



Departamento de Sociologia

E-sports: Um fenómeno da cultura digital contemporânea

Pedro André Cardoso Saraiva

Dissertação submetida como requisito parcial para obtenção do grau de
Mestre em Comunicação, Cultura e Tecnologias de Informação

Orientadora:
Doutora Cátia Ferreira, Professora Assistente,
Faculdade de Ciências Humanas, Universidade Católica Portuguesa

Co-orientador:
Doutor Gustavo Cardoso, Professor Auxiliar com Agregação
ISCTE - Instituto Universitário de Lisboa

Setembro, 2013



Departamento de Sociologia

E-sports: Um fenómeno da cultura digital contemporânea

Pedro André Cardoso Saraiva

Dissertação submetida como requisito parcial para obtenção do grau de
Mestre em Comunicação, Cultura e Tecnologias de Informação

Orientadora:
Doutora Cátia Ferreira, Professora Assistente,
Faculdade de Ciências Humanas, Universidade Católica Portuguesa

Co-orientador:
Doutor Gustavo Cardoso, Professor Auxiliar com Agregação
ISCTE - Instituto Universitário de Lisboa

Setembro, 2013

AGRADECIMENTOS

A elaboração da presente dissertação foi possível graças à colaboração de diversas pessoas, que ao longo deste percurso se mostraram sempre disponíveis para ajudar e aos quais quero, efetivamente, agradecer.

Em primeiro lugar à minha orientadora, Doutora Cátia Ferreira, pela inspiração, incentivo constante para ser melhor e pela disponibilidade que teve ao longo destes últimos meses.

À minha família e amigos que me ajudaram, direta ou indiretamente, a manter-me neste caminho.

A todos os entrevistados pela colaboração prestada nas respostas às minhas questões.

Por último, mas não menos importante, agradeço à Rita pela paciência, incentivo e companheirismo em todos os momentos deste período.

RESUMO

A competição entre dois jogadores está na génese dos jogos digitais e é esse o fator que está no centro deste trabalho, que explora o fenómeno do desporto eletrónico, os *e-sports*. Este conceito representa a prática competitiva e profissionalmente organizada nos videojogos. Situado conceptualmente entre o *gaming* e o desporto, os *e-sports* apresentam-se como um fenómeno da cultura digital contemporânea, particularmente na sua relação única com os *media*, não só em termos de plataforma de jogo (computadores e consolas), mas também como transmissor de informação e espaço de socialização. No entanto, não é apenas esse o fator de destaque dos *e-sports*, que se têm revelado também como uma indústria lucrativa para a maioria das empresas que tomam a decisão de investir neste mercado repleto de jovens consumidores.

O presente estudo é uma apresentação académica deste fenómeno e tem como objetivo principal a desconstrução desta área de estudo em quatro componentes: a sua definição e contextualização histórica, a vertente mediática, as suas especificidades enquanto indústria e, por último, uma reflexão em torno dos elementos centrais dos *e-sports*, os jogadores e as associações de *gaming*. O segundo objetivo consiste na realização, ao longo de toda a dissertação, de uma caracterização da realidade portuguesa dos *e-sports*, não só reunindo informação acerca do panorama nacional, mas também efetuando uma reflexão sobre quais são as dificuldades sentidas pela comunidade na afirmação social desta atividade. Para tal, foi utilizada uma metodologia de recolha e análise de dados qualitativa, com a realização de sete entrevistas semidiretivas com membros envolvidos na comunidade do desporto eletrónico em Portugal e respetiva análise de conteúdo. É esperado que se obtenha um enquadramento geral dos *e-sports*, demonstrando a validade do *gaming* profissional enquanto objeto de estudo da área da comunicação, cultura e tecnologias de informação.

Palavras-chave: *E-sports*, jogos digitais, *media*, *gaming*, cultura digital.

ABSTRACT

The competition between two players is the genesis of digital games and it is the factor of this work, which explores the phenomenon of electronic sports (e-sports). This concept represents the professionally organized competitive practice in videogames. Conceptually situated between gaming and sport, e-sports are presented as a phenomenon of contemporary digital culture, particularly in its unique relationship with the media, not only in terms of game platform (computers and consoles), but also as a transmitter information and space for socialization. However, this is not the single prominent factor of e-sports as they have also proved as a lucrative industry for most of the companies that make the decision to invest in this market full of young consumers.

This study is a scholarly research of this Phenomenon, having as main objective the deconstruction of this research object into four major components: its definition and historical context, the media aspect, their specificities as an industry and, finally, a reflection on the core elements of e-sports, players and gaming associations. The second objective is to achieve, throughout the dissertation, a characterization of the Portuguese reality of e-sports, not only gathering information on the national scene, but also making a reflection on what are the difficulties felt by the community in social statement of this activity. To this end, we used a qualitative method of data collection and analysis, with the completion of seven semi-directive interviews with community members involved in the electronic sport in Portugal and content analysis. It is expected to get a general framework of e-sports, demonstrating the validity of professional gaming as an object of study in the field of communication, culture and information technology.

Keywords: E-sports, digital games, media, gaming, digital culture.

ÍNDICE

| | |
|---|-----|
| Agradecimentos..... | i |
| Resumo..... | ii |
| Abstract..... | iii |
| Introdução..... | 1 |
| Capítulo I. <i>E-sports</i> : definição e contextualização..... | 5 |
| 1.1. O conceito de <i>e-sports</i> | 5 |
| 1.2. As raízes dos <i>e-sports</i> : os primeiros torneios e ligas organizadas..... | 7 |
| 1.3. Coreia do Sul: a 'Meca' do <i>gaming</i> profissional..... | 8 |
| 1.4. O nascimento dos <i>e-sports</i> europeus..... | 10 |
| 1.5. O início dos <i>e-sports</i> em Portugal..... | 10 |
| 1.6. Os 'anos de ouro' do desporto eletrónico..... | 11 |
| 1.7. A depressão económica nos <i>e-sports</i> | 13 |
| Capítulo II. A vertente mediática dos <i>e-sports</i> | 15 |
| 2.1. <i>Live streaming</i> : o elemento mediático do presente e do futuro nos <i>e-sports</i> | 15 |
| 2.2. Espectadores e <i>fandom</i> no desporto eletrónico..... | 17 |
| 2.3. Comentadores de <i>e-sports</i> : um elo de ligação com os espectadores..... | 19 |
| 2.4. Transição do meio <i>online</i> para os <i>media mainstream</i> : essencial ou desnecessária?..... | 20 |
| Capítulo III. Elementos de regulação e a indústria dos <i>e-sports</i> | 24 |
| 3.1. A regulação interna da comunidade: uma federação nacional de <i>e-sports</i> | 24 |
| 3.2. Monetização do desporto eletrónico: qual o papel das empresas patrocinadoras?..... | 25 |
| 3.3. O coração do <i>gaming</i> profissional: a competição..... | 27 |
| Capítulo IV. O centro da realidade dos <i>e-sports</i> : os jogadores e as associações de <i>gaming</i> | 30 |
| 4.1. De <i>casual gamer</i> a <i>pro gamer</i> : o caminho da transformação do lazer..... | 30 |
| 4.2. Associações de <i>gaming</i> : a forma social do desporto eletrónico..... | 32 |
| 4.3. O lado negro dos <i>e-sports</i> : a dicotomia entre lazer e trabalho..... | 34 |
| 4.4. Como entender os <i>e-sports</i> ?..... | 35 |
| Conclusão..... | 38 |
| Bibliografia..... | 41 |
| Anexos A. Guiões de entrevista..... | I |
| Curriculum Vitae..... | VII |

INTRODUÇÃO

Os jogos digitais¹ como elemento de entretenimento estão presentes na sociedade há cerca de 50 anos, com a sua importância dentro da classe mais jovem a ser sempre crescente. Apesar disso, muitas vezes, os videogames têm sido negligenciados pelos investigadores dos *media* e da cultura, sendo referido como *low art* e "*media* para crianças", sem qualquer valor artístico e que os indivíduos deixam de usufruir quando ficam mais velhos. No entanto, ao longo das duas últimas décadas, os videogames têm vindo a ser encarados com maior seriedade pela comunidade científica mundial. James Newman (2004: 3) aponta três razões centrais para que esta importância não deva ser descurada: a dimensão da indústria dos videogames,² a popularidade que possuem e a circunstância de serem o melhor exemplo de interação entre ser humano e computador. Apesar do contributo válido de Newman, a verdade é que os jogos digitais não promovem apenas a interação entre indivíduo e máquina, mas também (e sobretudo) entre indivíduos (Taylor, 2012).

Desde a sua génese que os videogames configuram a competição entre jogadores como um elemento central da jogabilidade. Títulos como o pioneiro *Spacewar* (1961) ou *Pong* (1972) são percursos dentro de um género que privilegia o confronto direto entre dois jogadores, um-contra-um, numa batalha para ver quem é mais forte. Com o aparecimento das arcadas, na década de 80, surge uma nova vaga de competições em busca do primeiro lugar do *ranking*.³ Este género de confronto indireto tem em títulos como *Pac-Man* (1980), *Space Invaders* (1980) ou *Donkey Kong* (1981) verdadeiros estandartes do sucesso que a disputa entre jogadores tem nessa altura. Com a transição do ato de jogar do espaço público para o espaço privado, através do sucesso das consolas e dos computadores pessoais, entre o final dos anos 80 e início dos 90, o tipo de jogos que pressupõe a presença dos adversários no mesmo espaço sofre uma pequena quebra, levando a própria indústria a reinventar-se (Taylor, 2012; Newman, 2004).

Em resposta à vontade da comunidade em jogar com outros, no início dos anos 90, surgem os primeiros jogos de confronto *multiplayer* para as consolas, onde a jogabilidade um-contra-um em simultâneo volta a ser evidenciada. Nos jogos para computador, através das capacidades da Internet que, na altura, também se encontra em franca expansão, o sucesso mundial de *First-Person Shooters* (FPS) como *Doom* (1993), *Doom II* (1994) e, posteriormente, *Quake* (1996), que incorporam com sucesso o modo *multiplayer online*, vem demonstrar à indústria dos jogos que os jogadores estão ávidos de terem a possibilidade de competir com outros. Jogar contra a máquina deixa assim de ser

¹ No âmbito desta dissertação, o conceito de jogos digitais será utilizado conjuntamente com o conceito de videogames, referindo-se aos conteúdos, independentemente da plataforma em que sejam utilizados (arcadas, consolas, computadores ou qualquer outro dispositivo).

² Em 2012, o valor das receitas de vendas de jogos digitais situa-se na ordem dos 67 milhões de dólares, mais do dobro do que registou no ano em que Newman escreveu o seu livro (2004).

³ O documentário *King of Kong: A Fistful of Quarters* (2007) é particularmente ilustrador desta realidade, seguindo o percurso de Steve Wiebe, um ávido jogador de *Donkey Kong* numa máquina de arcade clássica.

uma experiência recompensadora a longo prazo para os jogadores, que à medida que melhoram as suas capacidades técnicas nesse modo de jogo, começam a encarar com maior seriedade o ato de jogar procurando oponentes *online* que ofereçam um maior desafio e, por consequência, uma maior sensação de recompensa (Taylor, 2012; Jonasson e Thiborg, 2010).

Desta forma, em meados dos anos 90, com a proliferação da internet como meio de interação (MIRC, MUD's, etc.), os jogadores procuram passar dos confrontos *online* para encontros frente a frente com os seus adversários reeditando, de certa forma, os primórdios do *gaming*.⁴ Assim surgem as primeiras LAN (*Local Area Networks*) *Parties*, eventos que juntam os jogadores (conhecidos e desconhecidos) e os seus computadores durante vários dias de interação e *gaming* intensos. Estes encontros envolvem mais atividades como partilha de ficheiros, criação de modificações nos jogos (*mods*), outros desportos e compra/venda de merchandise e material. Embora, inicialmente, fossem eventos com uma grande componente regional, com o tempo, foram-se apresentando como uma oportunidade de jogadores de outros locais mais distantes se encontrarem. Mesmo com a difusão em massa da internet na década seguinte, estas competições não perderam força, sendo ainda atualmente algo em que os jogadores ambicionam participar (Taylor e Witkowski, 2010; Taylor, 2012; Cheung e Huang, 2011; Hutchins, 2008).

É no seio destas competições que um fascinante fenómeno da cultura digital ascende, colocando o *gaming* como uma nova atividade de índole desportiva, alicerçado na dedicação e devoção dos jogadores aos mais diferentes jogos, os *e-sports* (*electronic sports*). Estes desportos eletrónicos primam pela profissionalização do ato de jogar, seja através da obtenção de remunerações, pela organização de competições com prémios monetários ou, simplesmente, pela forma profissional como os jogadores encaram os jogos digitais, podendo também ser designada por *gaming* profissional (Wagner, 2006). Se, no início, estas competições são focadas nos FPS no ocidente e nos RTS (*Real Time Strategy*) no oriente, atualmente existem uma panóplia de títulos que são jogados nos *e-sports*. Desde *sports games* como *FIFA*, *Pro Evolution Soccer* (simuladores de futebol) ou *Madden NFL* (futebol americano), que são mais facilmente perceptíveis graças ao seu realismo e semelhanças com o desporto real, passando pelos *fight games* lineares, como *Street Fighter* ou *Tekken*, até aos mais complexos, MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), como o recente *League of Legends*, são muitos os cursos que um *gamer* pode seguir no desporto eletrónico (Taylor, 2012).

Tal como os desportos tradicionais, os *e-sports* não englobam apenas os competidores e o *gaming* mas também os *media*, espectadores, fãs e as transmissões, que lhe conferem um estatuto não só de atividade desportiva, mas também de indústria económica, adicionando mais uma camada à complexidade desta realidade (Maric, 2011; Kaytoue *et al*, 2012). O principal objetivo desta dissertação é realizar uma análise deste fenómeno, desconstruindo os fatores que a compõem,

⁴ Ao longo desta dissertação, o termo anglo-saxónico *gaming* será utilizado para definir a atividade de jogar jogos digitais.

nomeadamente, a sua definição e contextualização histórica, a vertente mediática, a regulação interna da comunidade mundial, as suas especificidades enquanto indústria e, por último, uma reflexão em torno dos elementos centrais dos *e-sports*, os jogadores e as associações de *gaming*.

O segundo objetivo é realizar, ao longo de todo o trabalho, uma caracterização da realidade portuguesa dos *e-sports*. A investigação em Portugal sobre este tema em particular é escassa,⁵ sendo que o foco das análises na área dos videojogos tem estado centrado na psicologia dos jogos digitais, nomeadamente no que concerne os de maior violência (Adrião, 2011), nos benefícios cognitivos e educacionais do *gaming* nos jovens (Magalhães, 2009), assim como na engenharia técnica e tecnológica na construção cinematográfica dos jogos digitais (Zagalo, 2009). Resumindo, esta vertente do desporto eletrónico é uma lacuna no panorama académico nacional. Assim, esta dissertação pretende contribuir não só na reunião de informação acerca desta realidade, apresentando alguns momentos do passado e do presente do desporto eletrónico nacional, mas também na reflexão sobre quais são as dificuldades sentidas pela comunidade na afirmação social desta atividade. Por fim, é esperado que se obtenha um enquadramento geral dos *e-sports*, reunindo as contribuições teóricas mais relevantes para a investigação desta área demonstrando a validade do *gaming* profissional enquanto objeto de estudo da área da comunicação, cultura e tecnologias de informação, apresentando em simultâneo uma análise académica introdutória sobre o panorama em Portugal.

Para cumprir estes objetivos foi realizada uma extensa pesquisa bibliográfica e análise de conteúdo, procurando reunir o máximo de contribuições sobre o tema. Sendo um fenómeno relativamente recente, algo instável e com uma grande componente *online*, muita informação histórica sobre jogadores, torneios e resultados foi-se perdendo, à medida que diversos *sites* foram encerrando. No que respeita à realidade nacional, foi utilizada uma metodologia de recolha e análise de dados qualitativa, com a realização de sete entrevistas semidiretivas com membros envolvidos na comunidade do desporto eletrónico em Portugal e respetiva análise de conteúdo. Os indivíduos selecionados para estas entrevistas foram: Telmo "Armag3ddon" Silva, presidente e membro fundador da histórica associação nacional Grow uP Gaming; Pedro "Spirit" Fernandes, presidente e *manager* da associação K1ck eSports Club;⁶ João "ERRZyx" Ferreira, chefe editorial do portal nacional de notícias

⁵ Uma exceção sendo a dissertação de mestrado elaborada por Telmo Silva (2011), que parte da sua experiência como presidente dos Grow uP Gaming e apresenta um contributo válido para o desenvolvimento de uma leitura mais compreensiva sobre o que representam os desportos eletrónicos na sociedade portuguesa.

⁶ O critério de seleção das associações referidas nesta dissertação assentou na antiguidade e estabilidade que, tanto os [Grow uP Gaming](#) como os [K1ck eSports Club](#), apresentam. Os Grow uP Gaming foram criados em 2002 com o objetivo de promover o crescimento dos seus jogadores e a interação com a restante comunidade. Em 2008, efetuaram o registo legal como associação, contemplando uma estrutura com estatutos aprovados e corpos diretivos eleitos, o que foi um passo importante na legitimação do seu trabalho. No que respeita aos K1ck, são ainda mais antigos, com a sua formação original a remeter para o ano de 1995, sendo que dez anos depois efetuaram o seu registo oficial. Atualmente contam com membros de diferentes nacionalidades nas suas equipas e são responsáveis pelos melhores resultados internacionais obtidos por jogadores portugueses.

de *e-sports* Fraglíder, onde trabalha desde 2011; Fábio Silveira, responsável da empresa 1Life, que patrocina a associação Grow uP Gaming; Lourenço Soares, membro da E2Tech, empresa responsável por organizar o maior torneio de e-sports em Portugal, a XL Party; Bruno "bp" Pinto, jogador de *PES* e *team leader* dessa divisão nos Grow uP Gaming e, por fim, Vítor "unk" Silva, jogador de *FIFA* e de *Counter-Strike*, neste momento sem afiliação a qualquer associação.

Assim, esta dissertação está estruturada em quatro capítulos, todos eles contendo contribuição teórica e empírica. O primeiro capítulo reunirá as concepções teóricas para a definição do conceito de *e-sports*, seguido de uma contextualização dos momentos históricos mais importantes no desenvolvimento deste fenómeno cultural, com objetivo de enquadrar esta realidade na cultura digital contemporânea. Num segundo momento será analisada a relação entre o desporto eletrónico, claramente marcado pelas tecnologias de comunicação e informação, e os *media*, averiguando a importância que estes podem ter na divulgação dos *e-sports* e a necessidade de uma transição entre o meio *online* e os *media mainstream*. A vertente industrial que procura financiar e lucrar com os *e-sports* (patrocinadores e organizadores de competições), assim como a gestão da comunidade (enfatizando elementos como uma federação nacional de desporto eletrónico) serão os focos no terceiro capítulo, na tentativa de clarificar o papel destas organizações na governabilidade da comunidade. Para concluir, uma reflexão sobre os protagonistas centrais do desporto eletrónico, os jogadores e as associações de *gaming*, com o objetivo de providenciar o seu ponto de vista sobre a atividade que praticam. Serão pormenorizados os caminhos para a profissionalização de uma atividade outrora de lazer, com referência aos problemas e desvantagens desta transformação, do papel das organizações nesse percurso, terminando com a exposição de três diferentes perspetivas sobre como se pode entender os *e-sports*.

CAPÍTULO I. *E-sports*: Definição e contextualização

O *gaming* e os jogos digitais estão cada vez mais enraizados na cultura digital contemporânea, mas o fenómeno dos *e-sports* ainda é relativamente recente e desconhecido da maioria da sociedade. No entanto, esta realidade conjuga características dos jogos digitais, do desporto e dos *media*, de uma forma que mais nenhuma atividade o faz. Por isso, em primeiro lugar é relevante enquadrar teoricamente este conceito, clarificando o seu papel dentro da cultura digital. Posteriormente neste capítulo será efetuada uma incursão pela história dos *e-sports*, desde o aparecimento dos primeiros torneios e competições organizadas em meados dos anos 90, até aos dias de hoje, destacando alguns dos momentos mais relevantes deste percurso. Ao longo do capítulo será também analisado o panorama dos *e-sports* em Portugal, tendo em conta alguns momentos, equipas e competições que marcaram a evolução do desporto eletrónico nacional.

1.1. O conceito de *e-sports*

O crescimento global da indústria dos jogos digitais durante a última década⁷ tem evidenciado os videojogos como elementos fulcrais para quem estuda a cultura digital e, em particular, para os investigadores que observam a realidade juvenil, que cada vez mais está ligada a esta atividade. A filiação aos jogos digitais constitui uma forma dos jovens afirmarem a seriedade com que encaram o ato de jogar, muitas vezes considerado infantil, uma forma que vai para além do passatempo e do lazer, uma forma que exige dedicação, esforço e empenho, sobretudo uma forma mais "adulta" (Caillois, 2001; Huizinga, 2002; Wagner, 2006).

Esta forma de jogar surgiu dentro do ambiente dos jogos digitais em meados dos anos 90, tendo-se expandido ao longo da última década, constituindo o fenómeno dos *e-sports*. Este conceito refere-se, popularmente, a um tipo de *gaming* mais competitivo e organizado de forma profissional. Tal como para os jogos digitais, esta definição de *e-sports* não é linear, uma vez que o conceito pode ser entendido através de diferentes perspetivas. Considera-se que o termo foi utilizado pela primeira vez em 1999, num comunicado de imprensa da *Online Gamers Association* (OGA), onde surgiu em comparação com os desportos tradicionais. O investigador austríaco Michael Wagner (2006: 438) segue esta linha de pensamento e procura definir os *e-sports* baseando-se na definição de desporto de Claus Tiedemann (2004), enquadrando as noções de competição, reconhecimento social, capacidades físicas e intelectuais, para de uma forma mais geral referir-se a desporto como "um campo de atividades culturais onde indivíduos interagem voluntariamente com outros, com o objetivo de desenvolver, treinar e comparar habilidades de importância cultural, dentro de um conjunto de regras comuns e sem prejudicar ninguém deliberadamente" (2006: 438). Com esta definição de desporto, Wagner pretende demonstrar que os praticantes de *e-sports* representam aqueles que treinam e

⁷ A indústria global dos jogos digitais tem, em termos de receitas, registado um crescimento contínuo, de 41,7 (2007) para 67 mil milhões de dólares em 2012. Não está prevista nenhuma quebra nestes valores sendo que, em 2017, estão previstas receitas na ordem dos 82 mil milhões de dólares, segundo [análise](#) da revista Forbes.

comparam as suas competências nas tecnologias de informação e comunicação (TIC), numa atividade que o autor apelida de *cyberfitness*. Wagner coloca assim a definição de *e-sports* como respeitando "a área de atividades desportivas onde os indivíduos desenvolvem e treinam as habilidades mentais e físicas na utilização das TIC" (2006: 439). Esta definição, que exemplifica a relação entre os *e-sports* e os desportos tradicionais, é uma das explicações que tem maior aceitação académica. Apesar disso, a definição do que são os *e-sports* ainda é um dos debates que se mantém atualmente.

Brett Hutchins também parte exatamente dessa relação entre desporto eletrónico e tradicional para referir que, à primeira vista, os *World Cyber Games* (WCG), considerada a maior competição mundial de jogos digitais, "parecem reproduzir a forma e a conduta dos desportos tradicionais" (2008: 857). Equipas, nações, resultados, medalhas e uma filosofia desportiva que contempla os valores proclamados nos Jogos Olímpicos,⁸ onde também existem comentadores a relatar os acontecimentos nos mais diversos jogos e a empolgar espectadores envolvidos nos jogos, quer através de *streams* na internet ou através de transmissões televisivas, utilizando assim os diferentes *media* para gerar um espetáculo passível de ser televisionado. Hutchins define, então, os *e-sports* como um desporto originado das lógicas dos *media*, dos fluxos de comunicação e de informação, onde toda a competição ocorre em ambientes construídos digitalmente, nos quais os confrontos são indissociáveis da tecnologia que providencia a plataforma para a competição, um *media sport*. Ao contrário de desportos como o futebol, que podem continuar a existir sem qualquer tipo de tecnologia, a existência dos *e-sports* é totalmente dependente desses agentes, sendo que essa convergência entre conteúdo mediático, desporto e tecnologias de informação e comunicação é apontado como a característica distintiva deste fenómeno. É a penetração destes elementos que torna necessário considerar os *e-sports* como uma atividade desportiva mas que, ao mesmo tempo, é diferente de todos os outros desportos tradicionais.⁹

Também Jonasson e Thiborg (2010) abordam esta ligação constatando que os desportos tradicionais são socialmente encarados como uma "virtude", enquanto os *e-sports* são vistos como um "vício". Os autores defendem, à luz da definição de desporto de Allen Guttmann (1978), que os *e-sports* sendo caracterizados como altamente competitivos, bem organizados e requerentes de capacidades intelectuais e físicas dos jogadores, podem logicamente ser classificados de desporto (2010). No entanto, o desporto eletrónico muitas vezes nem sequer é aceite como uma ação de lazer, uma vez que a maioria dos pais e responsáveis educacionais desencorajam os jovens a jogarem, aconselhando-os a enveredarem por uma atividade mais física, que envolva contacto presencial com outros jovens e que, na sua visão, promova melhor saúde física e psicológica, assim como uma melhor

⁸ Uma das discussões mais prementes sobre este tópico diz respeito à inclusão dos *e-sports* enquanto modalidade olímpica, para mais sobre esta temática ver Hutchins, 2008; Jonasson e Thiborg, 2010.

⁹ Para saber mais sobre a discussão *e-sports* vs. desportos tradicionais ver Rosenqvist e Wright, 2011; Jonasson e Thiborg, 2010.

integração de valores sociais (Idem). A dicotomia entre os desportos tradicionais, que são vistos como o 'herói' e os *e-sports*, os 'vilões', é um dos debates mais interessantes para estudar este fenómeno.

Já T.L. Taylor centra a força dos *e-sports* no fator competitivo entre os jogadores, afirmando que a "verdadeira atração está em jogar contra outros" (2012: 7). Esta noção de competição e desafio é o que dá dinamismo ao fenómeno dos *e-sports*, que tem registado níveis de popularidade globais. De facto, um pouco por todo o Mundo, a realidade do *gaming* competitivo tem abandonado o rótulo de 'passatempo de crianças', sendo aceite como um desporto em cerca de 60 países.¹⁰ Esse reconhecimento confere aos *e-sports* uma maior difusão social que poderá originar o surgimento de mais apoios, inclusive governamentais, e que permitirá, em última instância, a transformação do *gaming* numa ocupação viável de futuro profissional. Tendo em conta que todos estes desenvolvimentos partiram da iniciativa própria dos jogadores que, desejosos de competição, criaram as primeiras competições LAN e torneios *offline*, os *e-sports* são um fenómeno ainda mais interessante.

1.2. As raízes dos *e-sports*: os primeiros torneios e ligas organizadas

O aparecimento e desenvolvimento da nova vertente de competição *online* entre jogadores deixou a comunidade em êxtase. Tal entusiasmo levou um grupo de jogadores do Texas, em 1996, na demanda de defrontar os seus adversários virtuais pessoalmente, a criar voluntariamente a *Quakecon*, uma das primeiras LAN *parties* centrada em competições de *gaming*, que contou na primeira edição com cerca de 60 a 70 jogadores. Apesar dessa edição não contar com prémios para os vencedores, a *Quakecon* foi um grande sucesso, sendo que atualmente ainda existe e é uma das maiores LAN *party*¹¹ dos Estados Unidos (Taylor, 2012: 7), contando com mais de 8,500 jogadores de diversos países.

A *id Software*, empresa criadora das séries de *Doom* e *Quake*, também teve a sua influência na criação do panorama competitivo dos *e-sports*, quando em 1997, organizou o torneio *Red Annihilation* que teve lugar na feira de entretenimento eletrónico E3. Este evento tornou-se um marco na história dos *e-sports*, uma vez que o prémio para os vencedores do torneio de *Quake* foi o Ferrari de John Carmack, um dos fundadores da *id*. Este prémio constituiu uma total novidade no panorama dos torneios existentes na altura, mas também a existência de múltiplos patrocinadores e o local onde ocorreu foram inovadores. Atualmente considera-se que o *Red Annihilation* foi o primeiro torneio profissionalmente organizado e é uma referência para os *e-sports*.

Um terceiro momento relevante na origem dos *e-sports* foi o lançamento da *Cyberathlete Professional League* (CPL) também em 1997, no Texas, por parte de Angel Muñoz, um investidor bancário. A visão de Muñoz para a CPL era centrar as atenções mediáticas nos jogadores, apelidados por ele de *cyberathletes*, para que estes pudessem ganhar reconhecimento e tornarem-se estrelas à semelhança de atletas noutros desportos, como o basquetebol ou basebol (Taylor, 2012: 8). A liga

¹⁰ O caso mais recente foi também o mais mediático, uma vez que foram os EUA a anunciar publicamente que o jogo *League of Legends* passa a ser considerado um desporto oficial em todo o país (consultar a [notícia](#)).

¹¹ O recorde mundial da maior LAN party pertence à Dreamhack que registou 10,544 computadores ligados em simultâneo, na sua edição de 2007 em Jönköping na Suécia, autenticado no [site](#) do Guinness World Records.

organizada pela CPL, composta por dois torneios anuais, rapidamente se tornou exemplo de organização, com prêmios elevados nas diferentes competições e cobertura mediática por parte de canais como a ESPN e a MTV, trazendo pela primeira vez os *e-sports* para a esfera pública. O sucesso da CPL não pode ser isolado do aparecimento do *Counter-Strike* (2000), considerado o FPS mais popular de sempre (atualmente ainda consta nos tops de venda de jogos e na maioria das competições mundiais), e de Jonathan 'FatalIty' Wendel,¹² indiscutivelmente um dos jogadores profissionais mais reconhecidos da história dos *e-sports* e o melhor exemplo da visão de Muñoz do que deve ser um *cyberathlete*, um jogador que aliou os resultados positivos nas competições à imagem de estrela.

O conjunto destes três marcos históricos permite retirar a conclusão de que estas competições de alto nível, onde os jogadores recebem prêmios financeiros para jogar dentro de uma estrutura que encara o *gaming* como um desporto, teve a sua origem no aparecimento da capacidade do jogo em rede e a sua grande força impulsionadora nas comunidades que daí se foram formando. É de realçar também que todos os eventos mencionados foram criados antes do aparecimento do termo *e-sports*, destacando assim a importância dos jogadores e dos outros elementos na criação desta realidade. Tanto a *Quakecon*, como a *Red Annihilation* e a CPL, tiveram origem nos EUA mas, a emergência dos *e-sports* como um fator da cultura digital é um fenómeno ubíquo, de importância global (Taylor, 2012; Wagner, 2006), sendo o exemplo flagrante o panorama existente na Coreia do Sul.

1.3. Coreia do Sul: a 'Meca' do *gaming* profissional

Os Estados Unidos são historicamente representados como a base da cultura dos *e-sports* ocidentais mas, contemporaneamente, a Coreia do Sul representou esse mesmo papel no oriente, sendo que o país é e sempre foi considerado a 'Meca' dos *e-sports* (Jonasson e Thiborg, 2010; Wagner, 2006; Taylor, 2012). Em meados dos anos 90, decisores políticos desregulamentaram o mercado das telecomunicações do país, causando um aumento exponencial de infraestruturas de internet de banda larga, que precisaram de ser ocupadas com conteúdos (Taylor, 2012). Assim, muito à frente da realidade ocidental, decidiram apostar nos jogos *online*. Contrariamente aos jogadores dos Estados Unidos, os coreanos quase que ignoraram os FPS, dedicando-se essencialmente a jogos de *real-time strategy* (RTS), como *Warcraft* (1994) e *Starcraft* (1998), de índole mais individual (Wagner, 2006). Esta combinação de elementos resultou numa cultura de *gaming* onde jogadores coreanos, individualmente, foram capazes de criar um estatuto social, ganhando cultos de fãs à semelhança de atletas profissionais de outros desportos.

A força dos *e-sports* na Coreia do Sul extravasa o entusiasmo da comunidade de jogadores, estando situada em importantes fatores estruturais, como "políticas governamentais que favorecem um mercado competitivo para os patrocinadores, rápido desenvolvimentos das TIC, a globalização da

¹² A mediatização à volta de FatalIty foi evidente, tendo sido retratado em publicações como a *Time*, *Forbes* ou no *New York Times*, e em programas televisivos como o *60 Minutes* da CBS (ver [entrevista](#)) ou *True Life* da MTV, que documentou o seu quotidiano (ver [reportagem](#)).

indústria dos jogos digitais e, talvez o fator mais importante, a mentalidade da sociedade sul-coreana na aceitação das novas tecnologias e do *online gaming*" (Taylor, 2012: 18). Para além da infraestrutura de banda larga já referida, o governo sul-coreano confere apoios financeiros a cibercafés e LAN *houses*, designadas por *PC Bangs*, para a obtenção de licenças de jogos, permitindo que estes estabelecimentos pratiquem preços reduzidos no acesso e utilização dos computadores, algo que atrai sobretudo os jogadores mais jovens (Taylor, 2012: 17-19). Para os jovens sul-coreanos, o ato de jogar é uma experiência que faz parte do quotidiano.

Para melhor entender a importância da Coreia do Sul no panorama mundial dos *e-sports*, os já mencionados *World Cyber Games* (WCG), as olimpíadas dos *e-sports*, nasceram em 2000 numa parceria entre o governo sul-coreano e patrocinadores privados, nomeadamente a Samsung, para se tornar uma das maiores competições mundiais. Este tipo de colaboração duradoura entre governo e indústria tecnológica é raro acontecer na Europa ou nos EUA, pois muitas vezes as próprias empresas não conseguem discernir a ligação entre a competição profissional de jogos digitais, com uma comunidade coesa e sólida, e a criação de novos clientes para o seu próprio negócio. O que os patrocinadores sul-coreanos fizeram foi encontrar essa ligação viável entre a obtenção da atenção da desejável demografia jovem e a cultura de *gaming*, a um nível mais geral.

No panorama sul-coreano existe ainda uma organização de extrema importância para a manutenção e regulação dos *e-sports*, a *Korean eSports Association* (KeSPA). Lançada em 2000, com a aprovação do Ministério da Cultura e Turismo, gerida por um misto de executivos da indústria da tecnologia e do *gaming*, a KeSPA é uma espécie de federação nacional dos *e-sports*. As suas funções vão desde a promoção da cultura digital e apoio à internacionalização do *gaming* coreano, até a tarefas concretas nos *e-sports*, como a gestão de torneios nacionais, registo de jogadores profissionais, criação de *rankings* e estatísticas. No entanto, a função mais importante da KeSPA é providenciar um caminho formal para a profissionalização dos jogadores. Enquanto a maioria dos países preserva organizações *ad-hoc*, a KeSPA desempenha o papel formal de reguladora e estabilizadora da realidade dos *e-sports* coreanos, onde as fronteiras entre o amadorismo e profissionalismo são ténues.

O cenário competitivo é também suportado por uma variedade de *media* que se dedicam à cobertura e transmissão dos *e-sports*. Entre estações de televisão, emissores *online*, publicações online e impressas, assim como com um grande número de *sites* sobre este desporto, o *gaming* profissional na Coreia do Sul recebe uma ampla atenção mediática.¹³ Os canais de televisão têm especial cuidado e atenção nestas transmissões, tendo desenvolvido estratégias semelhantes às dos desportos tradicionais, utilizando comentadores em direto, exibindo as interações entre os jogadores e equipas adversárias, assim como ajudas de visualização para envolver os espectadores na ação do jogo. A este respeito, a Coreia do Sul encara os *e-sports* como um desporto de espectadores, em canais altamente interativos,

¹³ O *site* oficial da KeSPA tem uma lista dos *media* com quem a organização trabalha, que inclui: duas estações de televisão (*Ongamenet*, *MBC Game*), dois canais de Web TV (*Gom TV*, *Pandora TV*), dois portais (*Naver*, *Daum*), uma IP TV (*Hana TV*), uma estação de rádio (*Ground Waves*) e 23 repórteres de notícias.

agregando a competição profissional dos jogadores e a audiência ao mesmo nível, permitindo assim uma maior identificação destes com o fenómeno dos *e-sports*. Estes canais de televisão para além de transmitirem torneios, procuram também centrar a sua atenção nos jogadores, as estrelas da competição, nomeadamente com entrevistas regulares e promovendo encontros entre estes e os fãs (Jin e Chee, 2009 em Taylor, 2012: 26). A transição bem-sucedida do meio *online* para o meio televisivo, aliado à aceitação das audiências, foi um passo fundamental para o crescimento exponencial dos *e-sports* coreanos. Todos os aspetos referidos fazem da Coreia do Sul um exemplo no desporto eletrónico, sendo que os restantes países procuram reproduzir as estratégias e medidas tomadas neste país. No surgimento do panorama europeu esta inspiração foi clara.

1.4. O nascimento dos *e-sports* europeus

A origem dos *e-sports* está ligada aos Estados Unidos e à Coreia do Sul sendo que o papel da Europa, uns anos mais tarde, não deve ser ignorado. Em termos continentais, as maiores forças no panorama dos *e-sports* eram, e ainda são, a Alemanha e países nórdicos como a Suécia e Dinamarca. A primeira grande competição europeia, a *Electronic Sports League* (ESL) surgiu na Alemanha em 2000, fruto de uma parceria entre a *Turtle Entertainment* e uma pequena liga amadora daquele país. Com um modelo de competição abrangente, com maior número de jogadores inscritos (que pagam taxas anuais de utilização dos servidores) e sem exigências de afiliação profissional, fez com que a ESL se tenha transformado numa das maiores ligas mundiais, com mais de quatro milhões de utilizadores registados em 2013.¹⁴ Também com o desenvolvimento do panorama competitivo europeu, foram surgindo cada vez mais equipas, ultrapassando fronteiras, integrando competições mundiais e alcançando resultados importantes. Foi através da vitória nas competições de *Counter-Strike* na CPL e no WCG que, em 2003, os *SK Gaming*, uma organização *multigaming* e multinacional de origem alemã, se tornou a primeira equipa fora da Coreia do Sul a poder oferecer contratos de trabalho aos seus jogadores.

No que diz respeito a competições de nível mundial organizadas na Europa, para além da ESL, surgiu em 2003 a *ESWC* (*Electronic Sports World Cup*), de organização francesa e que, tal como o nome indica, procurou afirmar-se como o campeonato mundial de *e-sports*. O campeonato foi bem sucedido, passando a rivalizar diretamente em termos de relevância mundial com o WCG coreano. De facto, a vasta difusão do desporto eletrónico na Europa deu-se num curto espaço de tempo, sendo que Portugal não deixou de aproveitar esta vaga, com os jogadores nacionais, numa primeira fase, a tomarem a iniciativa de desenvolver o panorama nacional.

1.5. O início dos *e-sports* em Portugal

Portugal não ficou de fora deste período de expansão dos *e-sports* europeus, embora sempre numa escala menor. Quando nos Estados Unidos se começava a falar de desporto eletrónico e na Coreia do Sul era já um panorama desenvolvido, no nosso país também já existiam alguns pequenos torneios locais, organizados internamente pela comunidade de *gaming*, embora, naturalmente, não fossem

¹⁴ Fonte: <http://www.esl.eu/>.

entendidos como *e-sports*. Era uma realidade completamente subcultural e *underground*, onde apenas os jogadores participavam e tinham conhecimento desses eventos, motivados pelo desejo de competir frente a frente com os seus adversários, até então virtuais. Telmo Silva, membro ativo da comunidade nacional desde o final dos anos 90, recorda estes primeiros eventos sobretudo pelo seu ambiente, classificando-o como "familiar" e pela competição "mais saudável". "Agora, as equipas só vão se os prémios interessarem, não é uma questão de prestígio", afirma. A divulgação nesta fase inicial era baseada no 'passa a palavra' e quando fosse algo em maior escala, era difundida através dos primeiros fóruns/sites¹⁵ e *chatrooms* (por exemplo, no MIRC) da comunidade. Com a chegada do novo milénio, a evolução tecnológica e o desenvolvimento do panorama europeu, Portugal registou algum crescimento, com o surgimento de equipas oficiais e de associações de *gaming*, de que são exemplo as duas associações nacionais referidas nesta dissertação. Também em termos competitivos existiu um incremento, tanto no número de competições por ano, como na dimensão das mesmas. No entanto, muito pouca informação está disponível *online* sobre esses eventos iniciais, estando dispersa pela memória dos membros mais antigos da comunidade.

De facto, após a criação de alguns torneios, mais jogadores e equipas portuguesas foram aparecendo, sobretudo no FPS *Counter-Strike*. Tal como em outros países, os *e-sports* nacionais fizeram alguns progressos durante o período entre 2004 e 2008, conforme será analisado na próxima secção. As competições na Europa foram surgindo, melhor organizadas e com melhores prémios, promovendo a participação de jogadores de todo o continente. Este período foi especialmente recompensador para o desporto eletrónico, onde foram criadas as maiores expectativas, por todos os membros da comunidade nacional e internacional, em tornar os *e-sports* uma atividade legítima e reconhecida pela sociedade.

1.6. Os 'anos de ouro' do desporto eletrónico

De 2004 a 2008, os *e-sports* prosperavam em termos de crescimento enquanto modalidade desportiva e divulgação mediática, depois do fenómeno se disseminar para a Europa. A ESL criou ligas nacionais em muitos países europeus em 2005, a WCG e CPL ofereceram prémios cada vez mais avultados aos vencedores, sendo que a criação da *Major League Gaming* (MLG) nos Estados Unidos também não pode ser ignorada. Esta competição veio oferecer aos jogadores de consolas algo que estes ainda não tinham, uma vez que as ligas profissionais eram focadas na sua maioria em jogos de computador. Apesar de ter sido fundada em 2002, foi apenas em 2005/06 que conseguiu assegurar patrocínios na ordem dos 40 milhões de dólares, maioritariamente por parte de empresas fora da indústria tecnológica, que foram fulcrais no 'salto' da competição para um nível de importância mundial.

¹⁵ Em termos de portais e *sites* de notícias sobressaem três organizações: [Fraglíder](#) (conteúdos em Português e Inglês), [Playline](#) (conteúdos exclusivamente em Inglês). Em termos de visualizações e cobertura mediática, o Fraglíder é líder em Portugal, sendo inclusive considerado um dos maiores *sites* de *e-sports* na Península Ibérica.

Outra organização inovadora que apareceu no panorama mundial, não por se centrar numa plataforma diferente mas sim por trazer um modelo de negócio completamente distinto do que existia até então, foi a *Championship Gaming Series* (CGS). Formada também nos EUA, em 2006, a CGS ofereceu vantagens inovadoras aos seus membros, com as premissas de salários mensais regulares, pagamentos avultados em torneios e cobertura mediática em canais televisivos *mainstream*, devido à parceria com a DirectTV. O aparecimento de uma instituição onde jovens jogadores eram convidados a assinar contratos, para receber ordenados mensais e competirem em ligas privadas foi uma grande novidade, conseguindo atrair alguns dos melhores jogadores mundiais.

Conforme referido, este período foi também próspero em Portugal, tendo o número de novas equipas aumentado, assim como os níveis de competição. Eventos LAN como a XL Party e a Futurtech surgiram no panorama nacional, o que também impulsionou os jogadores a organizarem-se e a dedicarem-se com maior afinco aos jogos digitais. A primeira XL Party ocorreu em 2006, fruto de uma ideia de um grupo de amigos entusiastas do *gaming*, que formaram a empresa E2Tech e decidiram avançar com a conceção de um evento diferente de tudo o que existia no mercado, um festival de videojogos. Conforme refere Lourenço Soares, um dos membros organizadores do evento, desde início que o objetivo da XL Party é "crescer de forma sustentável, mediante as possibilidades e capacidades, procurando conciliar os interesses dos nossos participantes e marcas patrocinadoras para que saiam todos a ganhar". Assim, desde o seu início que a XL Party não é um evento com elevados *prize-moneys* para os jogadores, mas tal facto não significa que não se tenha tornado uma referência de estabilidade e uma prova obrigatória nos calendários de todas as equipas portuguesas.

O caso da Futurtech é ligeiramente diferente. Este evento organizado pela empresa CyberIberia procurou desde a sua génese, em 2006, ser um torneio exclusivamente focado nos *e-sports* e nos jogadores (oferecendo atividades extra *gaming*, conferências, concursos, etc.), seguindo as diretivas das provas internacionais naquela altura, com elevados prémios monetários (€7,500 para distribuir na sua primeira edição) e adquirindo as licenças necessárias para a realização dos qualificadores do WCG e ESWC em Portugal. Estes dois fatores permitiram à Futurtech crescer e rivalizar diretamente com a XL Party pelo título de melhor LAN *Party* de Portugal, permitindo em simultâneo que as equipas nacionais tivessem oportunidade de se deslocarem e competirem nos mais diferentes palcos mundiais.

Durante este 'período de ouro' mundial, um dos únicos fatores que falhou em termos de crescimento dos *e-sports* ocidentais, foi a passagem das transmissões e coberturas mediáticas das competições do meio *online* para o televisivo. Na Alemanha, a pioneira *Turtle Entertainment* chegou a assinar contrato com um canal de televisão em 2005, que transmitia as provas de *e-sports* em HD por um pagamento mensal de três euros dos espectadores, mas as perdas eram enormes e tal levou a que essa parceria cessasse. Também na Suécia, Rússia e Reino Unido, projetos semelhantes surgiram, mas falharam pouco tempo depois. Nos EUA, foi a referida CGS quem mais trabalhou na divulgação do *gaming* competitivo nos *media* tradicionais e que efetivamente apresentou alguns resultados. Foi através da transmissão dos *e-sports* como *sports entertainment*, introduzindo o valor do 'espetáculo'

através de técnicas televisivas inovadoras criando uma experiência completa de entretenimento, à semelhança do poker e do *wrestling* profissional, que a CGS alcançou algum sucesso (Taylor, 2012: 140). Com o auxílio da *DirectTV*, a CGS conseguiu levar a transmissão de *e-sports* de alto nível à televisão *mainstream* norte-americana e através dela divulgar o desporto eletrónico, conseguindo depois elevados valores monetários dos seus patrocinadores. No entanto, com o início da crise financeira mundial em 2008, estes projetos foram terminando, na maioria das vezes, por falta de financiamento. Sendo o desporto eletrónico uma atividade onde os patrocínios e apoios económicos têm bastante preponderância, a crise foi devastadora para os *e-sports*.

1.7. A depressão económica nos *e-sports*

Nos anos de 2004 a 2008 os *e-sports* tornaram-se, de facto, num sucesso mundial da cultura digital. Tudo parecia encaminhado para que o fenómeno dos desportos eletrónicos se afirmasse no panorama *mainstream* da cultura digital. No entanto, sendo uma realidade tão alicerçada em patrocínios e empresas que forneçam capital financeiro para suportar a profissionalização dos jogadores, a crise económica mundial foi devastadora para os *e-sports*. Em maio de 2008, a CPL de Angel Muñoz, uma das competições basilares da realidade mundial dos *e-sports* anunciou o seu desmantelamento, após o surgimento de diversos rumores sobre falhas nos pagamentos na ordem das centenas de milhares de dólares (Taylor, 2012: 176-177). Apesar disto, a influência da CPL de Muñoz na realidade atual dos *e-sports* é inegável, contando na sua história com mais de 60 torneios organizados internacionalmente, que distribuíram na sua totalidade mais de três milhões de dólares em prémios.¹⁶

Também em 2008, pela primeira vez na sua história, o ESWC teve lugar fora de território francês, tendo sido disputado nos EUA, perto da sede do seu principal patrocinador, a *Nvidia*. Numa tentativa de aumentar a sua visibilidade mediática com esta mudança, a competição não obteve o sucesso esperado, com as audiências em termos de espectadores a registarem níveis mínimos. Uns meses depois, a empresa francesa por detrás da organização deste campeonato mundial abriu falência e a competição é cancelada, constituindo outra perda no panorama mundial.¹⁷ A CGS foi outra das grandes organizações a falir em 2008. Após apenas dois anos de competições profissionais, a ideia pioneira de uma liga exclusiva e fechada aos melhores *gamers* não resultou, pois as receitas que surgiam das transmissões televisivas e patrocínios não cobriam as despesas de contratação desses jogadores, muito menos o modelo de competições restritas com prémios avultados.

Em 2008 e 2009, a realidade nacional não sofreu uma grande quebra, tendo apenas visto algumas associações a fechar portas, algo que se torna recorrente ao longo da história dos *e-sports*

¹⁶ Em 2010, a marca 'CPL' foi adquirida por um consórcio de empresários orientais, que retomaram essa competição mas exclusivamente no continente asiático.

¹⁷ Em 2010, uma outra empresa francesa readquiriu a licença do ESWC retomando-a nos seus moldes iniciais com as finais a voltarem a território francês, conseguindo retomar o seu sucesso mundial.

portugueses.¹⁸ No entanto, em 2010, o panorama nacional sofreu um grande golpe quando viu um dos dois maiores torneios nacionais, a Futurtech e a empresa responsável CyberIberia, anunciar que não iriam continuar a realizar esse evento. Este encerramento apanhou muitos elementos da comunidade de surpresa, sobretudo os jogadores e equipas que contavam com a Futurtech para se conseguirem qualificar para os grandes torneios internacionais. Atualmente especula-se que foram os elevados custos de organização (licenciamento, prémios avultados e aluguer de espaços) aliados aos efeitos da crise financeira nas empresas patrocinadoras que ditaram o fim precoce do evento.

Passados estes dois anos ruinosos, os *e-sports* têm vindo desde então a recuperar a sua importância na cultura mundial e a sua sustentabilidade como modalidade desportiva. Grandes empresas mundiais, como a Samsung e a Intel, reforçaram os seus apoios ao WCG e a ESL, com novas equipas a surgirem com sucesso no panorama competitivo. No entanto, uma diferença nestas novas formações é o facto de serem, na sua maioria, semiprofissionais, uma vez que os jogadores não possuem salários regulares, sendo esse um fator apenas ao alcance em cinco/seis equipas no ocidente, e outras tantas na Coreia do Sul. Esta nova forma de pensar os *e-sports*, num âmbito mais comedido, sem promessas de profissionalização garantida, foi um dos principais efeitos da crise de 2008/09.

Também em Portugal se vai recuperando lentamente para alcançar um panorama estável e duradouro. Em termos de competições ainda falta quem apareça para rivalizar com a XL Party (que se manteve durante todo este período) e providenciar uma maior competição entre equipas, promovendo a sua dedicação e esforço. Aliás a falta de competitividade nas provas nacionais é o fator comum destacado por João Ferreira, assim como Telmo Silva e Pedro Fernandes, referindo que com apenas três ou quatro provas por ano, não é possível as equipas nacionais crescerem. Para provas internacionais existem ainda alguns qualificadores *online*, mas com exceção dos K1ck (com equipas em *Counter-Strike* e *League of Legends*) e dos Grow uP (individualmente em *Pro Evolution Soccer* e com equipa de *League of Legends*) que conseguem competir equilibradamente com alguma regularidade, para as restantes é muito difícil entrar nesse mercado internacional.

Considerando que ainda se encontram na 'adolescência' da sua existência, os *e-sports* têm já uma história bastante rica, como se tentou representar através da descrição de factos com maior relevância no desenvolvimento deste fenómeno cultural. Obviamente muitos outros episódios ficaram por referir, pois na tentativa de proporcionar uma visão geral sobre o tema, apenas foram referenciados momentos de importância mundial ou multinacional. Ao longo da história, os *e-sports* passam a imagem de uma atividade desportiva moderna, altamente competitiva, que relaciona os *media* e a tecnologia de uma forma que nenhuma outro desporto faz, dependendo a sua existência diretamente da conjugação favorável desses dois fatores. O próximo capítulo irá aprofundar a relação entre o desporto eletrónico e o contexto mediático que o rodeia.

¹⁸ Aliás foi em 2008 que o *gaming* nacional teve um dos seus pontos altos internacionalmente, com a conquista do evento de *Unreal Tournament 3* no torneio Play.com em Londres, por Gaspar "Hypno" Machado (um dos jogadores portugueses mais reconhecidos) que arrecadou um prémio de 20 mil libras (cerca de 23 mil euros).

CAPÍTULO II. A vertente mediática dos *e-sports*

A história dos *e-sports* é rica e a definição desta atividade não deve ser reduzida a simples grupos de jogadores organizados, que competem entre si. A investigadora Janina Maric (2011: 7) defende que o desporto eletrónico deve ser visto como um fenómeno cultural e social de práticas partilhadas dentro de contextos específicos, onde os *media* podem desempenhar um papel tripartido: como plataforma desportiva dos *e-sports*, como infraestrutura das relações sociais e da competição *online* e, por fim, como transmissor de informação e de entretenimento para uma audiência. Assim, os *e-sports* são limitados primeiramente pela comunicação mediada, sendo esta relação entre o desporto eletrónico, os *media* tradicionais e *online* que irá ser explorada neste capítulo.

Tal como nos desportos tradicionais, o desporto eletrónico atrai uma vasta comunidade de elementos: jogadores, equipas, patrocinadores, fãs e, mais importante, espectadores. De facto, um estudo social recente mostra que os *casual gamers*¹⁹ muitas vezes preferem ver jogadores profissionais em ação, em vez de jogarem eles próprios esses jogos por norma mais complexos (Cheung e Huang, 2011). Assim, a maioria dos jogadores é também espectador, tal como nos desportos tradicionais. No entanto, a principal diferença entre a experiência dos espectadores de desportos tradicionais e de *e-sports* é a preponderância do meio *online* nestes últimos ao invés dos *media* tradicionais, uma vez que a vasta maioria dos eventos ocorrem na internet, assim como as interações entre as diferentes comunidades através de *sites* de redes sociais como o *Facebook* ou *Twitter* e plataformas de partilha social de conteúdos como o *Youtube*.

Atividades como o *gaming online*, a formação de comunidades de *gaming* multinacionais ou a promoção de eventos mundiais de *e-sports* possibilitam e originam interações entre membros de comunidades de todo o Mundo, que nestas relações de partilha entre si procuram transformar a realidade social do desporto eletrónico numa nova forma social moderna e aberta. Maric ressalva que os *e-sports* como forma social têm a capacidade de "transgredir fronteiras culturais, existir entre as instituições sociais e construir sistemas independentes de significados" (2011: 21). O sucesso recente de conteúdos mediáticos *online* como o *live streaming*, facilitam estas interações, sendo muitas vezes transnacionais, atenuando as fronteiras territoriais entre os participantes, permitindo que diferenças culturais sejam negociadas e surja uma cultura *gamer* mundial (Maric, 2011).

2.1. *Live Streaming*: o elemento mediático do presente e do futuro nos *e-sports*

A cultura dos *e-sports* tem assistido, nos últimos anos, ao aparecimento de alguns novos elementos mediáticos cuja difusão *online* é feita à escala mundial, sendo que o maior destaque vai para o *live streaming*. Estes conteúdos são cada vez mais uma realidade presente no quotidiano dos jogadores, seja apenas como espectadores ou como *streamers*, podendo chegar a atrair dezenas de milhares de

¹⁹ Para este trabalho, a definição de jogadores casuais (*casual gamers*) refere-se ao tipo de jogadores que têm um tempo limitado para jogar, não aos jogadores de jogos casuais. Inicialmente estes não procuram jogos de difícil jogabilidade, nem se focam numa só plataforma. Após essa iniciação poderão procurar jogos com maior dificuldade como MMORPG ou MOBA, dedicando-se com mais seriedade aos jogos digitais (McLerran, 2011).

espectadores diariamente.²⁰ O sucesso das *streams* surgiu com as transmissões de grandes torneios mundiais, com diversas plataformas *online* a emitirem as diferentes competições, gerando uma grande adesão. Como já foi referido, muitas vezes os principais espectadores destas transmissões são jogadores casuais, para os quais o ato de ver jogadores mais hábeis a dominar determinado jogo através de uma *stream* requer um baixo nível de compromisso da sua parte e muitas vezes é uma forma de começar a entender esses jogos complexos (Drucker *et al*, 2003). As transmissões frequentemente contam com os comentários *play to play* dos *streamers*, por norma mais conhecedores do jogo em causa e que tentam auxiliar todos os que assistem. As funções dos comentadores de *e-sports* serão aprofundadas numa fase posterior deste capítulo. Para os jogadores que já estão mais identificados com o jogo e com as equipas que protagonizam essas competições, as *streams* são um meio para seguirem os seus protagonistas preferidos, passando do papel de jogador para o papel de fã. Usualmente, as transmissões também são acompanhadas de um *live chat* que tende a ser bastante utilizado para a manifestação dessas preferências.

Numa outra vertente, as transmissões de sessões de treino ou de confrontos amigáveis por parte dos jogadores desempenham um papel diferente das transmissões das competições de *e-sports*, podendo ser consideradas uma ferramenta de medição da própria popularidade desses jogadores (Kaytoue *et al*, 2012). Um jogador profissional que tenha milhares de pessoas a assistirem a jogos casuais seus ou a sessões de treino tem a noção de que é popular no mundo dos *e-sports*. A popularidade tem um papel-chave na carreira de um jogador profissional, a par das próprias performances no jogo, podendo dar a esse determinado jogador a oportunidade de se expandir como 'marca', atraindo patrocinadores que procuram lucrar dessa visibilidade. Estas *streams* têm-se revelado como um grande apoio para todos os que querem seguir o caminho profissional dos *e-sports*, sendo que o maior exemplo de sucesso na área das *online live streams* é o da *Twitch TV*.

Criada em 2011 por Justin Kan e Emmett Shear, a *Twitch TV* é uma plataforma *online* de *live streams* focada unicamente nos videojogos e nos *e-sports*. Desde o seu aparecimento que a *Twitch* tem visto o seu sucesso crescer, contando atualmente com cerca de 35 milhões de visualizações mensais, com tempo médio de visualização da parte dos utilizadores a situar-se em cerca de uma hora e meia diárias.²¹ Grandes competições mundiais como a ESL e a MLG são parceiras da *Twitch*, tendo as suas competições transmitidas na íntegra nesta plataforma de sucesso mundial. Todas as *streams* possibilitam o contato entre os espectadores e os *streamers* através de um *live chat*, permitindo aos fãs de determinado jogador ou equipa comunicar diretamente com os seus ídolos do *gaming*. Este contato entre o *casual gamer*, os fãs e os jogadores profissionais é realmente uma das maiores inovações introduzidas por esta plataforma na realidade dos *e-sports*. Como um dos cofundadores da plataforma,

²⁰ Ao transmitir a final dos campeonatos europeus de *League of Legends*, o canal da *Twitch TV* da Riot Games (produtora do jogo), alcançou um pico de audiência de cerca de 120 mil visualizações em simultâneo. Dados retirados do *site* oficial da *Twitch TV* em Julho de 2013.

²¹ Dados retirados do [site oficial](#) da *Twitch TV* em junho de 2013.

Emmett Shear, afirma numa entrevista realizada em 2012: "O que nós criámos é o verdadeiro entretenimento. Combina transmissão de desporto como a ESPN, com os *media* sociais e até apostas. Todos os dias, dois milhões de utilizadores trocam mensagens entre si".²²

Em Portugal, estes conteúdos têm bastante popularidade e não existem sinais que deixem de a ter. Seja através da *Twitch TV* ou em portais como o Fraglíder, o *live streaming* tem cada vez mais adeptos. O desinteresse dos *media* tradicionais nos *e-sports* leva a que os jogadores e entusiastas procurem seguir os seus jogadores e equipas preferidas *online*. Este sucesso leva a que João Ferreira afirme que o *live streaming* tenha sido "a coisa mais importante que aconteceu aos *e-sports* nos últimos anos", tendo dado um "enorme suporte à comunidade com conteúdos destinados unicamente ao *gaming*". Também os responsáveis das associações mencionadas reconhecem a importância destes conteúdos mediáticos, seja na publicitação das suas equipas, na aquisição de novos patrocinadores ou na transição do meio *online* para os *media mainstream*. Assistir a *live streams* de videojogos tende cada vez mais para se tornar uma nova forma de entretenimento por si só, sem necessitar da intervenção da televisão (Kaytoue *et al*, 2012). O sucesso internacional da *Twitch TV* e das *streams* no Fraglíder é um exemplo do interesse crescente nos *e-sports*, não só de todo o tipo de jogadores, assim como de empresários e da própria indústria dos videojogos, suportando a ideia de que o *gaming* é um desporto para espectadores.

2.2. Espectadores e *fandom* no desporto eletrónico

A popularidade dos *e-sports* enquanto produto mediático traz para a discussão uma nova figura, a do espectador, surgindo a questão sobre qual é o papel destes elementos na experiência do *gaming*? Cheung e Huang (2011) descrevem-no como seguidor da experiência *in-game*, mas não participante direto nesse mesmo jogo. Esta explicação deixa espaço para o debate sobre a relação entre os espectadores e os jogadores, pois apesar de não serem participantes diretos, a sua influência é muitas vezes visível, podendo ajudar ou comprometer os desempenhos na competição F2F. Os autores mencionados examinam este tema partindo do princípio que não existe uma análise unificada pois se, por um lado, pode defender-se que os espectadores não participam diretamente nos jogos, sendo que apenas os jogadores podem fazer a diferença, por outro lado, os espectadores podem estar tão imersos na realidade dos jogos como os *gamers*, tendo um papel central no decorrer da ação. Os autores defendem, tal como Huizinga (2002), que a existência de barreiras entre a "vida real" e o "mundo dos jogos" é inegável. Tomando o exemplo de um pai que assiste ao filho a jogar, seguindo os movimentos de uma personagem mas que, devido à falta de compreensão que tem dessa realidade, permanece numa esfera exterior à do jogo e do jogador, não participando na ação (Cheung e Huang, 2011).

No entanto, Huizinga também analisou a situação oposta, onde descreve a audiência dos jogos como participante, através da demonstração de emoções com o decorrer da ação (por exemplo,

²² Excerto retirado da entrevista de Charles Webb, "[The Big Broadcast - TwitchTV, eSports, and Making it Big as an Online Gamer](#)", em junho de 2013, publicado a 2 de fevereiro de 2012.

aplaudindo ou assobiando) e partilhando a tensão dos desafios com os jogadores (2002: 23-24). Nesta perspetiva, os espectadores adotam os valores dos jogos, tornando-se seguidores atentos, alicerçando a sua posição dentro da esfera dos jogadores. Taylor (2012) também defende esta abordagem, afirmando que desde os primórdios dos videogames que a audiência tem um papel central. Mesmo com a domesticação dos jogos e consolas no final dos anos 80, esse papel não perdeu importância, tendo apenas sido modificado, com os familiares e amigos a assumirem essa função (2012: 183-184).

James Newman (2002) também contribuiu para esta discussão, propondo que estes espectadores podem passar por fases de "interação completa", "parcialmente interativos" e "não interativos", sendo que o conceito de interação é enquadrado na sua forma mais instrumental. O autor escreve que "apesar de não possuírem nenhuma ligação direta com o jogo, os espectadores dos jogos digitais demonstram um nível de interesse e de compromisso com o objeto que excede o do espectador normal" (2002: 409). De facto, a figura do espectador não deve ser menosprezada, seja este mais inexperiente, tentando esforçar-se para interpretar o que se passa, ou mais experiente, analisando criticamente as ações *in-game*, comentando as estratégias tomadas no jogo, planeando o que faria em determinada situação se estivesse no lugar do jogador ou, caso seja adversário do jogador, estudando todos os movimentos efetuados tentando conseguir uma vantagem para o próximo confronto (Taylor e Witkowski, 2010).

É entre este grupo de espectadores mais experientes, formado por jogadores casuais, amadores e profissionais que surge um outro fenómeno nos *e-sports*, o *fandom*.²³ O ato de assistir a um confronto pode significar mais do que mera curiosidade, representando uma forma de demonstrar apoio para com determinado jogador, equipa ou até mesmo videogame. Dentro do panorama global do *gaming*, existem diversas formas de *fandom*. Desde jogadores que se mantêm a competir num mesmo jogo durante anos, que se focam num só género de jogos digitais ou que se apresentam como 'académicos' do *gaming*, efetuando um importante trabalho crítico e interpretativo sobre os mais diversos tópicos relevantes para a comunidade. A internet também veio ajudar no crescimento das comunidades de fãs. Através da utilização de *sites*, *blogs*, *podcasts* e *streams*, os fãs podem seguir e discutir os jogos/resultados das suas equipas, jogadores e jogos preferidos. Também os *sites* oficiais das comunidades de *gaming* providenciam um excelente meio para a demonstração da paixão por aquilo que seguem, uma vez que, atualmente, estas páginas contam com uma diversidade de conteúdos, desde notícias gerais de *e-sports* a fóruns com diferentes tópicos em discussão, assim como disponibilizam um espaço para a compra de *merchandise*. Estas páginas das comunidades são importantes plataformas na construção do entusiasmo em torno das equipas, na angariação de novos fãs não só para as suas próprias 'cores' mas também para o fenómeno do *gaming* profissional em geral.

²³ Matt Hills (2002) e Henry Jenkins (1992) são dois autores incontornáveis sobre este tópico. Para o universo do *gaming*, o fenómeno do *fandom* (*Fan + Kingdom*) concerne todos os indivíduos que, de formas expressivas ou construtivas, procuram diferenciar-se dos restantes espectadores e audiências. Em muitos casos, estes fãs organizam-se em grupos e comunidades em torno do objeto de apreço, constituindo por si só subculturas dentro do *gaming* em geral e dos *e-sports*, neste caso específico (Hills, 2002; Taylor e Witkowski, 2010).

No que respeita os *e-sports*, o *fandom* têm uma especial importância. Mesmo em contextos que muitas vezes não são profissionais, os fãs são quem mais energia transmite aos jogadores nos eventos ao vivo, assim como consagram maior importância social e significado às atividades realizadas pelas associações, contribuindo ainda com a sua participação na divulgação mediática dos *e-sports* (Taylor, 2012: 188). Tal como nos desportos tradicionais, o *fandom* do *gaming* profissional provém da experiência com determinado jogo, desenvolvendo-se depois uma afinidade por uma equipa ou jogador. Taylor defende que devido às características dos *e-sports*, onde as fronteiras entre os jogadores amadores e profissionais são pouco claras, as ligações afetivas entre os jogadores se tornam mais fortes, levando a que o *fandom* dos *e-sports* seja uma subcultura algo fechada ao exterior (2012: 189). Esta característica e a pouca relevância que o fator regional tem nas afinidades dos fãs,²⁴ são as principais diferenças entre o *fandom* nos *e-sports* e nos desportos tradicionais. O facto é que estes jogos têm potencial para aliciar e entreter indivíduos dentro e fora do *gaming*. A transmissão de uma partida, quando bem trabalhada tecnicamente, em termos de cinematografia (por exemplo, permitindo diversos pontos de vista durante uma partida), adicionando um ou dois comentadores, orientando a comunicação para uma audiência, pode ser uma ótima ferramenta de divulgação do desporto eletrónico (Drucker *et al*, 2003).

2.3. Comentadores de *e-sports*: um elo de ligação com os espectadores

Uma das figuras proeminentes na ligação entre os *e-sports*, os *media* e os espectadores é a do comentador. A sua origem remonta às primeiras gravações de competições profissionais colocadas *online*, onde estes membros voluntários, através dos seus conhecimentos informáticos transformavam esses conteúdos, narrando os eventos *in-game*. À semelhança dos desportos tradicionais, nos *e-sports* o comentário é por norma assegurado por dois elementos: um que narra e descreve todas as ações que decorrem no jogo, sendo que o segundo providencia informações úteis sobre os jogadores, estatísticas e outras curiosidades nos 'tempos mortos' do jogo. Vários estudos comprovam as vantagens de existirem comentários num evento desportivo.²⁵

T.L. Taylor também aborda estes elementos no seu livro, descrevendo-os como os "mais resistentes ao tempo e mais inteligentes no mundo dos *e-sports*" (2012: 225). Como muitos dos indivíduos que tentam viver dos *e-sports*, também os comentadores procuram trabalhar na área de que gostam. No entanto, esta é uma realidade ainda mais diminuta do que a dos jogadores profissionais, pelo que este compromisso com os *e-sports* leva estes indivíduos a continuarem a inovar e a trabalhar voluntariamente em benefício da comunidade. João Ferreira menciona que, apesar de receber uma pequena quantia monetária pelo seu trabalho no FraglÍder (tem também um trabalho fora dos *e-sports*),

²⁴ Uma das exceções a este fator é quando ocorrem os torneios onde competem as equipas nacionais (ex. WCG) onde, por norma, cada fã torce pela seleção do seu país de origem.

²⁵ Para mais sobre este tópico ver Bryant, J. *et al* (1982) e Cominsky, P. *et al* (1977).

a "melhor recompensa" que tem é a possibilidade de viajar pelo Mundo, a realizar a cobertura dos torneios.

Em Portugal é no portal Fraglíder que reside o melhor exemplo para o papel que um comentador deve representar. João Ferreira é desde há alguns anos o comentador 'residente' das transmissões *online* do portal. "Não fazia sentido fazermos uma transmissão tipo *Euronews* onde só passa imagem do jogo. Tem de haver alguém que explique o que está a acontecer. O comentador é metade do valor de uma *stream*", refere. Requerendo agilidade comunicacional, versatilidade de conhecimentos sobre todos os grandes jogos, inteligência, dedicação e uma grande dose de compromisso, ser reconhecido como um bom comentador não é tarefa fácil.

Taylor verificou que alguns destes comentadores mundiais de topo, como Marcus "djWHEAT" Graham, Paul "Redeye" Chaloner ou Nick "Tasteless" Plott, já se encontram envolvidos nos *e-sports* quase desde o seu início, sobrevivendo à volatilidade do panorama internacional. Estes comentadores podem ser considerados como *gatekeepers* de informação do desporto eletrónico, tendo a capacidade de providenciar o contexto histórico de jogadores, equipas e torneios que entretanto foram extintos (2012: 230). Como é nestas figuras que assenta alguma responsabilidade de tornar uma transmissão de um jogo num produto mediático atrativo, os comentadores são também dos membros da comunidade que melhor compreendem os requisitos para uma transição do meio *online* para os *media* tradicionais. De facto, o sucesso desta transição é um dos desejos mais antigos da comunidade mundial de *e-sports* e muitos membros ainda acreditam que o êxito do desporto eletrónico está diretamente dependente da divulgação deste fenómeno na televisão.

2.4. Transição do meio *online* para os *media mainstream*: essencial ou desnecessária?

O papel representado pelos *media* como transmissor de informação e de entretenimento para uma audiência, conforme apontado por Maric, é ainda a condição mais importante na relação com os *e-sports*. Fazendo frente ao desinteresse dos *media* tradicionais no fenómeno do desporto eletrónico, quem está envolvido na realidade dos *e-sports* sempre utilizou os *media online* para colmatar essa falta de divulgação. Seja através de contribuições para os portais de notícias,²⁶ inserção de informações nos *sites* e nas páginas de *Facebook* das associações,²⁷ participação em fóruns ou blogues, transmissão de *streams* de competições internacionais ou apenas divulgando os *e-sports* enquanto desporto, muitos tentam contribuir voluntariamente para uma maior visibilidade e credibilização da modalidade. Esta comunicação mediada entre os membros das comunidades com um objetivo em comum é um dos fatores-chave para o sucesso do desporto eletrónico (Maric, 2011: 20).

²⁶ Internacionalmente existem duas referências no que respeita a portais de notícias, a [HLTV](#) e a [Team Liquid](#), que também dá nome a uma equipa de *Starcraft II* (2010).

²⁷ As duas associações mencionadas neste trabalho, os Grow uP Gaming e os K1ck contam com 4.656 e 5.636 seguidores nas suas páginas oficiais no *Facebook*, onde fazem atualizações regulares de resultados, notícias e outros destaques (dados retirados em Setembro de 2012).

Tendo em conta o sucesso das transmissões *online* das competições e da grande adesão de público a outros conteúdos mediáticos relacionados com os *e-sports*, surge a pergunta: por que razão é que ainda não surgiu uma aposta dos *media* tradicionais ocidentais,²⁸ nomeadamente da televisão, neste produto? É inegável que esta passagem de meio subcultural *online* para a televisão *mainstream* daria uma maior visibilidade ao fenómeno do desporto eletrónico. T.L. Taylor (2012) aponta algumas razões de natureza estrutural, tanto da TV como dos videojogos, para que esta relação ainda não tenha sido bem-sucedida. No entanto, a principal razão apontada para este insucesso é o facto de perante o desafio de criar um produto televisivo mediático para os espectadores a partir da transmissão de um determinado jogo, a formulação desse jogo ter de ser alterada. Taylor refere que as variáveis envolvidas nos jogos são demasiadas e muito difíceis de prever, algo que a televisão não pode suportar. Por exemplo, um jogo de *Warcraft* entre dois jogadores pode durar oito minutos, tal como pode durar 52 minutos, sendo que esta incerteza seria um 'pesadelo televisivo'. Enquanto os desportos tradicionais passaram anos a refinar e até mesmo alterar algumas das suas regras para se enquadrarem às transmissões televisivas, os *e-sports* ainda não começaram a tentar a adequar a jogabilidade à moldura televisiva (Taylor, 2012: 212).

Um outro problema é que, tal como nos desportos tradicionais, as competições de *e-sports* também necessitam de ser transmitidas em direto, correndo o risco de perderem o seu interesse caso sejam emitidas em diferido. Se transformar uma partida de *Counter-Strike*, onde a ação pode decorrer em diversos pontos de um mapa em simultâneo, num conteúdo apropriado para espectadores que podem nunca ter assistido a algo semelhante é um desafio, fazê-lo em direto parece uma tarefa tecnicamente quase impossível. O autor Michael Kane parte deste exemplo do *CS* para constatar a realidade atual: "Os desportos que passam na TV desenvolvem-se linearmente. (...) Os *e-sports* não. Quanto muito são como o golfe, onde o realizador tem de saber onde e quando cortar a ação. A maior diferença é que um jogo de *CS* move-se a uma velocidade bastante superior" (2008, 221). Atualmente, as produtoras dos videojogos têm tentado corrigir este aspeto, tendo cada vez mais em conta a possibilidade da transmissão pública de um jogo.

O terceiro factor é que existem videojogos que são quase completamente desconhecidos do público em geral, o que levanta o problema sobre a inteligibilidade destes conteúdos. Um videojogo de futebol como *FIFA 13* (2012) é fácil de seguir pois as semelhanças com um jogo real de futebol estão patentes e são um objetivo dos produtores desse título. Mesmo alguém que nunca tenha jogado *FIFA* terá uma maior familiaridade com a ação que decorre, do que com um RTS como *Warcraft*. De facto, as pessoas preferem assistir a videojogos cujos géneros já estejam familiarizados (Game Research, 2002) mas, muitas vezes, esses não são os títulos que mais sucessos detêm nos *e-sports*, levantando novamente um problema nesta relação, desta vez entre as preferências dos jogadores e os dos emissores televisivos. "O santo graal para as transmissões de *e-sports* (...) surgirá quando se conseguir

²⁸ Na Coreia do Sul esta ligação entre os *e-sports* e a televisão já existe há mais de 15 anos e está estabilizada.

transformar um conjunto esotérico de videojogos em algo que faça sentido na televisão" (Taylor, 2012: 215).²⁹

Atualmente, se a televisão portuguesa entrasse nos *e-sports* seria um momento de viragem positiva no panorama nacional. Eventos como a XL Party assumem um papel de destaque nesta divulgação, pois são neste momento a única face dos *e-sports* nacionais capaz de conseguir alcançar 'tempo televisivo', seja através de anúncios publicitários dos próximos eventos ou em entrevistas curtas em espaços informativos, conforme indicado por Bernardo Soares da organização. No entanto, é facto que a XL Party continua a ser um "festival de videojogos", afastando-se do conceito de *e-sports*, apesar dessa vertente competitiva ser o foco maior do evento, talvez como estratégia de marketing para não alienar possíveis visitantes. À exceção do destaque dado a este evento nacional de desportos eletrónicos, não existem mais referências nos canais principais a esta realidade.

Apesar do desinteresse nos *e-sports*, os videojogos em geral são tema ocasional em programas informativos com maiores audiências (por ex. telejornais) sendo, por norma, alvo de retratações ambíguas, demonstrando apenas o que de mau podem trazer³⁰ e, muitas vezes, sem consagrar qualquer tipo de debate ou convite a membros da comunidade para falarem da sua experiência positiva. Esta é a opinião do jogador Bruno "bp" Pinto que assevera, na sua opinião, que este tipo de intervenções na televisão generalista colocam os jogadores como "a escumalha da sociedade, não permitindo que se mude essa ideia". "A imagem que passa é que somos miúdos que não querem crescer, sem qualquer tipo de objetivo na vida e que apenas não querem trabalhar". Vítor "unk" Silva também reforça este ponto: "Muitos responsáveis de empresas e público em geral ainda acham que somos apenas miúdos a perder tempo com jogos de computador". De facto, um ponto que foi transversalmente referido, em todas as entrevistas realizadas para esta dissertação foi a "mentalidade retrógrada" da sociedade portuguesa para com os jogos digitais e os *gamers*.

Telmo Silva aponta a questão geracional e cultural como causa para a visão negativa dos videojogos na sociedade. "Os próprios pais e as famílias dos jogadores, da geração anterior à nossa, olham para os videojogos como uma coisa negativa. Se eles não apoiam os jogos, quanto mais as empresas que são geridas por essa mesma geração...", reitera. João Ferreira expõe exatamente esse

²⁹ Um exemplo que contraria esta visão é o fenómeno cultural do *Barcraft*, que designa o ato de ver partidas de *Starcraft* em bares. Este movimento surgiu em 2011 nos EUA, num bar de Seattle, que decidiu transmitir a competição de *Starcraft* da *North American Star League* (NASL), conseguindo uma forte adesão da parte dos fãs do jogo. Desde então, que este conceito já alastrou a centenas de bares por todo o Mundo e a outros jogos como *Street Fighter* (*Barfights*) e *DOTA 2* (*Pubstomps*). Para saber mais sobre o [fenómeno do Barcraft](#).

³⁰ Para exemplificar esta abordagem negativa basta referir duas reportagens, bem ilustradoras do estilo que impera quando se fala de videojogos. A primeira emitida pela RTP em 2006, intitulada "[Loucos por Jogos](#)", que foca exclusivamente o vício nos videojogos sem oferecer qualquer contraponto a essa realidade. Outro caso mais recente, no passado mês de junho, na TVI, uma simples [reportagem](#) sobre uma das maiores feiras de videojogos do Mundo, a E3, acaba por fugir desse tópico para efetuar extrapolações, sem qualquer tipo de referência científica, como os videojogos serem causadores de "isolamento e agressividade", tal como terem sido uma "causa dos ataques de Columbine".

papel que as empresas tiveram num momento chave para o desenvolvimento do fenómeno. "Entre 2004 e 2008 pode-se dizer que foram anos dourados em que tivemos competições e o envolvimento de empresas importantes (por ex. Portugal Telecom). Andámos para a frente em termos de *e-sports*, mas depois estagnámos devido à mentalidade portuguesa", lembrou. "As pessoas começaram a pensar e ainda pensam que fazer um evento de *e-sports*, para ver meia dúzia de miúdos em frente ao computador a jogar o dia inteiro, é deitar dinheiro fora. Portanto, enquanto houver esta mentalidade será sempre complicado". A verdade é que as empresas geridas por pessoas de fora do mundo do *gaming* têm um papel fulcral para o crescimento do panorama nacional, pois é daqui que poderão vir os apoios financeiros para se poder organizar novas competições e divulgar esta atividade.

A discussão desta questão é premente entre os membros da comunidade mundial de *e-sports*, sendo que muitos defendem que tal passagem já não é necessária, dado o volume de audiências dos conteúdos *online* (*streams*), que vão transformando o meio *online* num meio *mainstream*. Esta é a perspetiva também defendida por Pedro Fernandes, que parte da sua experiência na gestão de uma associação de sucesso para afirmar que "a televisão, o grande objetivo de quem queria divulgar os *e-sports*, acaba por ser cada vez menos prioritária na promoção de uma equipa". A verdade é que parece que quanto mais tempo passar, menos importância terá esta transição. Em Portugal, existem poucos sinais de desenvolvimento na introdução dos *e-sports* na televisão, mesmo com o aparecimento de novos canais digitais que poderiam oferecer novos conteúdos. Este desinteresse dará tempo para que o meio *online* expanda a sua importância entre a comunidade nacional levando mesmo que, a médio prazo, talvez esta questão de alcançar a esfera *mainstream* já não se coloque. Em qualquer dos casos, algo que é necessário no panorama nacional é maior cooperação e, conseqüentemente, maior unificação em termos de normas para competições e para associações. É precisamente este o ponto de análise no próximo capítulo, onde será examinada a influência da vertente industrial na gestão dos *e-sports*, assim como o papel de instituições como as federações nacionais e os organizadores de competições.

CAPÍTULO III. Elementos de regulação e a indústria dos *e-sports*

Os jogadores e as competições são, de facto, os maiores alvos de atenção mediática no panorama dos *e-sports*. No entanto, existem outros elementos cujo trabalho desenvolvido nos 'bastidores' deste fenómeno cultural contemporâneo deve ser destacado. Seja na procura de regulamentação enquanto modalidade desportiva, na contratação e gestão de jogadores, nos compromissos de patrocínios ou na organização de eventos, existem nos *e-sports* diversos indivíduos, por norma mais velhos, que são responsáveis por todos estes aspetos de gestão da indústria. Embora sejam reconhecidos publicamente dentro do meio, estes elementos não serão os protagonistas dos *e-sports* caso estes se estabeleçam nos *media mainstream*, apesar do trabalho que realizam ser um fator chave para o desenvolvimento de uma estrutura sólida que permita atrair essa atenção mediática (Taylor, 2012: 135). Historicamente, o foco mediático tem estado direcionado para os jogadores, o que está em linha com o trabalho feito por estes indivíduos, que procuram a projeção e divulgação do desporto eletrónico através dos seus atletas.

Neste capítulo serão estudados três elementos que estabelecem esta vertente mais industrial, económica e de governabilidade dos *e-sports*, com o objetivo de examinar o trabalho que cada um faz e pode fazer em prol do desporto eletrónico. Será analisada a relevância da existência de uma instituição federativa, formada internamente na comunidade por jogadores e associações. Posteriormente serão analisados dois elementos externos, ou seja, que têm influência no panorama dos *e-sports* ainda que não sejam formados pela comunidade. Concretamente será apresentada a relação entre empresas patrocinadoras e as associações de *gaming*, assim como a ligação entre os organizadores de competições e a comunidade de *e-sports*.

3.1. A regulação interna da comunidade: uma federação nacional de *e-sports*

O desporto eletrónico é, desde o seu aparecimento, uma realidade composta maioritariamente por jovens que, muitas vezes por iniciativa própria, se foram organizando em grupos, associações ou clubes de *gaming*, procurando competir no que os une, os jogos digitais. No entanto, historicamente, têm existido problemas nesta autorregulação comunitária, devido à não existência de uma entidade unificadora cujos objetivos fossem claros e imparciais, afastada dos interesses de uma ou outra equipa ou indivíduo. A intenção de ver os *e-sports* reconhecidos como um desporto legítimo tem sido um desejo premente das organizações mundiais, sendo um dos motivos principais que levou os jogadores e as equipas a organizarem-se nacionalmente, formando, tal como nos desportos tradicionais, federações nacionais de *e-sports*. Hoye e Cuskelly analisam estes órgãos de governação desportiva e definem como suas funções, todos os processos e estruturas usados para desenvolver os seus objetivos estratégicos, a monitorização da sua performance e a comprovação que as suas ações defendem o melhor interesse dos seus membros (2007: 9-11).

Em termos mundiais existe uma federação internacional dos *e-sports* (IeSF), criada em 2008, em Seoul na Coreia do Sul, que conta atualmente com 42 países membro, entre os quais Portugal. Apesar de alguns problemas de afirmação numa fase inicial, sobretudo ao nível de divulgação do seu trabalho

e de globalização das suas ações, a federação internacional tem conseguido apresentar alguns resultados, nomeadamente ao nível da realização de um torneio mundial anual, assim como conferências mundiais sobre *e-sports*.³¹ No que respeita à estandardização do desporto eletrónico mundial, a IeSF tem sentido algumas dificuldades, devido aos diversos interesses privados que existem na organização de competições. Como exemplo, a competição organizada por esta instituição é designada de campeonato mundial, algo que entra em conflito com a organização de provas mais antigas como o ESWC, que reclama essa mesma designação.

Em Portugal, há muito tempo que o projeto de criação de uma federação nacional de *e-sports* é um desejo das associações de *gaming* e da maioria dos membros da comunidade, sendo que até ao momento ainda não foi concretizada. Primeiro, foi Luís Prata (à data Diretor Geral da CyberIberia e promotor da Futurtech) que, no final da 1ª Conferência Nacional de Desportos Eletrónicos,³² assegurou que a criação deste elemento federativo estava na fase final de conclusão e que iria ser uma realidade em breve no panorama nacional. No entanto, pouco tempo depois a CyberIberia cessou funções e o projeto de uma federação ficou pendente. Atualmente é Telmo Ferreira presidente dos Grow uP Gaming que pretende avançar com este projeto, sendo que já conta com o apoio da maioria das associações nacionais (são necessárias sete organizações oficiais), entre as quais os K1ck, vislumbrando-se novamente a concretização deste desejo. Como o próprio refere, uma federação nacional irá permitir "uma maior estruturação e acompanhamento, premiando as associações estáveis, o que será fundamental para todos conseguirmos crescer". "Só havendo este interesse de remarmos todos no mesmo sentido é que podemos colher frutos. Se continuarmos nesta situação de cada um por si, existe uma injustiça tremenda, pois uns agem por umas regras e outros por outras", termina.

Seja qual for o contexto onde estas instituições surgem, têm propósitos semelhantes, seja na divulgação externa de informação sobre o fenómeno dos *e-sports*, procurando legitimar a atividade como um desporto, ou para a comunidade em si, através de angariação de apoios financeiros, na busca de infraestruturas para as equipas ou na regulamentação para as associações. No entanto, no que respeita à governabilidade dos *e-sports*, também os financiadores desta atividade querem intervir. Como são as empresas patrocinadoras que permitem a profissionalização quer de jogadores, quer de associações, esses elementos tornam-se fulcrais para esta realidade.

3.2. Monetização do desporto eletrónico: qual o papel das empresas patrocinadoras?

A profissionalização do *gaming* tem tido um processo de crescimento algo irregular ao longo da sua história, nomeadamente a nível económico, tendo sofrido bastante com a flutuação dos mercados

³¹ A IeSF procura cumprir quatro objetivos principais: aumentar o número de nações membro; estandardizar os *e-sports* internacionais; treinar recursos humanos para a realidade dos *e-sports* internacionais, e organizar um torneio mundial anual. Para mais informações consultar o [site oficial](#) da IeSF.

³² A primeira e única conferência sobre *e-sports* que ocorreu em Portugal resultou da iniciativa de um grupo de alunos da Universidade Lusíada, tendo sido realizada em 2010 no *campus* da faculdade no âmbito de um evento dedicado aos desportos eletrónicos, o *e-Games* (ver a [conferência](#)).

financeiros mundiais. Uma das causas para esta instabilidade nos *e-sports* é a relevância que os apoios/patrocínios económicos têm nas associações e no panorama competitivo mundial. Embora não exista uma definição unanimemente aceite do conceito de patrocínio, Rosenqvist e Wright (2011) reúnem algumas das contribuições mais relevantes na sua investigação e efetuam uma síntese que tem utilidade para entender esta ligação com os *e-sports*. Fundamentalmente existem três fatores que são esperados numa relação de patrocínios: benefício mútuo para os intervenientes, o patrocinador compromete-se a providenciar apoio financeiro ou em géneros à associação, atividade ou evento patrocinado e, por fim, o patrocinador espera um retorno em forma de publicidade por parte do patrocinado, seja através de imagens, marcas e/ou produtos (2011: 22).

Na maioria das associações de *gaming*, os patrocínios podem consistir no financiamento direto do pagamento de salários e custos de participação nas competições, ou em géneros, sendo o mais comum a oferta de periféricos de *gaming*, como ratos, teclados ou auscultadores. Estes patrocínios são lucrativos para as organizações e, por vezes, representam os verdadeiros prémios para estes jogadores, uma vez que, caso não atinjam o primeiro lugar em determinado torneio, têm uma garantia de estabilidade financeira através do salário que auferem, assim como lhes são oferecidos novos materiais, muitas vezes topo de gama, providenciando assim uma maior hipótese de competirem a alto nível (Taylor, 2012: 154).

É com base na cedência de periféricos de *gaming* que a relação entre os Grow uP Gaming e a 1Life assenta. A empresa oferece esses materiais a todas as equipas da associação e estes publicitam a marca utilizando esses mesmos periféricos, reservando uma área dedicada no *site* da associação à empresa patrocinadora e utilizando dísticos nos equipamentos, que servem como 'montra' de logótipos. Fábio Silveira, um dos responsáveis da 1Life, revelou que foi uma "estratégia de comunicação da empresa patrocinar uma associação de *e-sports*, devido à expansão e crescimento desta área que atrai cada vez mais pessoas". O presidente da associação Telmo Silva refere que apesar do funcionamento da associação não estar assente nos patrocínios, estes são "importantes para o desenvolvimento dos Grow uP, sendo quase como um bónus para os nossos jogadores". Por outro lado, Pedro Fernandes dos K1ck considera os patrocínios como "fundamentais". "Conseguimos evoluir na cena internacional não só com o nosso trabalho mas também com o apoio dos patrocinadores, pois sem eles seria impossível irmos tantas vezes disputar torneios fora do país".

Em qualquer dos casos, a angariação destes apoios não é fácil. Devido ao desconhecimento da sociedade do que são os *e-sports*, muitas vezes é necessário que se faça uma apresentação do *gaming* profissional, demonstrando a seriedade do trabalho que é feito e afastando a ideia de que são apenas um conjunto de jovens a jogar computador. É evidente que existem algumas exceções, com empresas fora do espetro do *gaming* e da tecnologia a patrocinarem os *e-sports*. Por exemplo, a ESL conta com

apoio da *Adidas* e da *Volkswagen*, ou de equipas que conseguem acordos com empresas de produtos associados ao rótulo de *nerd* ou *geek*, como algumas marcas de *snacks* e bebidas energéticas.³³

Nestas parcerias é sempre necessário demonstrar de onde poderá vir o lucro para a empresa investidora. No entanto, para muitas das empresas que entram no panorama dos *e-sports*, esta é uma aposta experimental o que significa que, ao primeiro desaire económico, os apoios poderão ser retirados (Rosenqvist e Wright, 2011). Os autores destacam que, embora exista alguma desconfiança inicial nos *e-sports*, este é um mercado emergente, repleto de jovens consumidores, e que se as empresas servirem como 'catalisadores', um ciclo de benefícios mútuos podia surgir. Com o crescimento do mercado, este tornar-se-á sustentável. Com essa sustentabilidade, mais oportunidades de lucro iriam surgir, pois existiriam novos jogadores, equipas e patrocinadores na comunidade. Esse incremento de membros poderia atrair maior atenção dos *media* e, com isso, ocorreria uma maior exposição pública, o que voltaria a beneficiar os investidores (2011: 51-52). De facto este género de investimento, quando bem estudado e aplicado, pode ser lucrativo. Muitas vezes, as empresas têm receio em investir em determinada organização, por considerá-las mais voláteis, apontando em alternativa para as competições, que constituem um risco menor. Em muitos panoramas mundiais, inclusive o português, são estes torneios que são mais resistentes às crises e que permitem a existência de uma comunidade de *e-sports*, conforme será analisado de seguida.

3.3. O coração do *gaming* profissional: a competição

A competição é o coração dos *e-sports*. Sem existir confronto entre equipas e jogadores não existe desporto, pelo que esta última secção irá abordar os diferentes tipos de torneios que formam o cenário competitivo do *gaming*, de modo a estabelecer uma base de enquadramento para analisar o panorama competitivo nacional. Atualmente, a maioria dos confrontos realiza-se *online*, nomeadamente os qualificadores para os torneios internacionais, tirando partido da facilidade em reunir equipas de diferentes países. No entanto, este tipo de competições afasta-se das "raízes dos *e-sports*", que se centram nos confrontos onde os jogadores têm de se defrontar pessoalmente (Taylor, 2012: 9). A autora norte-americana aponta cinco tipos diferentes de competições: regionais, LAN/pro-am,³⁴ provas nacionais, torneios organizadas por produtoras de jogos digitais e, por fim, competições internacionais recorrentes (2012: 201).

O primeiro género de competições são aquelas que mais se aproximam das provas que deram origem aos *e-sports* contemporâneos, sendo organizadas por um conjunto de jogadores da mesma região, ocorrendo num espaço como um ciber-café local ou em instalações improvisadas para tal evento. São sobretudo provas que transmitem uma sensação de *do-it-yourself* (*idem*), com *rankings*

³³ A *Red Bull* possui um departamento na empresa apenas dedicada ao *gaming* profissional. Para saber mais, consultar o *site* oficial da [Red Bull Gaming](#).

³⁴ Neste contexto, 'pro-am' refere-se a eventos mistos, com competições entre jogadores profissionais e amadores.

feitos à mão e onde o trabalho é todo realizado voluntariamente. No entanto, existem pequenos prémios para os vencedores e os resultados são, por norma, colocados *online*.³⁵

No que diz respeito a torneios LAN e pro-am, estes eventos são normalmente organizados com fins para além dos *e-sports*, sendo apresentados em feiras ou exposições de tecnologias, contando com uma área específica destinada apenas ao *gaming* mais competitivo. Por vezes, nestes eventos, existe alguma dificuldade em integrar os *e-sports* de uma forma que atraia a maioria dos visitantes, que provavelmente desconhece tal atividade e poderá nem se aperceber do que está a ocorrer.

Os torneios de perfil nacional, sem atrair jogadores, *media* ou espectadores internacionais, são vitais para a existência de um panorama competitivo entre jogadores e equipas. Situados em locais mais atrativos para o público, com múltiplas câmaras e comentadores residentes, estes eventos estão direcionados para uma audiência mais geral. Por norma, estes torneios podem corresponder a campeonatos ou ligas nacionais, que têm um maior potencial competitivo e demonstram bem o que é o desporto eletrónico. Ao contrário das competições até agora referidas, podem também contar com qualificadores (*online* e *offline*) ao longo do ano, que irão culminar num único evento.

Em relação às provas organizadas por produtoras de jogos digitais, o melhor exemplo é a recente *League Championship Series* (LCS), criada pela produtora *Riot Games*. Este género de provas tem mérito no contato que promove entre a indústria e os consumidores/jogadores. Apesar de serem focadas num só jogo (neste exemplo *League of Legends*), atraindo maioritariamente fãs desse título, estas competições têm relevância no panorama do desporto eletrónico, ainda que seja apenas na divulgação de um só jogo. Um outro exemplo deste género de competições é a "GT Academy", organizada pela empresa responsável pelo jogo *Gran Turismo*, que dá a oportunidade a um jogador de se tornar piloto profissional durante uma época, ao volante de um Nissan Nismo em GT3.³⁶

Por fim, o tipo de competições mais desejado pelos jogadores e equipas, os grandes torneios internacionais. Estes eventos apresentam diversos jogos no seu cartaz, atraem os melhores jogadores do Mundo, recebem cobertura mediática da parte da imprensa especializada e da generalista, tendo patrocínios e prémios elevados e ocorrendo em grandes arenas/pavilhões. Taylor aponta o exemplo do WCG como paradigmático do que uma competição deste género pode envolver. Partindo de qualificadores mundiais durante um ano, numa competição aberta a todos os jogadores e equipas que se registem para, posteriormente, disputarem as vagas existentes numa final nacional. Nesta terceira fase, todos os vencedores nacionais concentram-se numa final mundial que se realiza em diferentes

³⁵ Exemplo deste tipo de eventos foi o 2º Torneio de PES Grow uP Gaming Centro, que contou com cerca de 40 membros. Através do fórum de um *site* nacional foram discutidas a organização do evento, as inscrições, a forma como decorreu e os resultados obtidos por todos (consultar [tópico](#)).

³⁶ A relevância nacional desta competição aumentou de forma exponencial recentemente, uma vez que o vencedor da mais recente edição da "GT Academy" foi o português Miguel Faísca, conseguindo um feito não só no *gaming* e nos *e-sports*, mas também no automobilismo português (consultar [notícia](#)).

idades,³⁷ sendo que apenas poderá existir uma equipa por país nos diferentes jogos. Esta final é considerada um festival de computadores e tecnologia, no entanto, o seu foco principal não se afasta dos *e-sports*. Apesar de terem sofrido com a crise dos *e-sports*, a edição de 2012 contou com 500 jogadores, de 40 países, tendo oferecido um total de prémios na ordem dos 250 mil dólares (cerca de 190 mil euros).³⁸

Atualmente, em Portugal, o panorama competitivo é diminuto, sendo que apenas existe um evento regular e de nível nacional, a já referida XL Party. Após o desaparecimento da Futurtech e da existência esporádica de outros torneios, os quatro torneios anuais organizados pela E2Tech são o ponto alto para a maioria das equipas e associações portuguesas que não têm possibilidade de competir internacionalmente. Analisando a tipologia de Taylor para os diferentes géneros de competições, a XL Party poderá classificar-se numa posição híbrida entre LAN/pro-am e os torneios de perfil nacional. Se por um lado, desde a sua génese se intitula de "festival de videojogos", onde existe uma área delimitada para os *e-sports*, por outro, o evento da E2Tech é vital para a existência de um panorama de desporto eletrónico em Portugal, mesmo não sendo considerado como um campeonato nacional.

Um dos responsáveis pela XL Party, Bernardo Soares, lembra que foi o "gosto pelo *gaming*" que o incentivou a começar esta aventura, mostrando que também estes elementos partilham a paixão pelos jogos digitais. Como principais dificuldades ao longo destes anos destaca dois fatores, a já referida mentalidade da sociedade portuguesa para com o *gaming* e também a mentalidade dos jogadores que estão nos *e-sports*. "Num 'meio pequeno' como o nosso, todas as divisões que existam apenas servem para enfraquecer e nunca irão fazer progredir o quer que seja. Deve haver crítica construtiva e não puramente destrutiva da parte dos participantes na *XL Party*", continuando: "Se nós queremos que nos apoiem para crescermos, temos que fazer por isso e mudar a mentalidade da sociedade portuguesa, que desconfia sempre do que é inovador e diferente. Acima de tudo tem de existir uma união de todos os que gostam de *e-sports*".

Tratando-se de uma atividade emergente e sobre a qual ainda existem dúvidas enquanto mercado de sucesso para investimentos, os *e-sports* ainda têm a sua existência condicionada pela manutenção dos apoios referidos ao longo do capítulo. O surgimento do desporto eletrónico na cultura digital contemporânea não é apenas sobre a aceitação do *gaming* como atividade desportiva mas, necessariamente, também sobre a demonstração como uma nova forma de indústria economicamente viável (Taylor, 2012: 180). Como este capítulo procurou demonstrar, as questões organizacionais em torno dos *e-sports* são complexas, desde a gestão da organização de um evento ou de uma federação nacional, até ao papel desempenhado por uma empresa que patrocine esta realidade. No último capítulo desta dissertação, o foco estará nos principais beneficiários destes aspetos organizativos, as figuras centrais dos *e-sports*, os jogadores e as associações de *gaming*.

³⁷ Em 2008 foi em Colónia (Alemanha), 2009 em Chengdu (China), 2010 em Los Angeles (EUA), 2011 em Busan (Coreia do Sul) e 2012 em Kunshan (China).

³⁸ Dados retirados do *site* oficial do WCG em <http://www.wcg.com/>.

CAPÍTULO IV. Jogadores e associações de *e-sports*

A última peça fulcral que falta analisar para entender a realidade do desporto eletrónico concerne as experiências e a visão dos jogadores e das associações que são parte central deste fenómeno. Estes membros são os primeiros representantes dos *e-sports* e, por norma, o alvo de todas as atenções.³⁹ Para aqueles que estão fora do mundo dos *e-sports*, essas histórias representam apenas uma novidade, uma incursão num fenómeno cultural que desconhecem e que poderá reunir alguma discussão pública. Mas, dentro dos *e-sports*, um jogador ou equipa que seja alvo dessa atenção tem a sua posição dentro do *gaming* legitimada (Taylor, 2012: 85).

Esta abordagem aos *e-sports* pelo prisma dos jogadores pretende analisar a trajetória que estes percorrem perseguindo o desejo da transformação do *gaming* em profissão. Será explorado o papel das associações de *gaming* na relação com os jogadores/equipas nesse percurso. Serão descritos três géneros de associações, de acordo com a tipologia definida por Maric (2011: 10): a "familiar", que adota uma pertença territorial localmente limitada e que coloca o seu foco principal na formação de laços sociais entre os seus membros; o "grupo de interesse", com uma orientação a nível nacional, procurando ancorar-se nas instituições sociais para se desenvolver e, por fim, a "companhia", englobando as instituições transnacionais que se unem em prol da obtenção de resultados nos *e-sports*. Para concluir este capítulo serão referidas três perspetivas diferentes sobre como os jogadores podem encarar esta transformação de um objeto de lazer em objeto de trabalho.

4.1. De *casual gamer* a *pro gamer* - o caminho da transformação do lazer

Seja na privacidade do lar, publicamente num ciber-café, nas escolas, nas arcadas ou através da internet, todos os praticantes de *e-sports* começaram como jogadores casuais, progredindo em jogo atrás de jogo, aumentando o seu interesse pelo *gaming*. Conforme foi referido no capítulo anterior, para quem dedica muito do seu tempo e atenção aos videojogos, a vontade de competir não só contra os seus amigos, mas contra o 'mundo' acaba por surgir. Se surgirem bons resultados, o jogador ganha confiança e quererá ir ainda mais longe, entrando em contato com os *e-sports*. Um antigo jogador casual começa a tornar-se um *hardcore gamer*, focando-se num número mais reduzido de jogos, procurando incessantemente ultrapassar todos os desafios propostos nesses títulos, 'dominando' o jogo (Taylor, 2006). É precisamente este ponto que Vítor "unk" Silva refere como o momento em que se apercebeu que estava a entrar no mundo dos *e-sports*, "Sempre joguei *FIFA* com amigos mas, um dia, quando eles estavam de férias, decidi experimentar o modo *online* do jogo. Depois de perder as primeiras vezes, não desisti e fui conseguindo vitória atrás de vitória, até chegar ao ponto onde apenas

³⁹ Exemplos desta atenção mediática são os documentários de sucesso [Beyond the Game](#) (2008) sobre o Campeonato Mundial de *Warcraft 3*, com o foco no jogador holandês "Grubby" e no chinês "Sky"; [E-@thletes](#) (2008) que se foca na vivência de duas organizações norte americanas, a *Team 3D* e os *Complexity*, e [Frag](#) (2008) que foca nos problemas do vício, droga e corrupção nos jogadores.

esse tipo de competição me satisfazia". O jogador refere que foi o facto do nível dos confrontos *online* ser superior do experienciado com os seus amigos, que o deixou ainda mais motivado.

No panorama dos *e-sports* o domínio total de determinado jogo é um requisito essencial para o sucesso. Quando estes jogadores decidem dar um passo em frente e inscrevem-se numa competição F2F, deparam-se com uma nova realidade, onde a presença de espectadores e novos jogadores podem provocar uma série de novas sensações (nervosismo, intimidação ou pressão, foram algumas das sensações referidas pelos entrevistados). Nesses momentos, uma nova distinção surge, entre os que falham e desistem deste género de competições e aqueles que conseguem lidar com estas emoções, perseguindo o sucesso, procurando tornar-se num *pro gamer*.

Roger Caillois (2001) e T.L. Taylor (2006) abordam estes *pro gamers* de distintas formas, também derivado das diferentes épocas em que trabalharam. O sociólogo francês, cujo texto original data de 1958, considera que esta transformação do ato de jogar em algo profissional e obrigatório, se trata de uma "contaminação" da realidade do jogo. "O que costumava ser um prazer transforma-se numa obsessão. O que era um escape transforma-se numa obrigação e o que era um passatempo é agora uma paixão, uma compulsão e uma fonte de ansiedade. O princípio do jogo fica corrompido." (2001: 45). A socióloga norte-americana defende que as consequências desta conversão não são assim tão simples e lineares. Para a autora, este tipo de jogadores com elevados níveis de concentração e com orientação instrumental para vencer, ajudam na compreensão da natureza do lazer e dos diferentes usufrutos que os indivíduos podem experienciar para com um mesmo objeto lúdico (2006). Ambos os jogadores entrevistados corroboram esta visão de Taylor, referindo o "equilíbrio" entre a orientação para vencer e o disfrutar do jogo, como um requisito central para ser bem sucedido.

De facto, o desejo de ser um profissional do *gaming* não é de fácil concretização, sendo que a maioria dos jogadores acaba por nunca conseguir alcançar esse nível. Autores como Sirlin (2005), Rambusch *et al* (2007) e Taylor (2012) exploram as características e capacidades que distinguem os jogadores de elite dos restantes. O norte-americano David Sirlin destaca fatores como a familiaridade com os torneios, conhecimento profundo e paixão pelo jogo praticado, dureza mental para lidar com as vitórias e derrotas, destreza técnica, adaptabilidade, capacidade de auto avaliação, noções sobre outros jogos dentro do mesmo género do que é jogado e, por fim, algo que o autor designa por *yomi*, isto é, conhecimento da mente do adversário (2005: 111). Jana Rambusch juntamente com Jakobsson e Pargman, também aborda este tema, mantendo o foco da sua análise nos jogadores e equipas de *Counter-Strike*. Precisamente por estarem a analisar um jogo cuja natureza *multiplayer* é uma das suas principais características, introduzem uma nova dimensão na caracterização de um jogador de topo, para além das referidas por Sirlin, a capacidade de funcionar em equipa e em lidar com os contextos sociais do trabalho em equipa (2007). T.L. Taylor tenta, na sua mais recente obra, agregar estas perspetivas, juntando uma dimensão de capacidades *nongaming*, providenciando uma análise completa, destacando sete fatores que um jogador tem de dominar para alcançar o sucesso: habilidade e domínio corporal (ex. controlar as reações corporais em situações de pressão e ansiedade), facilidade em lidar com

tecnologia, mestria *in-game*, pensamento tático e estratégico, capacidade de improvisação *in-game* para não se tornar previsível e rotineiro, aptidões sociais e psicológicas e, por fim, perspicácia na gestão da carreira (2012: 90).

É este último fator que mais diferencia a análise de Taylor das restantes, focando uma área que engloba não só as capacidades técnicas e sociais dos jogadores, mas que agrega também a vertente industrial e económica tão presente nos *e-sports*. Não basta ser o melhor em determinado jogo para se ter uma carreira duradoura no desporto eletrónico, é necessário também saber efetuar as escolhas certas nos momentos certos. Historicamente, os jogadores profissionais com maior sucesso (em termos de estabilidade na obtenção de rendimentos) foram aqueles que tiveram especial atenção a aspetos como: a transformação do seu nome numa marca vendável, a construção de uma boa reputação pública, alterando de equipa racionalmente para manter uma trajetória ascendente dentro do panorama mundial. Estes jogadores, por vezes ainda menores de idade, têm assim de ter em atenção não só a sua performance no jogo, mas também ao que os rodeia fora do mundo virtual. Bruno "bp" Pinto também partilha desta visão referindo que "tempo, dedicação, concentração, vontade e algum talento correspondem a 70% dos requisitos para se ser um jogador profissional, bastando depois ser esperto o suficiente para apanhar as melhores oportunidades". É precisamente neste fator que as associações de *gaming* podem intervir ativamente. Normalmente geridas por indivíduos mais velhos e mais experientes no panorama dos *e-sports*, são estas organizações que devem aconselhar os jogadores a optarem por determinado rumo na sua carreira, conforme será analisado em seguida.

4.2. Associações de *gaming*: a forma social do desporto eletrónico

A gestão correta de uma carreira nos *e-sports* pode ser uma tarefa algo difícil para os jovens jogadores, sendo que, nesses momentos, podem surgir um último elemento particularmente útil, as associações de *gaming*. São estas instituições que albergam os jogadores e equipas dos diferentes jogos, com os objetivos de lhes providenciar melhores condições para a prática do *gaming* e de lhes oferecer oportunidades para que possam perseguir o futuro que desejam. Sejam formadas *online*, regionalmente, nacionalmente ou transnacionalmente, são estas associações que dão uma forma social aos *e-sports* (Maric, 2011: 8). Em comparação com os desportos tradicionais, dando o exemplo do futebol, estas associações podem corresponder aos clubes, sendo alvo de admiração (ou não) por parte dos fãs, pelo trabalho que realizam. São também uma das faces mediáticas dos *e-sports* sendo e, tal como os seus jogadores, alvo frequente de escrutínio público. De facto, estas coletividades não têm uma tarefa fácil, devendo estar 'presentes' em todas as esferas dos *e-sports*, desde na relação com os *media*, na organização dos torneios (dando *feedback* e participando nas organizações) até à esfera da governabilidade desta atividade.

Tendo isto em conta, Maric (2011) defende uma tipologia de três padrões diferentes de associações: a "familiar", o "grupo de interesses" e a "companhia". As principais diferenças entre estas instituições estão na orientação territorial, nos objetivos em que cada uma se centra e na utilização que

fazem do contexto *offline*. O conceito de "família" representa as associações de *gaming* locais, onde a identidade das equipas é expressa através da presença regular nos eventos locais e nacionais de *e-sports*. O foco está centrado na criação e manutenção dos laços sociais entre os seus membros, tal como numa família. Devido à maior proximidade regional, o contexto *offline* ganha especial importância na criação desses laços com a realização de atividades sociais como jogos de futebol, sessões de cinema ou jantares de grupo. No entanto, este tipo de associações com uma maior preocupação na criação de laços, ao invés da obtenção dos resultados representa uma exceção nos *e-sports* (2011: 10-15).

Por sua vez, os "grupos de interesse" têm uma orientação nacional, procurando fixar-se numa única cidade e interagir com as instituições sociais centrais (câmaras municipais, escolas, bancos, etc.) de modo a construir um projeto sustentável e que possa atrair os melhores jogadores. Estas associações procuram intervir ativamente na sociedade a favor do *gaming* profissional, defendendo a sua identidade não só como associação cultural mas também política (Idem). Para estes "grupos de interesse", o contexto *offline* é utilizado para procurar abrir novas possibilidades de interação e debate com instituições externas aos *e-sports*. Assim, este tipo de associação possui uma forma cosmopolita, conforme definida por Ulrich Beck, "a diferença entre formas de vida locais e as cosmopolitas, é que estas últimas experienciam e defendem o seu lugar como aberto para o Mundo" (2002: 36).

Por último, Maric analisa as associações que funcionam como "companhias", isto é, com orientação transnacional e onde o objetivo principal é estar inserido no contexto mundial dos *e-sports*, através de uma angariação de jogadores de diversas nacionalidades, por exemplo. Este tipo de associação tem, por norma, uma sede administrativa oficial, que não é utilizada como local de encontro regular entre os jogadores, mas sim para reuniões e sessões de treino esporádicas. Ao contrário da "família" e do "grupo de interesse", os treinos de equipa raramente ocorrem *offline*. Com isto, a internet assume um papel fulcral, com a maioria dos treinos a ocorrer *online*, tal como a comunicação entre os jogadores e a associação, que é quase sempre mediada. De facto, nestes casos, a associação apenas promove o contato direto *offline* entre os jogadores no decorrer das competições e na semana que as precede procurando, nessa altura, que estes treinem no mesmo local físico. Para os jogadores estes treinos *offline* são especialmente relevantes pois ajudam a melhorar os resultados coletivos pelo que, muitas vezes, são os próprios a tomar a iniciativa e organizá-los (2011: 13-15).

As duas associações nacionais analisadas neste trabalho não se enquadram diretamente em nenhum destes géneros de organizações, uma vez que reúnem características específicas de cada um. No caso dos Grow uP Gaming estes têm claramente uma vertente mais "familiar"⁴⁰ do que os K1ck, no sentido da maior preocupação com a criação de laços sociais ao invés da obtenção direta de resultados, mas também não se pode afirmar que não transcendem a orientação local definida por Maric para esse

⁴⁰ Este foco na criação de laços sociais por parte dos Grow uP Gaming faz inclusive parte do lema da equipa, "more than one team, one family" (trad. livremente "mais do que uma equipa, uma família").

tipo de organização pois, atualmente, contam com membros ativos em todo o país. Tendo em conta a dimensão reduzida do panorama nacional, ambas as equipas (sendo as mais antigas do país) procuram e sentem-se na obrigação de intervir ativamente na sociedade para tentar alterar a imagem pública que o *gaming* tem, sendo este um critério específico dos "grupos de interesse".⁴¹ Já no que concerne às características de "companhia", os K1ck procuram ativamente afirmar-se no panorama europeu, cotando-se como a organização portuguesa com mais participações e melhores resultados internacionais, sendo que recentemente também avançaram para a contratação de dois conceituados jogadores espanhóis para a sua equipa de *Counter-Strike*. Tendo em conta estas diferenças, é inegável, seja qual for o tipo de associação apresentada, a importância que o trabalho desenvolvido tem para o crescimento dos jogadores e dos *e-sports*. No entanto, mesmo tendo apoio da parte da associação onde jogam, nenhum *gamer* deve considerar que o caminho para a profissionalização é fácil.

4.3. O lado negro dos *e-sports*: a dicotomia entre lazer e trabalho

O caminho para ser um profissional do *gaming* exige dedicação e muito trabalho. Enquanto a maioria dos jogadores casuais joga umas horas por semana ou numa tarde de fim de semana, um jogador que ambicione o profissionalismo tem de jogar repetidamente e exaustivamente o mesmo jogo, repetindo ações e aperfeiçoando a sua técnica. De facto, esta dedicação a um mesmo jogo durante anos causa alguma perplexidade para quem observa esta cultura, onde o progresso técnico é tão valorizado e onde novos jogos surgem todos os meses. Tal como nos desportos tradicionais, onde os indivíduos transformam a sua paixão por uma atividade desportiva em algo que lhes providencia rendimentos, também nos *e-sports* "o jogo torna-se trabalho e o trabalho torna-se jogo" (Taylor, 2012: 99). É verdade que a obtenção de rendimentos estáveis é o patamar máximo nos *e-sports* e que só uma minoria alcança. Em Portugal, à exceção de Ricardo "fox" Pacheco, jogador de *Counter-Strike* dos K1ck, considerado por muitos o melhor jogador nacional de CS, que recebe salário mensal há mais de seis anos, conforme referido por Pedro Fernandes, não existem mais jogadores portugueses que retirem salário do *gaming*. No entanto, mesmo no caso de "fox" não se deve falar em profissional, uma vez que o próprio afirmou, numa entrevista recente, que o dinheiro que recebe "não dá para viver".⁴² Semiprofissional talvez seja o conceito mais adequado para definir a posição deste jogador no panorama nacional. Na verdade nenhum dos entrevistados para este trabalho considera que exista *gaming* profissional em Portugal. Seja por falta de estrutura competitiva regular, por impossibilidade das associações em oferecer salários ou pela falta de reconhecimento do *gaming* enquanto profissão legítima, os *e-sports* nacionais ainda têm um nível amador.

⁴¹ Como exemplo, tanto Telmo Silva como Pedro Fernandes participaram na, já referida, Conferência Nacional de Desportos Eletrónicos em 2010.

⁴² A entrevista concedida por Ricardo "fox" Pacheco a João Ferreira faz parte de uma rubrica que este último tem no FraglÍder, onde figuras relevantes do *gaming* nacional são convidadas a falar sobre os mais diversos temas. A versão completa desta entrevista (e das restantes) está disponível na rubrica [ERRZyx Overtime](#).

O facto é que a dedicação aos *e-sports* não é socialmente bem vista, ao invés da dedicação aos desportos tradicionais (Idem). Se um jogador amador de futebol estiver a treinar exaustivamente, repetindo as jogadas, ficando frustrado e zangado se as coisas não lhe estiverem a sair bem, um familiar que esteja a assistir vê essa reação como normal e inclusive apoia o jogador para continuar. Se ao invés de estar a jogar com uma bola, estiver com os olhos no computador, experienciando os mesmos sentimentos, a reação desse familiar não irá ser a mesma (Ibidem). Muitas vezes, o argumento que o "jogo está-se a tornar uma obrigação" é evocado, indiciando que a compreensão dos jogos digitais como um objeto de lazer e de ocupação séria, assim como são considerados os desportos tradicionais, ainda não está disseminada.

No entanto, para os jogadores esta transformação de um *hobby* numa profissão por vezes traz consequências que os próprios não esperam. Poderá significar que não possam jogar com os seus amigos sempre que queiram ou que tenham de treinar quando estão cansados e sem vontade de jogar. Existirá trabalho adicional, proveniente de obrigações contratuais para com a associação ou com publicitários. Também o contato direto e constante com os seus companheiros de equipa, em semanas de competições, pode tornar-se desgastante e levar a conflitos. Bruno Pinto, apesar de ser *gamer* num jogo de índole individual é o *Team Leader* da divisão de PES nos Grow uP e refere este ponto quando conta que quase desistiu dos *e-sports*. "Houve problemas entre dois jogadores da minha equipa que jogaram entre si numa competição e, devido à minha posição na associação, era a minha função 'limpar a imagem' deles", começa por dizer. "O problema foi que isto ocorreu durante o mês de janeiro, de exames, testes e trabalhos! Não tinha cabeça para isso e considerei desistir. Mas após ver que os jogadores em questão abriram os olhos, lá reconsiderei. Afinal de contas é o meu *hobby* favorito!".

Ser *gamer* profissional é muito mais do que jogar ao mais alto nível e existem jogadores que não aguentam a pressão de cumprir todos os requisitos. A identidade profissional de um jogador engloba um conjunto complexo de experiências, que não são facilmente definidas como simples diversão ou trabalho. Assim, torna-se relevante apresentar distintas formas de entender este fenómeno enquanto atividade profissional.

4.4 Como entender os *e-sports*?

Uma primeira perspetiva interessante sobre o *gaming* e os *e-sports* é a do "lazer sério". Desenvolvida por Robert Stebbins, esta teoria é apresentada como "a perseguição sistemática de uma atividade, com carácter de *hobby* ou amadora, onde os participantes encontram interesse suficiente para procurar uma carreira" (2004: 49).⁴³ O autor identifica seis qualidades distintivas que caracterizam o "lazer sério": perseverança nos períodos adversos; desejo em fazer uma carreira na atividade; esforço pessoal para adquirir conhecimento, treino e habilidade; a existência de benefícios e resultados estáveis como produtos da atividade; desenvolvimento de uma identidade e identificação com a atividade; e, por fim,

⁴³ Para outras perspetivas sobre o conceito de "lazer sério" consultar Alan Tomlinson (1993) e William Kelly (2002).

a criação de um "especial mundo social" pelos entusiastas que perseguem o seu interesse (2004: 52-53). Taylor adapta estas seis "qualidades" apontadas por Stebbins para caracterizar os *e-sports*, identificando apenas um ponto como problemático para esta definição como lazer sério. A questão da obtenção de benefícios estáveis é algo que causa dúvidas entre os membros da comunidade e, como já foi abordado ao longo desta análise, é um patamar de difícil acesso. De qualquer das formas, esta configuração dos *e-sports* é bem-sucedida no enquadramento da dedicação dos jogadores para com o *gaming*, bem como na forma em que esta atividade abrange processos sociais e de comunidade (Taylor, 2012: 103).

Outra forma de apresentar os *e-sports* é enquadrar toda a dedicação e as horas frente a um monitor como um *lifestyle sport*, à imagem do skate e do surf. Os critérios apontados por Belinda Wheaton (2004) na definição de *lifestyle sport* são: ser um fenómeno historicamente recente; promover a participação ativa dos seus praticantes; focar-se em objetos ou tecnologia nova; investimento de tempo e/ou dinheiro; uma ideologia que defenda valores como a diversão, hedonismo, envolvimento e que procure resistir a institucionalização e comercialização; maior diversidade de género nos seus participantes do que nos desportos tradicionais; serem ações predominantemente individualistas e, por fim, envolverem atividades não agressivas embora com a noção do risco e do perigo que podem envolver (2004: 11-12). A resistência à comercialização é um dos critérios apontados por Taylor como interessantes de analisar na relação com o desporto eletrónico (2012: 105), uma vez que a maioria dos jogadores profissionais e membros da comunidade (organizadores de provas, presidentes de associações e patrocinadores) apoiam a institucionalização e formalização dos *e-sports* como atividade desportiva legítima.

O último domínio de análise do *gaming* como profissão situa os *e-sports* dentro da esfera de atividades profissionais que não transmitem uma sensação de rotina, sem horário estabelecido, que concedem prazer, realização e desenvolvimento pessoal, em suma, uma profissão "não convencional" (Ibidem). Este trabalho "não convencional" requer que os jogadores tenham uma noção de identidade profissional bem clara e que ressalvem as qualidades de trabalho que o *gaming* tem, ao invés das de lazer. Qualquer uma das teorias apresentadas tem validade concetual, sendo que a abordagem analítica depende da realidade do fenómeno em cada país, colocando assim os *e-sports* como uma "atividade que tece o seu curso entre as noções de lazer, trabalho, identidade e comunidade" (Taylor, 2012: 106).

Olhando para a realidade portuguesa dos *e-sports* ao longo do tempo esta nunca se pôde considerar profissional. À exceção dos organizadores dos torneios que, efetivamente, sempre fazem dessa atividade uma profissão, os restantes membros da comunidade são voluntários, movidos pela paixão aos jogos digitais e pelo desejo de chegarem mais longe no desporto eletrónico. A adoção de uma identidade profissional bem clara, conforme definida na perspetiva da profissão "não convencional", nem sempre ocorre, uma vez que muitos jogadores não consideram estar no *gaming* como numa profissão. Este é o caso de Bruno Pinto e Vítor Silva que encaram aspetos como os estudos, atividades de lazer como futsal e ginásio ou a manutenção das relações sociais fora dos jogos

como prioritários em relação aos *e-sports*. O incumprimento destes dois elementos não permitem definir o desporto eletrónico português como uma profissão "não convencional".

Confrontando com a definição de *lifestyle sports* com o panorama português, o critério da resistência à comercialização e à institucionalização surge como problemático, uma vez que esses aspetos são desejados pela comunidade nacional em geral. Começando pela institucionalização, conforme foi referido na secção sobre a criação de uma federação nacional de desporto eletrónico, é uma vontade antiga das associações e também dos organizadores de eventos. No que respeita à resistência à comercialização, esta parece não existir. Um dos maiores desejos das associações e dos jogadores nacionais é que os *e-sports* sejam publicitados, que o panorama cresça e que eles próprios sejam alvo de atenção mediática. Se, por exemplo, existisse alguma reportagem ou documentário sobre o desporto eletrónico nacional na televisão, esse trabalho seria exaltado pela comunidade e não seria visto como uma tentativa dos participantes se "venderem". Portanto, o conceito de *lifestyle sports* também não satisfaz na explicação da ligação entre os jogadores e os *e-sports*.

Por fim é a definição de "lazer sério", colocada por Stebbins e analisada por Taylor, que permite examinar melhor a forma como a maioria dos jogadores portugueses parece entender os *e-sports*. Os critérios da perseverança nos períodos adversos (que pautam a história do desporto eletrónico nacional) e do desejo em fazer carreira, são particularmente ilustradores do que se pode observar na comunidade. No entanto, é claro que a necessidade de existência de benefícios e resultados estáveis é problemática em Portugal. Para os jogadores que estão envolvidos em associações, mesmo sem salário, têm sempre outros benefícios, como oferta de periféricos, prémios e, em alguns casos, possibilidade de viajar pelo Mundo, permitindo assim considerar, de alguma forma, que usufruem de benefícios. Em jeito de conclusão, esta configuração dos *e-sports* é bem-sucedida no enquadramento da dedicação dos jogadores para com o *gaming*, assim como na forma em que esta atividade abrange os processos sociais dentro da comunidade.

CONCLUSÃO

Ao longo desta dissertação foram apresentadas e analisadas as esferas mais importantes que compõem a realidade dos *e-sports*, procurando demonstrar a complexidade deste fenómeno da cultura digital contemporânea, indo para além da conceção de jovens a perder tempo em frente a um computador, que na ideia dos entrevistados ainda vigora na sociedade nacional. De facto, para se ter sucesso no *gaming* profissional é necessária bastante dedicação e treino das habilidades mentais e físicas, o que demonstra claramente o carácter desportivo desta atividade. Um *gamer* profissional tem de saber lidar com outros jogadores, tem de ter aptidões sociais para jogar em equipa, rapidez de raciocínio, coordenação motora, pensamento tático e estratégico e, algo que não é requisito obrigatório em nenhum outro desporto, mestria no domínio da tecnologia, nomeadamente no que respeita à programação de *software* ou na resolução de problemas técnicos (Wagner, 2006; Taylor, 2012).

O desporto eletrónico, alicerçado na internet desde a sua génese, procura ser uma realidade à escala global. Apesar da crise financeira mundial que começou em 2008 e que abalou o mundo do *gaming* profissional, este conseguiu suster o impacto e sobreviver, sendo agora organizado em moldes mais sustentáveis e sem as exorbitâncias de outrora. Mesmo tendo em conta desigualdades existentes em termos de acessibilidade a tecnologia, hoje em dia, é possível afirmar que todos os continentes possuem um panorama (mais ou menos desenvolvido) de *e-sports*. Torneios como o WCG ou a ESWC são o patamar mais elevado que os jogadores podem atingir, sendo o grande objetivo da carreira da maioria (Hutchins, 2008). Enquanto existir interesse dos *gamers* em competir seriamente uns contra os outros, os *e-sports* terão sempre um lugar na cultura.

No entanto, um desejo que a comunidade mundial de *e-sports* ainda não conseguiu realizar é o de conquistar a atenção dos *media mainstream*. À exceção da Coreia do Sul onde esta relação está estabelecida, ao longo da história foram feitas várias tentativas em diversos países ocidentais para alcançar esse patamar, mas todas acabaram por, mais cedo ou mais tarde, falhar. Apesar disso, com o desenvolvimento do meio *online* que cada vez mais permite a partilha diária de experiências entre os *gamers*, seja através de *sites*, fóruns ou dos sistemas de comunicação dos próprios jogos, a fronteira entre o entendimento dos *e-sports* como uma subcultura ou como um elemento *mainstream* vai ficando enfraquecida. Com o auxílio de conteúdos como o *live streaming* da *Twitch TV*, o desporto eletrónico tem ganho maior destaque *online*, registando números superiores de audiência e visualizações, tanto em transmissões de competições como em *streams* pessoais dos *gamers*. De facto, o meio *online* está cada vez mais a tornar-se *mainstream*, podendo a médio prazo terminar com este debate, podendo vir a oferecer as mesmas vantagens que um canal de televisão daria (Kaytoue *et al*, 2012).

Estas transmissões introduziram um novo elemento nos *e-sports* e no *gaming*, os espectadores. Se, numa primeira geração, a criação de jogos atrativos para uma audiência não era uma das preocupações dos produtores de jogos, atualmente, existe um maior cuidado em criar conteúdos que satisfaçam esse critério. Mesmo não sendo participantes diretos no jogo, estes elementos podem ter influência na

experiência do jogador, partilhando emoções estando também eles imersos na realidade do jogo. Mais uma vez, os *e-sports* equiparam-se aos desportos tradicionais no objetivo de criar um produto de entretenimento desportivo.

O entendimento do desporto eletrónico como um negócio de entretenimento, sempre suscitou o interesse de investidores e empresas que procuram retirar lucro desta atividade. Esta vertente industrial gera bastante interesse para quem estuda o fenómeno cultural dos *e-sports* (Cheung e Huang, 2011; Kaytoue *et al*, 2012; Rosenqvist e Wright, 2011; Taylor, 2012). Desde o investimento pioneiro de Ángel Muñoz, criador da CPL, que o valor financeiro do *gaming* profissional mundial está patente. Estes apoios permitem monetizar o *gaming*, criando um desafio para os jogadores que, muitas vezes, ainda menores de idade têm de lidar com questões contratuais e de patrocínios, com valores na ordem das centenas ou milhares de euros/dólares. Estes patrocinadores, mesmo estando fora da esfera do *gaming*, têm o poder de criar as divisões nos *e-sports*, entre as equipas que apoiam e as restantes, demonstrando a sua posição como um dos 'governadores' desta atividade. No que respeita a governação dos *e-sports*, a existência de instituições internas (formadas por jogadores) que também procurem a regulação e a legitimação desta atividade, como uma federação nacional adquire especial importância. De facto, um pouco por todo o Mundo, faltam elementos que unifiquem a modalidade, ainda bastante sustentada em organizações amadoras e *ad-hoc*.

A profissionalização desta atividade, outrora apenas de lazer, leva a que os *gamers* tenham não só de se preocupar com a sua prestação *in-game*, mas também com a gestão da sua carreira, sendo neste ponto que as associações de *gaming* devem intervir. Estes agrupamentos geridos por elementos mais velhos devem primar pela idoneidade e seriedade, uma vez que se podem considerar a espinha dorsal dos *e-sports*, devendo estar envolvidos não só com os seus jogadores mas também na desenvolvimento e divulgação pública da modalidade.

Ao longo deste trabalho também foi sendo apresentada a realidade portuguesa de *e-sports*, através da pormenorização de momentos históricos, assim como pelas opiniões e experiências dos entrevistados. Assim, em conclusão, é possível afirmar que os *gaming* em Portugal nunca foi profissional, no sentido da inexistência de um panorama competitivo sólido e extenso, na instabilidade das associações que foram sendo criadas e encerradas ao longo da última década e na impossibilidade da maioria das associações em recompensar os seus jogadores com salários ou prémios regulares. Olhando para as duas associações focadas nesta dissertação, os Grow uP Gaming e os K1ck representam uma exceção no panorama, tanto pela sua durabilidade como pela sua estabilidade.

Procurando as razões para o sucesso destas duas associações, assim como da XL Party, é possível concluir que, apesar dos diferentes objetivos que têm, estas organizações são geridas de forma profissional e procuram, nas suas ações, não se deixarem levar pelo entusiasmo, mantendo sempre uma postura mais segura e racional. De facto, este tipo de gestão é um dos elementos que parece faltar noutras esferas dos *e-sports* nacionais, onde a desorganização, a ambição desmedida e, por vezes, a imaturidade dos membros da comunidade, prejudica o desenvolvimento profissional desta atividade.

Um outro fator que foi mencionado como problemático, transversalmente em todas as entrevistas, tendo sido analisado no segundo capítulo, diz respeito à perspetiva partilhada da sociedade portuguesa sobre os videojogos e, conseqüentemente, acerca deste fenómeno. A opinião de todos os entrevistados é que a maioria dos portugueses, particularmente, os de gerações mais antigas, vê os videojogos como uma "perda de tempo" e uma "brincadeira de crianças". Para além disso, a dedicação ao *gaming* é encarada como um vício, no pior sentido da palavra, que torna os jogadores "mais violentos" e com "menores capacidades de socialização". A verdade é que atualmente este ainda parece ser o maior desafio que os *e-sports* nacionais têm de enfrentar, não só por ser difícil de alterar, mas também porque este problema tem conseqüências em todas as esferas da modalidade (*media*, indústria e ampliação do número de jogadores/associações).

Apesar de todos os fatores negativos, o panorama nacional é marcado por uma grande paixão dos membros envolvidos na comunidade pelos jogos digitais e pelos *e-sports*. Mesmo não existindo perspetivas a curto prazo de poderem tornar esta atividade numa profissão, os jogadores continuam a investir o seu tempo no *gaming*. As estruturas, como associações ou portais de notícias, são mantidas e geridas completamente de forma voluntária. Esta forma de dedicação voluntária tem sido um elemento marcante ao longo da história do desporto eletrónico nacional, sendo que existem membros que se mantêm há mais de uma década envolvidos desta forma nos *e-sports*. Projetos como a criação de uma federação nacional estão há muito tempo nos desejos da comunidade, mesmo depois dos reveses sofridos. Mesmo nos eventos se nota a paixão e a persistência dos organizadores, sendo o melhor exemplo a XL Party que já conta com 9 anos de existência e 22 edições, tendo-se esforçado para se manter no quadro competitivo, mesmo não gerando lucros consistentes, conforme referido por Lourenço Soares. Esta devoção à atividade é talvez o fator que mais distingue os *e-sports* nacionais, sendo a razão para que, apesar de todos os problemas e dificuldades referidos, estes não desapareçam do panorama da cultura digital portuguesa.

Em termos práticos, considero que a realização desta investigação providencia uma perspetiva global dos diversos domínios que compõem o desporto eletrónico, servindo de referência a um fenómeno cultural pouco explorado em Portugal. Também espero que a contribuição para o debate em torno da necessidade da transição do meio *online* para os *media mainstream*, do papel dos espectadores e audiência, da institucionalização do *gaming*, da regulação dos *e-sports* e do entendimento deste fenómeno através da interligação dos conceitos de lazer, trabalho e desporto, se tenha revelado útil. No que respeita à indústria, gostaria que alguns dos estereótipos tidos para com o *gaming* e com os *e-sports* tenham sido atenuados, mostrando o potencial económico que esta atividade possui e que, em Portugal, existe uma comunidade que está ávida de apoios para poder crescer. Relativamente ao panorama nacional, a realização de uma análise em profundidade da comunidade, através das contribuições dos membros em portais como Fraglíder ou um estudo de campo, observando em competições LAN e F2F como a XL Party, ficam em aberto para um futuro próximo.

BIBLIOGRAFIA

- Adrião, Joana Grade (2011), *Jogos electrónicos violentos e dessensibilização emocional : um estudo com reflexo de alarme (startle reflex)*, Dissertação de Mestrado em Psicologia Social e das Organizações, Departamento de Psicologia Social e das Organizações, Lisboa, ISCTE-IUL.
- Beck, Ulrich (2002), "The cosmopolitan society and its enemies", *Culture & Society*, 19 (1-2), pp. 17-44, citado por Maric, Janina (2011), "Electronic Sport: How pro gaming negotiates territorial belonging and gender", *PLATFORM: Journal of Media and Communication*, YECREA Special Issue.
- Boal, Jonathan e Artem Agafonov [realizadores], *E-@thletes* [documentário], Magnus Caput Productions, 2008.
- Bryant, Jennings *et al* (1982), "Sports and Spectators: Commentary and Appreciation", *Journal of Communication*, 32 (1), pp. 109-119.
- Caillois, Roger (2001), *Man, Play and Games*, Urbana e Chicago, University of Illinois Press, [1961].
- Cheung, Gifford e Jeff Huang (2011), "Starcraft from the Stands: Understanding the Game Spectator", artigo apresentado na *CHI 2011*. Disponível em: http://jeffhuang.com/Final_StarcraftSpectator_CHI11.pdf.
- Cominsky, Paul *et al* (1977), "Commentary as a substitute for action", *Journal of Communication*, 27 (3), pp. 150-153.
- Drucker, Steven M. *et al* (2003), "Spectator Games: A New Entertainment Modality For Networked Multiplayer Games", *Microsoft Research*. Disponível em: <http://research.microsoft.com/pubs/80405/spectator.pdf>.
- Game Research (2002), "Pro Gamers: United States, United Kingdom and the Nordic Countries", *Game Research*, (Online). Disponível em: <http://game-research.com/>.
- Gordon, Seth (Realizador), *King of Kong: A Fistful of Quarters* [documentário], LargeLab, 2007.
- Guttman, Allen (1978), *From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports*, Nova Iorque, Columbia University Press, citado por Jonasson, Kalle e Jesper Thiborg (2010), "Electronic sport and its impact on future sport", *Sport in Society*, 13 (2), pp. 287-299.
- Hills, Matt (2002), *Fan Cultures*, Nova Iorque, Routledge.
- Hoye, Russell e Graham Cuskelly (2007), *Sport Governance*, Oxford: Butterworth - Heinemann, pp. 9-11.
- Huizinga, Johan (2002), *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*, Boston, Beacon Press, [1938].
- Hutchins, Brett (2008), "Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games", *New Media & Society*, 10 (6), pp. 851-869. Disponível em: http://www.academia.edu/984286/Signs_of_MetaChange_in_Second_Modernity_The_Growth_of_eSport_and_the_World_Cyber_Games.
- Jenkins, Henry (1992), *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Nova Iorque, Routledge.
- Jin, Dal Yong e Florence Chee (2009), "The Politics of Online Gaming", *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific*, Nova Iorque, Routledge, pp. 19-38, citado por Taylor, T.L. (2012), *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*, Cambridge, The MIT Press.
- Jonasson, Kalle e Jesper Thiborg (2010), "Electronic sport and its impact on future sport", *Sport in Society*, 13 (2), pp. 287-299.
- Kane, Michael (2008), *Game Boys: Professional Videogaming's Rise from the Basement to the Big Time*, Londres, Viking/Penguin Books, citado por Taylor, T.L. (2012), *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*, Cambridge, The MIT Press.

- Kaytoue, Mehdi *et al* (2012), "Watch me Playing, I am a Professional: a First Study on Video Game Live Streaming", artigo apresentado no *International Workshop on Mining Social Network Dynamics (MSND)*, ACM Press. Disponível em: <http://homepages.dcc.ufmg.br/~arlei/pubs/msdn12.pdf>.
- Kelly, William (2002), "Training for Leisure: Karaoke and the Seriousness of Play in Japan", *Japan at Play: The Ludic and the Logic of Power*, (ed.) Joy Hendry e Massimo Raveri, Londres, Routledge, pp. 152-168.
- Magalhães, Hugo (2009), *A criança e os videojogos: estudo de caso com alunos do 1.º Ciclo do Ensino Básico*, Dissertação de Mestrado em Estudos da Criança (área de especialização em Tecnologias de Informação e Comunicação), Universidade do Minho.
- Maric, Janina (2011), "Electronic Sport: How pro gaming negotiates territorial belonging and gender", *PLATFORM: Journal of Media and Communication*, YECREA Special Issue, pp. 6-23. Disponível em: http://journals.culture-communication.unimelb.edu.au/platform/yecrea_2011_maric.html.
- McLerran, Chris (2011), *Hardcore Gamer vs. Casual Gamer - A New Definition*, (Online). Disponível em: <http://www.thegameslave.com/video-games/2011/9/27/hardcore-gamer-vs-casual-gamer-a-new-definition.html>.
- Newman, James (2004), *Videogames*, Nova Iorque, Routledge.
- Pasley, Michael (realizador), *Frag* [documentário], Cohesion Productions, 2008.
- Putter, Jos (realizador), *Beyond the Game* [documentário], Dieptescherpte, 2008.
- Rambusch, Jana *et al* (2007), *Exploring e-sports: A Case Study of Gameplay in Counter-Strike*, DIGRA Conference, [Online]. Disponível em: <http://www.digra.org/dl/db/07313.16293.pdf>.
- Rosenqvist, A. K. e Logan Wright (2011), *E-sports & its Relevance to Commercial Sponsorship*, Bachelors Thesis in Management and Engineering (IEI), Linköping (Suécia), Linköping University. Disponível em: <http://www.iei.liu.se/fek/frist/722g30/files/1.274285/AndreeKrantzRosenqvistLoganWrightE-Sportsanditsrelevancetocommercialsponsorships.pdf>.
- Silva, Telmo (2011), *Benefícios Percepcionados e Intenção Comportamental dos Jovens nas Comunidades de Desportos Electrónicos*, Dissertação de Mestrado, Lisboa, IPAM.
- Sirlin, David (2005), *Playing to Win: Becoming the Champion*, (Online), Lulu.com, citado por Taylor, T.L. (2012), *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*, Cambridge, The MIT Press.
- Stebbins, Robert (2004), *Between Work and Leisure: The Common Ground of Two Separate Worlds*, Nova Jérсия, New Brunswick: Transaction Publishers, citado por Taylor, T.L. (2012), *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*, Cambridge, The MIT Press.
- Taylor, T.L. (2006), *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, Cambridge, The MIT Press.
- Taylor, T.L. (2012), *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*, Cambridge, The MIT Press.
- Taylor, T.L. e Emma Witkowski (2010), "This is How We Play It: What a Mega LAN Can Teach Us About Games", artigo apresentado em *Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Game*, Monterrey, ACM Press. Disponível em: <http://tltaylor.com/wp-content/uploads/2010/06/TaylorWitkowski-ThisIsHowWePlayIt.pdf>
- Tiedemann, Claus (2004), "Sport (and culture of physical motion) for historians, an approach to precise the central term(s)", artigo apresentado na *IX International CESH-Congress*. Disponível em: <http://www.sportwissenschaft.uni-hamburg.de/tiedemann/documents/sportdefinition.html>

- Tomlinson, Alan (1993), "Culture of Commitment in Leisure: Notes Towards the Understanding of a Serious Legacy", *World Leisure and Recreation*, 35 (1), pp. 6-9.
- Wagner, Michael G. (2006), "On the Scientific Relevance of eSports", artigo apresentado na *International Conference of Internet Computing*, pp. 437-442. Disponível em:
<http://ww1.ucmss.com/books/LFS/CSREA2006/ICM4205.pdf>
- Wheaton, Belinda (2004), *Understanding Lifestyles Sports: Consumption, Identity and Difference*, Londres, Routledge, citado por Taylor, T.L. (2012), *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*, Cambridge, The MIT Press.
- Zagalo, Néelson (2007), *Convergência entre o Cinema e a Realidade Virtual*, Tese de Doutorado em Ciências e Tecnologias da Comunicação, Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro.