



Oferta de Julho: faça uma pausa e aproveite 60% de desconto na InvestingPro

[Obter oferta](#)

eSports. Investimento em desporto virtual

Por [Jorge Filipe Ribeiro](#)

Publicado 30.05.2024, 15:34



6

**Jorge Filipe Ribeiro** >[Artigos \(45\)](#)[Seguir](#)

Neste artigo:

MSFT +0,03% ☆+

AMZN -0,66% ☆+

ATVI -0,05% ☆+

TTWO +0,61% ☆+

TCEHY +0,40% ☆

1. eSports - o desporto eletrónico

eSport é a abreviatura de desportos eletrónicos (electronic sports) e o termo utilizado para classificar competições de jogos virtuais, realizadas por profissionais, as quais podem ser assistidas pelo público através da televisão ou por plataformas de streaming.

A experiência é semelhante a assistir a um evento desportivo profissional, porém em vez de assistir a um evento físico, os espectadores assistem à competição entre os vários jogadores num ambiente virtual.

Muitos tipos de jogos são contemplados pelos eSports e a maioria dos atletas começam a sua carreira de modo despretensioso, jogando em casa.

Este desporto é único uma vez que o sucesso de um jogador é independente das suas características fisiológicas ou estruturais. A capacidade física ou força não são fatores preponderantes, razão pela qual este tipo de desporto consegue nivelar e democratizar, ainda mais, o campo de atuação, já que fatores como género, cultura e/ou localização deixam de interferir, diretamente, no desempenho do jogador dentro do ambiente virtual. Esta

abertura à participação contribui para o fascínio do eSports e para o desenvolvimento de uma base de fãs global.

1.1. Carreira profissionais

Do ponto de vista da profissionalização, os jogadores mais hábeis têm, principalmente, duas opções para seguir carreiras nos desportos eletrónicos:

» **Streaming:** os jogadores que fazem transmissões em direto enquanto jogam, chamados de "streamers, vertente que se apresenta em determinadas condições, incrivelmente lucrativa.

» **Profissionalização:** o nível profissional não é fácil de alcançar, no entanto, ao competirem em torneios mundiais, os profissionais de sucesso podem ganhar salários assinaláveis.

1.2. Tipos de competição

O desporto eletrónico pode ser segmentado, essencialmente, em três tipos de competições, de acordo com a Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos.

Online: disputadas exclusivamente através da internet. Os jogadores competem entre si encontrando-se em locais diferentes e utilizando recursos e dispositivos próprios para entrar na competição;

Offline: conhecidas por competições LAN (Local Area Network), são disputadas com todos os jogadores localizados no mesmo local físico, com recursos disponibilizados pela entidade organizadora da competição;

Mistas: as competições que são compostas por fases online e também por fases offline.

1.3. Modalidades

O desporto eletrónico é segmentado em seis modalidades:

MOBA (Multiplayer Online Battle Arena): sub-género de jogos eletrónicos de estratégia, em que o jogador controla uma personagem no jogo, fazendo, por norma, parte de uma equipa de jogadores que compete contra outra equipa num ambiente online.

Exemplos de jogos eletrónicos da modalidade: League of Legends e DotA 2

FPS (First Person Shooter): género baseado em combates com armas, onde o ambiente mais competitivo é típico nos modos de jogo em equipa.

Exemplos de jogos eletrónicos da modalidade: Counter-Strike: Global Offensive e Overwatch

Jogos de Combate: classe baseada em combate pessoal e cujo objetivo é combater e derrotar um oponente, geralmente outro jogador.

Exemplos de jogos eletrónicos da modalidade: Street Fighter e Super Smash Bros

Jogos de Cartas Colecionáveis: tipo de jogos que emulam os jogos de cartas colecionáveis, onde o objetivo é derrotar um oponente fazendo uso das cartas ao seu dispor.

Anúncio

Exemplos de jogos eletrónicos da modalidade: Hearthstone e Gwent

Battle Royale: modelo onde ocorre uma mistura entre a capacidade de sobrevivência, exploração e recolha de recursos, tentando ser o último sobrevivente numa arena com múltiplos jogadores.

Exemplos de jogos eletrónicos da modalidade: Fortnite e Player Unknown's Battlegrounds

RTS (Real Time Strategy): sub-género de jogos de estratégia, onde o progresso do jogo se desenrola em tempo real e em simultâneo com o progresso dos oponentes. O objetivo é criar e controlar um conjunto de unidades e estruturas de forma a destruir os recursos, unidades e estruturas dos oponentes.

Exemplos de jogos eletrónicos da modalidade: Starcraft 2 e Command & Conquer

2. Dados estatísticos

Em 2022, ano em que o streaming aumentou 1,2% a partir de dezembro, com o Amazon (NASDAQ:[AMZN](#)) Prime Video, o público mundial de eSports atingiu um número superior a 530 milhões de pessoas.

Nos próximos anos, a expectativa é que, cada vez mais, espectadores sintonizem para assistir, em direto, alguns dos melhores jogadores do setor,

prevendo-se que até 2025 haja mais de 640 milhões de espectadores de eSports em todo o mundo.

O torneio de eSport que ofereceu o maior prémio geral foi o 'The International 2021', num total superior a 40 milhões de dólares americanos. No ano seguinte (2022), o total absoluto dos prémios distribuídos, neste desporto, ascendeu aos 220 milhões de dólares americanos. Em outubro de 2023, na cidade de Seattle, teve lugar a edição mais recente do torneio Dota 2 eSports, 'The International', cujo prémio total foi superior a 3,35 milhões de dólares americanos.

2.1 Em Portugal

Em Portugal, a história do desporto eletrónico acompanhou, sempre, as tendências internacionais. No final da década de 1990 já existiam algumas competições locais realizadas em ambientes universitários, escolas secundárias e grupos de amigos.

Posteriormente, nas décadas de 2000-2010 e 2010-2020, o desporto eletrónico sofreu uma evolução exponencial. O aparecimento de inúmeros atletas, clubes, treinadores, organizadores de eventos, media especializados, comunidades de entusiastas e várias competições e eventos de dimensão nacional e internacional conduziu ao crescimento do desporto eletrónico no território nacional.

A eLiga Portugal, por exemplo, é a maior competição de futebol virtual do país. Neste torneio, 17 equipas lutam pelo título de Campeão Nacional. Para além do título de campeão, há ainda a Taça eLiga e a Super Taça eLiga Portugal.

O nosso país tem-se apresentado como um polo de atração neste setor, onde já existem mais de 50 estúdios de desenvolvimento de videojogos, com uma receita prevista para 2024, superior a 16 milhões de euros e onde o número de jogadores em território nacional apresenta tendência de crescimento.

Os mais de 1100 jogadores portugueses de eSports receberam um total de prémios superior a 4,74 milhões de dólares americanos. Destes, mais de 20%, são provenientes dos prémios do jogo Counter-Strike: Global Offensive, cujo valor já ultrapassa os 980 mil dólares americanos.

3. O mercado dos eSports

Em 2022, o mercado global de eSports foi avaliado num valor compreendido entre os 1,3 e 1,6 mil milhões de dólares americanos. Em 2023 e mantendo a sua tendência de crescimento, esta indústria foi avaliada num montante superior a 1,7 mil milhões de dólares americanos.

Anúncio

Pelas perspetivas e análises, em 2024, o valor de mercado será superior a 2 mil milhões de dólares americanos. Porém, análises mais conservadoras apontam que até 2025, o crescimento deste mercado supere, apenas, os 1,85 mil milhões de dólares americanos. Contudo, em 2028, e segundo algumas análises, o valor de mercado poderá superar os 5,65 mil milhões de dólares americanos.

Para 2032, o mercado dos eSports poderá ultrapassar os 8,14 mil milhões de dólares americanos e em estudos menos conservadores superar os 9,27 mil milhões de dólares americanos, ultrapassando mesmo os 10,9 mil milhões de dólares americanos.

Nos próximos anos, o crescimento dos eSports será considerável, exibindo uma Taxa de Crescimento Anual Composta prevista entre os 7,10% e os 20,9%, considerando os dados prospetivos.

Em Portugal espera-se que a Taxa de Crescimento Anual Composta prevista seja de 6,54%, resultando num volume de mercado projetado de 21,7 milhões de euros até 2028.

3.1 As receitas

A transmissão ao vivo, streaming, domina com uma grande participação na receita, superando os 64%. Os jogos no segmento Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) são os que apresentam uma participação mais significativa na receita, aproximadamente um terço do total.

A Austrália deverá, em 2024, atingir um volume de receitas superior a 130 milhões de dólares americanos, em comparação com os quase 1000 milhões de dólares americanos provenientes dos Estados Unidos da América.

O Brasil, até ao final do ano, deverá superar os 103 milhões de dólares americanos em receitas geradas por esta indústria e o Japão atingirá, provavelmente, os 160 milhões de dólares americanos.

O nosso país, em receitas da indústria dos eSports, poderá, ainda este ano, superar a meta dos 18 milhões de dólares americanos.

4. Oportunidades de investimento

A indústria dos eSports apresenta-se como um segmento da indústria dos videojogos em permanente desenvolvimento e atualização. Os números e dados estatísticos assinaláveis, bem como uma tendência de crescimento, tornam este mercado um potencial foco e uma área com oportunidades de investimento interessantes, desde que bem analisado e estudado aprofundadamente.

O investimento na indústria dos eSports poderá ser feito em três vertentes:

4.1. Em empresas com subsidiárias que desenvolvem videojogos das categorias de eSports. Os exemplos particulares da Activision Blizzard Inc (NASDAQ:[ATVI](#)) que desenvolveu o jogo Call of Duty e passou a ser subsidiária da Microsoft Corporation (NASDAQ:[MSFT](#)), em 2023; da Zynga, detentora do jogo FarmVille subsidiária da Take-Two Interactive Software, Inc. (NASDAQ:[TTWO](#)) e da Epic Games, criadora do jogo Fortnite, subsidiária da Tencent Holdings Limited (OTC:[TCEHY](#));

4.2. Através de ações individuais de empresas cotadas em bolsa e inseridas na indústria dos eSports como os exemplos que são apresentados de um modo resumido, em seguida:

- **Inspired Entertainment, Inc. (NASDAQ:[INSE](#))** empresa americana com sede em Nova York que opera, entre outros, no segmento dos Virtual Sports. O EPS é superior a 0,11 e o PE supera 82. A margem de lucro ultrapassa 1% e o ROA é superior a 6%.
- **HUYA Inc. (NYSE:[HUYA](#))** empresa chinesa, fundada em 2014 e detentora da Nimo TV, plataforma de streaming de videojogos. É subsidiária da Tencent Holdings Limited (TCEHY). O EPS é negativo (-0,10), tal como ROA e ROE cujos valores são -1,93% e -1,70%, respetivamente.
- **Take-Two Interactive Software, Inc. (NASDAQ:[TTWO](#))** empresa americana com sede em Nova York, fundada em 1993. Apresenta um PS superior a 5 e o PB ultrapassa os 4,8. ROA e ROE são negativos, inferiores a -2% e -50%, respetivamente.
- **Tencent Holdings Limited (OTC:[TCEHY](#))** é uma empresa chinesa fundada em 1998 e conhecida pelo seu hotel de eSports, em Hangzhou. Apresenta

um PE superior a 28 e um EPS acima de 1,6. Distribui dividendos com um Dividend Yield de 0,92% e a margem de lucro é superior a 21,2%.

- **Skillz Inc. (NYSE:SKLZ)** empresa americana, fundada em 2012 e com sede em São Francisco. O PB é superior a 0,6 e o PS ultrapassa 0,8. ROA e ROE são negativos, inferiores a -13% e -44%, respetivamente
- **Allied Gaming & Entertainment Inc. (NASDAQ:AGAE)** empresa americana com sede em Nova York e detentora da arena de gaming localizada no Hotel Luxor, em Las Vegas. Apresenta um PS superior a 3 e um PB acima de 0,3. A margem de lucro encontra-se negativa, abaixo de -38%.
- **Super League Enterprise, Inc. (NASDAQ:SLE)** empresa americana, fundada em 2015, com sede em Santa Mónica. Apresenta um PB acima de 1,35 e um PS superior a 0,15. A margem de lucro e margem operacional encontram-se em valores negativos, inferiores a -100%.
- **Sea Limited (NYSE:SE)** empresa com sede em Singapura, fundada em 2017. O EPS é 0,06 e o PB situa-se acima de 5,8. O PS ultrapassa 2,9 e ROA e ROE são superiores a 0,58%;

Anúncio

4.3. Via Exchange Traded Funds (ETFs), dedicados e vocacionados ao mercado dos eSports, como os que são aqui exibidos a título de exemplo.

- **VanEck Video Gaming and eSports ETF (NASDAQ:ESPO)**, cuja TER é de 0,56% e tem na sua lista de holdings empresas como a Sea Limited (SE) ou a Tencent Holdings Limited (TCEHY).
- **Global X Video Games & Esports ETF (NASDAQ:HERO)** é outro exemplo de ETF dedicado a este mercado, no qual a TER é de 0,50% e empresa como HUYA Inc. (HUYA) ou Take-Two Interactive Software, Inc. (TTWO) fazem parte da sua lista de holdings.

5. Conclusão

O segmento dos eSports, da indústria dos videojogos, tem vindo a aumentar em número de utilizadores/jogadores, como, também, em espectadores dos eventos de desportos virtuais. Com isso, os números e valores do mercado têm vindo, há vários anos, a mostrar uma tendência de crescimento assinalável, conduzindo a que as previsões sejam promissoras e as oportunidades de investimento variadas.

O investimento, nesta indústria, poderá ser feito através das empresas mãe, detentoras das subsidiárias, via ações individuais de empresas ligadas ao

mercado dos eSports, ou, numa vertente mais diversificada, recorrendo aos Exchange Traded Funds (ETFs) dedicados.

Neste contexto, e pelas suas características peculiares e especificidade do segmento, é fundamental e da maior importância uma correta e profunda análise das possibilidades de investimento para que a inclusão desta indústria, num portefólio de investimentos, esteja de acordo com o perfil de investidor, estratégia e objetivo do investimento.

As ideias e as opiniões, acima descritas, refletem a minha linha de pensamento sobre estes veículos de investimentos. Assim, não devem as mesmas ser consideradas ou tidas como forma de aconselhamento financeiro.

Declaração de Riscos: *As ideias e as opiniões partilhadas, reflectem a minha linha de pensamento sobre este veículo de investimento. Assim, não devem as mesmas ser consideradas ou tidas como forma de aconselhamento financeiro.*

É o momento de comprar a MSFT?

Todos os meses, a ProPicks IA avalia a **MSFT** em comparação com milhares de alternativas utilizando mais de 100 métricas financeiras.

Identificou a Siemens Energy (+231,5%) e a Sandisk (+189%) antes do mercado. Será que a **MSFT** pode ser a próxima ou existe uma oportunidade melhor no mesmo setor?

Não espere para descobrir.

 Oferta de Julho - 60% de desconto na InvestingPro 



 Follow us on
Google News

Ler seguinte

Últimos comentários

 Escreva o que você pensa sobre eSports. Investimento em desporto virtual



Postar

Diretrizes para Comentários

 **Domingos Oliveira**
31/05/2024, 17:16

Desconhecia, ou melhor, sabia da sua existência, mas estava a anos luz dessa realidade. Mas, se o mundo desportivo virtual cresce assim, tão desmesuradamente, invadindo e ocupando um espaço cada vez maior de actuação, então deverá admitir-se poder vir a ser um fortissimo rival do desporto fisico, o que, em termos de Saúde poderá acabar por impactar negativamente, devido ao envolvimento intenso que a virtualidade desportiva desperta e provoca, nomeadamente o sedentarismo, as lesões por esforço repetitivo e os problemas de saúde mental. Já sobre o investimento na industria, aí admito possibilitar um retorno financeiro com vantagem significativa, levando em linha de conta a sua fortissima audiência. Parabéns Jorge Filipe Ribeiro, por mais esta "descoberta" de tão elevada importância e pela excelência do trabalho, na linha a que nos habituou.

 Responder  1  0 ...

 **Jorge Filipe Ribeiro**
03/06/2024, 23:46

Caro Domingos Oliveira, uma vez mais o meu muito obrigado pelas suas palavras.

 Responder  0  0 ...

 **Paulo Sousa**
31/05/2024, 12:19

Muito interessante. Obgd.

 Responder  1  0 ...

 **Jorge Filipe Ribeiro**
31/05/2024, 14:46

Muito obrigado caro Paulo Sousa!

 Responder  0  0 ...

Mostrar todos os comentários

Instale a nossa App

Digitalize o QR Code Instalar App



Google Play



App Store



Siga-nos



Blogue

Telemóvel

Carteira

Widgets

Sobre Nós

Anúncie

Ajuda e Suporte

Divulgação de riscos: A realização de transações com instrumentos financeiros e/ou criptomoedas envolve altos riscos, incluindo o risco de perda de uma parte ou da totalidade do valor do investimento, e pode não ser adequada para todos os investidores. Os preços das criptomoedas são extremamente voláteis e podem ser afetados por fatores externos tais como eventos financeiros, regulamentares ou políticos. A realização de transações com margem aumenta os riscos financeiros.

Antes de decidir realizar transações com instrumentos financeiros ou criptomoedas, deve informar-se sobre os riscos e custos associados à realização de transações nos mercados financeiros, considerar cuidadosamente os seus objetivos de investimento, nível de experiência e nível de risco aceitável, e procurar aconselhamento profissional quando este é necessário.

A **Fusion Media** gostaria de recordar os seus utilizadores de que os dados contidos neste website não são necessariamente fornecidos em tempo real ou exatos. Os dados e preços apresentados neste website não são necessariamente fornecidos por quaisquer mercados ou bolsas de valores, mas podem ser fornecidos por formadores de mercados. Como tal, os preços podem não ser exatos e podem ser diferentes dos preços efetivos em determinados mercados, o que significa que os preços são indicativos e inapropriados para a realização de transações nos mercados. A **Fusion Media** e qualquer fornecedor dos dados contidos neste website não aceitam a imputação de responsabilidade por quaisquer perdas ou danos resultantes das transações realizadas pelos seus utilizadores, ou pela confiança que os seus utilizadores depositam nas informações contidas neste website. É proibido usar, armazenar, reproduzir, mostrar, modificar, transmitir ou distribuir os dados contidos neste website sem a autorização prévia e explicitamente concedida por escrito pela Fusion Media e/ou pelo fornecedor de dados. Todos os direitos de propriedade intelectual são reservados pelos fornecedores e/ou pela bolsa de valores responsável pelo fornecimento dos dados contidos neste website.

A **Fusion Media** pode ser indemnizada pelos anunciantes publicitários apresentados neste website, com base na interação dos seus utilizadores com os anúncios publicitários ou com os anunciantes publicitários.

A versão em inglês deste acordo é a versão principal, a qual prevalece sempre que há qualquer discrepância entre a versão em inglês e a versão em português.

[Termos e Condições](#)

[Política de Privacidade](#)

[Aviso de Risco](#)

© 2007-2026 - Fusion Media Limited. Todos os direitos reservados.