esports (Lu, 2022). Videogames de simulação desportiva, principalmente de futebol, basquetebol, golfe e automobilismo, tornaram-se muito populares na comunidade do gaming competitivo, revelando novas possibilidades entre o desporto eletrónico e o desporto tradicional.

As ligas profissionais que organizam os torneios escolhem os videogames a disputar, fazendo coligações com as empresas criadoras dos videogames (*publishers*) que percebem o inerente valor de marketing no esports - alavancar a publicitação e venda dos seus videogames e complementos (Bousquet & Ertz, 2021). Neste sentido, empresas líderes de tecnologia e *publishers* passam a gastar milhões por ano para patrocinar e organizar torneios de esports (Lu, 2022).

Além disto, surgem iniciativas perante a criação de uma estrutura específica governamental. Dada a ascensão das federações nacionais, foi formada a *International Esports Federation* (IESF) em 2008 (Bousquet & Ertz, 2021), com os objetivos de unificar todas as organizações nacionais de esports, definir padrões e regras internacionais, organizar competições, providenciar serviços e suporte aos jogadores amadores e profissionais, e auxiliar o esports a alcançar reconhecimento público (Lu, 2022). Porém, devido a alguns problemas de legitimidade, muitas federações nacionais tiveram dificuldades em colaborar com esta entidade internacional, atrasando este processo de estruturação do fenómeno do esports.

Década de 2010

O início desta década foi vítima de uma crise financeira que, para além de muitas outras indústrias, afetou o esports (Bousquet & Ertz, 2021). Os patrocinadores diminuíram os investimentos nos torneios e, conseqüentemente, os prémios monetários também baixaram consideravelmente.

Ainda assim, o esports havia se estabelecido em vários países. Porém, as redes televisivas e os media tradicionais não eram os ideais para a comunicação e ligação entre as várias comunidades de jogadores e adeptos. A audiência vira então a sua atenção, quase exclusiva, para a internet e, a partir daí, as plataformas digitais de

*live-streaming*⁵ emergem para ultrapassar este problema (Burroughs & Rama, 2015). Os mesmos autores referem que o desporto eletrónico encontrou o “ouro” da sua comunicação com o *live-stream*, permitindo a transmissão em direto das competições em plataformas *online*.

Zagala e Strzelecki (2019) revelam que a Twitch, a rainha das plataformas digitais de *live-streaming*, atingiu rapidamente os 5 milhões de utilizadores em 2011 e depois 45 milhões em 2013. Ou seja, o *live-streaming* impactou significativamente o aumento das audiências do esports, garantindo a qualquer fã seguir de perto as suas ligas e equipas favoritas, livre e facilmente (Burroughs & Rama, 2015). Deste modo, o esports recupera a sua presença, muito pela atividade destas plataformas.

Nesta altura, o esports deixa bem claro que constitui um fenómeno de entretenimento de massas. O *League of Legends World Championship 2014* gerou uma audiência de mais de 32 milhões de espetadores, superando os valores das finais da NBA nesse ano (FPDE, 2019).

Com o crescimento da indústria, seria expectável que várias empresas proeminentes ficariam interessadas no esports. A compra da Twitch pela Amazon, no valor de 970 milhões de dólares, reforça esse frenesim (Brustein, 2014). Mais empresas fora do contexto endémico do esports ganharam interesse na indústria e contribuíram para o modelo de negócio que observamos atualmente (Bousquet & Ertz, 2021). Além disto, clubes desportivos mundialmente renomados, como o Manchester City e o Paris Saint Germain, começam a marcar presença no mercado do desporto eletrónico (FPDE, 2019).

Em 2013, a IESF torna-se signatária da Agência Mundial Antidoping, tendo sido a primeira vez de uma organização de esports a ser reconhecida por uma instituição desportiva internacional (Lu, 2022). Além disto, alguns anos depois, a *International University Sports Federation* (FISU) assinou um acordo com a IESF para propagar o gaming competitivo entre os estudantes do ensino superior, de forma a maximizar a força e sinergia entre o desporto tradicional e o esports (FISU, 2017). Isto comprova a intenção da IESF para obter tal reconhecimento público desportivo.

⁵ Transmissão online de conteúdo ao vivo.

Mais organizações internacionais de esports nasceram nos últimos anos da década, adotando diferentes abordagens para promover e integrar o esports (Lu, 2022). Como por exemplo, a *World Esports Consortium* (WESCO) fundada no Brasil e a *Global Esports Federation* (GEF) fundada em Singapura, ambas com o objetivo de trabalhar com as federações nacionais, empresas e comunidades de esports para desenvolver o desporto eletrónico a um nível global.

Segundo Pizzo et al. (2018), a indústria do esports estava maioritariamente estruturada à volta de vários tipos de *stakeholders* - *publishers*, infraestruturas, fornecedores de plataformas e softwares, equipas, jogadores, organizadores e gestores de competição, comentadores, *sponsors* e espetadores, que evoluíram operando de acordo com a mesma lógica do desporto tradicional.

Os smartphones e os videojogos *mobile*⁶ começam a se impor nesta década (Fallis, 2014). Em 2019, a principal plataforma na indústria é o computador, mas o esports nas plataformas *mobile* estava no seu *boom*. Isto porque os smartphones são mais acessíveis e baratos, e as economias das aplicações *mobile* permitem uma monetização mais direta para o esports do que os videojogos de computador e consola (Bousquet & Ertz, 2021). Além disto, um crescimento dos fãs e espetadores do segmento *mobile* permitiu um mercado atrativo e em crescimento, acompanhado da chegada de *sponsors* significantes (Ke & Wagner, 2020).

As *publishers*, ao entenderem o potencial do desporto eletrónico, começam a incluir o termo "esports" na sua estratégia, criando sistemas de ligas em torno dos seus videojogos e inovando para se aproximarem dos gamers. Estas medidas mostram as primeiras tendências nos modelos de negócio do esports, em que cada *stakeholder* está altamente interligado com os outros para alcançar a audiência e lucrar (Popper, 2013). Um exemplo é o da desenvolvedora Valve, que utilizou 25% de cada venda de um certo complemento digital para adicionar ao valor dos *prize pools* das competições dos seus videojogos (Gera, 2014). Isto representou uma nova filosofia de coprodução com os jogadores e fãs, que consiste em basear o modelo de negócio na audiência e na interação entre os atores do ecossistema (Bousquet & Ertz, 2021). Deste modo, considera-se que grande parte das ligas estavam fortemente

⁶ Criados para serem jogados em dispositivos móveis, como telemóveis ou tablets.

estruturadas, as competições bem promovidas, e os *stakeholders* aparentavam estar bem organizados (Tassi, 2016).

O fim desta década ficou marcado com o surgimento de um novo género de videojogo, o Battle Royale, que se tornou muito popular (Bousquet & Ertz, 2021). A rivalidade de mercado era tal, que provocou um drástico incremento nos prémios oferecidos nos torneios. Em 2019, o campeonato do mundo do videojogo Fortnite⁷ (Battle Royale), ofereceu um total de 30 milhões de dólares em prémios, em que o único vencedor do torneio, um adolescente de 16 anos, recebeu 3 milhões de dólares (Pickell, 2019). De forma a acompanhar este nível, a maior competição do jogo Dota 2⁸ (*The International*) ofereceu à equipa vencedora um total de 15.8 milhões de dólares. Apesar destes valores estrondosos, os videojogos League of Legends⁹ (LOL) e Counter-Strike¹⁰ (CS) terminaram a década a serem os mais seguidos no mundo (Petermeier, 2020).

Década de 2020 - atualidade

Segundo López-Cabarcos et al. (2020), a pandemia do covid-19 diminuiu o ritmo do esports. A maioria das competições foram disputadas *online*, desfazendo um pouco a indústria. Tudo acontecia *online*. Contudo, alguns autores referem que o período pandémico não foi inteiramente pejorativo para o esports.

Ke e Wagner (2020) indicam que algumas organizações tiraram partido da pandemia para estender as perceções das suas marcas através da digitalização ou virtualização dos seus produtos e serviços. Apesar do esports não ser inteiramente comparável com o desporto tradicional ou com a atividade física à distância, Pu et al. (2021) e Yamanaka (2021) indicam que o esports, durante o período pandémico, constituiu uma alternativa à prática do Desporto e de outras atividades culturais.

A Newzoo, líder em dados sobre o universo gaming, perspetivou uma audiência global de cerca de 495 milhões de espetadores no esports em 2020 (Newzoo, 2020). Huston et al. (2021) referem que os melhores praticantes e profissionais de esports

⁷ <https://www.fortnite.com>

⁸ <https://www.dota2.com>

⁹ <https://www.leagueoflegends.com>

¹⁰ <https://www.counter-strike.net>

conseguiram gerar milhões durante a pandemia. O esports aparentava estar em bom funcionamento, mesmo numa época mais crítica.

Foi também nesta altura que o gaming *mobile* ultrapassou ligeiramente os mercados gaming do computador e das consolas (Bousquet & Ertz, 2021), com a emergência de novos mercados na América Latina, no Médio Oriente, em África, no Sudeste Asiático e na Índia (Newzoo, 2022). Segundo Stubbs (2020), os videojogos *mobile* ao possuírem menos barreiras de acesso, conseguem atingir mais taxas de instalação do que os videojogos para computador e consolas.

No ano de 2022, a Newzoo estimou o valor de cerca de 1.38 mil milhões de dólares para o mercado global do esports, considerando a possibilidade de ultrapassar os 2 mil milhões de dólares até 2025 (Newzoo, 2022). A maior parte da receita do esports é gerada através do patrocínio (*sponsorship*). E segundo a base de dados estatísticos Statista (2023), os países que geram mais receitas no esports são, por ordem crescente, o Reino Unido, a Alemanha, a Coreia do Sul, a China e os EUA.

Apesar dos dados sobre o desporto eletrónico em Portugal serem escassos, refletindo um subdesenvolvimento desta indústria no país, as audiências do esports e o mercado gaming nacional aparentam estar em crescimento anual (Antunes, 2023). Com uma correspondência no número de jogadores acima dos 10% da população nacional, a indústria dos videojogos em Portugal está projetada para atingir os 258 milhões de dólares em 2024, onde lideram os videojogos *mobile* (Portugalglobal, 2024).

2. Tipologias do Esports

O fenómeno atual do desporto eletrónico inclui diversos videojogos ou títulos distinguidos por géneros e categorias diferentes, e jogados em dispositivos distintos.

2.1 Géneros e modalidades

Tal como o desporto tradicional integra diversas modalidades, o desporto eletrónico integra diversos videojogos, em que cada videojogo é considerado uma modalidade do esports. Segundo os livros brancos de esports da Asociación Española

de Videojogos (2018) e da IAB Spain (2021), os videojogos que se encontram no cenário do desporto eletrónico pertencem aos seguintes principais géneros.

Battle Royale (BR) – videojogos que compreendem um confronto entre muitos jogadores ou equipas num grande espaço virtual, com o objetivo de serem os últimos sobreviventes. O Fortnite e o Playerunknown's Battlegrounds¹¹ (PUBG) destacam-se neste género.

Collectible Card Games (CCG) ou Digital Card Games – videojogos de cartas colecionáveis utilizadas em disputas estratégicas, como o Hearthstone¹² e o Magic: The Gathering Arena¹³.

Fighting Games (Luta) – videojogos de luta com elementos de imaginação e normalmente disputado entre dois jogadores (Ex. Street Fighter¹⁴ e Mortal Kombat¹⁵).

First-Person Shooters (FPS) - videojogos de tiro em perspetiva de primeira pessoa, onde ocorre um confronto entre duas equipas com armas de disparo. O CS e o Valorant¹⁶ são duas modalidades populares deste género.

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) – videojogos de batalha multijogador, onde duas equipas de vários jogadores controlam personagens que batalham para cumprir objetivos e destruir a base do adversário. O LOL e o Dota 2 são dois dos principais videojogos MOBA.

Real-Time Strategy (RTS) – videojogos de estratégia onde duas equipas ou dois jogadores batalham para controlar áreas e destruir estruturas do adversário. O Starcraft II¹⁷ e o Age of Empires¹⁸ são títulos deste género.

¹¹ <https://www.pubg.com/en/main>

¹² <https://hearthstone.blizzard.com>

¹³ <https://magic.wizards.com/en/mtgarena>

¹⁴ <https://www.streetfighter.com>

¹⁵ <https://www.mortalkombat.com>

¹⁶ <https://playvalorant.com/en-sg/>

¹⁷ <https://starcraft2.blizzard.com/>

¹⁸ <https://www.ageofempires.com/>

Sport Games (Desporto) – videojogos que simulam desportos, como o EA Sports FC¹⁹, ou simplesmente EA FC (futebol), ou o NBA2k²⁰ (basquetebol).

Racing ou Sim Racing (Corrida) – um subgénero dos videojogos de Desporto que representa os videojogos simuladores de corrida motorizada, como o Gran Turismo²¹ ou o Formula 1²² (F1).

A Figura 30 no Anexo B posiciona os títulos de esports consoante a sua popularidade no ano de 2023 (GEF, 2024). Globalmente, o top 5 foi constituído pelo LOL (MOBA), Arena of Valor²³ (MOBA), Call of Duty²⁴ (FPS), CS (FPS) e PUBG (BR).

Através do Esports Charts²⁵ e à data de registo desta pesquisa (março de 2024), o Anexo C demonstra as modalidades de esports que distribuíram os maiores valores de prémios monetários em competições (*prize pools*) e as com os maiores números de espetadores simultâneos numa transmissão de esports (*peak viewers*). Daqui destacam-se o Dota 2 (MOBA), o CS, o Fortnite (BR), o LOL, o PUBG Mobile (BR), o Free Fire²⁶ (BR) e o Mobile Legends: Bang Bang²⁷ (MOBA).

Segundo estes dados, é perceptível que as modalidades com maior envolvimento e sucesso no atual cenário global do esports pertencem aos géneros BR, FPS e MOBA.

Além destas categorias mais populares, existem também os *Motion-based Videogames, Exergames ou Fitness Games*. São videojogos que, alguns por realidade virtual ou realidade aumentada, exigem que os praticantes executem movimentos corporais mais grossos, ou seja, com uma exigência motora superior aos videojogos tradicionais (Ribeiro, 2024). Esta tipologia é considerada equivalente tecnológico para atividades físicas e desportivas “reais” por recriarem as mesmas num espaço virtual, e portanto são mais consensualmente relevantes para a Educação Física por implicarem maior esforço corporal por parte de quem os pratica (Corte et al., 2021; Teixeira et al., 2023e; Costa et al., 2024). Como está descrito mais a frente no ponto

¹⁹ <https://www.ea.com/games/ea-sports-fc?setLocale=en-us>

²⁰ <https://www.nba2k.com>

²¹ <https://www.gran-turismo.com/pt/>

²² <https://www.ea.com/pt-br/games/f1>

²³ <https://www.arenaofvalor.com>

²⁴ <https://www.callofduty.com>

²⁵ Serviço analítico de dados do esports.

²⁶ <https://ff.garena.com/en>

²⁷ <https://m.mobilelegends.com/>

5.4 do capítulo II, apesar de ser uma categoria pouco presente no cenário do esports, aparenta ser uma aposta preferencial do Comitê Olímpico Internacional (COI), juntamente com os *Sport Games* (COI, 2023).

Importa referir que nem todos os videojogos existentes no universo gaming são considerados modalidades de esports. Segundo Gilroy (2019), a determinação de um videojogo no cenário competitivo depende de três fatores chave: jogabilidade, visibilidade e suporte. A jogabilidade prende-se com a capacidade de o videojogo fazer com que os jogadores voltem a querer jogar o mesmo recorrentemente, melhorando a sua performance. A visibilidade tem a ver com a capacidade de gerar uma experiência atrativa para os espetadores. E o suporte refere-se à capacidade das *publishers* darem condições ideais para que o seu videojogo se torne num sport, auditando as regras do mesmo e apoiando os seus praticantes e fãs nesse sentido.

Nordland (2024) refere que normalmente um videojogo é considerado modalidade de esports quando a sua competição adquire uma infraestrutura e envolvimento significante e sustentável. Porém, é cada vez mais comum, alguns videojogos que não têm um cenário de esports desenvolvido, possuem algumas comunidades que criam formas competitivas menos convencionais e que têm vindo a se estabelecer.

Em última instância, são os jogadores e as comunidades de fãs de cada videojogo que escolhem enquadrar e determiná-lo como um sport ou não. Ao longo do tempo, o número de diferentes títulos de videojogos a competir tem aumentado e continua a aumentar.

2.2 Plataformas e dispositivos

As competições de esports são disputadas através da internet (*online*) ou em locais físicos (*offline*), nas tradicionalmente denominadas *Local Area Networks* (LAN). As competições mais prestigiadas decorrem presencialmente em LAN, onde várias plataformas estão interligadas dentro de uma infraestrutura (Jonasson & Thiborg, 2010).

Dependendo da modalidade que se compete, estas plataformas normalmente variam entre computadores, consolas ou smartphones/tablets.

Apesar de algumas das modalidades mais populares de esports serem praticadas em computadores, como o LOL ou o CS, no Anexo D verifica-se que os videojogos para computador representam o segmento menos valioso do mercado global do gaming em 2023 (Newzoo, 2024a).

Com uma projeção de 29% do mercado global dos videojogos, o segmento das consolas ocupa a segunda posição (Newzoo, 2024a). As consolas mais populares da indústria atual são: a Nintendo, a Xbox e a Playstation, criadas pelas grandes empresas Nintendo, Microsoft e Sony, respetivamente (Clement, 2024).

O gaming praticado em dispositivos móveis (principalmente em smartphones e tablets) designa-se de gaming *mobile*. Este tem sido um fenómeno com uma grande e crescente penetração no universo gaming nos últimos anos, representando atualmente o segmento mais significativo do mercado global dos videojogos (Newzoo, 2024a).

No cenário do esports, a popularidade do segmento *mobile* também é evidente. Quando se verificam as 9 modalidades de esports mais populares em 2023 (ver Anexo B), um terço das mesmas são títulos *mobile*: Arena of Valor, PUBG Mobile e Call of Duty Mobile²⁸ (GEF, 2024). Além disto, 3 dos 5 títulos de esports com mais *peak viewers* são do segmento *mobile*: Free Fire, Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) e PUBG Mobile²⁹ (ver Anexo C).

3. Praticantes de Esports

Uma estatística global demonstrou que em 2021 existiam cerca de 3,24 bilhões de gamers em todo mundo (Clement, 2021), o que corresponde a 41% da população mundial. Mas um gamer não é necessariamente um praticante de esports.

A diferença entre a prática casual e a prática competitiva de videojogos é clara. Da mesma maneira que alguém pode jogar futebol em lazer, mas não conseguir jogar na Primeira Liga, é análogo a um gamer ocasional que não participa em competições de grande performance. Os praticantes de esports experienciam ambientes intensos

²⁸ <https://www.callofduty.com/pt/mobile>

²⁹ <https://www.pubgmobile.com/pt/home.shtml>

e stressantes, ao contrário de uma sessão de gaming mais relaxada e divertida entre amigos (Darvin et al., 2020).

Tal como acontece nos outros universos desportivos, existem praticantes amadores, semiprofissionais e profissionais, que vão mostrando o seu talento e ganhando partidas de forma consistente para poderem progredir nos níveis de profissionalização (Kane & Spradley, 2017).

Os melhores praticantes do esports geram muito dinheiro, podendo viver apenas desta atividade. Assim, a economia desta indústria incentiva a dedicação dos jogadores para competir ao mais alto nível (Jonasson & Thiborg, 2010).

A Figura 33 no Anexo E apresenta os jogadores que conseguiram obter mais dinheiro no esports até março de 2024 (momento de redação desta pesquisa). Com o registo de 65 torneios disputados no Dota 2, o dinamarquês Johan "N0tail" Sundstein lidera o ranking com mais de 7,18 milhões de dólares arrecadados.

3.1 Caraterísticas

Jansz e Martens publicaram em 2005 um estudo que procurou caraterizar os participantes de um evento de gaming em LAN. Constataram que estes gamers eram quase exclusivamente jovens masculinos, com uma idade média de 19.5 anos e que dedicavam cerca de 2.6 horas diárias ao gaming. Os principais motivos que os levava a participar na LAN eram o contacto social, a competição e a necessidade de conhecer mais sobre videojogos.

Alguns anos depois, também ao analisarem a motivação dos jogadores em participarem no gaming competitivo, Weiss e Schiele (2013) demonstraram que a competição, o desafio e o escapismo são os principais efeitos do esports. Martončík (2015) identificou que os jogadores também percecionam o esports como um meio para satisfazer necessidades, como criar relações sociais e atingir objetivos de vida.

O Anexo F demonstra alguns dados sobre a caraterização de gamers que participaram num evento de esports ocorrido em Portugal (Urbaneja et al., 2023). Este estudo concluiu através dos seus resultados que o jogador português é predominantemente masculino, estudante, desempregado e praticante amador,

pratica o gaming menos de 10 horas por semana e o considera como atividade de entretenimento e de formação pessoal.

3.2 Desequilíbrio no género

Segundo Meirim (2024), a indústria dos videojogos, em 2020, detinha aproximadamente 98 mil profissionais no continente europeu, em que apenas cerca de 20% destes eram mulheres.

Além disto, pela caracterização anterior dos praticantes, é possível verificar a existência desse desequilíbrio de género no esports. Santos (2024) indica que o individualismo no esports é muito valorizado, podendo contribuir para as disparidades de género. À semelhança do desporto tradicional, a migração dos praticantes de esports para outras equipas ou regiões, reflete uma exploração predominantemente masculina e que resulta na sub-representação de gamers femininas.

Segundo Newman & Vanderhoef (2023), os jogadores masculinos são os que mais se identificam como "gamers", os mais abordados e envolvidos na cultura do gaming, enquanto as mulheres têm menos interesse no desporto eletrónico e uma menor probabilidade de participar nesta atividade (Garcia & Murillo, 2018). Alguns dos aspetos que condicionam a participação feminina neste fenómeno poderão ter a ver com preocupações relacionados com o assédio e a misoginia no ambiente de jogo (Darvin et al., 2020), a dinâmica familiar, a atual fraca participação feminina e as dificuldades em singrar num contexto dominado pela masculinidade (Santos, 2024).

Contudo, a presença feminina no esports tem vindo a crescer nos últimos anos. Segundo Murko (2023), em 2023, além de um incremento de 15% de tempo de visualização em relação ao ano anterior, a competição global exclusivamente feminina atingiu o recorde de 1,37 milhões de *peak viewers*. As modalidades mais populares no cenário feminino em 2023 foram o Valorant e o MLBB, contabilizando mais de 90% das horas totais de visualização. O CS, o LOL e o Apex Legends³⁰ completam o top 5 dos títulos mais visualizados no esports feminino desse ano.

³⁰ <https://www.ea.com/games/apex-legends>

4. Fãs e Audiências do Esports

Como já foi perceptível, o fenómeno do desporto eletrónico não está de todo limitado aos jogadores, como também atrai um grande número de fãs e espetadores. A expansão do esports nas últimas décadas advém maioritariamente do grande crescimento de espetadores (Holt, 2016; Llorens, 2017; Funk et al., 2018; Hallman & Giel, 2018; Reitman et al., 2020), culminando num fenómeno de entretenimento de massas com receitas e audiências que rivalizam com as das maiores competições de desportos tradicionais numa escala global (Jenny et al., 2016; Lynch, 2017).

A Newzoo (2022) estima que a audiência global do esports atingiu os 532 milhões de espetadores em 2022, em que quase metade (261.2 milhões) são entusiastas que viram conteúdo de esports mais de um vez por mês. Segundo a GEF (2024), a audiência global do esports já atingiu os 540 milhões de espetadores. A região da Ásia-Pacífico é a que compreende o maior número de adeptos de esports (Shewale, 2024).

O Anexo G expõe dados sobre algumas características demográficas dos espetadores mais assíduos do esports em 2021 (Newzoo, 2022). Dois terços dos mesmos (66%) são homens e a maior parte (46%) tem entre 21 e 35 anos de idade.

O facto de várias equipas e jogadores competirem entre os mesmos a tentarem ser os melhores num certo videojogo, torna-se numa atração vital para os fãs seguirem o panorama do esports, comprovado pelos grandes números de visitantes e espetadores nas competições (Hallman & Giel, 2018). Também ao investigarem o porquê de as pessoas assistirem o esports, estudos sugerem que a natureza competitiva e dramática, o escapismo, a aquisição de conhecimento sobre os videojogos disputados e os comportamentos dos jogadores ou equipas são os principais fatores motivadores à visualização (Hamari & Sjöblom, 2017; Zyza, 2022).

Outras evidências científicas revelam que os motivos de consumo e de visualização das competições de esports variam e são determinadas consoante o tipo de evento (Neus et al., 2020), o género do videojogo e o tipo de transmissão ou *streaming* (Ma, 2021). Além disto, ao compararem as motivações de entre espetadores de futebol e os de duas modalidades de esports, Pizzo et al. (2018) concluíram que o desporto tradicional e o desporto eletrónico são consumidos similarmente.

4.1 Plataformas de transmissão

O *live-stream online* constitui o principal meio de transmissão do conteúdo de esports. A Twitch representa a plataforma digital mais dominante há vários anos, porém o YouTube não fica longe, sendo o serviço que atrai mais audiências nas modalidades *mobile*. Apesar do domínio destas duas, o TikTok tornou-se numa nova concorrência no *live-streaming*, tendo transmitido todas as principais competições de esports em 2023 (Murko, 2024).

Segundo o mesmo autor, a Kick é uma outra plataforma emergente que não pode ser ignorada, visto que tem se impondo cada vez mais na indústria através de parcerias exclusivas com entidades e organizações relevantes no esports.

A rede televisiva também tem vindo a incorporar o esports. Canais internacionais como o *American Broadcasting Company* (ABC) e o *Entertainment Sports Programming Network* (ESPN) já transmitiram competições de esports (Bogage, 2019; Burroughs & Rama, 2015).

Em Portugal, o Canal 11 faz a transmissão de provas de “futebol virtual”, com a disputa do videojogo EA FC (Federação Portuguesa de Futebol [FPF], 2024b). Além deste, a Rádio e Televisão de Portugal (RTP) conta com uma reportagem semanal de eventos presenciais e de outras notícias no mundo do esports que advém do seu projeto digital, a RTP Arena, uma plataforma *online* dedicada à transmissão e divulgação das competições nacionais e internacionais de desporto eletrónico (Lusa, 2020).

5. Desportivização do Esports

Como já mencionado, o gaming competitivo possui semelhanças com o desporto tradicional, na medida em que os jogadores treinam regularmente, trabalham em equipa e executam táticas planeadas (Hutchins, 2006). Yamanaka et al (2021) indicam que a maioria dos estudos revistos na sua análise bibliométrica discutia a inclusão do esports no *framework* conceitual do Desporto. Nesse sentido, torna-se necessário destacar este debate que prevalece sobre a possibilidade de considerar o esports como efetivamente uma forma desportiva legítima.

Há quem veja o esports como uma incompatibilidade com o próprio Desporto, mas existem outros que o vêm com as condições necessárias para ser reconhecido como tal.

5.1 Fisicalidade e saúde

Segundo Baltezarević e Baltezarević (2018), a principal diferença entre o desporto tradicional e o desporto eletrónico reside nas características do espaço onde decorre a ação. O primeiro acontece num espaço físico real e o segundo num mundo virtual. Neste sentido, a principal crítica que fragiliza o esports na sua inclusão desportiva é a de que este promove o sedentarismo, precisamente pela sua falta de fisicalidade e esforço físico, dada a sua natureza virtual (Hilvoorde & Pot, 2016; Ke e Wagner, 2020; Parry, 2018).

Descréditar o esports por causa da sua baixa atividade motora poderá contradizer a posição de outros desportos tradicionais, incluindo alguns que são reconhecidos pelo Movimento Olímpico (MO) desde há muito tempo, como é o caso do tiro desportivo ou do xadrez. Tal como no tiro desportivo, para se ser bem-sucedido no desporto eletrónico, habilidades motoras, especialmente as de motricidade fina das mãos e dos dedos, assim como a coordenação olho-mão, são decisivas (Kane & Spradley, 2017). Além disto, para atingir uma performance de topo no esports é necessário desenvolver excelentes *skills* tático-técnicas, perceções específicas a cada videojogo, pensamento estratégico e capacidade de reação (Li, 2016).

Pensar que os jogadores do desporto eletrónico estão apenas sentados a clicar em botões é uma ideia errada. Estes têm de ser capazes de prestar altos níveis de atenção e de tomar rápidas decisões importantes sob pressão, reforçando as semelhanças nas capacidades cognitivas e psicológicas entre o esports e o desporto tradicional (Thiel & John, 2019). Estes controlam a sua respiração e frequência cardíaca, para que a sua performance e operação manual seja precisa (Funk et al., 2018).

Além disto, Kane e Spradley (2017) indicam que um alto gasto calórico pode ser observado nos jogadores de esports durante a competição, pelas ações tomadas em ambientes de jogo stressantes. Tanto no treino como na competição, muitos destes praticantes exibem sinais de stress e de esforço físico para poderem manter um bom nível performativo (Li, 2016; Rodriguez et al., 2016). Segundo o Guinness World

Records (n.d.), um jogador profissional de StarCraft tem, em média, 180 ações por minuto (APM), podendo atingir o pico de 1000 APM durante batalhas no videojogo. Isto é o equivalente a clicar no rato ou numa tecla 17 vezes por segundo.

Noutra perspetiva, Garcia (2024) expõe que o desporto eletrónico faz com que pessoas que não se relacionam com a atividade física consigam participar nesta competição e assim apreenderem valores transmitidos pelo desporto. Valores como a disciplina e o treino, pois a excelência dos praticantes de esports revela que só pelo treino e ética de trabalho é que se chegam a tais altos níveis de performance.

Ainda assim, o gaming praticado de forma descuidada e excessiva já foi associado a problemas de saúde e de bem-estar, contrariando um estilo de vida saudável (DiFrancisco-Donoghue et al., 2019; Eickhoff et al., 2015; González-Bueso et al., 2018; Paulus et al., 2018). Com isto, existe a clara necessidade de se criarem estratégias específicas que visem diminuir fatores de risco e promover a saúde dos praticantes do desporto eletrónico (Rudolf et al., 2020; Wattanapisit et al., 2020).

Para combater eventuais consequências prejudiciais dos longos períodos sentados à frente de ecrãs (Biswas et al., 2015) e ao mesmo tempo incrementar a sua capacidade física e psíquica, os atletas de esports, sob uma forma cuidada, consciente e disciplinada, deverão seguir planos de treino estruturados e rotinas rigorosas. Assim, de modo a assegurar um estado físico, mental e emocional saudável e, conseqüentemente, garantir a melhor performance na modalidade, os praticantes fazem treinos de força, praticam exercícios cardiovasculares, mantêm os níveis de nutrição e hidratação nos ideais, e privilegiam a qualidade do sono e da recuperação (Broich, 2023; Hedlund, 2021; Kari & Karhulahti, 2016; Stellberg, 2023).

Além disto, tanto o gaming casual como o competitivo mostrou ter um grande potencial benéfico na cognição e capacidade mental dos praticantes, além de difundir habilidades e valores importantes (Granic et al., 2014), especialmente, nas camadas mais jovens da sociedade (Gray, 2015; Meirim, 2024). Várias evidências científicas revelam efeitos positivos da prática de videojogos em processos mentais básicos - na perceção, atenção, memória, cognição espacial, tomada de decisão e flexibilidade mental (Basak et al., 2008; Bavelier et al., 2011; Bediou et al., 2017; Eichenbaum et al., 2014; Green & Bavelier, 2012).

5.2 Inclusão social

O estigma de que o gaming comporta um afastamento social não passa de uma generalização ilusória. A prática de videogames consegue ser uma atividade altamente social que promove o bem-estar dos intervenientes (Bowman et al., 2022; Granic et al., 2014). Scolari et al. (2022) demonstram que o gaming *online* representa uma prática social multifacetada que poderá ser desconstruída numa complexa rede de atores, interações e relações. Jansz e Martens (2005) concluíram que os eventos em LAN constituem um contexto social dinâmico e importante para as comunidades de praticantes e fãs que se juntam em torno dos seus interesses em comum.

Pela promoção de valores desportivos (Sesinando et al., 2022), o fenómeno do esports constitui uma ferramenta única de inclusão, integração, igualdade e diversidade humana, podendo captar diferentes tipos de praticantes para o panorama desportivo (Garcia, 2024; Hayday & Collison, 2022; Postma et al., 2022). Pessoas de todas as idades, de géneros diferentes, de origens étnicas e sociais distintas, e pessoas portadoras de deficiência ou com incapacidades físicas, o podem praticar, sem haver lugar à discriminação (Sesinando et al., 2023). É uma atividade que possibilita “novos relacionamentos sociais, comunicação facilitada e desenvolvimento de competências humanas (...) como o acesso a uma maior diversificação da polimorfia da prática desportiva” (Costa et al., 2024, p. 122).

Mais, além de facilitar a socialização entre os praticantes e os fãs, as competições de desporto eletrónico a nível regional, nacional ou mundial podem ser consideradas como uma forma de fomentar o intercâmbio cultural, bem como promover a cultura e os valores de uma sociedade (Meirim, 2024). Ribeiro (2024) e Winkie (2017) destacam também que os torneios de esports podem estar organizados de maneira que haja paridade de género e mistura de pessoas com e sem deficiência a competirem no mesmo nível.

5.3 Institucionalização

Com uma popularidade inegável, encontramos no esports um ecossistema repleto de praticantes, equipas, torneios, comentadores, gestores, media, marketing, *sponsors* e organizações. Ainda assim, apesar dos esforços da IESF, da GEF e de outras organizações e entidades governamentais, o esports ainda não possui uma representação internacional que seja inteiramente coerente na sua organização e

regulamentação institucional (Martinelli, 2018; Parry, 2018; Ribeiro, 2024). A abrangência do esports também coloca dificuldades na padronização universal da competição, principalmente no que toca ao fair-play, à ética e às medidas antidessportivas (Abanazir, 2022).

Há quem também questione a independência do desporto eletrónico, pelo facto de existirem proprietários dos videojogos disputados, ou seja, proprietários da modalidade, o que inviabiliza a aceitação de uma parte da comunidade desportiva (Parry, 2018; Miguel, 2020). São as *publishers*, empresas que criam, publicam, editam e desenvolvem os videojogos, que possuem “a propriedade material (industrial) e imaterial (intelectual) dos jogos, razão pela qual podem organizar competições ou ceder direitos a organizadores para a sua realização” (Miguel, 2020, p. 21).

Neste sentido, a IESF, por exemplo, não possui a legitimidade necessária para controlar o esports internacionalmente, e poderá apenas coordenar com as *publishers*, sem poder auditar diretamente as regras no cenário do esports (Peng et al. 2020; Ribeiro, 2024). Isto significa que o panorama de governança do esports é conduzido primeiramente pelo mercado dos videojogos, ou seja, pelas principais empresas de videojogos e de esports, como a Blizzard, a EA, a Valve, a Riot, a Tencent ou a ESL (Lu, 2022).

No entanto, algo semelhante pode ser visto no desporto tradicional (Reis et al., 2023). Há casos onde existem diferentes órgãos que gerem a modalidade, como são os exemplos da FIBA e da NBA com o basquetebol; e mesmo que o COI apenas aceite as regulamentações da FIBA, isso não restringe uma diferente gestão do basquetebol noutros contextos (Funk et al., 2018; Naraine, 2021).

Ainda assim, Lu (2022) indica que organizações independentes e sem fins lucrativos têm se envolvido cada vez mais na indústria do desporto eletrónico, tornando a estrutura governamental mais diversa e complexa. Porém, estas mesmas organizações detêm pouca influência nas comunidades de esports, visto que a esmagadora maioria dos jogadores e dos fãs dão mais atenção às ligas e torneios organizados pelas próprias empresas dos videojogos, como o *The International* (Dota 2 da Valve), o *LOL World Championship* (League of Legends da Riot), a *Overwatch League* (Overwatch da Blizzard) ou o *Fortnite World Cup* (Fortnite da Epic Games).

5.4 Olimpismo

Ainda assim, a expansão do gaming competitivo tem atraído grande atenção do MO, auxiliando na legitimidade desta atividade. Julho de 2018 ficou marcado pelo primeiro fórum entre o Comité Olímpico Internacional (COI) e a *Global Association of International Sports Federations* (GAISF) onde foi debatido o futuro do desporto eletrónico e a possibilidade de vir a integrar os Jogos Olímpicos no futuro (Bousquet & Ertz, 2021).

Um ano depois, o COI adotou políticas para incentivar as federações desportivas internacionais de algumas modalidades a se envolverem com videojogos que reproduzem desportos (*Sport Games*), como o futebol, com o videojogo FIFA (atual EA FC), e o basquetebol com o NBA2k (Meirim, 2024). O COI (2021) admitiu que o seu interesse no esports recaí principalmente sobre a possibilidade de disseminar os valores olímpicos entre novos públicos, nomeadamente nos mais jovens, analisando a possibilidade desta atividade ser incluída no programa Olímpico.

Foi então em 2021 que o COI deu um grande passo no mundo do desporto eletrónico, e criou a inédita Série Virtual Olímpica (*Olympic Virtual Series [OVS]*) onde foram disputadas competições de “desporto virtual”, através de *exergames* e simuladores desportivos como o Zwift³¹ (ciclismo), Virtual Regatta³² (vela) e Gran Turismo (automobilismo), e envolvendo jogadores de todo o globo (Palaar, 2021). Mais recentemente, em 2023, uma nova OVS adicionou a disputa de mais 5 videojogos diferentes (COI, 2023). Porém, segundo Ribeiro et al. (2023a), esta iniciativa provocou algum descontentamento por parte das comunidades de esports por alguns dos videojogos disputados serem completamente desconhecidos, apelando para que o COI invista no desporto eletrónico com uma melhor consciência do fenómeno.

No entanto, o atual presidente do COI já veio a público referir que videojogos com elementos de carácter violento ou tóxico dificilmente terão lugar no MO por não estarem bem alinhados com os valores desportivos e olímpicos (Chakraborty, 2018; Parry 2018; Wade, 2018). Estas características mais explícitas desses videojogos poderão também diminuir o interesse de alguns possíveis *sponsors* e marcas não

³¹ <https://www.zwift.com/eu/why-zwift>

³² <https://www.virtualregatta.com/en/>

endêmicas no esports, assim como gerar preocupação noutros agentes federativos que entendem que essa forma violenta não compreende os princípios desportivos que devem transmitir (Cardoso, 2021).

Não obstante ao conteúdo mais violento de certas modalidades de esports, os organizadores e os adeptos envolventes exigem sempre que se compita de forma limpa e com boas condutas (Ribeiro, 2024). Mais, Seo (2016) refere que o respeito, a honestidade e a integridade entre os jogadores e demais envolventes, são valores indispensáveis no espírito competitivo do desporto eletrónico. Também não nos esqueçamos que a violência e o combate constituem atributos que estiverem na origem do desporto tradicional, que compreende a sua passagem da atividade militar para atividade lúdica (Teixeira et al., 2023c; Garcia, 2024).

Curiosamente, o Conselho Olímpico da Ásia (*Olympic Council of Asia* [OCA]) já vem a introduzir o desporto eletrónico em algumas competições desportivas que vincula desde 2018 (Antunes, 2021). Desta vez como desporto medalhado, o esports fez também parte dos 19º Jogos Asiáticos em 2023, incluindo a disputa de 7 modalidades de diferentes géneros: Arena of Valor, EA FC, Street Fighter V, LOL, Dream Three Kingdoms 2, PUBG Mobile e Dota 2 (Goh, 2023).

No seguimento destas iniciativas, a GEF em parceria com os Comitês Olímpicos Europeus (*European Olympic Committees* [EOC]) e com a Organização Desportiva Pan-americana (*Panam Sports*), promoveram em 2023 as pioneiras edições dos *European Games Esports Championships*, em Katowice na Polónia, e dos *Pan American Esports Championships*, em Santiago no Chile (GEF, 2024). A competição europeia incluiu a disputa de dois títulos de simulação desportiva, eFootball e Rocket League³³ (RL), contando com 100 participantes de 28 nações distintas (EOC, 2023). Já na competição americana, o RL foi trocado pelo MOBA Dota 2, contando com 100 gamers de 25 países (Panam Sports, 2023).

Com a necessidade de haver mais e melhor discussão e negociação entre os comités Olímpicos e o ecossistema atual do esports, seria de esperar que a inclusão do esports no Olimpismo fosse cada vez mais acentuada. Foi então que o COI anunciou finalmente a realização histórica dos Jogos Olímpicos de Esports para o ano

³³ <https://www.rocketleague.com/en>

de 2025. Após 7 anos de deliberação, uma grande revelação que certamente marca o início de uma era pivotal para a desportivização do esports. Esta edição inaugural terá lugar na Arábia Saudita e pretende garantir valores olímpicos como a promoção da igualdade de género e o envolvimento com o público jovem (COI, 2024).

Neste momento um dos maiores desafios na afirmação do desporto eletrónico aparenta ter a ver com a sua organização na forma federativa. Segundo Miguel (2020) e Veiga (2024), o ideal seria o mesmo seguir um sistema federativo piramidal, definindo uma federação internacional única a ser reconhecida pela organização máxima da administração do desporto Olímpico, a fim de garantir uma integração estável e definitiva do esports no MO.

5.5 Portugal

Em Portugal o esports não está oficialmente vinculado como desporto nem possui enquadramento legal (Rodrigues, 2024). Apesar de haver alguns diplomas que regulam certas partes da indústria, ainda persiste uma luta pela construção de políticas e regulamentos que viabilizem a atividade dos seus intervenientes (Ribeiro, 2024). E ainda que certas associações organizem competições, registem equipas e até trabalhem a nível internacional, o desporto eletrónico nacional necessita de uma entidade oficial que governe a indústria de maneira centralizada, tal como acontece com as federações nacionais de outras modalidades desportivas (Rocha, 2021).

Contudo, numa vertente mais generalista, existe a Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos (FPDE). É membro fundador da *European Esports Federation* (EEF) e membro da IESF, e alguns dos seus principais objetivos são: promover, organizar, regulamentar e fiscalizar o ecossistema do desporto eletrónico a nível nacional; apoiar clubes, praticantes, treinadores e árbitros de Portugal em todas as modalidades do desporto eletrónico; organizar e gerir a representação nacional de desporto eletrónico em contextos internacionais; e obter o estatuto de pessoa coletiva de utilidade pública desportiva (FPDE, 2019).

Além desta, existem algumas federações desportivas nacionais, já reconhecidas com utilidade pública desportiva, que desempenham papéis na promoção e regulação do desporto eletrónico. A FPF desenvolve competições de “futebol virtual” com o videojogo EA FC, onde participam equipas já licenciadas na federação e outros clubes

de esports que integram cerca de 30 mil jogadores na totalidade (Meirim, 2024). Outro caso é o da Federação Portuguesa de Automobilismo e Karting (FPAK), que desenvolve a vertente de esports na simulação da competição automóvel, o *Sim Racing* (Dias, 2022).

Deste modo, parece que Portugal complementa uma promessa capaz de fazer desenvolver e regular o desporto eletrónico no país. Se assim for, Portugal poderá aproximar o esports à governação característica do desporto tradicional, ou pelo contrário, distanciá-lo deste pela formulação de uma própria conjetura legislativa mais apropriada à indústria.

Ainda que se apele para que os agentes interessados trabalhem em conjunto para garantir mais desenvolvimento na profissionalização e *governance* do esports (Chikish et al., 2019), a sua institucionalização e regulamentação, tanto a nível nacional como internacional, aparenta seguir dois trajetos. A competição de simuladores de desporto parece tender para a responsabilidade das federações desportivas da modalidade desportiva em questão. No que toca aos videojogos de outros géneros, as propostas mais generalistas, tais como as que a FPDE e a IESF representam, poderão ser as mais adequadas.

O esports está a espelhar as conquistas dos desportos “reais” e a mudar o panorama do desporto internacional, sendo esta atividade oficialmente reconhecida como desporto em já dezenas de países. Atualmente, a IESF conta com pelo menos 141 nações afiliadas (IESF, n.d.), a GEF com pelo menos 153 federações afiliadas (GEF, 2024) e o COI já deixou claras impressões de que o desporto eletrónico tem lugar no MO (COI, 2021; COI, 2023; COI, 2024).

As exigências físicas e psíquicas do esports, juntamente com os seus benefícios sociais, torna-o tão valioso como qualquer desporto tradicional. Por meio de referência da polissemia e valores que hoje o Desporto assume, o esports aparenta constituir os atributos e os incentivos necessários para aproximar-se cada vez mais de um devido reconhecimento desportivo e olímpico (Funk et al., 2018; Hallman & Giel, 2018; Jenny et al., 2016; Jonasson & Thiborg, 2010; Kane & Spradley, 2017; Li, 2016; Naraine, 2021; Postma, 2022; Thiel & John, 2019; Veiga, 2024; Witkowski, 2012).

“Hoje a relação do ser humano com a tecnologia é de uma profunda intimidade, constituindo-se esta como uma extensão do nosso corpo. O desporto não podia ficar-lhe indiferente, reconfigurou-se. A sociedade cada vez é mais complexa, dinâmica e plural, devendo o desporto acompanhar a natural evolução do mundo humano, que não acontece num tempo único ou uniforme” (Garcia, 2024, p. 31).

Em vez de assumir resistência e hesitação perante a mudança do *status quo* desportivo, não deverá haver aceitação desta forma desportiva moderna, procurando mudar perspetivas e progredir em torno daquilo que ainda deixa dúvidas nos mais céticos e dificulta a sua desportivização?

Embora algumas tipologias do esports dificilmente venham adquirir total legitimidade desportiva, torna-se imperativo que se trabalhe para uma direção, institucionalização, legislação, regulação e promoção do desporto eletrónico bem estruturada, e que facilite a competição justa, coerente, aceite e acessível a todos aqueles, indivíduos e entidades, que se interessam por este fenómeno.

6. Esports Universitário

O gaming praticado no contexto do ensino superior não é algo assim tão recente visto que, como foi descrito no capítulo II , a primeira competição de videojogos parece ter sido realizada num evento universitário. Hoje, o gaming competitivo desenvolve-se num ambiente mais estruturado, envolvendo clubes estudantis/universitários e, em certos sistemas, programas com bolsas para os estudantes que o praticam (Kauwelo & Winter, 2019).

Keiper et al. (2017) indicam que a inclusão do desporto eletrónico no seio do ensino superior pode constituir um meio de enriquecimento dos departamentos desportivos e de diversificação da população desportiva académica. Também pode assumir uma estratégia para atingir objetivos institucionais, relativos à inclusão e equidade, envolvendo os estudantes numa indústria emergente que financia recursos através dos *prize pools* e constrói currículos em torno do esports (Murray, 2021).

As equipas académicas de esports na vida dos estudantes do ensino superior ajuda-os a desenvolver o pensamento crítico, criativo e estratégico, o trabalho e espírito de equipa, o relacionamento social, e as capacidades de resolução de

problemas, incluindo a liderança, inovação, adaptação, resiliência, comunicação e autonomia (Delello et al., 2023; McKenzie, 2019; Richard et al., 2019). Além disto, assumem um lugar seguro para os estudantes se conectarem e crescerem, promovendo um sentimento de pertença numa comunidade (Gaeddert, 2024) e possibilitando maior interesse e envolvimento nas responsabilidades e tarefas académicas (Kobek, 2019; McAllister, 2018).

Já foi constatado que muitos jovens ao ingressarem no ensino superior cessam a sua prática desportiva (Fontes & Viana, 2009; Gómez-López et al., 2010, Picamilho et al., 2021). Cabe ao desporto universitário promover o desenvolvimento holístico dos estudantes, sustentando possibilidades para a prática desportiva com fins de saúde, recreação, desenvolvimento social e/ou competição (Bartoll & Domingo, 2014). Sendo o esports um fenómeno cada vez mais frequente no quotidiano dos jovens estudantes da era atual (Funk et al., 2018), esta atividade moderna poderá assumir uma diferente forma desportiva que satisfaça necessidades pessoais, sociais, recreativas e competitivas dos estudantes no ensino superior, suprimindo certas barreiras à sua prática desportiva tradicional (Figueira et al., 2022).

6.1. Panorama internacional

O esports está muito bem desenvolvido e integrado no ensino superior dos EUA, apresentando-se sob a forma de um desporto interuniversitário oficial em várias universidades. Estas instituições criaram programas de desporto eletrónico nos seus departamentos desportivos e até providenciam bolsas de estudo a jogadores de esports que obtêm o estatuto de estudante-atleta (Jenny et al., 2016; Schaeperkoetter et al., 2017). Segundo McGrath (2019), o esports estava presente em pelo menos 600 universidades estadunidenses, onde são disputadas pelo menos 17 modalidades diferentes (Porter, 2023).

No Brasil, o gaming competitivo também está incluído no principal evento de desporto universitário da América Latina: os Jogos Universitários Brasileiros (JUBs). Na edição de 2023, foram disputadas seis modalidades de esports (Clash Royale³⁴, CS, Free Fire, Futebol Virtual, LOL e Valorant), contando com cerca de 850

³⁴ <https://supercell.com/en/games/clashroyale/>

estudantes de 200 instituições de ensino superior público e privado do país (Confederação Brasileira do Desporto Universitário [CBDU], 2023).

Na realidade europeia, destaca-se a organização University Esports que desenvolve competições de esports no ensino superior, atuando de forma ativa no Reino Unido, Espanha, Itália, França e Alemanha. Os torneios disputados internamente nestes países incluem os seguintes 9 títulos: LOL, RL, Clash Royale, Teamfight Tactics³⁵, Valorant, Overwatch³⁶, Rainbow Six Siege³⁷ (R6S), CS e Apex Legends. Além disto, esta organização também realiza a competição internacional “University Esports Masters” que promove vários torneios para estudantes universitários de toda a Europa. Na edição de 2024, o *prize pool* desta competição europeia contou com um total de 14 mil euros (Sarkany, 2024).

6.2. Panorama nacional

Apesar do subdesenvolvimento político, normativo, institucional, organizacional e profissional do desporto eletrónico em Portugal (Cardoso, 2021; Mendonça, 2020; Rocha, 2021), o esports no contexto do desporto universitário português tem vindo a evoluir nos últimos anos.

Em 2021, a Federação Académica de Desporto Universitário (FADU), entidade responsável pela gestão do desporto no ensino superior de Portugal, criou o projeto eFADU, lançando pela primeira vez a vertente esports no desporto interuniversitário nacional. Os objetivos desta sua aposta passam por: a) “regular competições de esports no seio do ensino superior”, b) “integrar os estudantes-atletas adeptos do mundo do gaming”, c) “ir ao encontro do surgimento destas competições no âmbito interno de alguns clubes da FADU” e d) “perspetivar futuras participações a nível internacional” (eFadu, 2021).

Com isto, a FADU organizou o primeiro Campeonato Nacional Universitário de Esports em Portugal – o eFADU Nacionais 2020/2021. Nesta primeira edição, disputaram-se três modalidades populares: FIFA (atual EA FC), LOL e Valorant (eFadu, 2021). A segunda edição surgiu em 2022/2023 e contou com duas

³⁵ <https://teamfighttactics.leagueoflegends.com/>

³⁶ <https://overwatch.blizzard.com/>

³⁷ <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/rainbow-six/siege>

novidades: a disputa de mais um título, o CS, e a disputa da fase final do campeonato em formato presencial (LAN), envolvendo um maior leque de diferentes *stakeholders* num evento de quatro dias (eFadu, 2023b). Na época seguinte (2023/2024), os eFADU nacionais apresentaram outras duas novidades: a inclusão de uma nova modalidade, o RL, e um modelo competitivo que decorreu de forma regular e ao longo de todo o ano, proporcionando mais partidas *online* e presenciais (eFadu, 2023a). No total, participaram 1000 estudantes-atletas de 100 equipas diferentes neste último campeonato (eFadu, 2024).

Servindo de qualificadores para as fases finais dos eFADU Nacionais, foram também surgindo competições regionais de desporto eletrónico em algumas zonas universitárias do país, como os “Esports Académicos do Porto” promovida pela Federação Académica do Porto (FAP) (FAP, 2023). As “eSports University Battles”, promovida pela Associação Desportiva do Ensino Superior de Lisboa (ADESL), também são um exemplo de uma iniciativa de competição regional de esports universitário (Esportzy, 2022).

Além disto, outras federações nacionais têm vindo também a contribuir para o crescimento do esports no contexto universitário do país. Foi recentemente anunciada uma parceria histórica entre a FADU e a FPF na organização do Campeonato Universitário de Futebol Virtual para 2024 (FPF, 2024a). Esta primeira edição conta com a disputa do EA FC, em que o vencedor nacional defrontará o campeão brasileiro, numa colaboração além-fronteiras com a CBDU e Confederação Brasileira de Futebol. Além disto, conseqüente de uma parceria com uma das principais empresas internacionais da indústria: Esports Insider, a FPDE revelou a “University Series”, uma competição de esports a disputar três modalidades (EA FC, LOL e RL) destinada aos alunos da Universidade de Lisboa (FPDE, 2024).

Contudo, tendo como referência todas as Tipologias do Esports, a popularidade das suas modalidades (Anexo B; Anexo C) e considerando o Panorama internacional do esports universitário, a oferta do desporto eletrónico universitário em Portugal aparenta ser limitada.

Como foi descrito nos parágrafos anteriores, as competições universitárias de Portugal parecem variar apenas entre as mesmas quatro ou cinco modalidades: LOL (MOBA), CS (FPS), Valorant (FPS), EA FC (*Sport Game*) e RL (*Sport Game*), quando existe um universo competitivo que abrange dezenas de outras modalidades dos

vários géneros de esports. Concretamente, a presença de títulos dos géneros BR, Luta, CCG, RTS e Corrida, assim como da categoria *mobile*, aparenta ser inexistente na oferta do esports universitário nacional.

Será que há potencial na procura que permita uma consideração em alargar e/ou diversificar a oferta de modalidades no desporto eletrónico universitário português, e assim proporcionar maior envolvimento e adesão a esta prática?

III. METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO

A presente investigação seguiu uma metodologia quantitativa de natureza descritiva e inferencial. Também se considera um estudo exploratório visto que a informação e os dados científicos sobre a realidade estudada é praticamente inexistente.

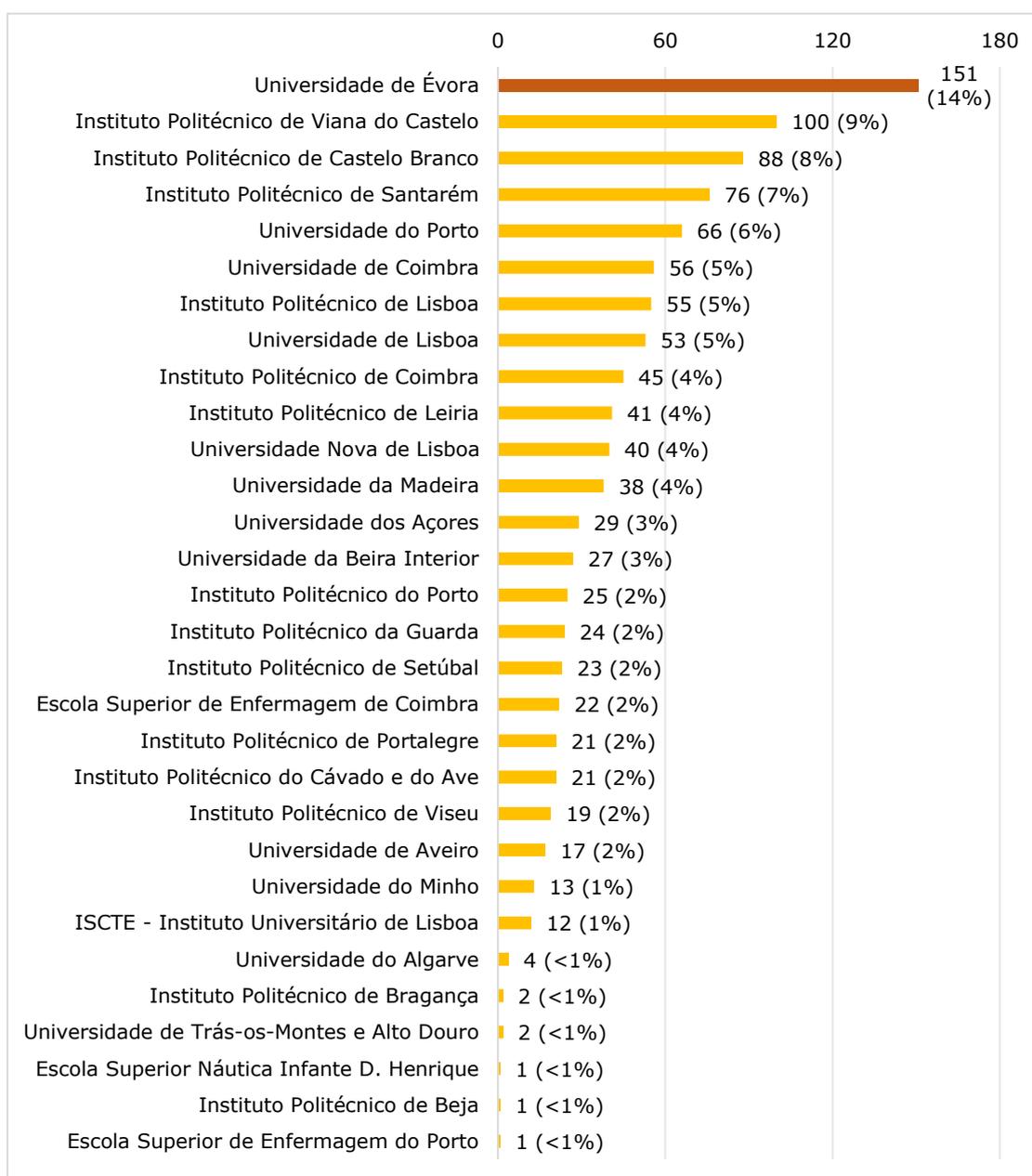
1. Universo e Amostra

Foi determinado como público-alvo desta investigação os estudantes de licenciatura, mestrado integrado ou mestrado do ensino superior público de Portugal que jogam videojogos regularmente. Neste caso, com base na ideologia de Fromme (2003, p.8), definiu-se como gamers regulares aqueles que praticam o gaming pelo menos uma vez por semana.

Tendo em conta os procedimentos utilizados na recolha dos dados, a amostragem desta investigação compreendeu técnicas não probabilísticas, gerando-se uma amostra final por autosseleção e em bola de neve.

A amostra está constituída por 1073 gamers estudantes inscritos no ano letivo de 2023/2024 em 30 das 32 instituições de ensino superior público de Portugal, incluindo suas Regiões Autónomas. Das 32 possíveis, apenas não foram obtidas respostas da Escola Superior de Enfermagem de Lisboa e da Escola Superior de Hotelaria e Turismo do Estoril. Como se verifica na Figura 1, a Universidade de Évora é a instituição com a maior representação de inquiridos (14%).

Figura 1 - Número de participantes por instituição de ensino superior onde estudam



2. Método e Instrumento

O instrumento metodológico utilizado na recolha dos dados foi um inquérito por questionário em formato digital, aplicado por autoadministração *online* através da ferramenta *Google Forms*. De maneira a vir obter dados abrangentes e conclusivos que alcancem os objetivos e respondam as hipóteses formuladas, a conceção do questionário teve por base a formulação de um modelo conceptual que incluiu variáveis e indicadores essenciais para estudar o universo pretendido, inspirando-se

em alguns questionários utilizados em outros estudos que caracterizaram certas populações num contexto desportivo (Parente, 2011; Mendonça, 2020) e com recurso a pesquisas na literatura científica e na web do esports.

As variáveis estudadas foram: idade; género; instituição de ensino superior; área de estudos; ciclo de estudos; idade de primeiro contacto com o gaming; regularidade de gaming; horas semanais de gaming; dispositivos de gaming usados; géneros dos videojogos jogados; consumo de conteúdo de esports; plataformas de consumo do esports; disputa de esports; formatos das competições de esports disputadas; conhecimento do esports universitário; participação do esports universitário; interesse em competir no esports universitário; modalidades pretendidas para disputar no esports universitário.

Após a construção e revisão do inquérito, foi efetuado um teste à aplicação do mesmo a cinco indivíduos, com o intuito de verificar a existência de possíveis problemas ou dificuldades de interpretação e o tempo médio de preenchimento do mesmo. Foram feitas pequenas alterações, nomeadamente em termos linguísticos.

O questionário está principalmente constituído por questões fechadas de escolha única e de escolha múltipla, com algumas opções de resposta aberta, de maneira a clarificar sua interpretação e promover um adequado tratamento estatístico dos dados. A versão final do mesmo dividiu-se em quatro partes (ver Anexo H).

A primeira parte do questionário serviu como delimitação do público-alvo, em que os inquiridos indicaram a instituição de ensino superior onde estudam, o seu ciclo de estudos e a regularidade de prática do gaming. Caso não indicassem uma instituição de ensino público, ou que não eram estudantes de licenciatura, mestrado integrado ou de mestrado, ou que não jogam videojogos pelo menos uma vez por semana, o questionário terminava nesta parte e o indivíduo era excluído. A segunda parte foi dedicada a dimensões que permitissem caracterizar os participantes ao nível da sua prática do gaming, especificamente, a sua idade de primeiro contacto, a carga horária de prática, os dispositivos de jogo que usam e os géneros de videojogos que jogam. A terceira parte é relativa à caracterização da amostra quanto ao consumo, interesse e participação no esports, incluindo no desporto eletrónico universitário. A quarta e última parte dedicou-se à extração de dados sociodemográficos, como a idade, o género e a área de estudos dos participantes.

3. Procedimentos e Técnicas

O processo de recolha dos dados decorreu durante cerca de 2 meses e meio, entre meados de abril até fim de junho de 2024. Para tal, foi necessário entrar em contacto com instituições, escolas e faculdades de ensino superior, e com as suas respetivas associações académicas e núcleos de estudantes, para solicitar colaboração em divulgar o questionário para os estudantes que representam, através dos seus canais de comunicação. Algumas federações académicas também foram contactadas para prestar auxílio nesta matéria.

Os pedidos de partilha do inquérito para as instituições, faculdades, escolas, federações, associações e núcleos foram efetuados inicialmente através do email. No entanto, como a taxa de resposta por parte das associações e núcleos estava a ser baixa, foram enviadas mensagens privadas para as suas páginas de Instagram e Facebook como forma de aumentar as chances de estabelecer contacto. Na maior parte dos casos, foi eficaz.

Além das 32 instituições de ensino superior, foram contactadas pelo menos 105 associações de estudantes, sem contar com os núcleos. Os canais por onde estas entidades partilharam o inquérito aos estudantes foram sobretudo endereços eletrónicos institucionais, grupos de WhatsApp e páginas de Facebook e/ou Instagram.

O questionário também foi disseminado em comunidades portuguesas de gaming e de esports na internet. Especificamente, foram feitas partilhas em vários grupos no Facebook e canais de Discord³⁸. Além de um texto de divulgação, estas partilhas acompanhavam uma imagem apelativa para chamar à atenção dos internautas e contextualizá-los sobre o cariz da partilha (ver Anexo I).

Tanto na informação que acompanhava a partilha do questionário, como na página de apresentação inicial do próprio inquérito, o participante era contextualizado sobre o âmbito do mesmo e para que público-alvo se destina (gamers estudantes que praticam o gaming pelo menos uma vez por semana, inscritos em licenciaturas, mestrados integrados ou mestrados nas instituições universitárias de ensino superior

³⁸ Um aplicativo de comunicação usado por muitas comunidades de gamers.

público de Portugal). Antes de iniciarem as suas respostas, os inquiridos declararam aceitar participar na investigação e dar o seu consentimento informado à recolha e tratamento dos dados. A confidencialidade e o anonimato destes dados foram garantidos e utilizados exclusivamente para fins académicos e de produção científica.

Ao finalizarem o preenchimento do questionário, foi feito um apelo para que os participantes o partilhassem para amigos, colegas ou familiares que fizessem parte do grupo de interesse (amostragem por bola de neve).

Depois da obtenção dos dados, a sua análise foi executada através dos software estatísticos IBM *Statistical Package for Social Science* (SPSS, versão 29.0.2), R *project* (versão 4.4.0), e com recurso ao programa de cálculo Microsoft Excel, extraíndo gráficos e tabelas úteis à interpretação dos dados.

A análise exploratória dos dados incidiu-se sobre frequências absolutas (n/n_i) e frequências relativas (%). A normalidade das variáveis quantitativas foi avaliada recorrendo ao teste de Shapiro-Wilk, e à análise do qq -plot e das medidas de assimetria e achatamento. O teste de Levene foi usado para validar o pressuposto de homogeneidade das variâncias. O teste de Mann-Whitney Wilcoxon foi usado para averiguar se o número de horas semanais de gaming praticado diferia entre géneros, uma vez que não se verificava o pressuposto de normalidade. Foi usado o teste Z para comparar duas proporções ou o teste de Fisher quando as proporções eram inferiores a 0,1. O teste do qui-quadrado foi usado para averiguar a existência de relação entre duas variáveis qualitativas e, nas tabelas 2x2, o coeficiente phi para quantificar a força da associação. Os pressupostos foram sempre verificados (não mais de 20% das frequências esperadas inferiores a 5 e todas superiores ou igual a 1). Foi usada a regressão logística para avaliar se a regularidade e tempo semanal de prática do gaming estavam associados com o interesse na disputa do desporto eletrónico universitário. Na análise inferencial foi assumido um nível de significância estatístico de 5%.

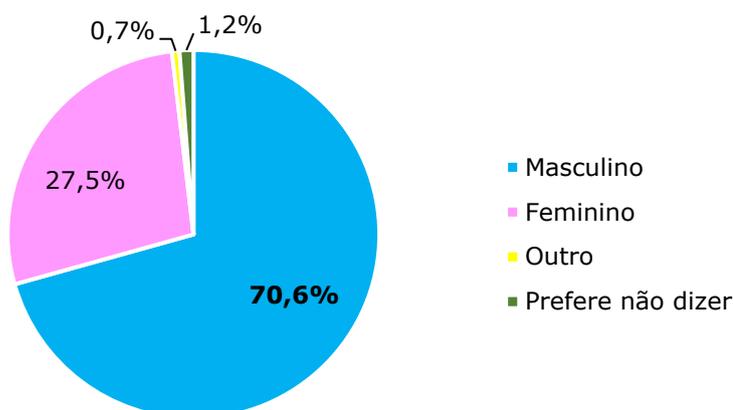
IV. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

1. Dados Sociodemográficos

Esta secção apresenta a análise dos resultados obtidos nas variáveis que caracterizam socio-demograficamente a amostra em estudo. Concomitantemente com a análise também será efetuada alguma discussão destes dados.

Na Figura 2 verifica-se que, existe um claro domínio masculino na amostra, representando mais de dois terços da mesma ($n_i=758$; 70,6%). Também foram obtidas 18 respostas (1,9%) por parte de estudantes que não especificaram o seu género. Este facto vem ao encontro de alguns dados publicados que expressam a predominância de homens no envolvimento com o gaming (Meirim, 2024; Newman & Vanderhoef, 2023; Rudolf et al., 2020).

Figura 2 - Respostas dos participantes quanto ao seu género



Na Tabela 1, verifica-se que os participantes do estudo possuem idades que variam entre os 17 e 52 anos, em que menos de 10% ($n_i=103$) tem mais de 25 anos de idade (Figura 3). Com uma idade média de aproximadamente 22 anos ($21,7 \pm 3,3$), 97% da amostra é um jovem-adulto com idades de 17 a 29 anos, em que a maioria absoluta (mais de dois terços) tem entre 20 a 24 anos.

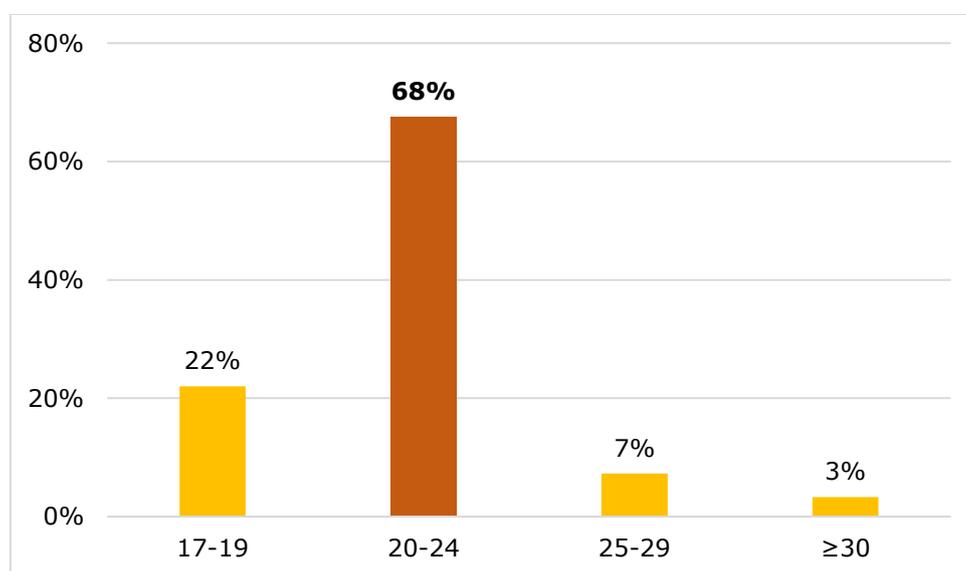
Na sociedade atual, a prática regular do gaming, assim como a envolvimento com o desporto eletrónico, é precisamente muito comum nestas faixas etárias (Adachi & Willoughby, 2017; Funk et al., 2018). Por exemplo, a Newzoo (2024b) demonstrou

no seu relatório de consumo mundial do gaming que 86% dos consumidores da geração Z³⁹ jogam videojogos.

Tabela 1 - Idade (em anos) dos inquiridos

	Mínimo	Máximo	Média	Desvio Padrão	Percentil 25	Mediana	Percentil 75
Idade	17	52	21,7	3,3	20	21	23

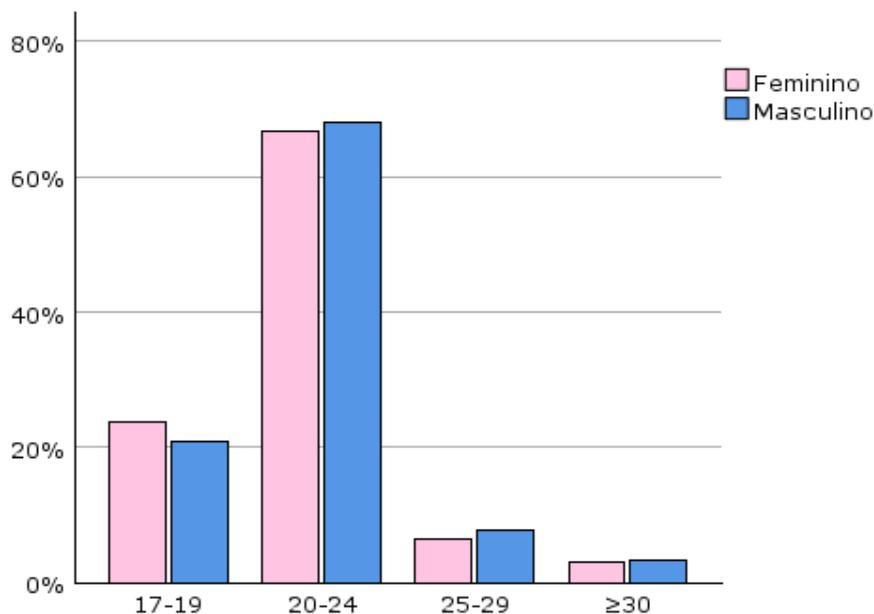
Figura 3 - Percentagem de inquiridos por grupos de idade (em anos)



Através da próxima Figura 4 é perceptível que as percentagens de participantes do género masculino e do género feminino nos diferentes grupos etários são semelhantes. Apenas no grupo mais jovem (17 a 19 anos) existem ligeiramente mais mulheres que homens, acontecendo o inverso nos restantes grupos de idade.

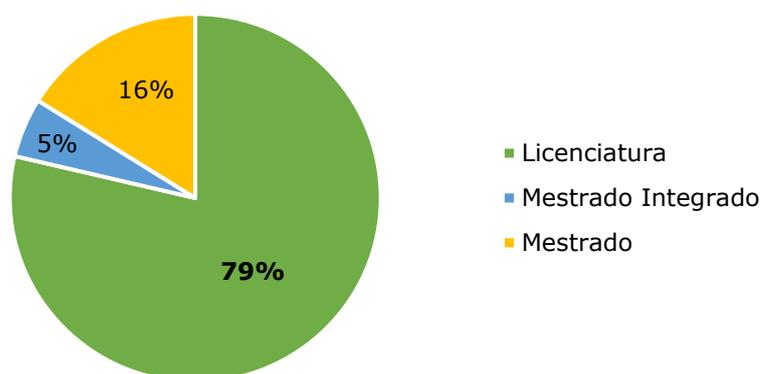
³⁹ Amostra composta por 25059 indivíduos nascidos entre 1995 e 2009 (15 a 29 anos de idade em 2024)

Figura 4 - Percentagem de participantes masculinos e femininos pelos grupos de idade



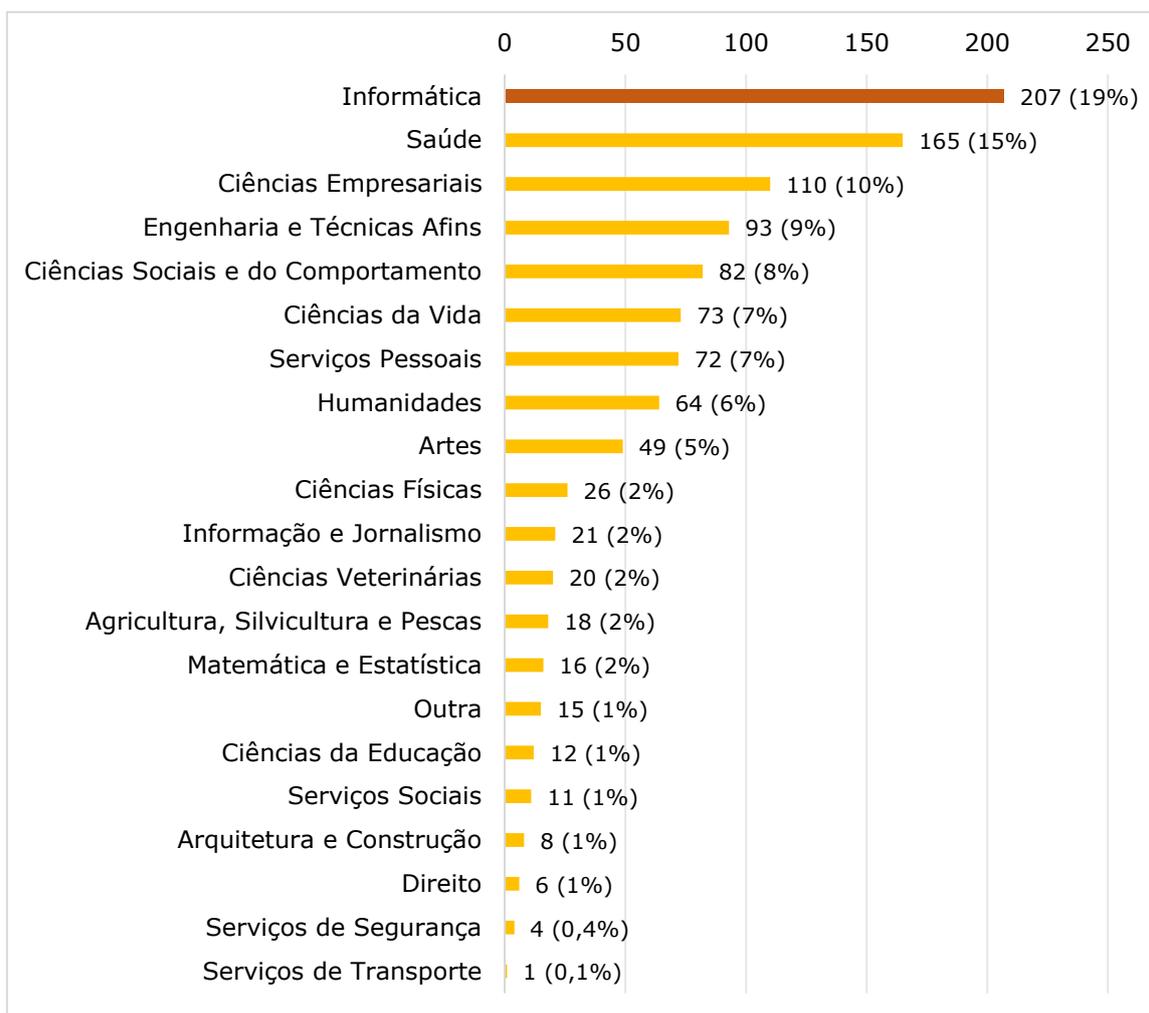
Em relação ao ciclo de estudos dos participantes (Figura 5), 844 são estudantes de licenciatura (79%), 56 são de mestrado integrado (5%) e 173 são de mestrado (16%).

Figura 5 - Ciclo de estudos dos questionados



As áreas de estudos dos participantes dividem-se em 21 diferentes (Figura 6). Informática (19%), Saúde (15%), Ciências Empresariais (10%) são as mais predominantes nesta amostra. A Informática e as Ciências Empresariais estão alinhadas com os campos mais dominantes na investigação científica do desporto eletrónico (Reitman et al., 2020; Vera et al., 2018).

Figura 6 - Número de participantes por área de estudos



2. Prática do Gaming

Esta secção apresenta a análise dos resultados obtidos consoante as variáveis relacionadas com a prática do gaming dos gamers estudantes. Após essa análise, na parte final desta secção, haverá um espaço para a discussão dos mesmos.

A Tabela 2 revela que as idades em que os estudantes tiveram o seu primeiro contacto com a prática de videojogos varia entre os 2 e os 48 anos. Com uma idade média de primeiro contacto aproximadamente aos 9 anos ($8,8 \pm 3,7$ anos), pode-se afirmar que o gaming é algo que tende a aparecer na infância dos estudantes. Importa referir que para esta variável, dos 1073 participantes, 17 não souberam indicar resposta.

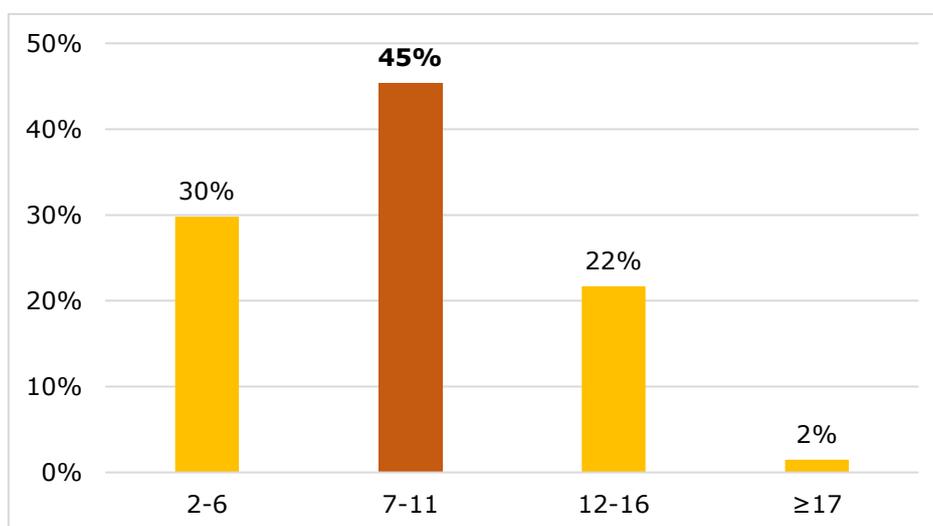
Tabela 2 – Idade (em anos) de primeiro contacto com o gaming dos participantes

	Mínimo	Máximo	Média	Desvio Padrão	Percentil 25	Mediana	Percentil 75
Primeiro contacto	2	48	8,8	3,7	6	8	11

n=1056

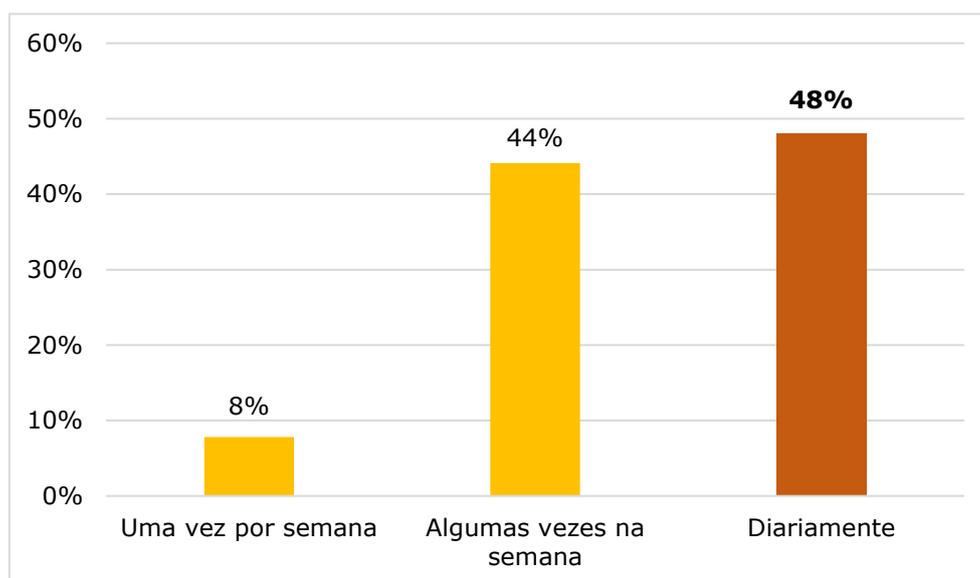
Na Figura 7 consegue-se verificar que 45% (ni=487) dos participantes teve esse primeiro contacto entre os 7 e os 11 anos, 30% (ni=320) entre os 2 e os 6 anos de idade e apenas 2% (ni=16) com 17 anos ou mais.

Figura 7 - Grupos de idade (em anos) de primeiro contacto com o gaming



No que toca à frequência semanal da prática do gaming (Figura 8), constata-se que cerca de metade (48%; ni=516) dos participantes joga videojogos todos os dias, 44% (ni=473) dos mesmos jogam algumas vezes por semana e 8% (ni=84) joga apenas uma vez por semana.

Figura 8 - Regularidade de prática do gaming dos participantes



Através da Tabela 3 é possível observar que de uma forma geral, as estudantes femininas aparentam possuir uma regularidade semanal de gaming inferior à dos estudantes masculinos. A maioria absoluta dos gamers do género masculino joga videojogos diariamente (53%), enquanto a maioria absoluta dos gamers do género oposto joga algumas vezes na semana (54%). Também em termos relativos, há mais mulheres a jogar apenas uma vez por semana (11%) do que homens (7%).

Tabela 3 – Regularidade de prática do gaming dos participantes masculinos e femininos

Regularidade de gaming	Masculino		Feminino	
	<i>ni</i>	%	<i>ni</i>	%
Diariamente	400	52,8	104	35,3
Algumas vezes na semana	308	40,6	159	53,9
Uma vez por semana	50	6,6	32	10,8
Total	758	100	295	100

Quanto à variável “horas semanais de gaming” (Tabela 4), verifica-se que os inquiridos da amostra jogam videojogos entre 1 a 80 horas semanais. Mais de metade

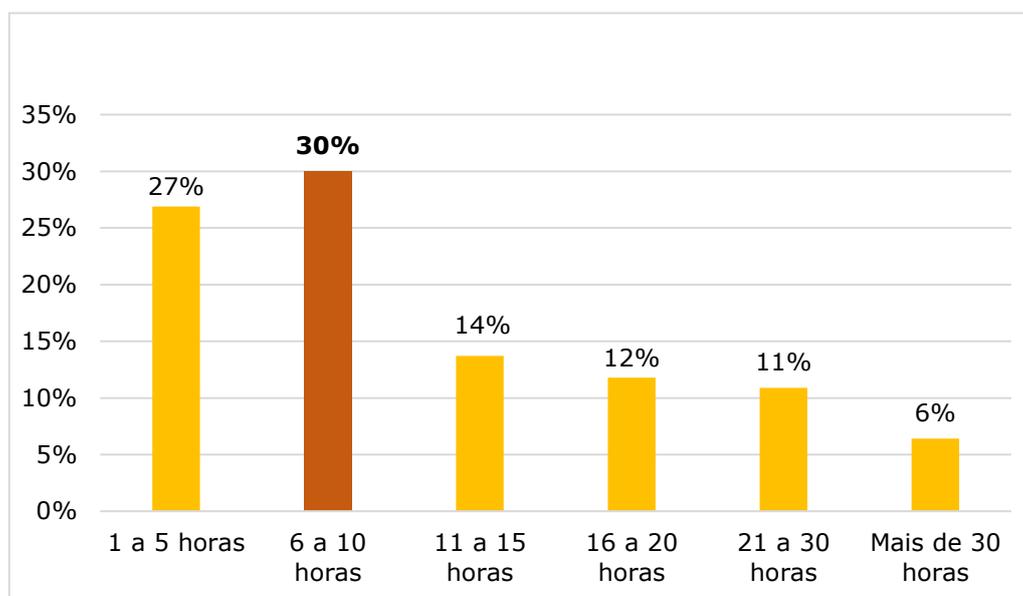
jogam menos de 13 horas e 30 minutos, e 1 em cada 4 joga pelos menos 20 horas por semana.

Tabela 4 - Horas semanais de gaming praticado pelos inquiridos

	Mínimo	Máximo	Média	Desvio Padrão	Percentil 25	Mediana	Percentil 75
Horas semanais de gaming	1	80	13,5	11,6	5	10	20

Na Figura 9 é visível que usualmente os questionados jogam videojogos no máximo 10h por semana (57%; ni=611) e 6% (ni=69) joga mais de 30 horas por semana (ou seja, mais de 4h por dia).

Figura 9 - Horas semanais de gaming praticado pelos participantes

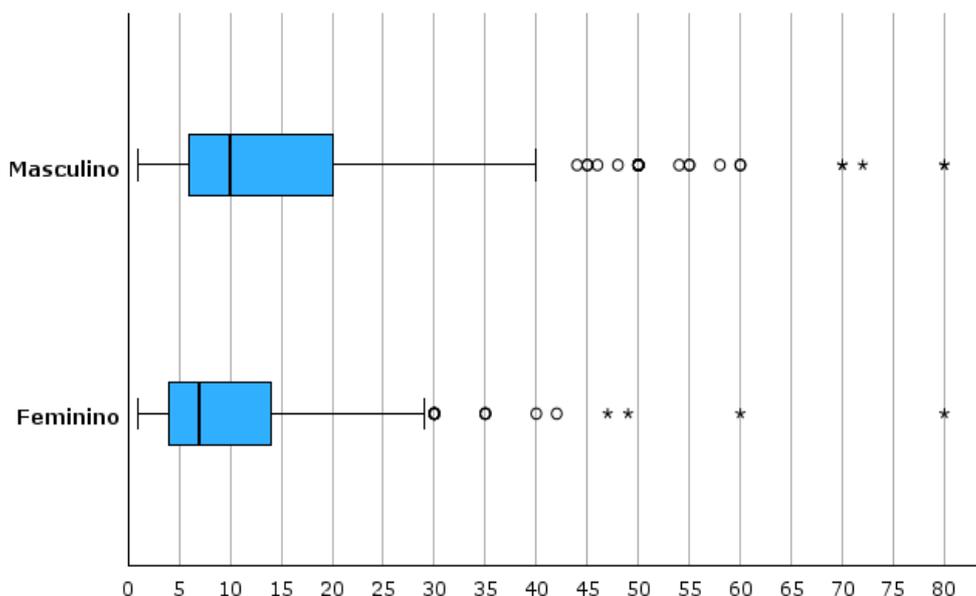


Existe uma diferença estatisticamente significativa no número de horas semanais de gaming praticado entre os participantes masculinos e os participantes femininos ($p < 0,001$; Tabela 5). Especificamente, as mulheres praticam o gaming menos tempo que o género oposto (Figura 10), em que 75% dos homens jogam videojogos até 20 horas por semana, enquanto 75% das gamers não atingem as 15 horas semanais.

Tabela 5 - Teste não paramétrico U Mann-Whitney para verificar a diferença entre os participantes dos géneros masculino e feminino nas horas semanais de prática do gaming

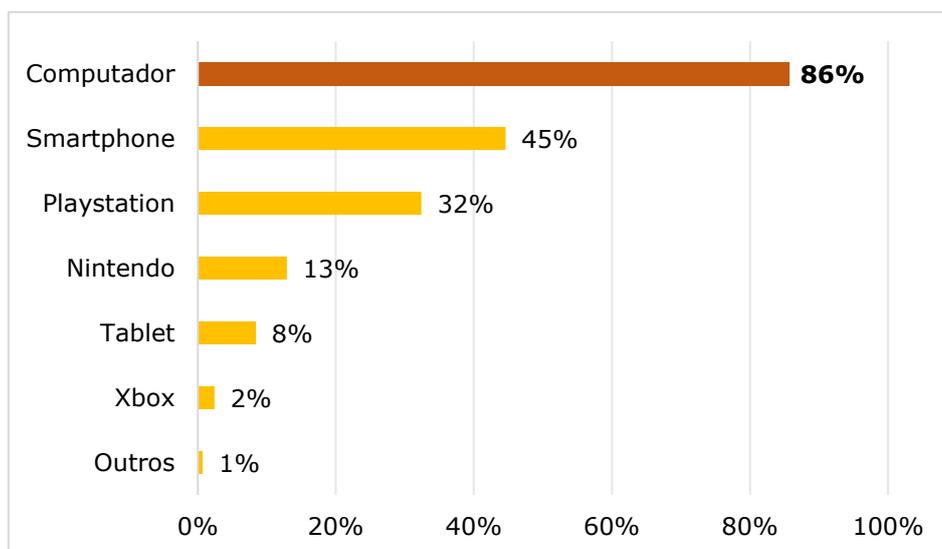
	U de Mann-Whitney	z	p
Horas semanais de gaming	79447	-7,3	<0,001

Figura 10 - Horas semanais de gaming praticado pelos participantes masculinos e femininos



Na Figura 11 apresentam-se os dispositivos que os participantes costumam utilizar para jogar videojogos. A grande maioria (86%; ni=920) usa o computador, quase metade (45%; ni=479) usa o smartphone, cerca de um terço (32%; ni=348) usa a Playstation, e menos de 15% usa a Nintendo (ni=138) e o Tablet (ni=90). Apenas 26 (2%) estudantes jogam na Xbox e 7 (1%) noutros dispositivos.

Figura 11 – Dispositivos que os participantes usam para a prática do gaming



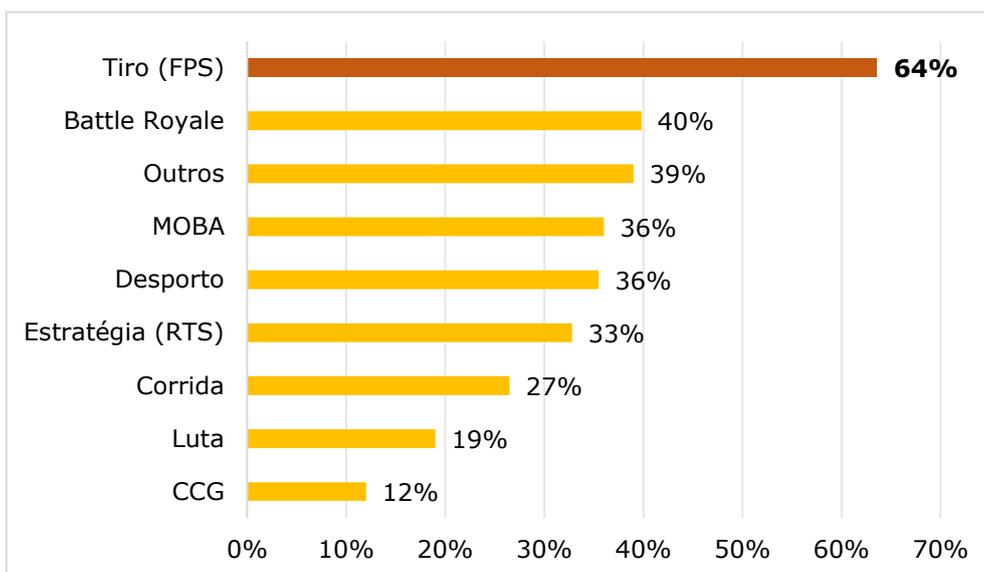
Pela análise da Tabela 6, observamos que de todos os 6 dispositivos mencionados anteriormente, é mais comum os estudantes utilizarem apenas 1 (41%) ou 2 (38%) para praticar o gaming. Apenas 2 estudantes jogam em todos os dispositivos.

Tabela 6 – Número de dispositivos diferentes que os participantes utilizam para jogar.

Número de dispositivos	Contagem	%
1	436	40,6
2	406	37,8
3	175	16,3
4	47	4,4
5	7	0,7
6	2	0,2
Total	1073	100

A Figura 12 apresenta os gêneros de videogames que os inquiridos jogam habitualmente. Os videogames FPS são os mais jogados pelos inquiridos (64%; ni=682), seguindo-se os videogames BR (40%; ni=427). Pelo contrário, os menos jogados são os videogames de Luta (19%; ni=204) e CCG (12%; ni=131). Ainda, 39% dos estudantes responderam que jogam videogames de outros gêneros que não fazem parte dos principais disputados no cenário do esports (ni=418).

Figura 12 – Géneros de videojogos que os participantes jogam



A Tabela 7 mostra as frequências dos participantes masculinos e femininos consoante os géneros de videojogos que estes jogam. Os videojogos de Tiro (FPS) são os prediletos dos homens e das mulheres, a maior diferença percentual verificada entre os dois grupos está nos videojogos de Desporto (25%) e os videojogos CCG são os menos jogados em ambos.

Há mais géneros de videojogos (5) em que o homens tendem a jogar mais que as mulheres, nomeadamente, os videojogos de Tiro, de Desporto, MOBA, RTS e CCG. A maior percentagem das mulheres (mais de metade) indicou jogar outros videojogos que não os principais no cenário do esports, e as mesmas apenas superaram os homens no género Battle Royale.

Tabela 7 – Géneros de videojogos que os participantes masculinos e femininos jogam

Género de videojogos	Masculino (n=758)		Feminino (n=295)		p
	<i>ni</i>	%	<i>ni</i>	%	
Battle Royale	283	37,3	136	46,1	0,009
CCG	104	13,7	26	8,8	0,030
Corrida	207	27,3	75	25,4	0,535
Desporto	320	42,2	55	17,2	<0,001
Estratégia (RTS)	272	35,9	73	24,8	<0,001
FPS (Tiro)	529	69,8	141	47,8	<0,001
Luta	143	18,9	54	18,3	0,834

MOBA	294	38,8	89	30,2	0,009
Outros	246	32,5	160	54,2	<0,001

Nos próximos parágrafos, apresenta-se uma discussão dos dados analisados nesta secção.

A cultura do gaming está muito presente na vida dos indivíduos mais novos da sociedade (Fromme, 2003). Cerca de 94% dos consumidores da geração Alfa⁴⁰ jogam videojogos (Newzoo, 2024b) e 97% das crianças e adolescentes dos EUA praticam o gaming pelo menos 1 hora por dia (Granic et al., 2014). Os resultados em discussão estão de acordo com estas premissas, visto que 75% dos participantes já tinham jogado videojogos antes dos seus 12 anos de idade (Figura 7).

Enquanto jovens-adultos, a envolvência atual dos estudantes com os videojogos é notória, dado que quase metade destes jogam videojogos todos os dias e apenas 8% joga semanalmente (Figura 8); em média, praticam o gaming cerca de 2 horas por dia e 43% dos mesmos pratica o gaming mais de 10 horas por semana (Figura 9). Ainda assim, o valor médio obtido nas horas semanais de gaming é inferior ao de um estudo sobre 1066 gamers alemães⁴¹ (Rudolf et al., 2019), podendo as responsabilidades inerentes à vida estudantil estarem relacionados com uma carga horária semanal de gaming mais reduzida nesta amostra.

Um inquérito aplicado a jovem-adultos⁴² nos EUA concluiu que 72% dos homens e 49% das mulheres praticam o gaming (Perrin, 2017). Além de terem uma representatividade superior na amostra deste estudo (Figura 2), os dados analisados na Tabela 3 e na Figura 10 mostram que os participantes do género masculino também têm uma regularidade e carga horária semanal de gaming superior ao do género feminino. Estes resultados reforçam uma diferença entre géneros presente no fenómeno do gaming, equivalente às evidências demonstradas na investigação de Winn & Heeter (2009)⁴³, de que as mulheres têm menos probabilidade de jogar

⁴⁰ Amostra composta por 6622 indivíduos nascidos em 2010 ou depois (≤ 14 anos de idade em 2024)

⁴¹ Amostra composta por jogadores de esports, estudantes universitários e trabalhadores

⁴² De 18 a 29 anos de idade

⁴³ Amostra composta por 276 estudantes universitários dos EUA

videojogos nos tempos livres e, se jogarem, fazem-no em períodos mais curtos que os homens.

Apesar de corresponder ao segmento menos lucrativo do mercado gaming (Anexo D), o computador é, de longe, o dispositivo que mais participantes utilizam para jogar (Figura 11). Segundo a Newzoo (2024b), apesar de ser em períodos mais curtos, o gaming *mobile* é praticado mais vezes por semana em comparação com o gaming no computador ou nas consolas. Esta popularidade é congruente com o facto do smartphone ser o segundo dispositivo mais usado para jogar por parte dos questionados. A Sony tem dominado o segmento das consolas durante as últimas décadas, em que três versões da Playstation estão no top 4 das consolas com mais unidades vendidas no mundo (Zandt, 2024). Os dados obtidos também refletem este domínio, dado que a Playstation é a consola com mais utilizadores desta amostra.

Daqueles que têm relevância no cenário do esports, os videojogos de Luta, Tiro e Battle Royale foram identificados como os mais jogados por parte dos jovens-adultos⁴⁴ da atualidade (Newzoo, 2024b). Os resultados demonstrados na Figura 12 são em parte congruentes com esta informação, visto que os géneros FPS e BR são os mais jogados por parte dos estudantes. No entanto, o género de Luta é dos que têm menor expressão, ocupando a penúltima posição na amostra. Importa referir que no seu relatório do mercado global do gaming em 2023, a Newzoo (2024a) revela que os videojogos de Tiro representam o género mais lucrativo no segmento do computador. Uma vez que 86% dos inquiridos em estudo utilizam o computador para jogar, poderá fazer sentido que os videojogos de Tiro seja o género mais jogado por parte dos mesmos (64%).

Videojogos de Aventura e de Puzzle foram identificados no estudo da Newzoo (2024a) como os 2 géneros mais jogados por parte das gamers jovem-adultas⁴⁵. Esta informação ajuda a compreender os resultados verificados na Tabela 7, em que a maioria das mulheres da amostra (54%) indicou jogar videojogos de outros géneros que não integram os principais no esports.

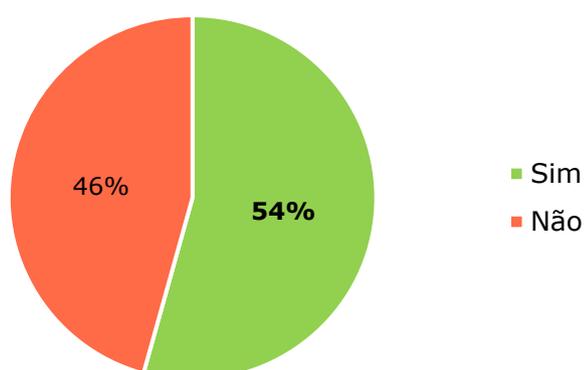
⁴⁴ Amostra composta por 21546 indivíduos

⁴⁵ Amostra composta por 9936 indivíduos

3. Consumo do Esports

Quando questionados se assistem ou acompanham competições ou conteúdo de desporto eletrónico (Figura 13), mais de metade dos participantes (54%; ni=583) respondeu que sim.

Figura 13 – Proporção dos estudantes que assiste/acompanha competições/conteúdo de esports.



Destes 583 consumidores do esports, 77% são homens, 21% são mulheres e 2% (ni=11) são indivíduos que não especificaram o seu género. Daqui, verifica-se que mais de metade dos homens da amostra (59%; ni=449) e menos de metade das mulheres da amostra (42%; ni=123) assiste ou acompanha o esports (Tabela 8), sendo esta diferença estatisticamente significativa ($\chi^2(1) = 25,627$; $p < 0,001$).

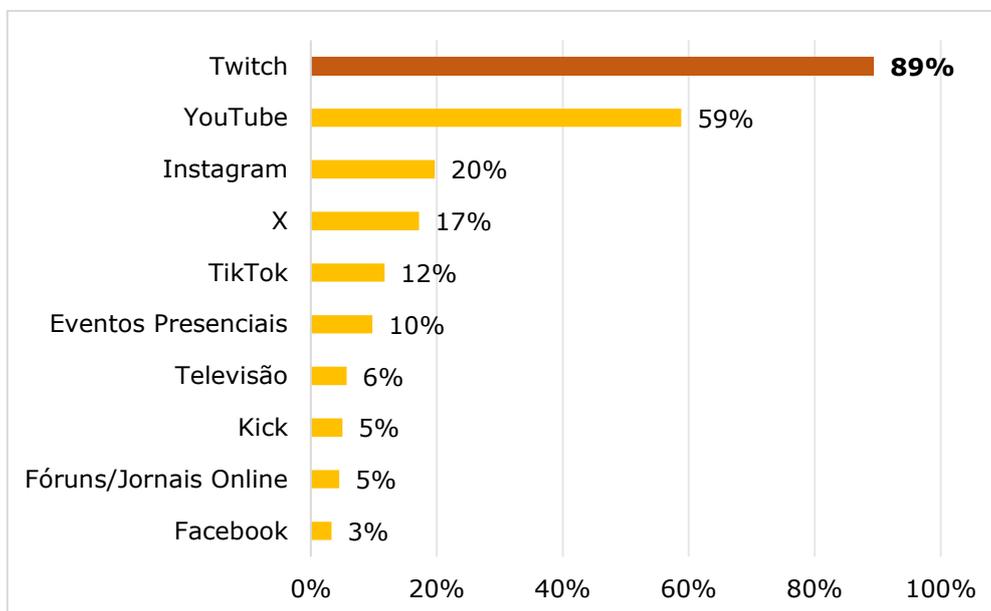
Tabela 8 – Participantes masculinos e femininos que assistem/acompanham competições/conteúdo de esports

Competições/conteúdo de esports	Masculino		Feminino	
	ni	%	ni	%
Assiste ou acompanha	449	59,2	123	41,7
Não assiste nem acompanha	309	40,8	172	58,3
Total	758	100	295	100

Como está exposto na Figura 14, dos questionados que seguem o esports, a grande maioria (89%; ni=521) fazem-no na plataforma Twitch e mais de metade (59%; ni=343) no YouTube. Um em cada cinco usa o Instagram (20%; ni=115), e os canais menos usados são a televisão (10%; ni=33), a plataforma Kick (5%;

ni=29), os fóruns ou jornais *online* (5%; ni=26) e o Facebook (3%; ni=19). Apenas 10% indicou assistir o desporto eletrónico presencialmente.

Figura 14 – Onde os inquiridos assistem ou acompanham o esports



Nos próximos parágrafos, apresenta-se uma discussão dos dados analisados nesta secção.

O fenómeno do esports tem evoluído globalmente de tal maneira que atrai muitos espetadores para as suas transmissões digitais e presenciais, gerando audiências massivas que aumentam de ano para ano (Dominteanu et al., 2023). Dos gamers inquiridos, mais de metade afirmou assistir ou acompanhar o desporto eletrónico, havendo uma maior e significativa envolvência dos participantes masculinos (Tabela 8) tal como acontece na caracterização demográfica das audiências do esports apresentados no Anexo G (Newzoo, 2022).

Os estudantes identificaram seguir o esports em pelo menos 7 plataformas digitais diferentes (Figura 14). Embora em todas estas seja possível assistir a conteúdo ao vivo, as plataformas de vídeo/*live-streaming* Twitch e YouTube são as mais utilizadas pelos estudantes, e, como seria expectável (Murko 2024), com um claro domínio da primeira (89%). Das redes sociais tradicionais, o Instagram é a mais usada pelos inquiridos para consumir o esports, representando um quinto do total da

amostra. Poucos mostram utilizar fóruns ou jornais *online* para acompanhar a atualidade do desporto eletrónico (5%).

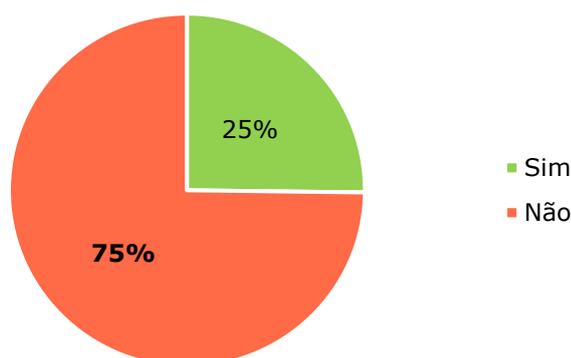
Importa referir que somente uma pequena porção (10%) costuma deslocar-se a eventos presenciais para assistir o esports. A televisão também representa poucos utilizadores, confirmando a imponentia das plataformas digitais, especialmente as de *live-streaming* (Burroughs & Rama, 2015; Zagala & Strzelecki, 2019), em detrimento deste clássico meio de comunicação perante o consumo do gaming competitivo.

4. Prática do Esports

Nesta secção serão apresentados e analisados resultados obtidos pelas variáveis relacionadas com a prática do desporto eletrónico por parte dos gamers estudantes. Após essa análise, na parte final desta secção, haverá um espaço para a discussão dos mesmos.

Nesta amostra, um em cada quatro dos gamers estudantes (25%; ni=270) já competiu no desporto eletrónico (Figura 15).

Figura 15 – Proporção dos participantes que já disputou competições de esports.



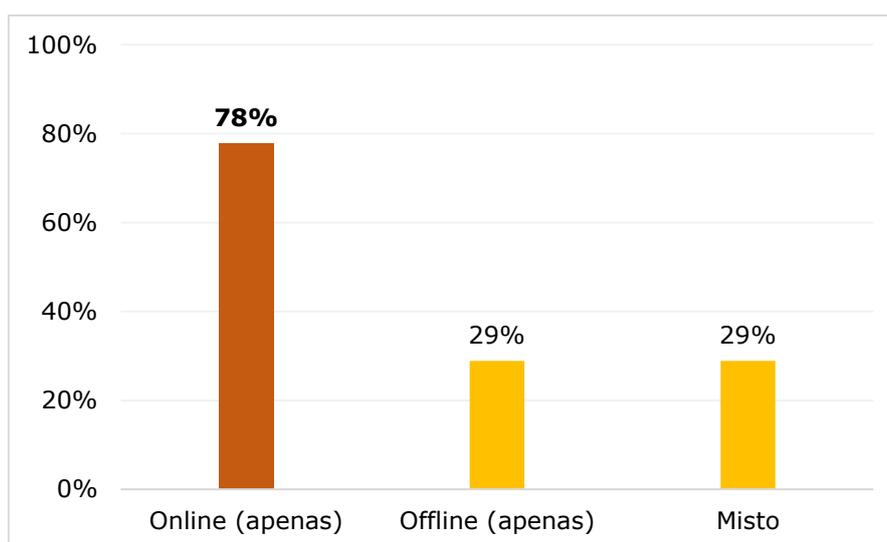
Destes 270 estudantes que já praticaram esports, 91% são homens, 8% são mulheres, e 1% (ni=2) são indivíduos que não especificaram o seu género. Foi verificado que um em cada três dos homens da amostra (33%; ni=246) e apenas 8% das mulheres da amostra (ni=22) já competiu no desporto eletrónico (Tabela 9).

Tabela 9– Participantes masculinos e femininos que praticaram o esports

Esports	Masculino		Feminino	
	<i>ni</i>	%	<i>ni</i>	%
Já disputou	246	32,5	22	7,5
Nunca disputou	512	67,5	273	92,5
Total	758	100	295	100

Na Figura 16 observa-se que, dos que já competiram o esports, a grande maioria (78%; ni=210) indicou ter jogado em formato apenas *online*, 29% (ni=78) em formato apenas presencial (*offline*) e também em formato misto (com fases *online* e fases *offline*).

Figura 16 – Formatos das competições de esports que os questionados disputaram



Nos próximos parágrafos, apresenta-se uma discussão dos dados analisados nesta secção.

Como está representado no ecossistema do gaming (Anexo A), o esports compreende uma porção de todo o universo gaming. Como resultado, somente um quarto dos gamers em estudo demonstram já ter participado em competições de desporto electrónico (Figura 15).

Também em relação à prática do esports verifica-se um domínio masculino no grupo estudado (Tabela 9). A gigante maioria dos que já disputaram competições é homem (91%), correspondendo a um terço dos mesmos no total da amostra. Já nas mulheres, apenas uma pequena percentagem da amostra revela ter competido (8%). A baixa envolvimento do género feminino nesta competição vem ao encontro de estudos que traçaram o perfil do praticante de esports (Jansz e Martens, 2005; Urbaneja et al., 2023), assim como do que foi registado anteriormente no ponto 3.2 do capítulo II sobre o Desequilíbrio no género e sub-representação feminina verificada na prática do esports (Garcia & Murillo, 2018; Santos 2024).

Atualmente, o esports costuma ser disputado através da internet (Jenny et al., 2018), onde o formato presencial (*offline*) está mais destinado para as maiores e melhores competições deste desporto (EspoWorld, 2020). Os resultados obtidos são representativos desta informação, uma vez que a proporção dos estudantes da amostra que disputaram competições de esports em formato exclusivo *online* é superior aos que jogaram competições de formato somente presencial (Figura 16), sugerindo que é mais comum os gamers estudantes terem competido em ambientes amadores.

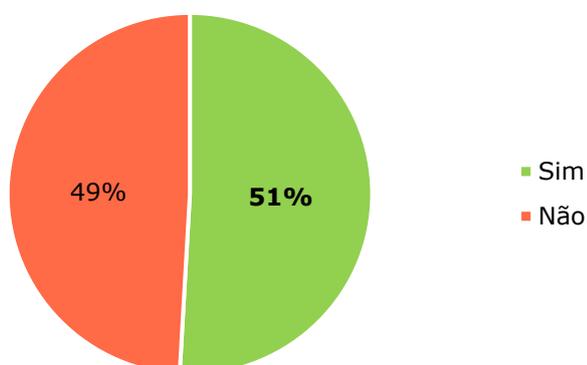
5. Interesse no Esports Universitário

Na presente secção serão analisados e discutidos os resultados obtidos nas variáveis que caracterizam o interesse dos gamers estudantes inquiridos no desporto eletrónico universitário. As 5 hipóteses formuladas e a questão de investigação traçada serão examinadas nesta secção.

5.1 Conhecimento do esports universitário

Quando questionados se têm conhecimento das competições de esports disputadas no ensino superior de Portugal, aproximadamente metade dos estudantes (51%; ni=546) respondeu que sim (Figura 17).

Figura 17 – Proporção dos estudantes que tem conhecimento das competições de esports no ensino superior de Portugal



H1: A maioria dos gamers estudantes do ensino superior que assiste ou acompanha competições/conteúdo de esports não tem conhecimento do esports universitário em Portugal.

A Tabela 10 mostra que há uma associação significativa ($p=0,001$), embora fraca ($\phi=0,102$; Kotrlik et al., 2011), entre o consumo do esports e o conhecimento do esports universitário. Ou seja, existe uma relação de dependência entre estas duas variáveis onde as frequências observadas desviam-se significativamente das esperadas.

Através da Tabela 11 verifica-se que a maioria (56%) dos estudantes do ensino superior que assiste ou acompanha competições/conteúdo de esports tem conhecimento das competições de esports disputadas no contexto universitário de Portugal. Estes resultados contradizem a 1ª hipótese formulada neste estudo (H1). O esports universitário em Portugal parece conseguir alcançar significativamente os gamers estudantes que são espetadores/fãs do desporto eletrónico.

Tabela 10 – Teste qui-quadrado de Pearson, com correção de continuidade, para as variáveis “assiste ou acompanha o esports” e “conhecimento do esports universitário”

	Valor	g.l	p
Qui-quadrado de Pearson	10,825	1	0,001

0 células (0,0%) esperavam uma contagem menor que 5. A contagem mínima esperada é 240,66.

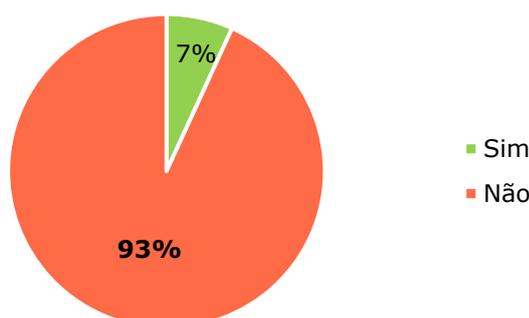
Tabela 11 – Cruzamento entre os estudantes que assistem/acompanham o esports e os que têm conhecimento do esports universitário em Portugal

		Conhecimento do esports universitário		Total	
		Não	Sim		
Assiste ou acompanha o esports	Não	Contagem	268	222	490
		%	54,7	45,3	100,0
	Sim	Contagem	259	324	583
		%	44,4	55,6	100,0
Total	Contagem	527	546	1073	

5.2 Participação no esports universitário

Foi constatado que apenas uma pequena parte de todos os questionados (7%; ni=73) afirma já ter disputado competições universitárias de esports em Portugal (Figura 18), o que corresponde a pouco mais de um quarto (27%) de todos os 270 estudantes que já competiram o esports.

Figura 18 – Proporção dos estudantes que disputou competições universitárias de esports em Portugal



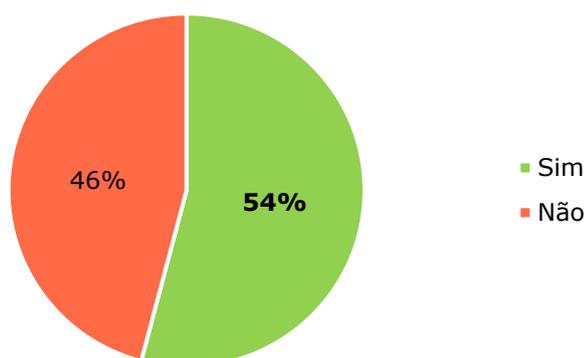
Destes inquiridos que já competiram no esports universitário, 91% são homens, 8% são mulheres e 1% corresponde a um indivíduo que não especificou o género. Assim, somente 9% (ni=66) dos homens e 2% (ni=6) das mulheres da amostra disputou o esports no contexto do ensino superior de Portugal (Tabela 12), existindo diferença significativa entre estas duas percentagens ($\chi^2(1)=13,816$, $p<0,001$).

Tabela 12 - Participantes masculinos e femininos que já competiram no esports universitário de Portugal

Esports Universitário de Portugal	Masculino		Feminino	
	<i>ni</i>	%	<i>ni</i>	%
Já disputou	66	8,7	6	2,0
Nunca disputou	692	91,3	289	98,0
Total	758	100	295	100

À pergunta “pretende participar ou manter a participação em competições universitárias de esports em Portugal?”, a maioria dos gamers (54%; ni=580) respondeu que sim (Figura 19).

Figura 19 - Proporção dos participantes que pretende disputar ou continuar a disputar competições universitárias de esports em Portugal.



Apesar de apenas 7% dos estudantes da amostra afirmar ter participado no desporto eletrónico universitário de Portugal, mais de metade dos mesmos deseja disputar ou continuar a disputar essas competições.

H2: São os gamers estudantes do ensino superior que já participaram em competições de esports a demonstrar maior tendência a querer participar no desporto eletrónico universitário.

Há evidência estatística de que existe associação significativa ($p < 0,001$) entre a disputa de esports no passado e o interesse em participar no desporto eletrónico universitário em Portugal por parte dos questionados (Tabela 13). Deste modo as frequências observadas desviam-se significativamente das esperadas.

Concretamente, a grande maioria (83%) dos gamers que indicaram já ter competido no esports demonstram querer competir o desporto eletrónico universitário, enquanto a minoria (44%) dos que nunca participaram no esports demonstram esse interesse (Tabela 14). Posto isto, não há evidência estatística para rejeitar a 2ª hipótese formulada (H2), o que leva a concluir que são os gamers estudantes do ensino superior que já participaram em competições de esports a demonstrar maior tendência a querer participar no desporto eletrónico universitário.

Tabela 13 – Teste qui-quadrado, com correção de continuidade, para as variáveis “disputou esports” e “pretende disputar esports universitário”

	Valor	g.l	p
Qui-quadrado de Pearson	122,965	1	<0,001
Coeficiente Phi (ϕ)	0,341	-	-

0 células (0,0%) esperavam uma contagem menor que 5. A contagem mínima esperada é 124,05.

Tabela 14 – Cruzamento entre os estudantes que já disputaram o esports e os que querem participar no esports universitário de Portugal

		Pretende disputar esports universitário		Total	
		Não	Sim		
Disputou esports	Não	Contagem	448	355	803
		%	55,8	44,2	100,0
	Sim	Contagem	45	225	270
		%	16,7	83,3	100,0
Total	Contagem	493	580	1073	

H3: Existe uma relação entre maior regularidade e tempo semanal de prática do gaming e o interesse em participar no desporto eletrónico universitário.

Para testar a 3ª hipótese formulada (H3), recorreu-se a um modelo de regressão logística. Na Tabela 15 apresenta-se o modelo obtido. Foi feita a validação dos pressupostos e a análise de resíduos, conforme descrito em Hosmer et al. (2013). Para testar a bondade do ajustamento foi usado o teste de Hosmer e Lemeshow, concluindo-se que o modelo se ajusta aos dados ($p=0,620$) embora apresente uma capacidade discriminativa fraca (AUC=0,60; ponto de corte=0,508; especificidade=60,9%; sensibilidade=55,2%).

Com base no modelo obtido, conclui-se que quem pratica o gaming diariamente tem 1,7 mais chances em querer participar no desporto eletrónico universitário do que aqueles que jogam uma vez por semana (I.C 95% OR=(1,05; 2,84)), o que é equivalente a dizer que têm aproximadamente mais 70% de possibilidades em ter este interesse. No que toca ao tempo semanal, foi verificado que por cada hora a mais de gaming por semana, as chances de querer competir no esports universitário aumenta em 1,8% (I.C 95% OR=(1,01; 1,03)). Deste modo, a evidência estatística não permite rejeitar a H3, confirmando-se que existe uma relação entre maior regularidade e tempo semanal de prática do gaming e o interesse em participar no desporto eletrónico universitário.

Tabela 15 – Modelo de regressão logística para testar a relação de maior regularidade e tempo semanal de gaming com o interesse em disputar o esports universitário

	OR	95% I.C para OR		p
		Inferior	Superior	
Regularidade de gaming (RG)	-	-	-	0,015
RG: Algumas vezes na semana	1,195	0,744	1,919	0,462
RG: Diariamente	1,722	1,046	2,836	0,033
Horas semanais de gaming	1,018	1,006	1,031	0,005

H4: A percentagem de gamers estudantes masculinos que quer competir no esports universitário é superior à dos femininos.

Numa análise por género dos participantes do grupo que pretende competir o esports universitário (n=580), 470 (81%) são gamers masculinos e 102 (18%) são gamers femininas. O restante 1% corresponde a 8 indivíduos que não especificaram o seu género. Quando se considera a amostra total, 62% dos homens da amostra e 35% das mulheres da amostra revela esse interesse (Tabela 16), havendo uma diferença significativa entra estas duas percentagens ($\chi^2(1)=63,286$; $p<0,001$). Estes dados corroboram a hipótese 4, que postula que a percentagem de gamers estudantes masculinos que quer competir o esports universitário é superior à dos femininos.

Tabela 16 – Participantes masculinos e femininos que pretendem disputar o esports universitário de Portugal

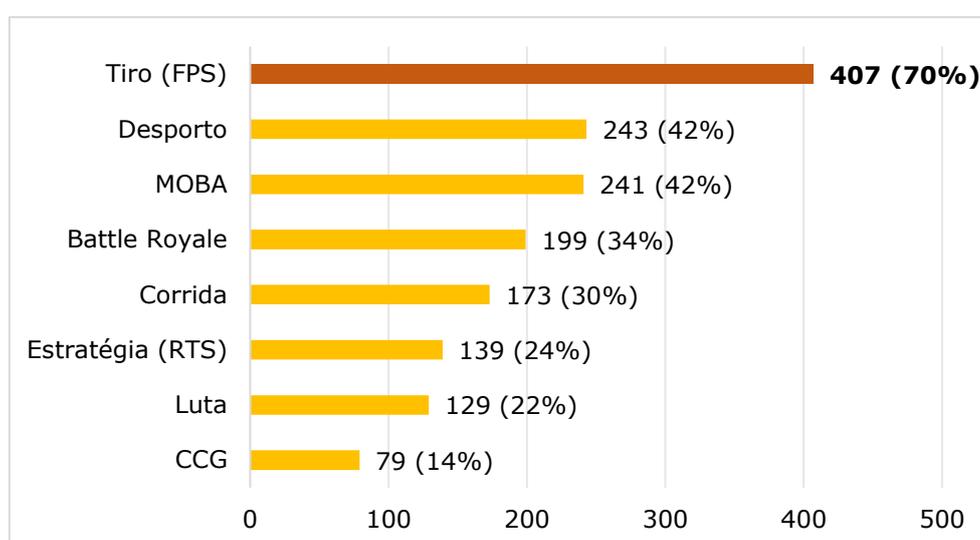
Esports Universitário de Portugal	Masculino		Feminino	
	<i>ni</i>	%	<i>ni</i>	%
Quer disputar	470	62,0	102	34,6
Não quer disputar	288	38,0	193	65,4
Total	758	100	295	100

Tal como no histórico de participação em competições de desporto eletrónico (Tabela 9), os homens representam o género com maior tendência em querer participar no esports universitário de Portugal. O menor interesse por parte das mulheres na competição desta atividade desportiva em relação ao género oposto, é algo que está de acordo com o que já foi verificado no panorama da participação feminina em vários setores do Desporto tradicional em Portugal: menor prática desportiva federada, menor participação no alto rendimento, maior taxa de abandono desportivo, menor enquadramento técnico (treinadoras), menor participação na arbitragem desportiva, e menor ocupação de cargos na direção e gestão do desporto (Fernandes, 2019).

5.3 Modalidades pretendidas

Quanto aos géneros dos videojogos que os estudantes pretendem disputar no esports universitário (Figura 20) a grande maioria (70%; ni=407) indicou videojogos FPS, seguindo-se videojogos de Desporto (42%; ni=243) e MOBA (42%; ni=241). Os videojogos menos pretendidos são de Estratégia (24%; ni=139), Luta (22%; ni=129) e CCG (14%; ni=79).

Figura 20 – Géneros dos videojogos que os estudantes pretendem disputar no esports universitário



A Tabela 17 permite-nos comparar as frequências dos gamers estudantes masculinos e femininos pelos géneros dos videojogos que os mesmos pretendem disputar no esports universitário. O género FPS é o mais requisitado tanto nos masculinos como nos femininos e o género CCG o menos desejado por ambos também. Apenas foram encontradas diferenças significativas entre os dois grupos no género Battle Royale, sugerindo que as mulheres tendem a preferir disputar esse género mais que os homens.

Tabela 17 – Géneros dos videojogos que os estudantes masculinos e femininos querem disputar no esports universitário

Género dos videojogos	Masculino (n=470)		Feminino (n=102)		p
	ni	%	ni	%	
Battle Royale	145	30,9	49	48,0	<0,001

CCG	68	14,5	10	9,8	0,213
Corrida	135	28,7	35	34,3	0,263
Desporto	202	43,0	37	36,3	0,213
Estratégia (RTS)	114	24,3	23	22,5	0,714
FPS (Tiro)	336	71,5	66	64,7	0,174
Luta	105	22,3	20	19,6	0,545
MOBA	191	40,6	48	47,1	0,233

Para fazer uma comparação entre a escolha dos géneros dos videojogos que os participantes costumam jogar e os que pretendem disputar no esports universitário, foi criada a Tabela 18. Em todos os géneros dos videojogos, o valor percentual dos que pretendem disputar é superior aos dos que costumam jogar, com exceção nos videojogos BR e RTS onde acontece o inverso. Os videojogos FPS representam tanto o género mais jogado como o mais desejado para disputar. O género BR, que ocupa a segunda posição dos mais jogados, fica no quarto lugar dos mais pretendidos para disputar, trocando com os videojogos de Desporto, que é o segundo género mais desejado para competir e o quarto mais jogado. Os títulos de Luta e CCG ocupam os últimos lugares em ambas as situações.

Tabela 18 – Percentagens e posições (decrecente) dos géneros de videojogos consoante o que os inquiridos costumam jogar e pretendem disputar no esports universitário

Género de videojogos	Jogam (n=1073)		Pretendem Disputar (n=580)	
	%	Posição	%	Posição
Battle Royale	40	2º	34	4º
CCG	12	8º	14	8º
Corrida	27	6º	30	5º
Desporto	36	4º	42	2º
Estratégia (RTS)	33	5º	24	6º
FPS (Tiro)	64	1º	70	1º
Luta	19	7º	22	7º
MOBA	36	3º	42	3º

A Tabela 31 presente no Anexo J ordena, da maior para a menor frequência, todos os videojogos que os 580 estudantes pretendem disputar no esports universitário em Portugal. No total, foram identificados 90 videojogos com relevância, envolvência e/ou histórico no cenário global do esports. O Counter-Strike, League of Legends, Valorant e EA FC, respetivamente, são os títulos mais desejados, com mais de 20% dos estudantes a escolhê-los (Tabela 19).

Tabela 19 – Top 20 das modalidades que os gamers estudantes pretendem disputar no esports universitário

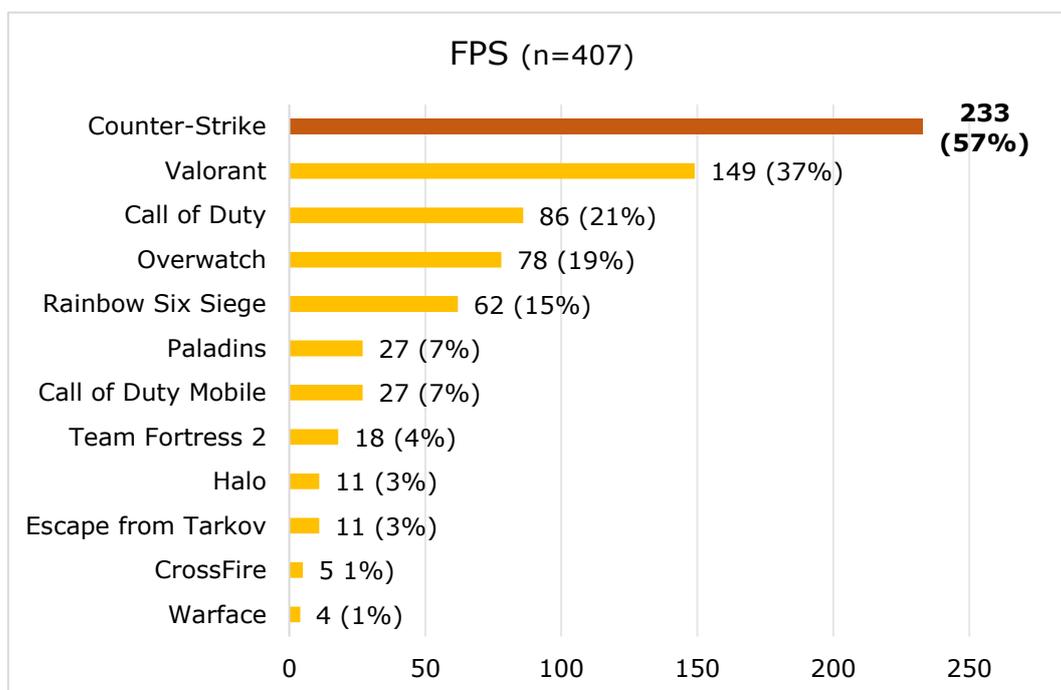
Ordem	Videojogo	Contagem	% (n=580)	Género
1	Counter-Strike	233	40,2	FPS
2	League of Legends	197	34,0	MOBA
3	Valorant	149	25,7	FPS
4	EA FC	123	21,2	Desporto
5	Call of Duty	86	14,8	FPS
6	Fortnite	84	14,5	BR
7	Rocket League	82	14,1	Desporto
8	Overwatch	78	13,4	FPS
9	Formula 1	69	11,9	Corrida
10	Clash Royale	68	11,7	RTS
11	Rainbow Six Siege	62	10,7	FPS
12	COD: Warzone	60	10,3	BR
13	Apex Legends	57	9,8	BR
14	Gran Turismo	52	9,0	Corrida
15	Mario Kart	51	8,8	Corrida
16	Chess.com	50	8,6	Desporto
17	Brawl Stars	49	8,4	MOBA
18	Mortal Kombat	49	8,4	Luta
19	Tekken	49	8,4	Luta
20	Fall Guys	47	8,1	BR

Ao comparar as modalidades de esports mais populares na Europa em 2023 (Anexo B) com os títulos requisitados para disputar por parte dos gamers estudantes, verifica-se que existe uma associação positiva. Concretamente, o CS, o LOL, o COD e o EA FC constam no top 5 de ambos. Ainda assim, o PUBG que foi a 5ª modalidade mais popular do mundo e o Apex Legends que entrou no top 5 nas regiões da América, Europa e Médio Oriente/África, ocupam a 28ª e 13ª posição na lista dos estudantes, respetivamente.

Segundo o Esports Charts, o Dota 2 é o videojogo que garante mais dinheiro para os seus praticantes no cenário global do esports (Anexo C; Anexo E). No entanto, a disputa deste título não aparenta ser popular entre os gamers estudantes, visto que representa o interesse de apenas 2% dos mesmos.

Na Figura 21 verificam-se todos os 12 títulos do género FPS indicados pelos estudantes para disputar no esports universitário (n=407). Destes, o mais pretendido é o CS (57%), seguindo-se os videojogos: Valorant, COD, Overwatch e o R6S.

Figura 21 – Videojogos FPS que os estudantes pretendem disputar no esports universitário



No género de Tiro, foram verificadas diferenças significativas entre os participantes masculinos e femininos em 4 modalidades (Tabela 20). Os homens tendem a querer disputar o CS e o Rainbow Six Siege mais que as mulheres, e as mulheres tendem a querer disputar o Valorant e o COD Mobile mais que os homens.

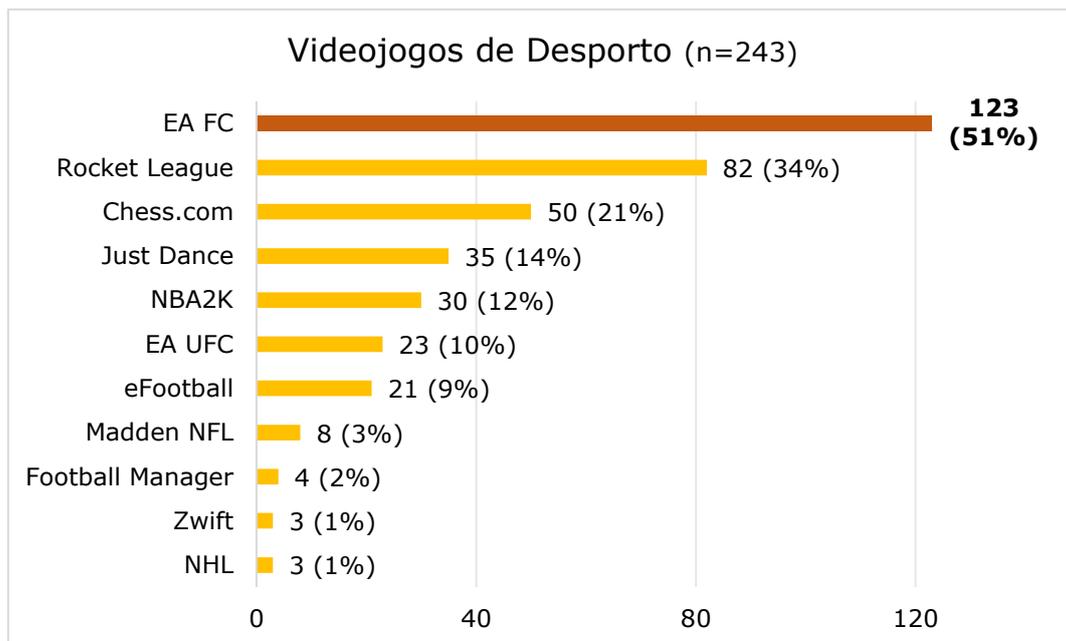
Tabela 20 – Videojogos FPS que os estudantes masculinos e femininos querem disputar no esports universitário

FPS (Tiro)	Masculino (n=470)		Feminino (n=102)		p
	ni	%	ni	%	
Call of Duty	64	13,6	21	20,6	0,101
Call of Duty Mobile	16	3,4	10	9,8	0,014
Counter-Strike	199	42,3	31	30,4	0,034
CrossFire	2	0,4	2	1,9	0,148
Escape from Tarkov	8	1,7	1	0,9	>0,999
Halo	10	2,1	1	0,9	0,699

Overwatch	59	12,6	19	18,6	0,144
Paladins	21	4,5	6	5,9	0,605
Rainbow Six Siege	58	12,3	3	2,9	0,009
Team Fortress 2	16	3,4	2	1,9	0,753
Valorant	106	22,6	40	39,2	<0,001
Warface	4	0,9	0	0,0	>0,999

Na Figura 22 observam-se todos os 11 videojogos de Desporto indicados pelos estudantes para disputar no esports universitário (n=243). Destes, a maior preferência recai sobre o EA FC (51%), seguindo-se o RL, o Chess.com, o Just Dance e o NBA2K.

Figura 22 - Videojogos de Desporto que os estudantes pretendem disputar no esports universitário



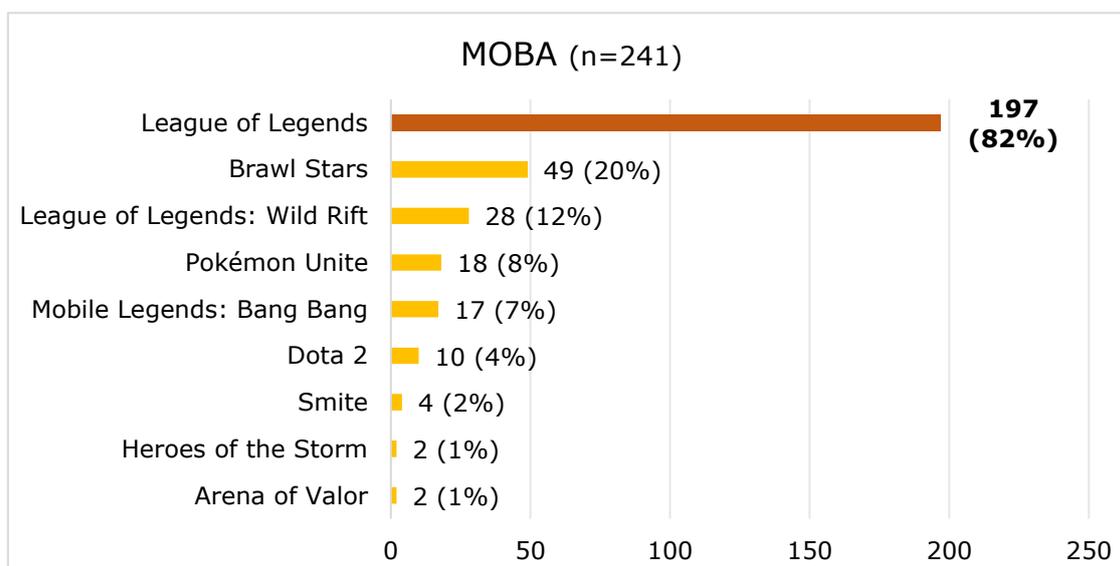
Em relação aos títulos de Desporto, foram identificadas diferenças significativas entre os estudantes masculinos e femininos em 2 (Tabela 21). Os homens tendem a querer disputar o EA FC mais que as mulheres, e as mulheres tendem a querer disputar o Just Dance mais que os homens.

Tabela 21 – Videojogos de Desporto que os estudantes masculinos e femininos querem disputar no esports universitário

Desporto	Masculino (n=470)		Feminino (n=102)		p
	<i>ni</i>	%	<i>ni</i>	%	
Chess.com	43	9,2	5	4,9	0,228
EA FC	117	24,9	5	4,9	<0,001
EA UFC	20	4,3	3	2,9	0,781
eFootball	17	3,6	4	3,9	0,777
Football Manager	4	0,9	0	0,0	>0,999
Just Dance	11	2,3	22	21,6	<0,001
Madden NFL	8	1,7	0	0,0	0,362
NBA2K	26	5,5	4	3,9	0,677
NHL	3	0,6	0	0,0	>0,999
Rocket League	71	15,1	10	9,8	0,217
Zwift	3	0,6	0	0,0	>0,999

De entre todos os 9 títulos do género MOBA indicados pelos estudantes para disputar no esports universitário (n=241), é evidente a preferência pelo LOL (82%), seguindo-se o Brawl Stars e o LOL: Wild Rift (Figura 23).

Figura 23 - Videojogos MOBA que os estudantes pretendem disputar no esports universitário



Em relação ao género MOBA, foram verificadas diferenças significativas entre os estudantes masculinos e femininos nas seguintes modalidades: LOL: Wild Rift e MLBB (Tabela 22). As mulheres tendem a querer disputar estas modalidades mencionadas mais que os homens.

Tabela 22 – Videojogos MOBA que os estudantes masculinos e femininos pretendem disputar no esports universitário.

MOBA	Masculino (n=470)		Feminino (n=102)		p
	ni	%	ni	%	
Arena of Valor	2	0,4	0	0,0	>0,999
Brawl Stars	42	8,9	7	6,9	0,629
Dota 2	9	1,9	1	0,9	>0,999
Heroes of the Storm	2	0,4	0	0,0	>0,999
League of Legends	155	32,9	40	39,2	0,276
LOL: Wild Rift	18	3,8	10	9,8	0,020
MLBB	10	2,1	6	5,9	0,048
Pokémon Unite	13	2,8	5	4,9	0,342
Smite	4	0,9	0	0,0	0,780

Na Figura 24 observam-se todos os 9 videojogos do género BR indicados pelos estudantes para disputar no esports universitário (n=199). Destes, os mais indicados foram: o Fortnite, o COD: Warzone, o Apex Legends, o Fall Guys e o PUBG.

Figura 24 - Videojogos BR que os estudantes pretendem disputar no esports universitário

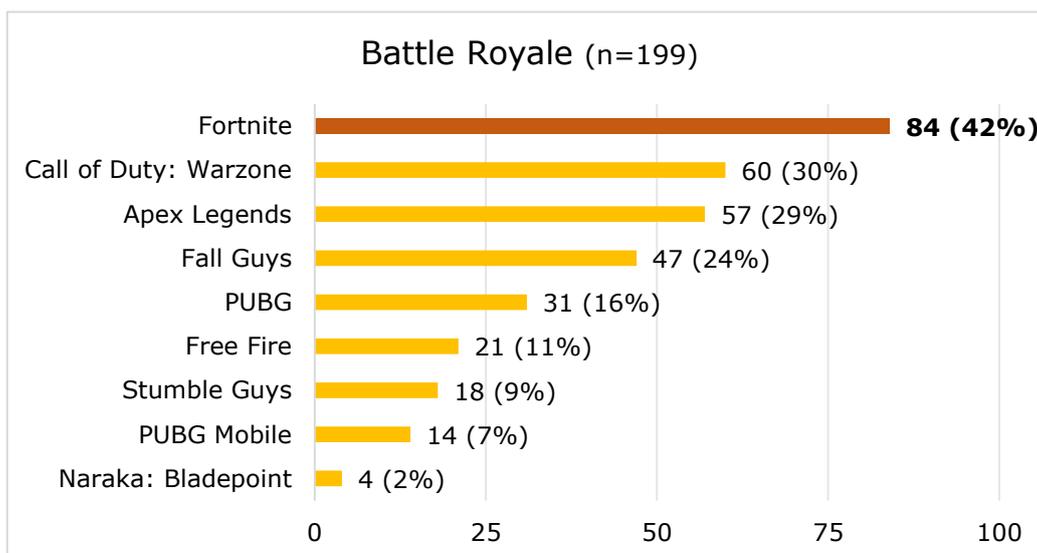
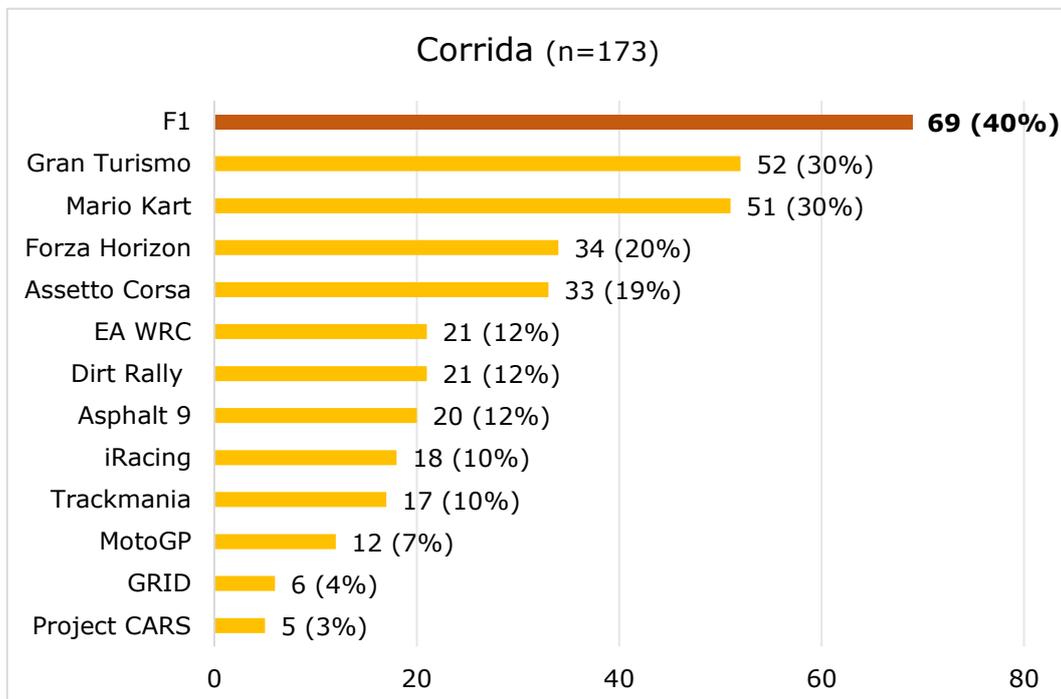


Tabela 23 – Videojogos BR que os estudantes masculinos e femininos pretendem disputar no esports universitário

Battle Royale	Masculino (n=470)		Feminino (n=102)		p
	ni	%	ni	%	
Apex Legends	51	10,9	5	4,9	0,067
COD: Warzone	48	10,2	11	10,8	0,863
Fall Guys	26	5,5	19	18,6	<0,001
Fortnite	58	12,3	25	24,5	0,002
Free Fire	9	1,9	11	10,7	0,001
Naraka: Bladepoint	3	0,6	1	0,9	0,541
PUBG	23	4,9	7	6,9	0,419
PUBG Mobile	8	1,7	6	5,9	0,025
Stumble Guys	8	1,7	9	8,8	<0,001

De entre todos os 13 videojogos de Corrida indicados pelos estudantes para disputar no esports universitário (n=173), os mais desejados são: o F1, o Gran Turismo, o Mario Kart, o Forza Horizon e o Assetto Corsa (Figura 25).

Figura 25 - Videojogos de Corrida que os estudantes pretendem disputar no esports universitário



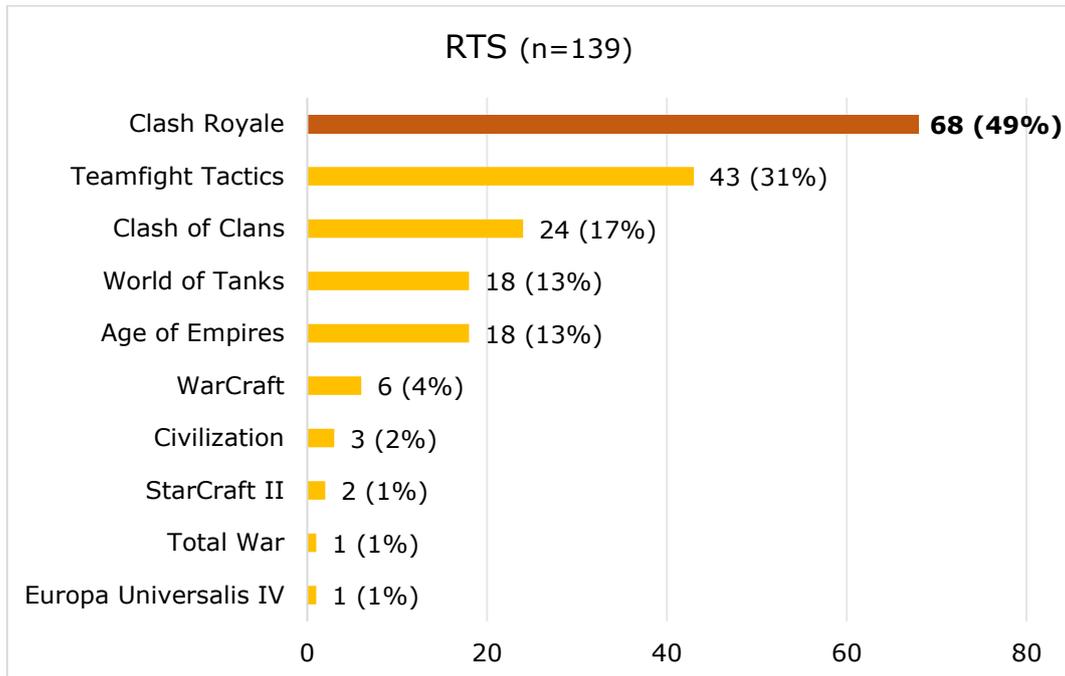
Foram verificadas diferenças significativas entre os gamers estudantes masculinos e femininos em 6 títulos de Corrida (Tabela 24). Os homens tendem a querer disputar as seguintes modalidades mais que as mulheres: Assetto Corsa, Formula 1, Dirt Rally e EA WRC. Pelo contrário, as mulheres tendem a querer disputar as seguintes modalidades mais que os homens: Asphalt 9 e Mario Kart.

Tabela 24 – Videojogos de Corrida que os estudantes masculinos e femininos pretendem disputar no esports universitário

Corrida	Masculino (n=470)		Feminino (n=102)		p
	<i>ni</i>	%	<i>ni</i>	%	
Asphalt 9	10	2,1	9	8,8	0,003
Assetto Corsa	32	6,8	1	0,9	0,040
Dirt Rally	21	4,5	0	0,0	0,021
EA WRC	21	4,5	0	0,0	0,021
F1	63	13,4	5	4,9	0,025
Forza Horizon	32	6,8	2	1,9	0,100
Gran Turismo	41	8,7	11	10,8	0,641
GRID	6	1,3	0	0,0	0,597
iRacing	18	3,8	0	0,0	0,055
Mario Kart	28	5,9	21	20,6	<0,001
MotoGP	9	1,9	3	2,9	0,456
Project CARS	5	1,1	0	0,0	0,592
Trackmania	17	3,6	0	0,0	0,053

Na Figura 26 observam-se todos os 10 videojogos de Estratégia (RTS) indicados pelos estudantes para disputar no esports universitário (n=139), sendo o mais pretendido o Clash Royale (49%). Os outros títulos mais referidos foram: o Teamfight Tactics, o Clash of Clans, o World of Tanks e o Age of Empires.

Figura 26 - Videojogos RTS que os estudantes pretendem disputar no esports universitário



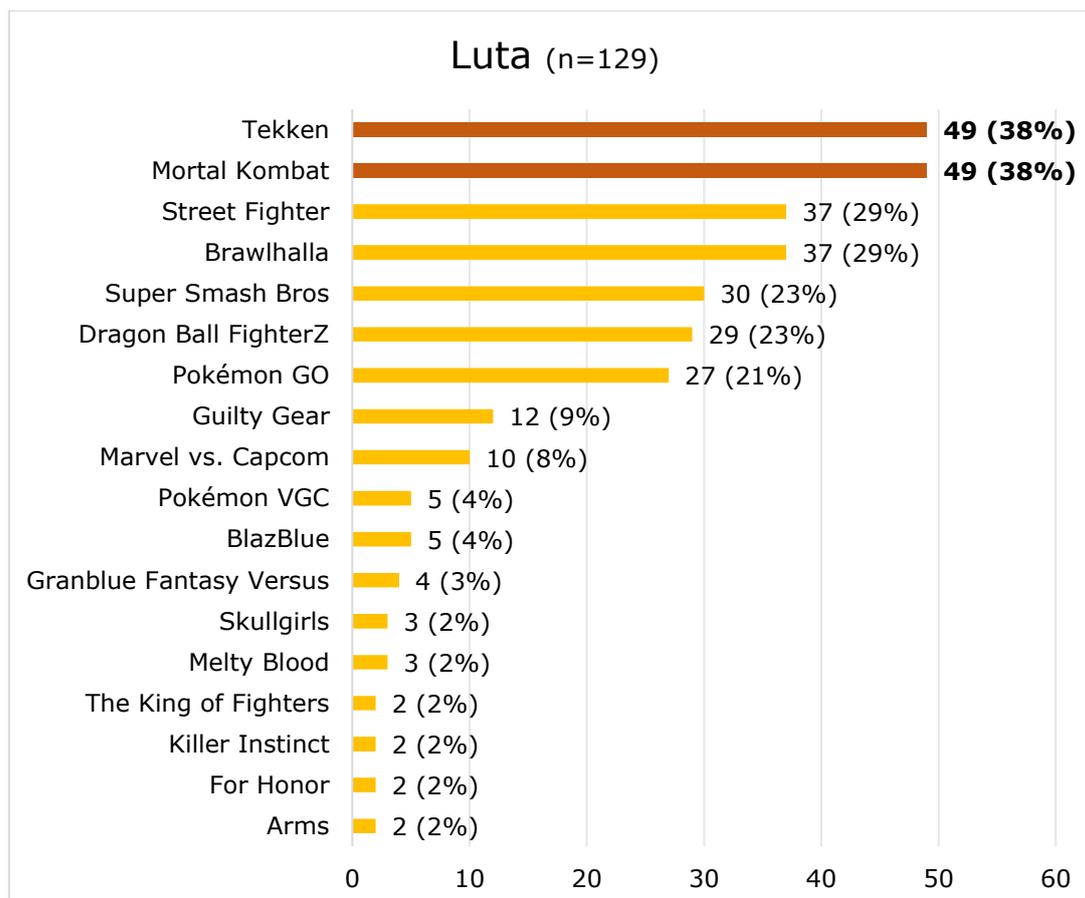
Quanto às modalidades RTS que pretendem disputar, não foram identificadas diferenças significativas entre os gamers masculinos e femininos (Tabela 25).

Tabela 25 – Videojogos RTS que os estudantes masculinos e femininos pretendem disputar no esports universitário

Estratégia (RTS)	Masculino (n=470)		Feminino (n=102)		p
	ni	%	ni	%	
Age of Empires	15	3,2	3	2,9	>0,999
Civilization	3	0,6	0	0,0	>0,999
Clash of Clans	19	4,0	5	4,9	0,784
Clash Royale	54	11,5	13	12,8	0,851
Europa Universalis IV	1	0,2	0	0,0	>0,999
StarCraft II	2	0,4	0	0,0	>0,999
Teamfight Tactics	38	8,1	5	4,9	0,369
Total War	1	0,2	0	0,0	>0,999
WarCraft	5	1,1	1	0,9	>0,999
World of Tanks	14	2,9	3	2,9	>0,999

Dos 18 videogames de Luta indicados pelos estudantes para disputar no esportes universitário (n=129), o maior interesse dispersa-se pelos títulos: Tekken, Mortal Kombat, Street Fighter, Brawlhalla, Super Smash Bros, Dragon Ball FighterZ e Pokémon GO (Figura 27).

Figura 27 – Videogames de Luta que os estudantes pretendem disputar no esportes universitário



Nas modalidades de Luta que pretendem disputar, também não foram verificadas diferenças significativas entre os estudantes masculinos e femininos (Tabela 26).

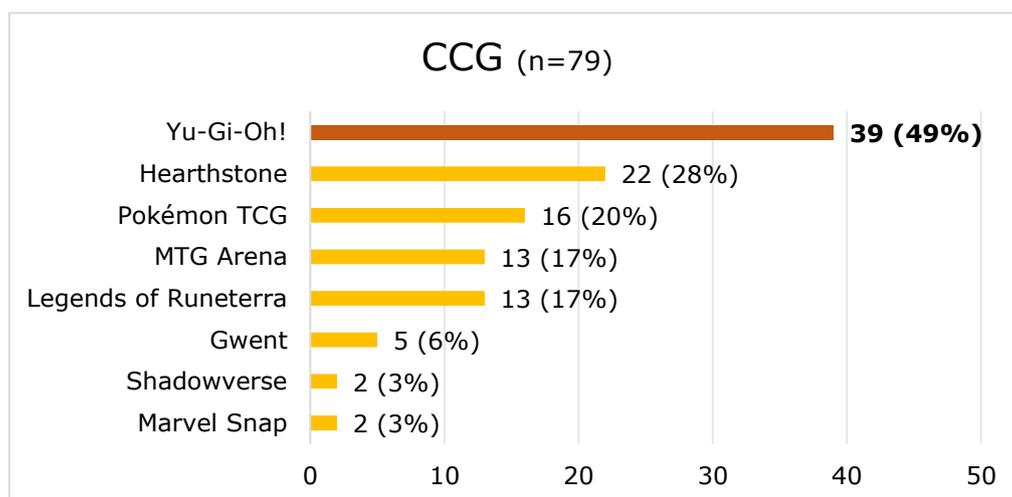
Tabela 26 – Videogames de Luta que os estudantes masculinos e femininos pretendem disputar no esportes universitário

Luta	Masculino (n=470)		Feminino (n=102)		p
	ni	%	ni	%	
Arms	2	0,4	0	0,0	>0,999

BlazBlue	5	1,0	0	0,0	0,592
Brawlhalla	34	7,2	2	1,9	0,078
Dragon Ball FighterZ	26	5,5	3	2,9	0,405
For Honor	2	0,4	0	0,0	>0,999
Granblue Fantasy Versus	4	0,9	0	0,0	>0,999
Guilty Gear	9	1,9	3	2,9	0,456
Killer Instinct	2	0,4	0	0,0	>0,999
Marvel vs. Capcom	9	1,9	1	0,9	>0,999
Melty Blood	3	0,6	0	0,0	>0,999
Mortal Kombat	42	8,9	7	6,9	0,629
Pokémon GO	22	4,7	5	4,9	>0,999
Pokémon VGC	4	0,9	0	0,0	>0,999
Skullgirls	0	0,0	1	0,9	0,178
Street Fighter	33	7,0	4	3,9	0,352
Super Smash Bros	27	5,7	3	2,9	0,365
Tekken	45	9,6	4	3,9	0,098
The King of Fighters	1	0,2	1	0,9	0,325

Por fim, de entre todos os 8 títulos do género CCG indicados pelos estudantes para disputar no esports universitário (n=79), cerca de metade referiu o Yu-Gi-Oh!, seguindo-se o Hearthstone, o Pokémon TCG, o MTG Arena e o Legends of Runeterra (Figura 28).

Figura 28 - Videojogos CCG que os estudantes pretendem disputar no esports universitário



No que toca ao género CCG, as diferenças significativas identificadas sugerem que as mulheres tendem a preferir competir o videojogo Shadowverse mais que os homens (Tabela 27).

Tabela 27 – Videojogos CCG que os estudantes masculinos e femininos pretendem disputar no esports universitário

CCG	Masculino (n=470)		Feminino (n=102)		p
	ni	%	ni	%	
Gwent	4	0,9	1	0,9	>0,999
Hearthstone	20	4,3	2	1,9	0,397
Legends of Runeterra	12	2,6	1	0,9	0,481
MTG Arena	11	2,3	2	1,9	>0,999
Marvel Snap	2	0,4	0	0,0	>0,999
Pokémon TCG	13	2,8	2	1,9	>0,999
Shadowverse	0	0,0	2	1,9	0,031
Yu-Gi-Oh!	35	7,5	4	3,9	0,288

H5: Não há diferença entre os estudantes femininos e masculinos nos videojogos que pretendem disputar no esports universitário.

Como foi possível verificar nas tabelas 20 à 27, foram verificadas diferenças significativas entre os estudantes femininos e masculinos em 20 videojogos que pretendem disputar no esports universitário. Sendo assim, a evidência estatística rejeita a 5ª hipótese formulada (H5).

Na tabela seguinte estão expostas, por ordem decrescente, as 10 modalidades mais procuradas para disputar no esports universitário por parte dos homens e das mulheres. Nos que constam nesta lista, os dois grupos possuem 6 videojogos em comum.

Tabela 28 – As 10 modalidades mais procuradas pelos estudantes masculinos e femininos

Homens (n=470)	Mulheres (n=102)
1. Counter-Strike (42%)	1. League of Legends (39%);
2. League of Legends (33%)	2. Valorant (39%);

3. EA FC (25%)	3. Counter-Strike (30%);
4. Valorant (23%)	4. Fortnite (25%);
5. Rocket League (15%)	5. Just Dance (22%);
6. Call Of Duty (14%)	6. Call of Duty (21%);
7. Overwatch (13%)	7. Mario Kart (21%);
8. Formula 1 (13%)	8. Fall Guys (19%);
9. Fortnite (12%)	9. Overwatch (19%);
10. Rainbow Six Siege (12%)	10. Clash Royale (13%);

Confirma-se que existe uma associação positiva entre as modalidades mais populares no cenário feminino do esports mundial em 2023 (Murko, 2023) e as mais pretendidas pelas gamers estudantes em estudo. Especificamente, o Valorant, o LOL e o CS entram no top 5 em ambos os casos.

Questão de investigação: *Estão os videojogos que os gamers estudantes pretendem disputar abrangidos pela oferta disponível no desporto eletrónico universitário nacional?*

Fruto de pesquisas na web, a Tabela 29 apresenta todas as principais competições universitárias de desporto eletrónico ocorridas em Portugal nos últimos anos. Nestas, foram disputadas apenas 5 modalidades: EA FC ou FIFA, CS, LOL, Valorant e RL, que representam apenas 3 géneros: videojogos de Desporto, FPS e MOBA.

Tabela 29– Principais competições universitárias de esports em Portugal

Competição	Modalidades	Géneros das Modalidades
Campeonato Universitário de Futebol Virtual 2023/2024	EA FC	Desporto
eFADU Nacionais 2023/2024	CS, LOL, Valorant e RL	Desporto, FPS e MOBA
Esports Académicos do Porto 2023	FIFA, CS, LOL e Valorant	Desporto, FPS e MOBA
Esports University Battles 2022	FIFA, CS e LOL	Desporto, FPS e MOBA

Ao comparar com a Tabela 19, é perceptível que estas 5 modalidades presentes na oferta do esports universitário português são, de facto, dos videojogos mais desejados para disputar por parte dos estudantes, integrando o top 7 de todos estes:

- CS – 1º lugar (40%);
- LOL – 2º lugar (34%);
- Valorant – 3º lugar (26%);
- EA FC – 4º lugar (21%);
- RL – 7º lugar (14%).

Porém, na lista com todos os videojogos que os estudantes pretendem disputar no esports universitário (Anexo J), verifica-se a presença de várias modalidades (85) que não constam na oferta do esports universitário português.

Concretamente, no que toca aos géneros de videojogos que não estão abrangidos pelas competições universitárias, os inquiridos indicaram querer disputar: 9 modalidades BR, 13 modalidades de Corrida, 10 modalidades RTS, 18 modalidades de Luta e 8 modalidades CCG. No top 20 dos pretendidos, metade (10) são videojogos de quase todos estes géneros (menos CCG):

- Fortnite (BR) – 6º lugar (15%);
- F1 (Corrida) – 9º lugar (12%);
- Clash Royale (RTS) – 10º lugar (12%);
- COD: Warzone (BR) – 12º lugar (10%);
- Apex Legends (BR) – 13º lugar (10%);
- Gran Turismo (Corrida) – 14º lugar (9%);
- Mario Kart (Corrida) – 15º lugar (9%);
- Mortal Kombat (Luta) – 18º lugar (8%);
- Tekken (Luta) – 19º lugar (8%);
- Fall Guys (BR) – 20º lugar (8%);

Quanto aos géneros das modalidades já presentes no esports universitário, constata-se que são também os 3 mais desejados para disputar no esports universitário (FPS=70%, Desporto=42% e MOBA=42%). Com isto, torna-se também importante ter em consideração as restantes 9 modalidades FPS, 9 modalidades de Desporto e 8 modalidades MOBA, indicadas pelos estudantes, que não fazem parte

da oferta do esports universitário. Destas, duas fazem parte do top 10 e outras três fazem parte do top 20 global:

- Call of Duty (FPS) – 5º lugar (15%);
- Overwatch (FPS) – 8º lugar (13%);
- Rainbow Six Siege (FPS) – 11º lugar (11%);
- Chess.com (Desporto) – 16º lugar (9%);
- Brawl Stars (MOBA) – 17º lugar (8%);

Importa mencionar também o Just Dance, que, apesar de ocupar o 25º lugar na lista de todos os videojogos pretendidos, representa a 5ª modalidade de maior interesse por parte das gamers estudantes (Tabela 28).

Nas principais competições universitárias de esports em Portugal (Tabela 29) não foi verificado a disputa de modalidades *mobile*. De entre todos os videojogos que os estudantes pretendem disputar no esports universitário, foram identificados 9 videojogos (10%) que se praticam exclusivamente em dispositivos móveis (Tabela 30). Além de serem da categoria *mobile*, a maioria destes (5) pertencem a 3 dos 5 géneros que não são disputados no esports universitário em Portugal (RTS, Luta e BR). É de notar que 7 dos videojogos *mobile* desta lista estão na primeira metade da tabela global, inclusive, um está no top 20 (Brawl Stars) e outro ocupa a 10º posição (Clash Royale) dos mais pretendidos a disputar.

Tabela 30 - Videojogos *mobile* que os estudantes pretendem disputar no esports universitário

Posição Global	Videojogos <i>Mobile</i>	Género	Contagem	%
10º	Clash Royale	RTS	68	11,7
17º	Brawl Stars	MOBA	49	8,4
32º	LOL: Wild Rift	MOBA	28	4,8
33º	Pokémon GO	Luta	27	4,7
34º	Call of Duty Mobile	FPS	27	4,7
36º	Clash of Clans	RTS	24	4,1
42º	Free Fire	BR	21	3,6
50º	MLBB	MOBA	17	2,9
53º	PUBG Mobile	BR	14	2,4

Ainda, das modalidades que os gamers estudantes portugueses pretendem disputar e não constam na oferta atual do esports universitário português,

verificaram-se várias que são disputadas em contextos académicos de outros países. Especificamente: Clash Royale, Free Fire, Teamfight Tactics, Overwatch, R6S e Apex Legends (CBDU, 2023; Sarkany, 2024)

Em suma, e respondendo à questão de investigação, apesar de ir ao encontro de algumas das modalidades mais procuradas, conclui-se que a oferta disponível no desporto eletrónico universitário nacional não abrange, na totalidade, os videojogos que os estudantes gamers pretendem competir.

V. CONCLUSÕES

1. Principais Conclusões

Finalizado a análise e discussão dos resultados, foi possível caracterizar os gamers estudantes do ensino superior de Portugal no que toca à sua prática casual do gaming. Os visados jogam videojogos desde a sua infância, e, atualmente, costumam jogar alguns ou todos os dias da semana, até 10 horas semanais. O computador e o telemóvel são os aparelhos mais utilizados para jogar, os videojogos de tiro em primeira pessoa (FPS) e os de Battle Royale são os mais jogados e os videojogos de Luta e de cartas colecionáveis (CCG) os menos jogados. Existe uma superioridade masculina na envolvimento com o gaming, visto que os homens jogam mais vezes e durante mais horas por semana que as mulheres. Os homens preferem jogar títulos de Desporto, CCG, FPS, MOBA e RTS, e as mulheres privilegiam os títulos BR.

No que toca à sua relação com o gaming competitivo, mais de metade dos gamers estudantes costuma acompanhar ou assistir conteúdo de esports, havendo maior interesse significativo por parte dos homens. Fazem-no principalmente nas plataformas digitais Twitch e Youtube, e não é comum frequentarem eventos de esports, o que possivelmente indica uma fraca expressão ou atratividade dos eventos de desporto eletrónico em Portugal. Também foi verificado que os que costumam seguir o desporto eletrónico têm conhecimento do esports presente no contexto do ensino superior de Portugal, embora exista uma porção considerável daqueles que não têm esse conhecimento (44%). A disputa do desporto eletrónico na vida dos gamers estudantes não é comum, ainda que um terço dos homens já o tenha disputado. Dos que já competiram, é normalmente feito à distância (*online*).

Apesar de poucos (7%) indicarem já ter disputado o desporto eletrónico universitário em Portugal, a maioria dos gamer estudantes do ensino superior deseja vir a disputá-lo, com, novamente, maior interesse significativo por parte dos masculinos. Os que já competiram o esports anteriormente, assim como os que jogam videojogos mais frequentemente e durante mais tempo na semana, tendem a demonstrar maior interesse em competir no esports universitário. Estes factos sugerem a possibilidade para potenciar um crescimento desportivo no panorama do esports universitário português e que o seu envolvimento ou adesão será tanto maior quanto mais rica for a experiência dos estudantes no gaming e/ou no esports.

Ao comparar a oferta do esports universitário de Portugal com a procura atual dos gamers estudantes, conclui-se que apesar de abranger as modalidades mais desejadas para competir, existe potencial para se alargar e/ou diversificar esta oferta, uma vez que foram aferidas 85 modalidades e outros 5 géneros de videojogos que não constam nos programas atuais do desporto eletrónico universitário de Portugal. Inclusive, a categoria *mobile*, tipologia também inexistente nesse panorama, está representada em 9 modalidades procuradas pelos estudantes. Respetivamente, os videojogos FPS, de Desporto e MOBA são os mais pretendidos para disputar no esports universitário, e os CCG e de Luta os menos pretendidos. Foi detetada preferência significativa no género BR por parte das mulheres, e, de todos os 90 videojogos que os gamers estudantes indicaram querer disputar, foram encontradas diferenças significativas entre os gamers estudantes masculinos e femininos em 20 videojogos. Decrescentemente, o Counter-Strike, o League of Legends, o Valorant, o EA FC, o Call of Duty, o Fortnite, o Rocket League, o Overwatch, o Formula 1 e o Clash Royale são as dez modalidades mais desejadas para competir.

2. Recomendações e Contributos

Com vista uma aproximação à procura e, conseqüentemente, mais sucesso no desenvolvimento e crescimento desportivo do panorama do esports universitário, os resultados e conclusões apresentadas neste trabalho auxiliam uma consideração e prescrição mais ajustada dos programas, atividades e competições do desporto eletrónico universitário português. Concretamente, os órgãos das federações académicas de Portugal, articulando com as diversas associações de estudantes, possuem os interesses para inspirar-se nos contributos deste trabalho e desenvolver esta atividade desportiva nas (e entre) instituições do ensino superior.

As modalidades CS, LOL, Valorant, EA FC e RL deverão continuar na oferta do esports universitário português dada a elevada preferência. Tendo em conta os resultados obtidos no estudo, deverá equacionar-se a integração das seguintes modalidades na oferta de competições:

- a) Battle Royale – Fortnite; Clash Royale (*Mobile*); COD: Warzone; Apex Legends; Fall Guys;
- b) CCG - Yu-Gi-Oh!;
- c) Corrida - F1; Gran Turismo; Mario Kart;
- d) Desporto - Chess.com; Just Dance;
- e) Estratégia - Clash Royale (*Mobile*); Teamfight Tactics;
- f) Luta - Mortal Kombat; Tekken; Brawlhalla; Street Fighter;
- g) MOBA - Brawl Stars (*Mobile*);
- h) FPS – COD; Overwatch; R6S;

Os gamers estudantes masculinos revelam ser os que mais se envolvem tanto no gaming como no esports. De forma a suscitar maior interesse e participação feminina, chama-se a atenção para a possibilidade de se equacionar a disputa de competições universitárias exclusivas ao género feminino nas modalidades de LOL, Valorant ou CS, visto que são as mais desejadas pelas mesmas. O mesmo pode ser considerado para títulos Battle Royale, dada a significativa preferência feminina neste género. Esta estratégia poderá ajudar a promover um equilíbrio de género no panorama.

Com vista um alcance mais significativo dos gamers estudantes que são adeptos do desporto eletrónico e assim atrair potenciais participantes, é recomendado a transmissão das competições do esports universitário, e/ou outro conteúdo relacionado, tanto na Twitch como no Youtube. O Instagram também deverá ser uma rede social a ser considerada para tal.

3. Limitações do Estudo

Considera-se como principal limitação à elaboração deste estudo a escassa informação e literatura no âmbito do desporto eletrónico em Portugal. Consequente do retardamento governamental e desportivo desta atividade, a própria gestão do desporto eletrónico no país necessita de mais investigação que permita elucidar a sua realidade e prática atual. Por ser uma investigação pioneira em termos da caracterização dos gamers estudantes e verificação do panorama do desporto

eletrónico universitário em Portugal, a ausência de informação e dados estatísticos limita a discussão dos resultados nesse sentido.

Na população inquirida para este estudo, não foram considerados os estudantes de doutoramento, de pós-graduações e de cursos técnicos superiores, e os estudantes de instituições de ensino superior universitário privado, politécnico privado, militar e policial. Esta exclusão foi definida junto dos orientadores, por se considerar um alcance provavelmente difícil e pouco representativo dos indivíduos com estas características.

A dimensão da amostra dependeu da eficácia na divulgação do instrumento metodológico, que por sua vez dependeu em grande parte da disponibilidade e vontade dos agentes das universidades e dos estudantes das associações académicas em colaborarem na disseminação do inquérito para os estudantes que representam. Por se tratar de uma amostra autosseleccionada, existe a possibilidade de haver um enviesamento amostral e problemas com a cobertura da população de interesse. Como não é conhecida a dimensão nem as características da população-alvo, também não é possível garantir que a amostra do trabalho seja completamente representativa.

4. Sugestões Futuras

Este estudo abre um campo de investigação no que toca à caracterização dos gamers estudantes do ensino superior assim como da cultura desportiva do esports universitário em Portugal. De forma a persistir no desenvolvimento do panorama, seria interessante produzirem-se estudos que permitam:

- a) caracterizar e comparar a procura e oferta do desporto eletrónico em comunidades académicas específicas do país (por instituições ou por regiões geográficas).
- b) conhecer as experiências dos estudantes-atletas perante a sua participação no esports universitário de Portugal, caracterizando as suas expectativas, preferências, insatisfações, motivações e/ou comportamentos nesse enquadramento desportivo.

Também se sugere a possibilidade de investigações futuras que procurem conhecer como o esports é trabalhado noutros países e que ilustrem o

desenvolvimento e aceitação desta atividade nos seus ambientes universitários, contribuindo para uma mais profunda discussão e comparação com a realidade portuguesa.

VI. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abanazir, C. (2022). Of Values and Commercialisation: An Exploration of Esports' Place within the Olympic Movement. *Sport, Ethics and Philosophy*, 16(4), 397-412. <https://doi.org/10.1080/17511321.2021.1945669>
- Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2017). The Link Between Playing Video Games and Positive Youth Outcomes. *Child Development Perspectives*, 11(3), 202–206. <https://doi.org/10.1111/cdep.12232>
- Adamus, T. (2012). Playing Computer Games as Electronic Sport: In Search of a Theoretical Framework for a New Research Field. In Fromme, J., Unger, A. (Eds), *Computer Games and New Media Cultures* (pp. 477-490). Springer, Dordrecht. https://doi.org/10.1007/978-94-007-2777-9_30
- Antunes, J. (2021, setembro 8). *Jogos Asiáticos 2022 contam com 8 esports entre desportos medalhados*. RTP Arena. <https://arena.rtp.pt/jogos-asiaticos-2022/>
- Antunes, J. (2023). *A Gestão de um clube de Esports de primeira divisão inserido num contexto universitário*. [Relatório de Estágio, Universidade do Porto]. Repositório Aberto da Universidade do Porto. <https://hdl.handle.net/10216/155658>
- Asociación Española de Videojuegos. (2018). *Libro blanco de los esports en España*. https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/05/ES_libroblanco_online.pdf
- Baker, C. (2016, agosto 16) *How Konami's 'Track & Field' Launched World's Biggest Game Tournament*. Rolling Stone. <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/how-konamis-track-field-launched-worlds-biggest-game-tournament-103592/>

- Baltezarević, R., & Baltezarević, B. (2018). The Impact of Video Games on the Formation of eSports. *Facta Universitatis Series: Physical Education & Sport*, 16(1), 137-147. <https://doi.org/10.22190/FUPES170614012B>
- Bartoll, O. C., & Domingo, C. H. (2014). El modelo español de deporte en la universidad: fundamentación, descripción y orientaciones para su gestión ética (The Spanish model of sport at university: principles, description and guidelines for its ethical management). *Retos*, 26, 128-133. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i26.34414>
- Basak, C., Boot, W. R., Voss, M. W., & Kramer, A. F. (2008). Can training in a real-time strategy video game attenuate cognitive decline in older adults?. *Psychology and Aging*, 23(4), 765-777. <https://doi.org/10.1037/a0013494>
- Bavelier, D., Green, C. S., Han, D. H., Renshaw, P. F., Merzenich, M. M., & Gentile, D. A. (2011). Brains on video games. *Nature Reviews Neuroscience*, 12, 763-768. <https://doi.org/10.1038/nrn3135>
- Bediou, B., Adams, D. M., Mayer, R. E., Tipton, E., Green, C. S., & Bavelier, D. (2018). MetaAnalysis of action video game impact on perceptual, attentional, and cognitive skills. *Psychological Bulletin*, 144(1), 77-110. <https://doi.org/10.1037/bul0000130>
- Billings, A., & Hou, J. (2019). The Origins of Esport: A Half Century History of an "Overnight" Success. In R. Rogers (Eds), *Understanding Esports: An Introduction to the Global Phenomenon*. (31-44). Lexington Books.
- Biswas, A., Oh, P. I., Faulkner, G. E., Bajaj, R. R., Silver, M. A., Mitchell, M. S., & Alter, D. A. (2015). Sedentary time and its association with risk for disease incidence, mortality, and hospitalization in adults: A Systematic Review and Meta-analysis. *Annals of Internal Medicine*, 162(2), 123-132. <https://doi.org/10.7326/M14-1651>
- Bogage, J. (2019, marzo 28). *Esports continue TV push with ESPN and Turner, sparking enthusiasm, ire*. The Washington Post. <https://www.washingtonpost.com/sports/2019/03/28/esports-continue-tv-push-with-espn-turner-sparking-enthusiasm-ire/>

- Bousquet, J., & Ertz, M. (2021). eSports: Historical Review, Current State, and Future Challenges. In S. Andrews, & C. M. Crawford (Eds), *Handbook of Research on Pathways and Opportunities Into the Business of Esports* (pp. 1-24). IGI Global.
- Bowman, N. D., Rieger, D., & Lin, J-H T. (2022). Social video gaming and well-being. *Current Opinion in Psychology*, 45.
<https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101316>
- Broich, F. (2023, fevereiro 9). *Coach Fabian Broich on practising outside the pixels in Esports*. Olympics. Olympics. <https://olympics.com/en/news/fabian-broich-practising-outside-the-pixels-in-esports>
- Brustein, J. (2014, agosto 25). *Why Amazon Is Paying \$1 Billion to Help People Watch Video Games*. Bloomberg. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2014-08-25/why-amazon-is-paying-1-billion-to-help-people-watch-video-games>
- Burroughs, B., & Rama, P. (2015). The eSports Trojan Horse: Twitch and Streaming Futures. *Journal of Virtual Worlds Research*, 8(2), 1-5.
<https://doi.org/10.4101/jvwr.v8i2.7176>
- Cardoso, E. M. (2021). *Quo vadis Esports? Onde vão estar os Esports em Portugal em 2025?*. [Dissertação de Mestrado, Universidade da Maia]. Repositório Científico da UMAIA. <http://hdl.handle.net/10400.24/1864>
- Chakraborty, A. (2018, abril 19). *Esports with violent content contrary to Olympic values – Bach*. Reuters. <https://www.reuters.com/article/olympics-ioc-bach/olympics-Esports-with-violent-content-contrary-to-olympic-values-bach-idUSL3N10K089>
- Chikish, Y., Carreras-Simó, M., & García, J. (2019). eSports: A new era for the sports industry and a new impulse for the research in Sports (and) economics?. In J. García (Eds.), *Sports (and) Economics* 477-508. FUNCAS
- Chiu, W., Fan, T. C. M., Nam, S., & Sun, P. (2021). Knowledge mapping and sustainable development of esports research: A bibliometric and visualized analysis. *Sustainability*, 13(18), 10354. <https://doi.org/10.3390/su131810354>

- Clement, J. (2022, outubro 25). *Number of video gamers worldwide 2021, by region*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/>
- Clement, J. (2024, maio 16). *Video game industry - Statistics & Facts*. Statista. <https://www.statista.com/topics/868/video-games/#topicOverview>
- Comité Olímpico Internacional [COI]. (2021, abril 22). *IOC makes landmark move into virtual sports by announcing first-ever Olympic Virtual Series*. <https://olympics.com/ioc/news/international-olympic-committee-makes-landmark-move-into-virtual-sports-by-announcing-first-ever-olympic-virtual-series>
- Comité Olímpico Internacional. (2023, março 1). *IOC announces Olympic Esports Series 2023 with winners to be crowned at live finals in Singapore from 22 to 25 June*. <https://olympics.com/ioc/news/ioc-announces-olympic-esports-series-2023>
- Comité Olímpico Internacional. (2024, julho 12). *IOC announces Olympic Esports Games to be hosted in the Kingdom of Saudi Arabia*. <https://olympics.com/ioc/news/ioc-announces-olympic-esports-games-to-be-hosted-in-the-kingdom-of-saudi-arabia>
- Confederação Brasileira do Desporto Universitário. (2023, junho 1). *Primeira etapa dos JUBs Joinville de eSports começa nesta quinta-feira (01)*. <https://www.cbdu.org.br/primeira-etapa-dos-jubs-joinville-de-esports-comeca-nesta-quinta-feira-01/>
- Corte, J., Telles, S. C. C., Corte, A. P. M., Souza, P. A., Castro, J. B. P., Lima, V. P., Nunes, R. A. M., & Costa, M. A. F. (2021). Exergames como alternativa pedagógica motivadora nas aulas de Educação Física: Uma revisão integrativa. *Revista Portuguesa de Educação*, 34(2), 125-143. <https://doi.org/10.21814/rpe.18074>
- Costa, L. A., Sobral, V. M. R., & Ferreira, A. C. D. (2024). Esports e Educação Física: ressignificando a atual discussão em torno da natureza desportiva dos jogos virtuais. In T. Ribeiro & A. Santos (Eds.), *Esports, Comunidades e Eventos Digitais* (109-129). Sílabas e Desafios. <https://doi.org/10.34623/rbkx-nd40>

- Darvin, L., Vooris, R., & Mahoney, T. (2020). The playing experiences of esports participants: Na analysis of hostility and treatment discrimination in esports environments. *Journal of Athlete Development and Experience*, 2(1), 36-50. <https://doi.org/10.25035/jade.02.01.03>
- Delello, J. A., McWhorter, R. R., Roberts, P. B., De Giuseppe, T., & Corona, F. (2023). The Risks and Rewards of Collegiate Esports: A Multi-Case Study of Gamers in the United States and Italy. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, 15(1), 1-22. <http://dx.doi.org/10.4018/IJGCMS.317115>
- Dias, M. (2022, junho 6). *Campeonatos Sim Racing da FPAK estão de volta. O calendário de todas as corridas*. Razão Automóvel. <https://www.razaoautomovel.com/noticias/esports-2022-fpak-sim-racing/>
- DiFrancisco-Donoghue, J., Balentine J., Schmidt G., & Zwibel H.(2019). Managing the health of the Esports athlete: an integrated health management model. *BMJ Open Sport & Exercise Medicine*, 5(1), 1-6. <https://doi.org/10.1136/bmjsem-2018-000467>
- Dominteanu, T., Smîdu, N., Voinea, A., Dinciu, C. C., Porfireanu, M. C., & Iacobini, A. (2023). What are Esports? Introduction to the Global Phenomenon of Esports. *Proceedings of the International Conference on Business Excellence*, 17(1), 1421-1430. <https://doi.org/10.2478/picbe-2023-0128>
- Edgar, A. (2019). Esport. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 1-2. <https://doi.org/10.1080/17511321.2019.1558558>
- Edge, N. (2013) Evolution of the gaming experience: Live video streaming and the emergence of a new web community. *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 4(2), 1-12. <http://www.inquiriesjournal.com/a?id=821>
- Edge, N. A. (2014). A history on the Advancement of Games Consoles. In J. Sharpe & R. Self (Eds.), *Computers for Everyone* (57-59). Citeseer. <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=53095e66d18a6eba6c89e50f3378fb9155fa266c#page=58>

- Edwards, C. E. (2021). *Esports: A brief history*. LinkedIn.
<https://www.linkedin.com/pulse/esports-brief-history-charles-ed-bennett/>
- eFadu. (2021, abril 16). *FADU lança projeto eFADU Portugal*.
<https://esports.fadu.pt/2021/04/16/ja-esta-disponivel-o-calendario-dos-efadu-nacionais-2020-2021/>
- eFadu. (2023a, dezembro 6). *Arranca a nova época das competições eFADU Nacional*.
<https://esports.fadu.pt/2023/12/06/arranca-a-nova-epoca-das-competicoes-efadu-nacional/>
- eFadu. (2023b, junho 7). *Maior evento gaming do desporto universitário arranca amanhã*. <https://esports.fadu.pt/2023/06/07/maior-evento-gaming-do-desporto-universitario-arranca-amanha/>
- eFadu. (2024, maio 28). *Terminada mais uma edição das Fases Finais dos eFADU Nacionais*. <https://esports.fadu.pt/2024/05/28/terminada-mais-uma-edicao-das-fases-finais-dos-efadu-nacionais/>
- Eichenbaum, A., Bavelier, D., & Green, C. S. (2014). Video games: play that can do serious good. *American Journal of Play*, 7(1), 50-72.
<https://eric.ed.gov/?id=EJ1043955>
- Eickhoff, E., Yung, K., Davis, D. L., Bishop, F., Klam, W. P., & Doan, A. P. (2015). Excessive video game use, sleep deprivation, and poor work performance among US Marines treated in a military mental health clinic: a case series. *Military Medicine*, 180(7), 839-843.
<https://doi.org/10.7205/MILMED-D-14-00597>
- Esportzy. (2022). *Fases Finais da University Battles definidas*.
<https://www.esportzy.com/blog/eventos/adesl-university-battles-2022>
- EspoWorld. (2020, setembro 4). *Format Wars: Online vs. LAN*. Medium.
<https://espoworld.medium.com/format-wars-online-vs-lan-51ef80b53508>

- European Olympic Committees. (2023, junho 30). *First-ever European Games Esports Championships Begin in Katowice*. <https://www.eurolympic.org/first-ever-european-games-esports-championships-begin-in-katowice/>
- Fallis, J. (2014). Computer Games Entertainment: The Effects on Games, Gamers and the Economy. In J. Sharpe & R. Self (Eds.), *Computers for Everyone* (60-63). Citeseerx.
- Federação Académica do Porto [FAP]. (2023, março 19). *Inscrições Esports Académicos do Porto 2023*. <https://www.fap.pt/noticias/inscricoes-esports-academicos-do-porto-2023>
- Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos [FPDE]. (2019). *Estratégia Nacional de Dinamização do Desporto Eletrónico em Portugal*. https://fpde.pt/wp-content/uploads/2019/07/FPDE-ESTRATEGIA_NACIONAL_DESPORTO_ELETRONICO.pdf
- Federação Portuguesa de Futebol. (2024a, abril 9). *FPF e FADU em parceria nos esports*. <https://www.fpf.pt/pt/News/Todas-as-not%C3%ADcias/Not%C3%ADcia/news/44512>
- Federação Portuguesa de Futebol. (2024b, março 14). *Qualificação para o eEuro decorre este fim-de-semana*. FPF. <https://www.fpf.pt/pt/News/Todas-as-not%C3%ADcias/Not%C3%ADcia/news/44091>
- Fernandes, E. (2019). Género, desporto e direção: uma breve descrição do caso Português. In T. Cimbrini, M. L E. Salvador, E. Fernandes, G. G. Göksu, C. Smith (Eds.) *Corporate governance in sport organizations: a gender perspective*, (46-63). GE sport+. <https://core.ac.uk/download/pdf/289999388.pdf#page=46>
- Figueira, T., Menezes, V., & Teixeira, M. (2022). Políticas Públicas de Desporto nos municípios da Área Metropolitana de Lisboa. In L. Souza (Ed.), *Educação Física e Qualidade de Vida: reflexões e perspetivas* (pp. 118-154). Atena. <https://doi.org/10.22533/at.ed.07322280311>

- Fontes, A. C. D., & Vianna, R.P. T. (2009). Prevalência e fatores associados ao baixo nível de atividade física entre estudantes universitários de uma universidade pública da região Nordeste - Brasil. *Revista Brasileira de Epidemiologia*, 12(1), 20-29. <https://doi.org/10.1590/S1415-790X2009000100003>
- Fromme, J. (2003). Computer games as a part of children's culture. *Game studies*, 3(1), 1-23. <https://www.gamestudies.org/0301/fromme/>
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7-13. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008>
- Gaeddert, B. (2024, agosto 5). *Esports Clubs and Olympic Shooting Clubs: Dispelling Myths and Recognizing Shared Values*. Medium. <https://medium.com/@bubba.gaeddert/esports-clubs-and-olympic-shooting-clubs-dispelling-myths-and-recognizing-shared-values-e7ca7fac4eba>
- Garcia, J., & Murillo, C. (2018). eSports: profile of participants, complementarity with sports and its perception as sport. Evidence from sports video games. <http://hdl.handle.net/10230/44760>
- Garcia, R. P. (2024). Esports ou simplesmente Desporto? In T. Ribeiro & A. Santos (Eds.), *Esports, Comunidades e Eventos Digitais* (109-129). Sílabas e Desafios. <https://doi.org/10.34623/rbkx-nd40>
- Gera, E. (2014, julho 16). *What is the Dota 2 Compendium*. Polygon. <https://www.polygon.com/2014/7/16/5898483/what-is-the-dota-2compendium>
- Gilroy, J. (2019, julho 7). *How A Game Becomes An Esport*. Redbull. <https://www.redbull.com/au-en/how-a-game-becomes-an-esport>
- Global Esports Federation [GEF]. (2024). *Global Impact Report 2023*. <https://www.globalesports.org/globalimpactreport>

- Goh, Z. (2023, setembro 20). *Esports make historic medal debut at 19th Asian Games in Hangzhou*. Olympics <https://olympics.com/en/news/esports-historic-medal-debut-19th-asian-games-hangzhou-schedule-live>
- Gómez-López, M., Gallegos, A. G., & Extremera, A. B. (2010). Perceived barriers by university students in the practice of physical activities. *Journal of sports science & medicine*, 9(3), 374.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3761719/>
- González-Bueso, V., Santamaría, J. J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E., & Ribas, J. (2018). Association between internet gaming disorder or pathological video-game use and comorbid psychopathology: a comprehensive review. *International journal of environmental research and public health*, 15(4), 668.
<https://doi.org/10.3390/ijerph15040668>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American psychologist*, 69(1), 66-78.
<https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Gray, P. (2015, fevereiro 20). *Cognitive Benefits of Playing Video Games*. Psychology Today. <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/freedom-learn/201502/cognitive-benefits-playing-video-games>
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2012). Learning, attentional control, and action video games. *Current biology*, 22(6), 197-206. [https://www.cell.com/current-biology/fulltext/S0960-9822\(12\)00130-3](https://www.cell.com/current-biology/fulltext/S0960-9822(12)00130-3)
- Guinness World Records (n.d.). *Most actions per minute in a videogame*. <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/88069-most-actions-per-minute-in-a-videogame>
- Hallmann, K., & Giel, T. (2018). eSports—Competitive sports or recreational activity?. *Sport Management Review*, 21(1), 14-20.
<https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>

- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is esports and why do people watch it? *Internet research*, 27(2), 211-232.
<https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hayday, E. & Collison, H. (2022). Understanding the potential for Esports to support social inclusion agendas. In A. Tjønnndal (Eds.), *Social Issues in Esports*. Routledge.
<https://api.taylorfrancis.com/content/books/mono/download?identifierName=doi&identifierValue=10.4324/9781003258650&type=googlepdf>
- Hedlund, D. P. (2021). A typology of esports players. *Journal of Global Sport Management*, 8(2), 460-477.
<https://doi.org/10.1080/24704067.2021.1871858>
- Hilvoorde, I., & Pot, N. (2016). Embodiment and fundamental motor skills in Esports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 14-27.
<https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1159246>
- Holt, J. (2016). Virtual domains for sports and games. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 5-13. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1163729>
- Hosmer Jr, D. W., Lemeshow, S., & Sturdivant, R. X. (2013). *Applied logistic regression*. John Wiley & Sons. <https://doi.org/10.1002/9781118548387>
- Huston, C., Cruz, A. G. B., & Zoppos, E. (2021). Dimensionalizing esports consumption: Alternative journeys to professional play. *Journal of Consumer Culture*, 22(2), 1–20. <https://doi.org/10.1177/1469540520982364>
- Hutchins, B. (2006). Computer gaming, media and e-Sport. In V. Colic-Peisker, F. Tilbury, & B. McNamara (Eds.), *TASA 2006 Conference Proceedings* (pp. 1 - 9). The Australian Sociological Association (TASA).
- IAB Spain. (2021). *Libro Blanco: Esports*. (1^a ed.) <https://iabspain.es/estudio/libro-blanco-esports/>
- International Esports Federation [IESF]. (n.d.) *146 Member Federations: We are family!*. <https://IESF.org/members/>

- International University Sports Federation [FISU]. (2017, abril 24). *FISU & IeSF Agree on Partnership to Promote eSports*.
<https://www.fisu.net/2017/04/24/fisu-IESF-agree-on-partnership-to-promote-esports/>
- Jansz, J., & Martens, L. (2005). Gaming at a LAN event: the social context of playing video games. *New media & society*, 7(3), 333-355.
<https://doi.org/10.1177/1461444805052280>
- Jenny, S. E., Keiper, M. C., Taylor, B. J., Williams, D. P., Gawrysiak, J., Manning, R. D., & Tutka, P. M. (2018). eSports venues: A new sport business opportunity. *Journal of Applied Sport Management*, 10(1), 8.
<https://doi.org/10.18666/JASM-2018-V10-I1-8469>
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2016). Virtual (ly) athletes: where eSports fit within the definition of "Sport". *Quest*, 69(1), 1-18.
<https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2), 287-299.
<https://doi.org/10.1080/17430430903522996>
- Jordan-Vallverdú, V., Plaza-Navas, M.-A, Raya, J. M., & Torres-Pruñonosa, J. (2024). The intellectual structure of esports research. *Entertainment Computing*, 49.
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100628>
- Kane, D., & Spradley, B. D. (2017). Recognizing Esports as a sport. *The Sport Journal*, 19(05), 1-9. <https://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport/>
- Karhulahti, V. M. (2017). Reconsidering esport: Economics and executive ownership. *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, 74(1), 43-53.
<https://doi.org/10.1515/pcssr-2017-0010>

- Kari, T., & Karhulahti, V. M. (2016). Do e-athletes move?: a study on training and physical exercise in elite e-sports. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, 8(4), 53-66.
<https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2016100104>
- Kauwelo, N. S., & Winter, J. S. (2019). Taking college esports seriously. *Loading*, 12(20), 35-50. <https://doi.org/10.7202/1065896ar>
- Ke, X., & Wagner, C. (2020). Global pandemic compels sport to move to esports: Understanding from brand extension perspective. *Managing Sport and Leisure*, 27(1-2) 1-6. <https://doi.org/10.1080/23750472.2020.1792801>
- Keiper, M. C., Manning, R. D., Jenny, S., Olrich, T., & Croft, C. (2017). No reason to LoL at LoL: The addition of esports to intercollegiate athletic departments. *Journal for the Study of Sports and Athletes in Education*, 11(2), 143-160.
<http://dx.doi.org/10.1080/19357397.2017.1316001>
- Kesselman, M. (2014, novembro 4) *The Rapid Growth of E-Sports and the Lagging Law*. Journal of High Technology Law.
<https://sites.suffolk.edu/jhtl/2014/11/04/the-rapid-growth-of-e-sports-and-the-lagging-law/>
- Kobek, P. (2019, agosto 29). Teaching Esports In High School Actually Raises GPA, Says Microsoft-Funded Program. The Gamer.
<https://www.thegamer.com/teaching-esports-in-high-school-raises-gpa-microsoft-funded-program/>
- Kotrlík, J. W., Williams, H. A., & Jabor, M. K. (2011). Reporting and interpreting effect size in quantitative agricultural education research. *Journal of Agricultural Education*, 52(1), 132-142. <https://doi.org/10.5032/jae.2011.01132>
- Kushwah, H. (2019, novembro 2). *History of esports: From PC to mobile tournaments*. Medium. <https://medium.com/gameplex/history-of-esports-from-pc-to-mobile-tournaments-af9116fd24c6>
- Li, R. (2016). *Good luck have fun: The rise of Esports*. Skyhorse Publishing.

- Llorens, M., R. (2017). eSport gaming: The rise of a new sports practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11(4), 464–476.
<https://doi.org/10.1080/17511321.2017.1318947>
- López-Cabarcos, M. A., Ribeiro-Soriano, D., & Piñeiro-Chousa, J. (2020). All that glitters is not gold. The rise of gaming in the COVID-19 pandemic. *Journal of Innovation & Knowledge*, 5(4), 289–296.
<https://doi.org/10.1016/j.jik.2020.10.004>
- Lu, Z. (2022). Forging a link between competitive gaming, sport and the Olympics: history and new developments. *The International Journal of the History of Sport*, 39(3), 251-269. <https://doi.org/10.1080/09523367.2022.2061466>
- Lusa. (2020, dezembro 5). *RTP Arena ultrapassa 12 milhões de visualizações em "ano positivo" de 2020*. RTP Notícias. https://www.rtp.pt/noticias/cultura/rtp-arena-ultrapassa-12-milhoes-de-visualizacoes-em-ano-positivo-de-2020_n1280704
- Lynch, J. (2017, setembro 14). *As NFL ratings drop, a new internet study says young men like watching esports more than traditional sports*. Business Insider. <https://www.businessinsider.com/nfl-ratings-drop-study-young-men-watch-esports-more-than-traditional-sports-2017-9>
- Ma, S. C., Byon, K. K., Jang, W., Ma, S. M., & Huang, T. N. (2021). Esports spectating motives and streaming consumption: Moderating effect of game genres and live-streaming types. *Sustainability*, 13(8), 4164.
<https://doi.org/10.3390/su13084164>
- Martinelli, J. (2018). The challenges of implementing a governing body for regulating esports. *U. Miami Int'l & Comp. L. Rev.*, 26, 499.
<https://repository.law.miami.edu/umiclr/vol26/iss2/8/>
- Martončík, M. (2015). e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals?. *Computers in human behavior*, 48, 208-211.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.056>

- McAllister, J. (2018, novembro 19). Why Esports Should Be on Your IT Team's Radar. Ed Tech Magazine. <https://edtechmagazine.com/higher/article/2018/11/why-esports-should-be-your-it-teams-radar>
- McGrath, K. (2019). Leveraging eSports in higher education. In R. Rogers (Eds.), *Understanding esports: An introduction to the global phenomenon* (201-218) Lexington Books.
- McKenzie, L. (2019, outubro 15). *Leveling up esports on campus*. Inside Higher Ed <https://www.insidehighered.com/news/2019/10/16/bringing-esports-campus>
- Meirim, J. M. (2024). Notas a propósito da regulação do desporto virtual. In T. Ribeiro & A. Santos (Eds.), *Esports, Comunidades e Eventos Digitais* (53-79). Sílabas e Desafios. <https://doi.org/10.34623/rbkx-nd40>
- Mendonça, C. (2020). *Caracterização do Gamer de eSports em Portugal*. [Dissertação de Mestrado, Universidade de Évora]. Repositório da Universidade de Évora. <http://hdl.handle.net/10174/28125>
- Miguel, R. (2020). *O reconhecimento dos eSports como desporto olímpico e seus efeitos desportivo-trabalhistas no cenário luso brasileiro*. [Dissertação de Mestrado, Universidade Autónoma de Lisboa]. Repositório da UAL. <http://hdl.handle.net/11144/4904>
- Murko, D. (2023, dezembro 29). *Female Esports in 2023 — new Peak Viewers record, domination of Valorant and Mobile Legends: Bang Bang*. Esports Charts. <https://escharts.com/news/female-esports-2023>
- Murko, D. (2024, Janeiro 24). *Esports Trends 2024 — Saudi Arabia Future Prospects, Mobile Gaming Expansion and more*. Esports Charts. <https://escharts.com/news/esports-trends-2024>
- Murray, J., Pricci, E. B., & Decker, S. (2021). *The mission value of collegiate esports*. The Sport Journal. <https://thesportjournal.org/article/the-mission-value-of-collegiate-esports/>

- Naraine, M. L. (2021). Actually, esports is sport: a response to Parry's (2019) misguided view. *Sports Innovation Journal*, 2, 33-44.
<https://doi.org/10.18060/24812>
- Neus, F., Nimmermann, F., Wagner, K., & Schramm-Klein, H. (2019). *Differences and similarities in motivation for offline and online eSports event consumption*. [Sessão de conferência] 52nd Hawaii International Conference on System Sciences. <http://hdl.handle.net/10125/59684>
- Newman, M. Z., & Vanderhoef, J. (2023). Masculinity. In M. J. P. Wolf, B. Perron (Eds.) *The Routledge companion to video game studies*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781003214977-68>
- Newzoo. (2020, fevereiro 25). *Global Esports Market Report 2020*.
<https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version>
- Newzoo. (2022, abril 19). *Global Esports & Live Streaming Market Report 2022*.
<https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>
- Newzoo. (2024a, fevereiro 8). *Global Games Market Report 2023*.
<https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>
- Newzoo. (2024b, julho 2). *How consumers engage with games today*.
<https://newzoo.com/resources/trend-reports/global-gamer-study-free-report-2024>
- Nordland, J. (2024, Janeiro 18). *What makes a video game an esports?*. Esports Insider. <https://esportsinsider.com/2024/01/what-makes-video-game-esports>
- Palaar, S. (2021, abril 22). Olympic Virtual Series: What to Watch on Olympic Day. Olympics. <https://olympics.com/en/news/olympic-virtual-series-everything-you-need-to-know>

- Panam Sports. (2023, novembro 1). *Inaugural Pan American Esports Championships Unite Worlds*. <https://www.panamsports.org/en/news-sport/inaugural-pan-american-esports-championships-unites-worlds/>
- Parente, F. (2011). *Oferta e procura desportiva dos estudantes do ensino superior: estudo realizado com os alunos do 1º ano da Universidade do Minho*. [Dissertação de Mestrado, Universidade do Minho]. RepositóriUM. <https://hdl.handle.net/1822/20182>
- Parry, J. (2018): E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 3-18. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>
- Paulus, F. W., Ohmann, S., Von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(7), 645-659. <https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>
- Peng, Q., Dickson, G., Scelles, N., Grix, J., & Brannagan, P. M. (2020). Esports governance: Exploring stakeholder dynamics. *Sustainability*, 12(19), 8270. <https://doi.org/10.3390/su12198270>
- Perrin, A. (2018, setembro 17). *5 facts about Americans and video games*. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/short-reads/2018/09/17/5-facts-about-americans-and-video-games/>
- Petermeier, D. (2020). *The Most Popular esports Games 2020*. ISPO. <https://www.ispo.com/en/trends/most-popular-esports-games-2023>
- Picamilho, S., Saragoça, J., & Teixeira, M. (2021). Dual careers in high sporting performance in Europe: a systematic literature review. *Motricidade*, 17(3), 290–305. <https://doi.org/10.6063/motricidade.21422>
- Pickell, D. (2019, agosto 20). *What is esports and why did it become a \$1 billion Industry?*. G2. <https://learn.g2.com/esports>

- Pizzo, A., Baker, B., Na, S., Lee, M. A., Kim, D., & Funk, D. (2018). eSport vs sport: a comparison of spectator motives. *Sport Marketing Quarterly*, 27(2) 108-123. <http://hdl.handle.net/20.500.12613/7113>
- Popper, B. (2013, setembro 30). *Field of streams: How Twitch made video games a spectator sport*. The Verge. <https://www.theverge.com/2013/9/30/4719766/twitchraises-20-million-esports-market-booming>
- Porter, I. (2023, setembro 21). *Forget football. College students are scoring big with esports*. The Christian Science Monitor. <https://www.csmonitor.com/USA/Education/2023/0921/Forget-football.-College-students-are-scoring-big-with-esports>
- Portugalglobal. (2024). *The Portuguese Video Games Industry Levels Up*. AICEP. <http://www.revista.portugalglobal.pt/AICEP/portugalglobal-eng/portugalglobal-177-julh-ago24/?page=1>
- Postma, D. B. W., Van Delden, R. W. & Van Hilvoorde, I. M. (2022). Dear IOC: Considerations for the governance, valuation, and evaluation of trends and developments in Esports. *Frontiers in Sports and Active Living*, 4, 899613. <https://doi.org/10.3389/fspor.2022.899613>
- Pu, H., Kim, J., & Daprano, C. (2021). Can esports substitute traditional sports? The convergence of sports and video gaming during the pandemic and beyond. *Societies*, 11(4), 129. <https://doi.org/10.3390/soc11040129>
- Reis, R., Telles, S., & Teixeira, M. (2023). Measuring the legacies of sport mega events: a systematic review. *Journal of Physical Education and Sport*, 23(4), 996–1009. <https://doi.org/10.7752/jpes.2023.04125>
- Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports research: A literature review. *Games and Culture*, 15(1), 32-50. <https://doi.org/10.1177/1555412019840892>

- Research and Markets (2022). *Global Esports Market Size, Share & Trends Analysis Report by Revenue Source (Sponsorship, Advertising, Merchandise & Tickets, Media Rights), by Region, and Segment Forecasts, 2022-2030*. <https://www.researchandmarkets.com/reports/5626288/global-esports-market-size-share-and-trends>
- Ribeiro T. M. P. (2024) Devem os Esports ser incluídos no Programa Olímpico? Uma abordagem reflexiva das razões prolecionadas. In T. Ribeiro & A. Santos (Eds.), *Esports, Comunidades e Eventos Digitais* (131-156). Sílabas e Desafios. <https://doi.org/10.34623/rbkx-nd40>
- Ribeiro, T. & Santos. A., (2024) *Esports, Comunidades e Eventos Digitais*. Sílabas e Desafios <https://doi.org/10.34623/rbkx-nd40>
- Ribeiro, T., Almeida, V., Calapez, A., Matsuoka, H. & Yamashita, R. (2023). Esports and Olympic Games: a cross-cultural exploration of the player support behaviour towards the Olympics". *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 24(4), 700-721. <https://doi.org/10.1108/IJSMS-12-2022-0215>
- Richard, G., McKinley, Z., & Ashley, R. (2019). Collegiate Esports as Learning Ecologies: Investigating collaboration, reflection and cognition during competitions. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 4(3). <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.96>
- Rocha, F. (2021). Esports em Portugal – Comando Ligado para a Introdução de Regulamentação e órgãos de governação. *Revista de Direito e Tecnologia*, 3(1), 39-70. <https://blook.pt/publications/publication/25fba3cd9b8a/>
- Rodrigues, D. (2024, fevereiro 4). *Iniciativa Liberal pretende reconhecer os esports como desporto*. FRAGlider. <https://fraglider.pt/iniciativa-liberal-pretende-reconhecer-os-esports-como-desporto/>
- Rodriguez, H., Haag, M., Abner, S., Johnson, W., Glassel, A., Musselman, R., & Wyatt, R. (2016). *OpTic Gaming: The making of esports champions*. Dey Street Books. <https://esportsresearch.net/literature/items/show/827>

- Rudolf, K., Bickmann, P., Froböse, I., Tholl, C., Wechsler, K., & Grieben, C. (2020). Demographics and health behavior of video game and eSports players in Germany: the eSports study 2019. *International journal of environmental research and public health*, 17(6), 1870.
<https://doi.org/10.3390/ijerph17061870>
- Sahoon, H., & Thomas, M. (2015). A stage theory model of professional video game players in South Korea: The socio-cultural dimensions of the development of expertise. *Asian Journal of Information Technology*, 14(5), 176–186.
- Santos, A. M. (2024). Reencantar a diferença de género nos videogames. In T. Ribeiro & A. Santos (Eds.), *Esports, Comunidades e Eventos Digitais* (81-105). Sílabas e Desafios. <https://doi.org/10.34623/rbkx-nd40>
- Santos, F., Camilo, A., Pereira, P., & Cardoso, A. (2022). Desporto Universitário em Portugal: novas perguntas e novas possibilidades. *Retos*, 44, 456-463.
<http://dx.doi.org/10.47197/retos.v44i0.88635>
- Sarkany, A. (2024, fevereiro 22). *University Esports Masters Announcement*. European Gaming.
<https://europeangaming.eu/portal/latest-news/2024/02/22/153429/university-esports-masters-announcement/>
- Schaepkoetter, C. C., Mays, J., Hyland, S. T., Wilkerson, Z., Oja, B., Krueger, K., Christian, R., & Bass, J. R. (2017). The “New” Student-Athlete: An Exploratory Examination of Scholarship eSports Players. *Journal of Intercollegiate Sport*, 10(1), 1-21. <https://doi.org/10.1123/jis.2016-0011>
- Scholz, T. M. (2019). A Short History of esports and Management. In *eSports is Business*, 17–41. Palgrave Pivot.
https://doi.org/10.1007/978-3-030-11199-1_2
- Scolari, C. A., Pires, F., & Masanet, M. (2022). Gamers never play alone: An interface-centred analysis of online video gaming. *First Monday*, 27(1).
<https://doi.org/10.5210/fm.v27i1.11623>

- Seo, Y. (2016). Professionalized consumption and identity transformations in the field of Esports. *Journal of Business Research*, 69(1), 264–272.
<https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.07.039>
- Sequeira, P., & Lopes, A. (2020). Os e-sports: Realidade e desafios. In J. M. Constantino & M. Machado (Eds.), *e-Sports: O desporto em mudança?* (pp. 69-78). Visão e Contextos.
- Sesinando, A., Segui-Urbaneja, J., & Teixeira, M. (2022). Professional development, skills, and competences in sports: a survey in the field of sport management among public managers. *Journal of Physical Education and Sport*, 22(11), 2800–2809. <https://doi.org/10.7752/jpes.2022.11355>
- Sesinando, A., Segui-Urbaneja, J., & Teixeira, M. (2023). *Leadership Styles in Sports Management: Concepts and practical implications at local government level*. Atena Editora. <https://doi.org/10.22533/at.ed.833232202>
- Shewale, R. (2024, julho 23). *eSports Statistics In 2024 (Market Size, Growth & Viewers)*. Demandsage. <https://www.demandsage.com/esports-statistics/>
- Stanton, R. (2015). *A Brief History of Video Games*. Robinson
- Statista. (2023). *Esports – Worldwide*.
<https://www.statista.com/outlook/amo/esports/worldwide?#global-comparison>
- Stellberg, M (2023, fevereiro 9). *Esports coach Mia Stellberg on mind over misclicks*. Olympics. <https://olympics.com/en/news/esports-mia-stellberg-mind-over-misclicks>
- Stubbs, M. (2020, agosto 11). *Mobile esports dominate PC titles in july viewership numbers*. Forbes.
<https://www.forbes.com/sites/mikestubbs/2020/08/11/mobile-esports-dominate-pc-titles-in-july-viewership-numbers/>

- Syrota, L. (2011, julho 31). *eSports: A Short History of Nearly Everything*. TL. <https://tl.net/forum/starcraft-2/249860-esports-a-short-history-of-nearlyeverything>
- Tassi, P. (2016, setembro 13). *Riot Games reveals 'League of Legends' has 100 million monthly players*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2016/09/13/riot-games-reveals-league-of-legends-has-100-million-monthly-players/>
- Teixeira, M., Banza, T., Almeida, N., & Sesinando, A. (2023a). Motivations and Expectations of Olympic Volunteers: Building a Legacy of Personal Development as a Key Factor for the Success of Sports Mega-Events. *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, 102(1), 1-18. <https://doi.org/10.2478/pcssr-2024-0001>
- Teixeira, M., Banza, T., Almeida, N., & Sesinando, A. (2023b). Sport Mega-Events, Volunteer Motivation, and Self-Assessment: Reasons and Expectations for participating in the Rio 2016 Olympic Games. *Journal of Physical Education and Sport*, 23(5), 1221-1236. <https://doi.org/10.7752/jpes.2023.05151>
- Teixeira, M., Diogo, G., Seguí-Urbaneja, J., & Sesinando, A. (2023c). Sport in the military context: A national and international analysis from the perspective of sport management. *Retos*, 49, 468-477. <https://doi.org/10.47197/retos.v49.99280>
- Teixeira, M., Júnior, A., & Sesinando, A. (2023d). Sport Events as a Catalyst for Economic, Socio-Cultural, Tourism, and Environmental Sustainability in Portugal. In Cepeda-Carrión, G., Garcia-Fernández, J., and Zhang, J. J. (Eds.), *Sport Management in the Ibero-American World: Product and Service Innovations* (pp. 258–273). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003388050-20>
- Teixeira, M., Mamede, N., Seguí-Urbaneja, J., & Sesinando, A. (2023e). European Cities of Sport as a Strategic Policy for Local Development of Sports: A Perspective from Sports Management in the Last Decade. *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, 103 (1), 1-16. <https://doi.org/10.2478/pcssr-2024-0010>

- Teixeira, M., Rijo, V., & Sesinando, A. (2022). Sports management research: analysis of scientific development in Portugal (2008-2017). *Journal of Physical Education*, 33(1), e-3353. <https://doi.org/10.4025/jphyseduc.v33il.3353>
- Thiel, A., & John, J. M. (2019). Is eSport a 'real'sport? Reflections on the spread of virtual competitions. *European Journal for Sport and Society*, 15(4), 311-315. <https://doi.org/10.1080/16138171.2018.1559019>
- Urbaneja, J., Mendonça, C., & Teixeira, M. (2023). El gamer portugués: caracterización y hábito deportivo (perspectiva de género) [The Portuguese gamer: characterization and sports habit (gender perspective)]. *Retos*, 47, 352-358. <https://doi.org/10.47197/retos.v47.94508>
- Veiga, M. (2024). Análise dos Esports na visão do Direito. In T. Ribeiro & A. Santos (Eds.), *Esports, Comunidades e Eventos Digitais* (35-50). Sílabas e Desafios. <https://doi.org/10.34623/rbkx-nd40>
- Vera, J., Terrón, J., & García, S. (2018). Following the Trail of eSports: The Multidisciplinary Boom of Research on the Competitive Practice of Video Games. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 10(4), 42-61. <http://dx.doi.org/10.4018/IJGCMS.2018100103>
- Wade, S. (2018, setembro 1). *Bach: No Olympic future for Esports until 'violence' removed*. AP News. <https://apnews.com/3615bd17ebb8478ab534691080a9a32a>
- Wagner, M. (2006). *On the scientific relevance of eSport*. [Sessão de conferência]. Proceedings of the 2006 international conference on internet computing and conference on computer game development. ICOMP. https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports
- Wattanapisit, A., Wattanapisit, S., & Wongsiri, S. (2020). Public health perspectives on Esports. *Public Health Reports*, 135(3), 295–298. <https://doi.org/10.1177/0033354920912718>

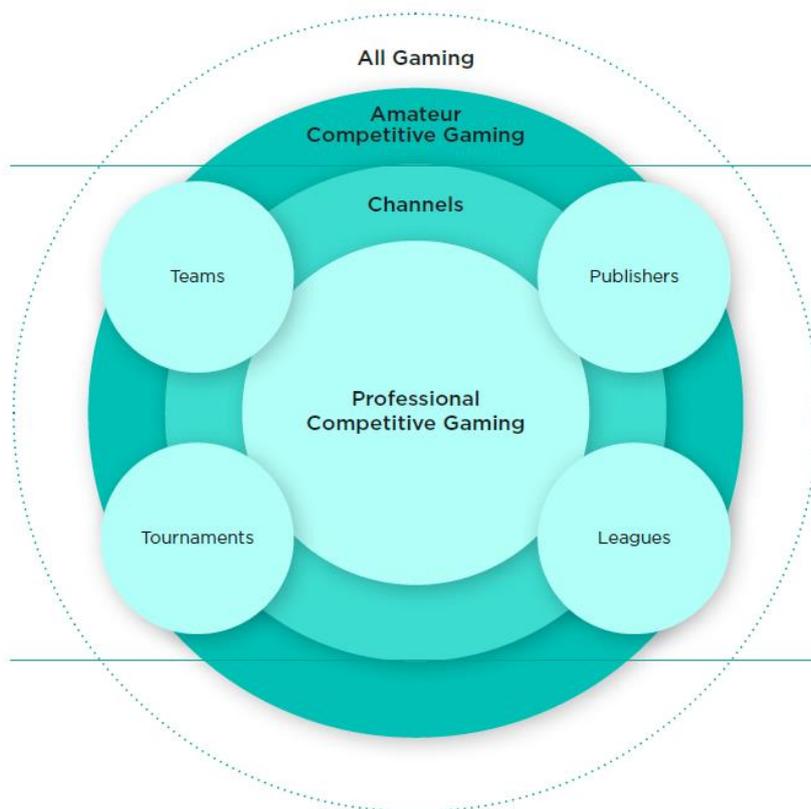
- Weiss, T., & Schiele, S. (2013). Virtual worlds in competitive contexts: Analyzing esports consumer needs. *Electronic Markets*, 23(4), 307–316. <https://doi.org/10.1007/s12525-013-0127-5>
- Winkie, L. (2017, julho 14). *For disabled gamers like brolylegs, Esports is an equalizer*. Vice Sports. <https://www.vice.com/en/article/ywqqxv/for-disabled-gamers-like-brolylegs-Esports-is-an-equalizer>
- Winn, J., & Heeter, C. (2009). Gaming, gender, and time: Who makes time to play?. *Sex roles*, 61, 1-13. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9595-7>
- Witkowski, E. (2012). On the digital playing field: How we “do sport” with networked computer games. *Games and Culture*, 7(5), 349-374. <https://doi.org/10.1177/1555412012454222>
- Yamanaka, G. K., Campos, M. V. S., Roble, O. J., & Mazzei, L. C. (2021). eSport: a state-of-the-art review based on bibliometric analysis. *Journal of Physical Education and Sport*, 21(6), 3547-3555. <https://doi.org/10.7752/jpes.2021.06480>
- Zagala, K., & Strzelecki, A. (2019). eSports evolution in football game series. *Physical Culture and Sport Studies and Research*, 83(1), 54–66. <https://sciendo.com/article/10.2478/pcssr-2019-0020>
- Zandt, F (2024, agosto 28). *The World's Best-Selling Video Game Consoles*. Statista. <https://www.statista.com/chart/18903/video-game-console-sales/>
- Zyza, J. (2022). *Esports Fans as Players and Their Motivations to Spectate Esports: Case of League of Legends*. [Dissertação de Mestrado, Malmö University]. Malmö University Publications. <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn%3Anbn%3Ase%3Amau%3Adiva-54860>

VII. ANEXOS

Anexo A - Ecossistema do Gaming

O esports ou gaming competitivo amador representa uma maior porção do universo gaming do que o esports profissional (Figura 29). Este cenário profissional funciona por meio de atores importantes: as equipas ou clubes, as desenvolvedoras dos videojogos (*publishers*) e os eventos de competição (torneios e ligas).

Figura 29- Representação do ecossistema do gaming.



Fonte: "Global Esports & Live Streaming Market Report" de Newzoo, 2022, p. 9.

Anexo B - Modalidades de esports mais populares em 2023

Na Europa (Figura 30), além do LOL, Call of Duty e CS, entram no seu top 5, o FIFA, atualmente EA FC (*Sport Game*), e o Apex Legends (BR). Quando se verifica a modalidade na 2ª posição global (Arena of Valor/Honor of Kings) e compara-se regionalmente, é perceptível que o território da Ásia-Pacífico detém uma grande densidade dos entusiastas do esports mundial, uma vez que essa modalidade ocupa uma posição muito mais abaixo nas outras regiões (18ª, 21ª e 15ª).

Figura 30 - Os 9 títulos de esports mais populares no mundo em 2023.

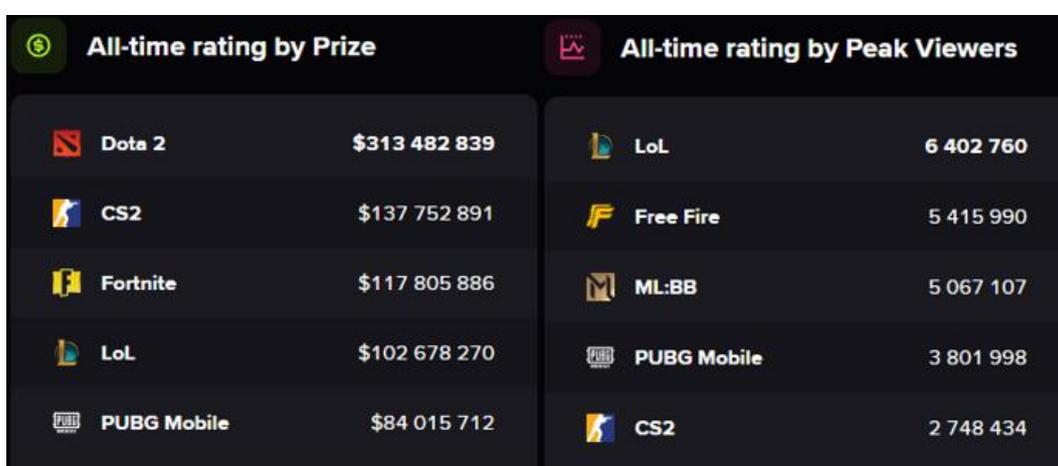
Game Title/Franchise	Global ▲	Americas	Asia Pacific	Europe	Middle East/Africa
League of Legends	1	3	1	1	5
Arena of Valor/Honor of Kings	2	18	2	21	15
Call of Duty	3	1	3	2	2
Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)	4	6	5	4	7
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG)	5	14	4	16	11
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG) Mobile	6	13	6	23	9
FIFA	7	2	12	3	1
Apex Legends	8	5	8	5	4
Call of Duty: Mobile	9	4	9	10	3

Fonte: "Global Impact Report 2023" de Global Esports Federation (GEF), 2024, p. 23.

Anexo C - Modalidades de esports com maiores valores de *prize pools* e *peak viewers*

Até março de 2024, o Dota 2 destaca-se claramente das restantes como o título que mais dinheiro atribuiu aos participantes nas suas competições, com mais de 313 milhões de dólares acumulados. Já o LoL, em novembro de 2023, atingiu o recorde no número de espetadores simultâneos a assistirem uma competição de esports, ultrapassando pela primeira vez a marca dos 6 milhões de espetadores (Figura 31).

Figura 31 - Modalidades de esports com os maiores valores de *prize pools* (à esquerda) e as com os maiores valores de *peak viewers* (à direita).



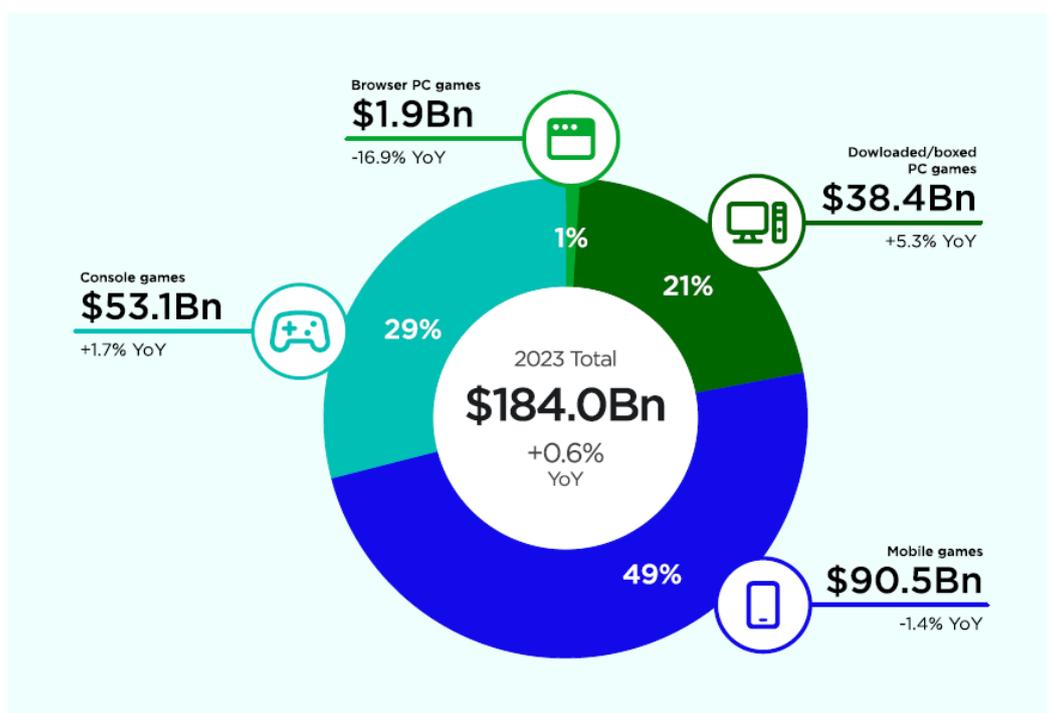
All-time rating by Prize		All-time rating by Peak Viewers	
 Dota 2	\$313 482 839	 LoL	6 402 760
 CS2	\$137 752 891	 Free Fire	5 415 990
 Fortnite	\$117 805 886	 ML:BB	5 067 107
 LoL	\$102 678 270	 PUBG Mobile	3 801 998
 PUBG Mobile	\$84 015 712	 CS2	2 748 434

Fonte: Esports Charts. <https://escharts.com/top-games?year=all-time>.

Anexo D - Mercado global do gaming em 2023

Estimado em 184 mil milhões de dólares no ano de 2023, o mercado global do gaming segmenta-se em videojogos para computador, consolas e dispositivos móveis (mobile). Atualmente, o gaming mobile domina claramente esta indústria, representando quase metade do valor total do mercado (Figura 32).

Figura 32 - Projeção de valores do mercado global dos videojogos segmentado por plataformas em 2023.

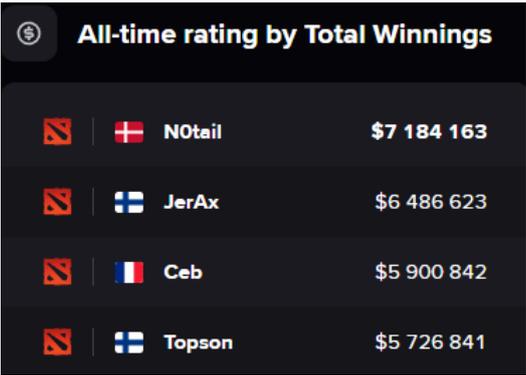


Fonte: "Global Games Market Report" de Newzoo, 2024, p. 20.

Anexo E - Praticantes de esports mais bem pagos

Aproveitando os grandes *prize pools* da modalidade, os jogadores mais bem pagos de sempre nas competições de esports praticam o Dota 2 e, curiosamente, são de países europeus (Figura 33, recolhida em março de 2024).

Figura 33 - Top 4 de jogadores que ganharam mais dinheiro nas competições de esports.



The image is a screenshot of a website titled "All-time rating by Total Winnings". It displays a list of the top 4 Dota 2 players based on their total earnings. Each entry includes a player's profile icon, their national flag, their name, and their total winnings in US dollars.

Player	Winnings
NOtail	\$7 184 163
JerAx	\$6 486 623
Ceb	\$5 900 842
Topson	\$5 726 841

Fonte: Esports Charts. <https://escharts.com/players>.

Anexo F - Dados sobre a caracterização do gamer português

Apesar dos gamers masculinos serem mais jovens e possuírem menor nível de educação que os femininos, recebem mais remuneração no esports comparativamente ao género oposto (Quadro 1). Além disso, os níveis de atividade física são menores nas jogadoras.

Quadro 1 - Dados sobre a caracterização do gamer português

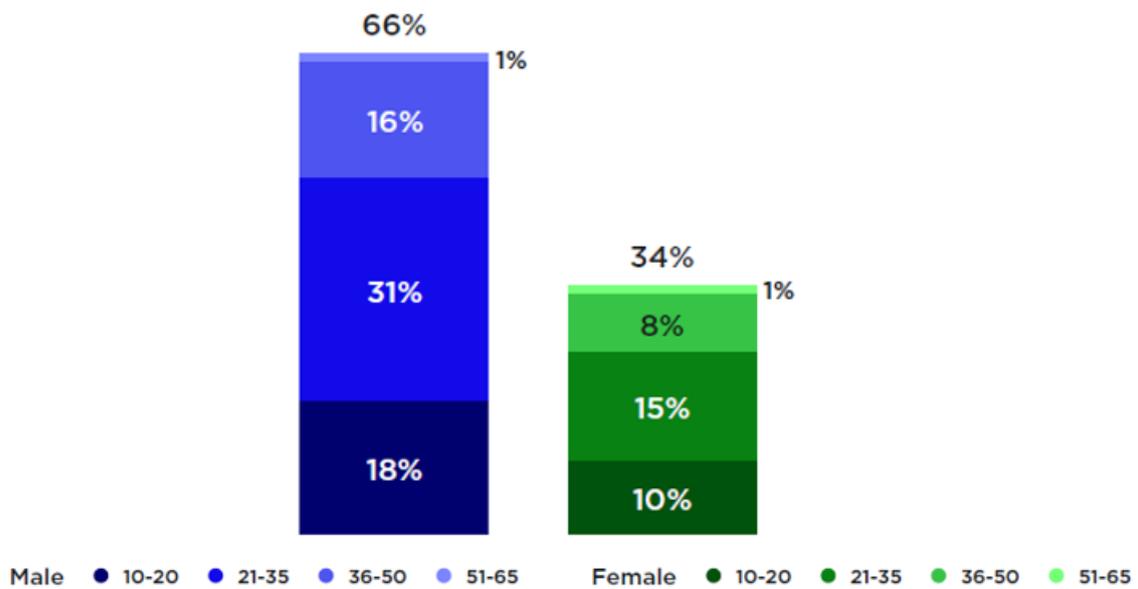
Amostra (n=413)	Género Masculino (91%)	Género Feminino (9%)
76,7% estudantes	78,5% com idade inferior a 20 anos	69,7% com idade superior a 20 anos
76,9% não trabalha	61,9% tem ensino secundário ou inferior	54,6% tem graduação superior
83,8% identifica-se como praticante amador	50% recebe remuneração por jogar	6% recebe remuneração por jogar
55,1% pratica gaming menos de 10h/semana	52,9% começaram no gaming por entretenimento	36,4% começaram no gaming pela competição
87,1% considera o gaming como ferramenta de formação pessoal	96,6% pratica atividade física (AF) e 66,4% reconhece benefícios da AF no gaming	42,4% pratica AF

Fonte: Adaptado de "El gamer português: caracterización y hábito deportivo (perspectiva de género)" de Urbaneja et al., 2023.

Anexo G - Dados demográficos dos espetadores de esports em 2021

A Figura 34 mostra dados relativos ao género e idade dos espetadores que visualizaram conteúdo de esports profissional mais de uma vez por mês no ano de 2021. O espetador masculino é dominante (66%) e o espetador jovem-adulto (21 a 35 anos), em ambos os géneros, também.

Figura 34 - Dados demográficos dos espetadores de esports em 2021.



Fonte: "Global Esports & Live Streaming Market Report" de Newzoo, 2022, p. 32.

Anexo H – Questionário utilizado no estudo

Questionário para Gamers Estudantes do Ensino Superior de Portugal (3-5 min)

Se **joga videojogos regularmente (pelo menos 1 vez por semana) em qualquer dispositivo** e é atualmente **estudante de licenciatura, mestrado integrado ou mestrado** de uma **instituição de ensino superior público de Portugal**, convido-o(a) a preencher este questionário (entre 3 a 5 minutos), no âmbito de dissertação de mestrado em Direção e Gestão Desportiva pela Universidade de Évora.

O objetivo deste questionário é o de recolher informação que permita caracterizar os gamers estudantes do ensino superior em Portugal, tendo em conta os seus hábitos e interesses no gaming e no desporto eletrónico (esports), no sentido de culminar numa aproximação entre a oferta e a procura do Esports Universitário no país.

Não há respostas certas ou erradas. Por favor, responda com sinceridade a todas as perguntas que se apliquem a si, pois a sua resposta é fundamental. Em caso de dúvida, contacte o seguinte e-mail: m54207@alunos.uevora.pt.

O anonimato e a confidencialidade dos dados estão assegurados, não sendo possível identificar os respondentes, e serão apenas utilizados para fins académicos e científicos.

gmendesgmendes@gmail.com [Mudar de conta](#)



Não compartilhado

* Indica uma pergunta obrigatória

Consentimento Informado

Considero-me devidamente esclarecido(a) quanto aos objetivos e condições do estudo, foi-me garantido a confidencialidade e anonimização dos dados, a participação voluntária e a possibilidade de a qualquer momento desistir de participar. Aceito participar neste estudo de forma voluntária e autorizo a utilização dos dados exclusivamente para fins de investigação nas condições previamente apresentadas.

Aceita participar? *

Sim

Parte 1 - Delimitação do Público-alvo

1. É estudante de que Instituição de Ensino Superior Público? *

- Escola Superior de Enfermagem de Coimbra
- Escola Superior de Enfermagem de Lisboa
- Escola Superior de Enfermagem do Porto
- Escola Superior de Hotelaria e Turismo do Estoril
- Escola Superior Náutica Infante D. Henrique
- Instituto Politécnico da Guarda
- Instituto Politécnico de Beja
- Instituto Politécnico de Bragança
- Instituto Politécnico de Castelo Branco
- Instituto Politécnico de Coimbra
- Instituto Politécnico de Leiria
- Instituto Politécnico de Lisboa
- Instituto Politécnico de Portalegre
- Instituto Politécnico de Santarém
- Instituto Politécnico de Setúbal
- Instituto Politécnico de Viana do Castelo
- Instituto Politécnico de Viseu
- Instituto Politécnico do Cávado e do Ave
- Instituto Politécnico do Porto
- ISCTE - Instituto Universitário de Lisboa
- Universidade da Beira Interior
- Universidade da Madeira
- Universidade de Aveiro
- Universidade de Coimbra
- Universidade de Évora
- Universidade de Lisboa
- Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro
- Universidade do Algarve
- Universidade do Minho
- Universidade do Porto
- Universidade dos Açores
- Universidade Nova de Lisboa
- Não estudo em nenhuma destas instituições

2. É estudante de que ciclo de estudos? *

- Licenciatura
- Mestrado Integrado
- Mestrado
- Outro

3. Com que regularidade joga videojogos? *

- Diariamente
- Algumas vezes na semana
- Uma vez por semana
- Algumas vezes por mês ou por ano

Parte 2 - Características no Gaming

NOTA: O **gaming** é o ato de jogar videojogos **casualmente**, sem componente competitiva organizada. O **esports** ou **desporto eletrónico** representa o ato de jogar videojogos de forma **necessariamente competitiva e organizada**.

1. Aproximadamente, com que idade teve o seu primeiro contacto com o gaming?

Sua resposta _____

2. Aproximadamente, quantas horas **por semana** costuma jogar videojogos? *

Sua resposta _____

3. Normalmente, joga videojogos em que dispositivo(s)? *

Computador

Playstation

Xbox

Nintendo

Smartphone

Tablet

Outro: _____

4. Que género(s) de videojogo(s) joga habitualmente? *

Battle Royale

Corrida (Sim Racing)

Desporto (Sports Sim)

Estratégia (Real-Time Strategy [RTS])

Tiro em Primeira Pessoa (FPS)

Cartas Colecionáveis (Collectible Card Game [CCG])

Luta (Fighting Game)

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

Outro

Parte 3 - Características no Esports

NOTA: O **gaming** é o ato de jogar videojogos **casualmente**, sem componente competitiva organizada. O **esports** ou **desporto eletrónico** representa o ato de jogar videojogos de forma **necessariamente competitiva e organizada**.

1. Assiste ou acompanha competições/conteúdo de Esports? *

Sim

Não

1.1. Onde costuma assistir ou acompanhar competições/conteúdo de Esports? *

Eventos presenciais

Facebook

Forúns ou jornais online

Instagram

Kick

Televisão

TikTok

Twitch

X (Twitter)

YouTube

Outro: _____

2. Já disputou algum torneio ou competição de Esports? *

- Sim
- Não

2.1. Em que formato(s) disputou o(s) torneio(s) ou competição de Esports?

- Online - disputado somente à distância (internet)
- Offline/Onsite - disputado apenas presencialmente (LAN)
- Misto - com fases online e fases offline

3. Tem conhecimento da existência de eventos, torneios ou competições de Esports no ensino superior de Portugal? *

- Sim
- Não

4. Já disputou algum torneio ou competição universitária de Esports em Portugal? *

- Sim
- Não

5. Gostaria de participar/manter a participação em torneios ou competições universitárias de Esports? *

- Sim
- Não

5.1. Por favor, indique o(s) **videojogo(s)** que teria interesse em disputar nos torneios ou competições universitárias de Esports:

Battle Royale *

(Se **não** tem interesse em disputar videojogos deste género, assinale **apenas** a primeira opção de resposta)

Não tenho interesse em disputar videojogos deste género

Apex Legends

Call o Duty: Warzone

Fall Guys

Farlight 84

Fortnite

Free Fire

Naraka: Bladepoint

New State Mobile

PUBG

PUBG Mobile

Stumble Guys

Outro: _____

Corrida (Sim Racing) *

(Se **não** tem interesse em disputar videojogos deste género, assinale **apenas** a primeira opção de resposta)

- Não tenho interesse em disputar videojogos deste género
- Asphalt 9
- Assetto Corsa
- Dirt Rally 2.0
- EA WRC
- Formula 1 (F1)
- Forza Horizon
- Gran Turismo
- GRID
- iRacing
- KartRider
- Mario Kart
- Moto GP
- Project Cars 2
- Rennsport
- Trackmania
- Outro: _____

Desporto (Sports Sim) *

(Se **não** tem interesse em disputar videojogos deste género, assinale **apenas** a primeira opção de resposta)

- Não tenho interesse em disputar videojogos deste género
- Chess.com
- EA Sports FC
- EA UFC
- eFootball
- Just Dance
- Madden NFL
- NBA2K
- NHL
- Rocket League
- Virtual Regatta
- WBSC eBaseball
- Zwift
- Outro: _____

Estratégia (Real-Time Strategy [RTS]) *

(Se **não** tem interesse em disputar videogames deste género, assinale **apenas** a primeira opção de resposta)

- Não tenho interesse em disputar videogames deste género
- Age of Empires
- Clash of Clans
- Clash Royale
- StarCraft
- StarCraft II
- Stormgate
- Teamfight Tactics
- WarCraft
- World of Tanks
- Outro: _____

Cartas Colecionáveis (Collectible Card Game [CCG]) *

(Se **não** tem interesse em disputar videogames deste género, assinale **apenas** a primeira opção de resposta)

- Não tenho interesse em disputar videogames deste género
- Gwent
- Hearthstone
- Legends of Runeterra
- Magic: The Gathering Arena
- Pokémon TCG
- Shadowverse
- Yu-Gi-Oh!
- Outro: _____

Tiro em Primeira Pessoa (FPS) *

(Se **não** tem interesse em disputar videojogos deste género, assinale **apenas** a primeira opção de resposta)

Não tenho interesse em disputar videojogos deste género

Call of Duty

Call of Duty Mobile

Counter-Strike (CS2)

CrossFire

Diabotical

Escape from Tarkov

Halo

Overwatch

Paladins

Point Blank

Quake Champions

Tom Clancy's Rainbow Six Siege

Standoff 2

Team Fortress 2

Valorant

Warface

Outro: _____

Luta (Fighting Game) *

(Se **não** tem interesse em disputar videojogos deste género, assinale **apenas** a primeira opção de resposta)

- Não tenho interesse em disputar videojogos deste género
- Arms
- BlazBlue
- Brawlhalla
- Dragon Ball FighterZ
- Granblue Fantasy Versus
- Guilty Gear
- Killer Instinct
- Marvel vs. Capcom
- Melty Blodd
- Mortal Kombat
- Pokémon GO
- Pokémon VGC
- Rivals of Aether
- Skullgirls
- Street Fighter
- Super Smash Bros
- Tekken
- The King of Fighters
- Under Night In-Birth
- Outro: _____

Parte 4 (última) - Dados Demográficos

1. Idade? *

Sua resposta

2. Género? *

- Feminino
- Masculino
- Outro
- Prefiro não dizer

3. Área de estudos do curso que frequenta atualmente?

- Agricultura, Silvicultura e Pescas
- Arquitetura e Construção
- Artes
- Ciências da Vida
- Ciências Empresariais
- Ciências Físicas
- Ciências Sociais e do Comportamento
- Ciências Veterinárias
- Direito
- Engenharia e Técnicas Afins
- Humanidades
- Indústrias Transformadoras
- Informação e Jornalismo
- Informática
- Matemática e Estatística
- Proteção do Ambiente
- Saúde
- Serviços de Segurança
- Serviços de Transporte
- Serviços Pessoais
- Serviços Sociais
- Outro: _____

Fim

Obrigado pela sua colaboração!

Por favor, **partilhe o questionário** com os seus amigos e colegas gamers que estudem no ensino superior público.

Em caso de dúvida, contacte: m54207@alunos.uevora.pt

Voltar

Enviar

Limpar formulário

Anexo I – Cartaz de divulgação do inquérito



Participação no estudo

**ESPORTS UNIVERSITÁRIO:
CARATERIZAÇÃO DE GAMERS
ESTUDANTES DO ENSINO SUPERIOR
DE PORTUGAL**

**Se joga videojogos regularmente e
estuda no ensino superior público de
Portugal, convido-o/a a preencher o
questionário no link indicado!**

 UNIVERSIDADE
DE ÉVORA

Anexo J - Modalidades pretendidas pelos estudantes

Tabela 31 - Lista global com os videojogos que os gamers estudantes pretendem competir no esports universitário

Ordem	Videojogo	Contagem	% (n=580)	Género
1	Counter-Strike	233	40,2	FPS
2	League of Legends	197	34,0	MOBA
3	Valorant	149	25,7	FPS
4	EA FC	123	21,2	Desporto
5	Call of Duty	86	14,8	FPS
6	Fortnite	84	14,5	BR
7	Rocket League	82	14,1	Desporto
8	Overwatch	78	13,4	FPS
9	Formula 1	69	11,9	Corrida
10	Clash Royale	68	11,7	RTS
11	Rainbow Six Siege	62	10,7	FPS
12	COD: Warzone	60	10,3	BR
13	Apex Legends	57	9,8	BR
14	Gran Turismo	52	9,0	Corrida
15	Mario Kart	51	8,8	Corrida
16	Chess.com	50	8,6	Desporto
17	Brawl Stars	49	8,4	MOBA
18	Mortal Kombat	49	8,4	Luta
19	Tekken	49	8,4	Luta
20	Fall Guys	47	8,1	BR
21	Teamfight Tactics	43	7,4	RTS
22	Yu-Gi-Oh!	39	6,7	CCG
23	Brawlhalla	37	6,4	Luta
24	Street Fighter	37	6,4	Luta
25	Just Dance	35	6,0	Desporto
26	Forza Horizon	34	5,9	Corrida
27	Assetto Corsa	33	5,7	Corrida
28	PUBG	31	5,3	BR
29	Super Smash Bros	30	5,2	Luta
30	NBA2K	30	5,2	Desporto
31	Dragon Ball FighterZ	29	5,0	Luta
32	LOL: Wild Rift	28	4,8	MOBA

Ordem	Videojogo	Contagem	% (n=580)	Género
33	Pokémon GO	27	4,7	Luta
34	Call of Duty Mobile	27	4,7	FPS
35	Paladins	27	4,7	FPS
36	Clash of Clans	24	4,1	RTS
37	EA UFC	23	4,0	Desporto
38	Hearthstone	22	3,8	CCG
39	eFootball	21	3,6	Desporto
40	Dirt Rally	21	3,6	Corrida
41	EA WRC	21	3,6	Corrida
42	Free Fire	21	3,6	BR
43	Asphalt 9	20	3,4	Corrida
44	Pokémon Unite	18	3,1	MOBA
45	Team Fortress 2	18	3,1	FPS
46	Age of Empires	18	3,1	RTS
47	World of Tanks	18	3,1	RTS
48	iRacing	18	3,1	Corrida
49	Stumble Guys	18	3,1	BR
50	MLBB	17	2,9	MOBA
51	Trackmania	17	2,9	Corrida
52	Pokémon TCG	16	2,8	CCG
53	PUBG Mobile	14	2,4	BR
54	Legends of Runeterra	13	2,2	CCG
55	MTG Arena	13	2,2	CCG
56	Guilty Gear	12	2,1	Luta
57	MotoGP	12	2,1	Desporto
58	Escape from Tarkov	11	1,9	FPS
59	Halo	11	1,9	FPS
60	Dota 2	10	1,7	MOBA
61	Marvel vs. Capcom	10	1,7	Luta
62	Madden NFL	8	1,4	Desporto
63	WarCraft	6	1,0	RTS
64	GRID	6	1,0	Corrida
65	BlazBlue	5	0,9	Luta
66	Pokémon VGC	5	0,9	Luta
67	CrossFire	5	0,9	FPS
68	Project CARS	5	0,9	Corrida
69	Gwent	5	0,9	CCG
70	Smite	4	0,7	MOBA

Ordem	Videojogo	Contagem	% (n=580)	Género
71	Granblue Fantasy Versus	4	0,7	Luta
72	Warface	4	0,7	FPS
73	Football Manager	4	0,7	Desporto
74	Naraka: Bladepoint	4	0,7	BR
75	Melty Blood	3	0,5	Luta
76	Skullgirls	3	0,5	Luta
77	Civilization	3	0,5	RTS
78	NHL	3	0,5	Desporto
79	Zwift	3	0,5	Desporto
80	Arena of Valor	2	0,3	MOBA
81	Heroes of the Storm	2	0,3	MOBA
82	Arms	2	0,3	Luta
83	For Honor	2	0,3	Luta
84	Killer Instinct	2	0,3	Luta
85	The King of Fighters	2	0,3	Luta
86	StarCraft II	2	0,3	RTS
87	Marvel Snap	2	0,3	CCG
88	Shadowverse	2	0,3	Luta
89	Europa Universalis IV	1	0,2	RTS
90	Total War	1	0,2	RTS

