



UNIVERSIDADE DE UBERABA
CURSO DE PSICOLOGIA

ANA CAROLINA ANDRÉ RIBEIRO

INTERVENÇÕES DA PSICOLOGIA DO ESPORTE NO E-SPORT
Uma revisão narrativa da literatura científica

UBERABA – MG
2022

ANA CAROLINA ANDRÉ RIBEIRO

INTERVENÇÕES DA PSICOLOGIA DO ESPORTE NO E-SPORT
Uma revisão narrativa da literatura científica

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Psicologia da Universidade de Uberaba como parte das exigências à conclusão do Bacharelado em Psicologia.

Orientadora: Me. Jéssika Rodrigues Alves.

UBERABA – MG
2022

Aos meus pais e amigos, que me ajudaram a chegar até o fim deste curso e concluir esse projeto.

AGRADECIMENTOS

A criatividade é um tipo de processo de aprendizagem em que o professor e o aluno se encontram no mesmo indivíduo (Arthur Koestler).

À minha orientadora, Prof^ª. Me. Jéssika Rodrigues Alves, por sua ajuda, carinho e atenção, mas acima de tudo, por ter me ajudado quando já não sabia mais como dar continuidade ao trabalho.

Não espere uma crise para descobrir o que é importante em sua vida (Platão).

Aos meus pais, Lúcia Helena Zago Ribeiro e Donizete Zago Ribeiro, por me apoiarem mesmo sem perceberem, por seguirem comigo nessa jornada e serem meu suporte quando mais preciso.

Segura teu filho no colo, sorria e abraça os teus pais enquanto estão aqui, que a vida é trem-bala, parceiro e a gente é só passageiro prestes a partir (Ana Vilela).

Aos meus avós, por terem me feito acreditar que tudo era possível, mesmo depois que cresci.

Prefiro compartilhar uma vida com você a enfrentar todas as eras desse mundo sozinha (Senhor dos Anéis).

Ao meu namorado, Luiz Henrique de Almeida, que compreendeu minha ausência e irritação, por me apoiar e cuidar do meu bem-estar.

O passado pode doer, mas da maneira que eu vejo, você pode fugir dele ou aprender com ele (O Rei Leão).

À pessoa que me ajudou a perceber meu amor pela psicologia, Ângela Botelho Bonatti Baraldi. A cada sessão pude me reconstruir e evoluir, lhe agradeço por isso.

É preciso muita audácia para enfrentar os nossos inimigos, mas igual audácia para defendermos os nossos amigos (Harry Potter).

Aos meus amigos e colegas da faculdade, Gabriela Abdala de Sá, Ana Laura Araújo e Samuel Canedo, por terem um tempo para me apoiar e por seguirem ao meu lado.

Ohana significa família. Família quer dizer nunca mais abandonar ou esquecer (Lilo e Stitch).

Ao meu amigo, Gustavo Matias Orlando, por me apoiar em minhas ambições, entendê-las e por se tornar parte da família antes mesmo que eu percebesse.

Pessoas extraordinárias são meteoros designados para se incendiar de modo que a Terra possa ser iluminada (Napoleão Bonaparte).

Ao meu primo, Matheus Zago, que se tornou um amigo e uma presença indispensável, por sempre me mostrar o melhor lado das coisas.

*Ah! Se o mundo inteiro me pudesse ouvir
Tenho muito pra contar
Dizer que aprendi
E na vida a gente tem que entender
Que um nasce pra sofrer
Enquanto o outro ri
Mas quem sofre sempre tem que procurar
Pelo menos vir achar
Razão para viver
Ver na vida algum motivo pra sonhar
Ter um sonho todo azul
Azul da cor do mar
Tim Maia.*

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2. MÉTODO	10
3. RESULTADOS E DISCUSSÃO	11
3.1 O que é esporte?	11
3.2 O E-Sport	12
3.3 E-sport <i>versus</i> Jogos eletrônicos	13
3.5 Principais jogos	16
3.5.1 Clash Royale.....	16
3.5.2 Hearthstone.....	16
3.5.3 Counter Strike: Global Offensive (CS: GO).....	17
3.5.4 FIFA.....	17
3.5.5 League Of Legends (LOL)	17
3.5.6 DOTA 2.....	17
3.6 Jogos eletrônicos e o preconceito	18
3.7 Psicologia do esporte	20
3.8 Atuação do psicólogo do esporte no eSport.	21
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	22

RESUMO

O eSport, trata-se de uma nova modalidade, em que competições de jogos eletrônicos acontecem, atraindo público e jogadores de todo o mundo. Nesse contexto, a psicologia do esporte vem se desenvolvendo e se adaptando, dessa forma o objetivo desse estudo foi compreender como a psicologia do esporte pode auxiliar e criar formas de trabalho com atletas do eSport. Trata-se de um estudo de revisão narrativa da literatura que investigou artigos, teses, sites de revistas, jornais e sites oficiais relacionado ao tema nos últimos 12 anos. A importância de um psicólogo no contexto esportivo foi percebida desde o início, uma vez que nesta profissão busca-se a excelência física e mental, sendo uma das muitas formas de intervenção, o apoio e acolhimento psicológico. Portanto, pode-se concluir que o psicólogo do esporte inserido no contexto do eSport busca trabalhar com o atleta, visando sua excelência mental e emocional, de forma a melhorar seu desempenho e trabalhar seu relacionamento com os outros jogadores e a equipe técnica.

Palavras-Chave: Psicologia do esporte. Esporte eletrônico. eSport.

1. INTRODUÇÃO

O esporte, mais do que apenas um meio para manutenção da qualidade de vida é uma prática que vem sofrendo mudanças ao longo do tempo, deixando de ser simples movimentos e brincadeiras e se tornando competições, atingindo cada vez mais pessoas e mobilizando eventos mundiais (JÚNIOR et. al. 2012).

Em meio a esse contexto de desenvolvimento, nos deparamos com o advento da internet e da informática, as quais abriam novas oportunidades para o surgimento de uma nova forma de lazer e competição, os jogos eletrônicos. Os jogos eletrônicos passaram a ser considerados um esporte com a sua popularização e institucionalização, assim como os demais, abrangendo não apenas muitos atletas, como também de espectadores (LOÇASSO, VENÂNCIO, 2019; TONON, 2018).

Com a evolução dos esportes, as áreas que o seguem aos poucos se desenvolveram e passaram a criar novas formas de intervenção, uma delas é a psicologia do esporte. A psicologia em um meio de alto rendimento, o qual será abordado neste trabalho, busca compreender e ajudar no aperfeiçoamento do atleta, não apenas durante a competição, mas também em seus treinos e fora do esporte (VIEIRA et. al., 2010).

Compreender as semelhanças e diferenças entre os dois tipos de esporte torna-se essencial para que não apenas o psicólogo, mas a equipe que cerca os atletas como um todo, sejam capazes de ajudar e criar recursos para melhor auxiliar os jogadores. Jogos eletrônicos tornaram-se uma categoria de esporte recentemente, assim como a própria psicologia do esporte é uma ciência recente, de tal forma que o desafio em conciliar duas informações recém adquiridas é enorme (NOVAES, CILLO, 2020).

Considerando os aspectos abordados, relação dos jogadores, equipe e psicólogo com modalidade dos esportes eletrônicos e as intervenções da psicologia nesse contexto é um tema de extrema relevância para o recém-criado mundo das competições do e-sport, buscando compreender como a psicologia do esporte trabalha com atletas do e-sport, buscando um melhor desempenho esportivo (NOVAES, CILLO, 2020).

Levando-se em consideração os temas abordados, o presente estudo tem por objetivo central compreender como a psicologia do esporte pode auxiliar e criar formas de trabalho com atletas da modalidade do eSport, investigando quais são as principais técnicas utilizadas pelo psicólogo esportivo, as diferenças e semelhanças entre os esportes convencionais e o esporte eletrônico, além de apontar as principais formas de trabalho do psicólogo com os atletas.

2. MÉTODO

O presente trabalho trata-se de um estudo de revisão narrativa da literatura científica, que, de acordo com Rother (2007), trata-se da abordagem mais ampla referente às revisões, a qual permite a inclusão de estudos experimentais e não-experimentais, combinando dados da literatura empírica e teórica. A revisão tem como pergunta norteadora: “Como a psicologia do esporte trabalha com atletas do eSport, buscando um melhor desempenho esportivo?”.

As buscas foram realizadas nas bases eletrônicas SciELO e PePSIC, além do acervo de outras universidades, sites de revistas, jornais e sites oficiais relacionado ao tema, utilizando-se combinações que abordem o tema desta revisão: Psicologia e eSport. Dessa forma, os termos de pesquisa utilizados foram: esporte eletrônico, esporte, jogos online, eSports, psicologia do esporte, psicologia do esporte no eSport, cyber esportes e psicologia no eSport.

Os artigos selecionados foram submetidos aos seguintes critérios: (a) publicados em sites confiáveis; (b) publicados em português; (c) publicados entre janeiro de 2010 e janeiro de 2022; (d) disponíveis na íntegra; (e) abarcavam os seguintes temas possíveis: esporte, psicologia do esporte, e-Sport ou psicologia do eSport; (f) Apresentam uma relação do atleta com o esporte. Já os critérios de exclusão da pesquisa foram: (a) materiais publicados antes do ano 2010; (b) publicações distantes do tema; (c) artigos em espanhol ou inglês; (d) artigos que relacionem o esporte com alguma abordagem psicológica específica.

A revisão de literatura, bem como as pesquisas realizadas nas bases de dados foram feitas pela autora do projeto. A pesquisa teve como fases: (1) levantamento bibliográfico nas bases de dados eletrônicas e sites; (2) exclusão dos materiais repetidos; (3) leitura e análise dos materiais encontrados pelos títulos e resumos; (4) aplicação dos critérios de inclusão e exclusão; (5) seleção dos artigos a partir dos textos completos; (6) composição do banco de dados em Excel, caracterizando as principais informações de cada estudo; (7) composição do corpus a partir dos artigos recuperados e condizentes com os critérios de inclusão e exclusão.

Os artigos escolhidos foram categorizados em uma planilha do Excel para análise de acordo com: nome do artigo, autores, ano, tipo de estudo, objetivos, instrumentos utilizados, principais resultados e principais conclusões. O corpus foi lido e analisado na íntegra e a partir dos conteúdos abordados em cada produção foram construídas as seguintes categorias para discussão: O que é o esporte, o eSport, eSport *versus* Jogos eletrônicos, o eSport no meio universitário, principais jogos, jogos eletrônicos e o preconceito, psicologia do esporte e a atuação do psicólogo do esporte no eSport.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1 O que é esporte?

Nosso corpo está em constante movimento e estamos a todo momento forçando-o a uma série de ações, seja para seu bem ou não. Em meio a esse emaranhado de ações, criamos uma forma de diversão que usa o corpo como ferramenta principal, o esporte. Quando procuramos historicamente, o conceito esporte passa a ter o mesmo sentido dos dias atuais a partir dos séculos XVIII e XIX, apesar de ter e sua primeira aparição no século XV. Possuindo a Inglaterra como protagonista, tal conceito se espalha pelos demais países, mantendo seus objetivos básicos, já observados atualmente, como o desafio, a superação, higiene e a saúde, apesar de se adequar aos costumes e características de cada país e sociedade (MELO, FORTES, 2010).

Segundo Júnior et. al. (2012), a prática, com o passar dos anos, sofreu mudanças, expansões e uma significativa internacionalização, algo que levou as práticas esportivas a se multiplicarem, criando e alterando algumas questões já estabelecidas. Isto também fez com que o número de praticantes aumentasse consideravelmente, tanto amadores como profissionais, criando-se assim as competições nacionais e internacionais. Mais do que novos praticantes, a popularização do esporte trouxe junto um número crescente de admiradores, o que, por sua vez, forçou com que prática, mais uma vez se aperfeiçoasse, buscando melhorar suas metodologias de treinamento, o aumento da performance e conseqüentemente, o aumento da influência desse “conceito” na sociedade.

Não há nenhuma dúvida quanto ao fato de que um jogo de vôlei na tv, uma aula de futebol ou até mesmo uma competição de box sejam considerados esportes. O conceito e a prática de esportes têm sido difundidos em nossa sociedade por séculos, sendo criado e constantemente alterado por diversas culturas ao longo da história. Porém, mais do que um conceito popular, o esporte possui uma história, regras institucionalizadas e ligações com outras áreas, abrindo-se assim um leque de possibilidades, desde questões de cunho sociais até profissionais (JÚNIOR 2012).

O esporte possui uma grande relevância social, pois é no meio de tal prática que pessoas de todos os tipos se tornam capazes de socializar, de aprender a conviver com o diferente, a respeitar regras, a cuidar e respeitar o próprio corpo e o do outro, alcançando um desenvolvimento físico, como resistência, força, coordenação motora e noção de seu próprio corpo; e psicológico, como noção de regras e limites, frustração, liderança e vitória (JÚNIOR, 2012).

Apesar da crescente popularização do esporte, a definição do mesmo não é algo tão simples. Como decidir o que é um esporte e o que não passa de uma atividade? Mais do que um simples esforço físico ou uma competição de chutar bola entre amigos, o esporte tem seus critérios definidos e, de acordo com Barbant (2012) trata-se de uma competição institucionalizada. A competição deve seguir um parâmetro de comparação em relação àqueles que realizam a mesma atividade, assim como a institucionalização refere-se a comportamentos normatizados ou padronizados.

Quando dizemos que o esporte é uma atividade física institucionalizada, competitiva, os elementos da institucionalização geralmente incluem o seguinte:

- 1 – As regras da atividade são padronizadas. Isto significa que as regras não são simplesmente o produto de um simples grupo que se reúne informalmente e não são apenas expressões espontâneas de interesses e preocupações individuais. No esporte, as regras do jogo definem um conjunto de procedimentos com guias e restrições.
- 2 – O cumprimento das regras é feito por entidades oficiais. Quando os resultados individuais ou de equipes são comparados de uma competição ou campeonatos para outras é necessário que alguma entidade oficial que programa nas competições assegure que as regras foram obedecidas e as condições padronizadas.
- 3 – Os aspectos técnicos e organizacionais da atividade se tornam importantes (BARBANTI, 2012, p. 55-56).

Mesmo seguindo tal conceito de institucionalização, algumas práticas que são consideradas como esportes ainda causam dúvidas quanto às formas de avaliação. Pode-se citar o xadrez, onde o esforço físico é mínimo, e a habilidade motora desenvolvida também é pouca, porém ainda há o cansaço físico e mental, assim como a competição e as normas instauradas. Outra prática que atualmente foi institucionalizada como um esporte são os jogos eletrônicos, também conhecidos como eSports (BARBANTI, 2012).

3.2 O E-Sport

Cada vez mais os termos esportes eletrônicos, cibernetsports ou eSports têm sido reconhecidos como formas de designar uma área do esporte, deixando de ser apenas uma diversão e tomando proporções cada vez maiores. Tal conceito surgiu com Michael G. Wagner, que define o eSport como atividades com as quais pode-se treinar habilidade mentais ou físicas, utilizando-se da tecnologia como uma ferramenta (NOVAES, CILLO, 2020).

Mesmo sendo considerado um fenômeno recente, a primeira competição de eSport foi realizada em outubro de 1972 na Universidade Stamford, na Califórnia, quando alguns alunos

organizaram uma competição de Spacewar. Oito anos mais tarde, a Atari¹ organizou uma competição em larga escala, contando com cerca de 10 mil jogadores e com isso, no ano seguinte foi fundada a Twin Galaxies, organização responsável por catalogar os recordes de jogos eletrônicos (LOÇASSO, VENÂNCIO, 2019).

A partir da década de oitenta em diante, vários campeonatos começaram a serem feitos, porém foi só a partir de 2010 que essa área começou a realmente se desenvolver, viabilizada pelo advento da internet, a qual facilitou o contato entre jogadores de diversas partes do mundo, assim como permitiu a criação de jogos mais complexos, com gráficos melhores e atualizações constantes (LOÇASSO, VENÂNCIO, 2019).

O surgimento da internet ajudou não só na melhoria dos jogos e na facilidade de comunicação entre jogadores, como também os tornou uma forma de entretenimento que antes era vista apenas na TV. Atualmente existem diversas plataformas de streams, onde são feitas transmissões de jogos nas quais há uma tendência a narrar de forma a replicar o jornalismo esportivo, com pessoas descrevendo as ações dos jogadores e as discutindo, surgindo assim um processo de “esportificação” dos jogos online. De acordo com uma pesquisa realizada em 2017, pela Superdata, conclui-se que mais pessoas assistem a streams de games do que Netflix, ESPN, HBO e Spotify combinados (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE E-SPORTS, 2017).

3.3 E-sport *versus* Jogos eletrônicos

Os esportes, em um contexto geral, podem causar grande estresse físico e mental para os atletas, o que torna ainda mais difícil uma boa performance durante uma competição. Mais do que um trabalho comum, para os atletas, o esporte torna-se a maior parte de suas vidas, incluindo treinos, rotinas, alimentação e aparatos especializados. Atletas de alto rendimento tem sua profissão considerada como condições adversas a sua saúde, ou que podem desempenhar atividade com riscos superiores aos normais, de forma que sua aposentadoria acontece antes de trabalhadores comuns (CÂMARA DOS DEPUTADOS, 2017).

Apesar da dificuldade em compreender e aceitar que o eSport também é considerado um esporte, este possui vários pontos em comum com a prática convencional, como o tempo investido em treinos, cerca de oito horas, de cinco a sete dias na semana; ambos podem ser praticados como uma forma de lazer ou diversão, além da presença da comissão técnica, as

¹ Atari: uma das marcas mais reconhecidas de jogos de arcade, consoles e jogos de computadores pessoais, fundada em 1972.

competições, premiações, o estresse emocional e a pressão que ambos os lados sentem, antes, durante e após a partida (TONON, 2018).

Atletas do eSport, em sua maioria não possuem um preparo como é de se esperar de atletas olímpicos, ou jogadores de times renomados, os quais grande parte já sabia qual carreira seguiria desde a infância, treinando e participando das competições por anos, antes de se tornarem profissionais. Jogos eletrônico, ainda são vistos apenas como diversão e um possível vício, criando um preconceito muito grande em torno daqueles que se iniciam cedo nessa carreira. Estima-se que em 2022, o mercado de jogos eletrônicos movimentará cerca de 1,8 bilhão de dólares, fato esse que cada vez mais leva a uma busca pela alta performance e por novos profissionais que trabalharão com os jogadores, formando sua equipe (NOVAES, CILLO, 2020; MENEZES, 2020).

Assim como esportes convencionais precisam da institucionalização e de regras padronizadas, não são todos os jogos que podem ser considerados eSports. De acordo com a Confederação Brasileira de eSport (2017), pode-se caracterizar um jogo como um esporte eletrônico desde que ele seja capaz de proporcionar “Competições profissionais de games que ocorrem em uma plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais sincrônicas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência”.

Ainda dentro dos eSports, há subdivisões, de acordo com as modalidades de cada jogo, sendo as mais populares: Moba (Multiplayer Online Battle Arena), jogos de RPG (Role-playing game) e estratégia, como Dota 2 e League of Legends; Battle Royale, jogos de sobrevivência em arenas, como Fortnite e PUBG; FPS (First Person Shooter), também conhecidos como Tiro em Primeira Pessoa, tratam-se de jogos com o objetivo de cumprir uma missão, como Counter Strike ou Overwatch; RTS (Real-Time Strategy), ou Estratégia em Tempo Real, trata-se de RPGs que exigem a captação de recursos e fortalecimento de seus exército, como StarCraft e Warcraft; Fighting, ou em português, jogos de luta, tratam-se de, como o próprio nome já diz, lutar com o oponente até que apenas um esteja vivo, como em Street Fighter ou Mortal Kombat; Cardgame, jogos de cartas, onde o objetivo é zerar os pontos do oponente, como em Hearthstone e GWENT; por último, os simuladores, que simulam esportes do mundo real, como futebol e basquete, alguns dos jogos são FIFA e NBA 2K (MENEZES, 2020).

3.4 O eSport no meio universitário

Com a maior facilidade de acesso, o crescente número de investimentos em equipes profissionais e a grande divulgação, o eSport tornou-se mais presente e relevante dentro das universidades, sendo uma prática não mais restrita a estudantes dos cursos de tecnologias, abrangendo a todos, levando até mesmo a criação de equipes e atléticas (SIQUEIRA, 2019).

De acordo com Franco (2017), a Riot Games, desenvolvedora do jogo League of Legends (LoL), criou uma iniciativa chamada UniLoL (Universidade LoL). A mesma busca incentivar as universidades a criarem seus próprios times nacionais. Esta iniciativa evidencia a influência crescente dos e-sports no meio universitário.

Tomando como exemplo as ligas universitárias de League of Legends, no Brasil, o cenário conta com o evento TUES, uma liga universitária de Lol, que tem como objetivo integrar os esportes eletrônicos ao cenário competitivo de esportes diversos nas faculdades, segundo o site do TUES, o evento já conta com mais de 84 organizações, com um total de 225 times, para disputar torneios de ‘Clash Royale’, ‘Hearthstone’, ‘CS:GO’, ‘Fifa’ e ‘League of legends’. O objetivo do TUES não é somente organizar campeonatos, mas prestar apoio as instituições que queiram imergir nas intermediações do eSport. O TUES é só um pequeno exemplo de liga universitária, uma ramificação de um mercado universitário, que hoje, no mundo, integram faculdades que possuem uma estrutura própria para seus atletas de eSport, desde computadores até comissões de técnicos e médicos à disposição da comissão (FRANCO, 2017, p.46).

Tratando-se de uma nova modalidade de esporte, o eSport tem cada vez mais ganhado visibilidade e apoio em meio ao cenário jovem. Como é descrito por Franco (2017), algumas universidades nos EUA oferecem programas e benefícios para jogadores de LoL, como “suporte financeiro, infraestrutura, treinamento e concessão de vagas em seus cursos. O suporte para jogadores de eSports nos EUA começou com Robert Morris University, que em 2014, ofereceu um programa de bolsa para os jogadores de League of Legends.”

Como dito por Guilherme Marcolino em entrevista realizada por Junior (2017), as empresas desenvolvedoras de jogos online buscam expandir e divulgar o alcance de seus jogos, e atualmente, uma das formas mais eficazes é o incentivo ao e-sport, que cada vez mais tem ganhado visibilidade e patrocínios. Apesar da popularidade no meio acadêmico, ainda se trata de um projeto recente, de forma a não receber a infraestrutura necessária. Muitas atléticas, as quais são responsáveis pela promoção e coordenação das atividades esportivas dentro da universidade, preferem criar uma atlética a parte, específica do e-sport, isso se dá pela preferência dos jogadores deste meio a não receberem opiniões de outras pessoas das demais áreas (SIQUEIRA, 2020).

Já no meio universitário, a estrutura é mais defasada. Como a Riot Games ainda não organiza os campeonatos, o orçamento fica dependente das Atléticas, jogadores e os

raros patrocínios conseguidos pelos organizadores, como no TUES (Torneio Universitário de E-Sports), que no momento é o maior campeonato do meio. O público tampouco é presente como nos campeonatos profissionais, se resumindo a jogadores e pessoas próximas dos jogadores, tal fato se deve provavelmente a falta de divulgação de tais eventos no âmbito universitário. A forma que os campeonatos são jogados no que tange a estrutura de classificação ou o próprio campeonato se mostrou bem ruim, utilizando jogos melhores de 1, podendo classificar equipes menos preparadas, um dos exemplos era o campeonato paulista, um dos mais importantes que joguei e valia uma vaga para o JUBS, apenas recentemente no campeonato da LAAUSP eu joguei com uma estrutura melhor, com jogos melhores de 3, pois os jogadores ajudaram na sua organização. Uma última diferença importante que ocorre no profissional e no universitário raramente, são os jogos presenciais (jogos aonde os jogadores vão até um local jogar, invés de jogarem online das suas casas) o que diminui a emoção e a torcida da modalidade, talvez se o público aumentar, isso aumente e tal processo continue se retroalimentando. (JUNIOR, 2017, p.1).

3.5 Principais jogos

Como é descrito por Franco (2017), os principais jogos presentes em competições do meio acadêmico são Clash Royale, Hearthstone, CS:GO, Fifa e League of legends. Mesmo não sendo um dos jogos eletrônicos mais representativos no âmbito acadêmico, o Dota 2 merece um destaque especial, não só pelo seu tempo no mercado, como também pelos prêmios acumulados em seus campeonatos. “Após mais uma campanha de financiamento coletivo de sucesso por meio da venda do Passe de Batalha e itens dentro do jogo, a premiação do TI9 subiu do US\$ 1,6 milhão inicial para US\$ 34.330.069 — aproximadamente 140 milhões de reais na cotação atual” (RIGON, 2019, p.1).

3.5.1 *Clash Royale*

Trata-se de um jogo de estratégia desenvolvido pela Supercell para IOS e Android. O principal objetivo do jogar é comandar suas tropas a fim de destruir o castelo e as torres do inimigo. O jogo possui diferentes modos, sendo eles: batalha clássica, elixir infinito, batalha em dupla, guerra de clãs e eventos e desafios (FREITAS, 2020).

3.5.2 *Hearthstone*

Um jogo desenvolvido pela Blizzard, lançado em 2014 e disponível para computador, Android e IOS. O jogo baseia-se em outro, World of Warcraft, também desenvolvido pela Blizzard e um dos maiores sucessos da desenvolvedora. Trata-se de um jogo de cartas onde o objetivo é derrotar o adversário a partir do deck (conjunto de cartas que o jogador possui) escolhido. O jogo possui três modos diferentes: O primeiro é o jogo, onde os jogadores se

enfrentam; o segundo é o modo treino, que como o próprio nome já diz, são partidas de treino, onde não há perda de pontos; e o último é o modo Forja, onde o jogador é capaz de ganhar novos tipos de cartas (COUTINHO, 2017).

3.5.3 *Counter Strike: Global Offensive (CS: GO)*

Trata-se da versão mais recente do jogo, lançada em 2012, desenvolvido pela Valve. O jogo trata-se de um FPS (First Person Shooters), onde há duas equipes, os terroristas e os contraterroristas que combatem entre si buscando a derrota do inimigo. Os principais objetivos do jogo são plantar e desarmar bombas, além de salvar os reféns. O Counter-Strike é um dos principais responsáveis pelo início das competições de jogos online, iniciando-se em LAN Houses, onde equipes e clãs se enfrentavam (SILVA, 2011).

3.5.4 *FIFA*

É um jogo desenvolvido pela EA Sports, em 1990. Trata-se de um jogo de futebol onde o objetivo é ganhar de seu oponente, seja ela uma pessoa jogando contra você ou o próprio sistema do jogo. Com o passar dos anos, os gráficos e a jogabilidade foram evoluindo e ganhando novos admiradores, de forma a se tornar um dos maiores jogos de futebol da atualidade (FD COMUNICAÇÃO, 2021).

3.5.5 *League Of Legends (LOL)*

O LOL é um jogo desenvolvido pela Riot Games, trata-se de um dos principais MOBAs (Multiplayer Online Battle Arena) atualmente. É um jogo de estratégia, onde duas equipes, com cinco integrantes cada, se enfrentam após escolher seus “campeões”, personagens do jogo com diferentes habilidades cada. O objetivo do jogo é invadir a base inimiga, destruindo suas torres e o Nexus (onde as tropas surgem), garantindo assim a vitória (LEAGUE OF LEGENDS, 2021).

3.5.6 *DOTA 2*

É um jogo desenvolvido pela Valve e assim como o LoL (League of Legends), é um dos MOBAs mais conhecidos da atualidade. Baseado em Warcraft 3, é um jogo em constante mudança e que atualmente possui uma das maiores recompensas em seu campeonato mundial.

Seu principal objetivo é vencer a equipe inimiga, onde há cinco heróis (personagens do jogo) com diferentes habilidades. É um jogo de estratégia onde ao destruir o “Throne” (estrutura principal da base) inimigo (DABUL, 2013).

3.6 Jogos eletrônicos e o preconceito

De acordo com Siqueira (2020), apesar de possuírem uma grande fama e visibilidade, muitas pessoas ainda possuem uma grande dificuldade em aceitar os jogos eletrônicos como uma atividade esportiva. No Brasil, existe um grande preconceito ligado a jogos online, onde o senso comum leva as pessoas a pensarem que quem investe seu tempo nos mesmos está na verdade, viciado na prática, incapaz de fazê-lo de forma saudável.

Como citado por Bueno (2020), é previsto para que em 2022 a nova Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados com a Saúde, a CID-11, entre em vigor. Em tal resolução, o vício em jogos eletrônicos passa a ser um distúrbio de saúde mental, podendo ser tratado por um profissional da área. Alguns dos principais sintomas são o aumento da prioridade dada aos jogos em relação a outras atividades, perda de controle relacionada aos jogos e a continuidade nos jogos, mesmo que estes prejudiquem sua vida profissional, acadêmica, social e familiar.

Apesar de poder ser considerado um vício, como dito por Franco (2017), o profissional do eSport deixa de ver o jogo como apenas um entretenimento ou uma diversão, ele passa a ser parte de sua rotina, como uma tarefa a ser feita. O eSport pode ser por vezes confundido como um vício, especialmente no início, uma vez que a pessoa passa a se dedicar mais ao mesmo, porém esta dedicação não deve atrapalhar os demais âmbitos da sua vida, mas sim se tornar uma parte dela.

As atividades desempenhadas por um jogador de eSport se envolvem nos intermédios da competitividade e do jogo lógico, é necessário que os jogadores profissionais tenham que se entregar à uma rotina de longas horas diárias de prática, para que possam competir melhor entre os times que compõem uma determinada competição (FRANCO, 2017, P.38).

Por ainda se tratar de um ramo novo e ascendente dentro do esporte e por ainda ser visto por muitas pessoas como apenas uma brincadeira ou um jogo para se distrair, o mercado dos e-sports está repleto de preconceitos e obstáculos para que ele possa se concretizar como um esporte. De acordo com Siqueira (2020), a prática esportiva eletrônica possui um projeto de lei que tramita no Senado, a fim de regularizar o eSport e seus atletas.

O preconceito relacionado ao e-sport não está presente apenas no ponto de vista das pessoas leigas no assunto para com os jogadores, é algo muito enraizado dentro do próprio esporte, onde os próprios membros discriminam jogadoras mulheres, levando-as a utilizar nomes que não identificam seu gênero. De acordo com Marina Vieira, em entrevista realizada por Lorena Barros (2021), para o jornal JP News, mulheres sofrem constantemente com preconceitos dentro e fora dos jogos, fazendo com que elas possuam um obstáculo a mais nesse meio.

Até os anos 2000, as mulheres não eram consideradas como um possível público na demanda dos jogos eletrônicos, pois acreditava-se que elas não possuíam interesse no assunto. Porém, com o passar dos anos e o aumento da influência feminina na sociedade, o público feminino passou a ter um maior destaque no meio dos jogos eletrônicos, sendo hoje, cerca de 51,5% dos jogadores do país, com uma grande tendência ao crescimento (AMÉRICO, 2021).

Grande parte das mulheres que buscam ingressar no mundo dos esportes eletrônicos encontram diversas dificuldades, que passam desde a falta de investimento unicamente por causa do de seu gênero, até o preconceito e repudia sofridos dentro dos próprios jogos. Frases como “mulher não sabe jogar”, “vá lavar louça” ou até mesmo assédios, são exemplos comuns (CORRÊA et. al., 2020).

O assédio no ambiente virtual, infelizmente, é uma prática comum em todo o globo e atinge diversos segmentos da internet, causando muitos problemas, como exposto por Akdeníz (1998 – 2001, p.3), “being the victim of online harassment undoubtedly causes considerable anxiety as well as annoyance. Segundo a pesquisa realizada pela Universidade de Ohio – Estados Unidos e exposta no trabalho base, 293 mulheres que afirmaram jogar 22 horas por semana, consideram o assédio “pior do que outras práticas de abuso online”, tendo uma parcela das entrevistadas relatado sintomas depressivos em decorrência dos ataques sofridos durante partidas. A pesquisa também diz que as participantes mesmo offline eram incomodadas com o assédio. Na cultura gamer esse comportamento é comum, já que mulheres são julgadas e vistas como invasoras por quererem entrar em um universo tão masculino (CORRÊA et al, 2020, p.7).

O machismo presente nos jogos eletrônicos apenas reflete o que vemos na sociedade em si. As personagens femininas ao serem retratadas em jogos, inicialmente possuíam apenas a função de serem resgatadas, sendo nada mais do que a “donzela em perigo”, com o passar do tempo, apesar de ganhar maior visibilidade, com heroínas poderosas, a sexualização da figura feminina nos jogos tornou-se mais frequente, tornando-se até mesmo um aspecto que incomoda o público feminino (NASCIMENTO, 2016).

3.7 Psicologia do esporte

A psicologia do esporte como conhecemos hoje, teve seu início em 1898, com Norman Triplett, o qual realizou uma série de experimentos, buscando comprovar que a presença de um adversário estimula e aumenta o esforço feito pelo atleta. Mesmo o esporte sendo considerado uma atividade socialmente importante desde a Grécia antiga, foi apenas no século XX que se começou a discutir a importância dos aspectos psicológicos para os atletas, em como seu estado mental poderia influenciar em seu rendimento e em sua vitória ou derrota, porém tais trabalhos foram desenvolvidos por educadores, atletas e jornalistas (VIEIRA et. al., 2010).

Após o início de pesquisa e trabalhos na área do esporte, a psicologia tem ganhado cada vez mais importância e reconhecimento na área, apesar de ainda tratar-se de um ramo novo do esporte. Atualmente, quando visamos as possíveis áreas de intervenção da psicologia do esporte percebemos o quão vasta torna-se as opções, podendo-se atuar em diversas áreas, como com atletas de alto rendimento, no setor escolar, social, recreativo, reabilitação, área clínica, setor corporativo e em academias (CONSULTORIA ESTUDO PESQUISA PSICOLOGIA DO ESPORTE, 2021).

Ainda que se trate de um campo recente, a área mais conhecida é o trabalho do psicólogo com atletas de alto rendimento. É comum ouvirmos expressões como “ele perdeu a cabeça” ou “deixou-se abalar”, elas se referem ao estado emocional, ao aspecto psicológico do atleta, o qual influencia diretamente seu desempenho (ANGELO et al., 2017).

As habilidades psicológicas são adquiridas e aprimoradas através do trabalho do atleta nos treinos e também através de experiências em competições. Assim como as habilidades físicas, as psicológicas devem ser incorporadas no treinamento diário e ser integradas em um ambiente de aprendizagem que proporcione o desenvolvimento de aspectos físicos e emocionais do atleta de forma que seja indissociável da parte mental. O treino das habilidades psicológicas procura fazer com que o indivíduo identifique, em seu comportamento, na relação de suas expectativas, objetivos e potencialidades, os sinais para desenvolver caminhos para reagir e lidar com o momento da competição e com as pressões que o acompanham muito antes da competição (ANGELO et al., 2017, p.1).

O trabalho do psicólogo com atletas pode gerar uma série de mecanismos psíquicos, como empatia e resistência, tudo irá variar da forma como o psicólogo se porta e como afeta os atletas, sendo necessário buscar, desde o início, um bom relacionamento e compreensão dos mesmos (VIEIRA et. al., 2010).

Porém, mais do que isso, o psicólogo deve considerar sempre as relações entre os atletas, técnicos, dirigentes, mídia e patrocinadores, uma vez que a psicologia do alto rendimento não

mais visa apenas a relação do atleta com o esporte, mas também como toda a equipe multiprofissional que o certa o influencia, seja de formas positivas ou negativas (REVISTA DIÁLOGOS, 2019).

3.8 Atuação do psicólogo do esporte no eSport.

Quando se leva em consideração as principais exigências no contexto do eSport, buscando não apenas uma boa condição física, mas especialmente a excelência na condição mental e emocional, além da dinâmica social entre os jogadores da equipe, os treinadores e a própria mídia, torna-se evidente o porquê da busca de profissionais especializados no esporte de alto rendimento, sendo um deles o psicólogo do esporte (NOVAES, CILLO, 2020).

O psicólogo, busca compreender e estudar vários aspectos da vida e do cotidiano humano e como estes podem influenciar no comportamento e em diversas outras áreas da vida. Neste contexto de extrema pressão, é função do psicólogo buscar formas de aprimorar as habilidades psicológicas do atleta, sendo isso no contexto de treinos e lidando com experiências em competições, sejam elas positivas ou negativas (ANGELO et al., 2017).

O psicólogo estuda e desenvolve estratégias de atuação profissional relacionadas aos aspectos ligados ao pensamento, tomadas de decisão, atenção, concentração e memória (como exemplos da dimensão cognitiva), ansiedade, motivação, stress, insegurança, autoconfiança (como exemplos da área emocional) e aos aspectos interpessoais do comportamento como liderança, comunicação, união, coesão, entre outros (no campo psicossocial). A partir disso, podemos nos orientar a respeito do fenômeno psicológico no esporte (ANGELO et al., 2017, p.1).

Como citado por Tonton (2018), a psicologia do esporte começou a ganhar espaço e reconhecimento nos esportes eletrônicos, no Brasil, em 2012, seguindo a “receita” já utilizada por outros esportes, incluindo o psicólogo na equipe multidisciplinar que acompanha os jogadores e as equipes. Graças ao constante aumento da popularidade e do público, o nível de stress e pressão sofridos por esses atletas tem aumentado constantemente.

Por mais que alguns estudos e pesquisas indiquem que a psicologia do esporte “tradicional” e do eSport não tenham diferenças no campo de atuação, deve-se levar em conta a área de atuação do atleta em si. Aqueles que se dedicam aos jogos eletrônicos como uma profissão buscam trabalhar diretamente com sua cognição, como memória, percepção e atenção, além da própria motivação, uma vez que muitos dos resultados de torneios podem demorar algum tempo para serem divulgados, podendo levar os jogadores a desanimarem nesse período (NOVAES, CILLO, 2020; TONTON, 2020).

Atualmente as pesquisas disponíveis para esse campo da psicologia são recentes e por vezes escassas, mas como é citado por Godoy (2018), apenas times que possuíam acompanhamento psicológico foram capazes de chegar as etapas finais de campeonatos. O mundo dos e-sports carrega um grande preconceito, além de ser formado em sua maioria por atletas jovens que acenderam rapidamente, além de receberam altos valores nas premiações.

Junto a isso, há a dificuldade presente da volatilidade das equipes, que por vezes estão em constante mudança, aumentando a dificuldade em se trabalhar com essas equipes. Apesar disso, é trabalho do psicólogo desenvolver e melhorar as relações entre os jogadores e a equipe, buscando o melhor ambiente possível (TONTON, 2020).

O trabalho vai muito além de ajudar os cyber-atletas nas situações de estresse. Compreende todos os fatores psíquicos que interferem no desempenho da equipe, atentando para fontes de motivação e o grupo de fatores emocionais que alteram o comportamento dos jogadores. Com isso, o profissional é capaz de buscar e elaborar com o grupo, incluindo o técnico, estratégias para melhorar o rendimento, tendo em vista também os aspectos cognitivos como percepção, memória, linguagem e aprendizagem (TONTON, 2020, p.12).

Apesar das dificuldades encontradas nessa nova área, é função do psicólogo do esporte buscar desenvolver duas grandes áreas nesses atletas, a cognição e as emoções, ajudando-o a ser capaz não apenas de se desenvolver tecnicamente para o esporte, mas também lidar com as pressões que ele acarreta, assim como com as emoções que podem e irão surgir no decorrer da competição e fora dela (TONTON, 2020).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A psicologia do esporte, assim como os eSports são áreas em recente evolução e desenvolvimento, portanto as intervenções da psicologia nesta área ainda estão sendo desenvolvidas. Apesar do eSport possuir pontos de desencontro em relação aos esportes convencionais, a psicologia busca conhecimento de diversas outras áreas para intervir, buscando trabalhar os pontos mais necessários para o desenvolvimento desses atletas.

A psicologia do esporte busca aumentar e aprimorar o rendimento dos atletas, trabalhando com os mesmos e com a equipe multiprofissional que os acompanha, desta forma, aplicando esse conhecimento ao eSport, a psicologia intervém no aprimoramento emocional e cognitivo do atleta, em suas relações interpessoais e de equipe, além da relação jogadores e equipe técnica.

Algumas das principais dificuldades encontradas no desenvolvimento da área é a escassez de artigos científicos e pesquisas produzidas, sendo o material disponível, em sua maioria, reportagens e entrevistas de atletas e profissionais da área. Outra limitação para o estudo foi o uso exclusivo de artigos em português, sendo o acervo escasso e que, em sua maioria, explora os jogos eletrônicos como uma doença ou seus impactos na sociedade e não como uma possível profissão.

Conforme citado anteriormente, o acervo relacionado a psicologia do eSport ainda é pequeno e restrito, portanto, esse estudo busca desenvolver um pouco mais as discussões a respeito do tema, ampliando e incentivando possíveis pesquisas e o desenvolvimento de artigos científicos. Pensando em futuras pesquisas neste contexto, alguns temas importantes seriam a relação dos atletas com as mídias sociais, o trabalho da psicologia na pressão do eSport, técnicas psicológicas no manejo da equipe. Apesar de um tema recente, trata-se de uma área em expansão e com uma grande visibilidade, desta forma futuros estudos serão essenciais para o desenvolvimento dela.

5. REFERÊNCIAS

- AMÉRICO, Tiago. Mulheres são maioria entre gamers do mercado de e-sports: Pesquisa do Game Brasil 2021 mostra que mulheres representam 51,5% dos jogadores. **CNN Brasil**, São Paulo, p. 1, 11 set. 2021. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/business/mulheres-sao-maioria-entre-gamers-do-mercado-de-e-sports/>. Acesso em: 25 nov. 2021.
- ANGELO, Luciana Ferreira *et al.* "O psicólogo" no esporte. *In*: SOUZA, Victor Cavallari (coord.). **Psicologia do Esporte: contribuições para a atuação profissional**. Ribeirão Preto - SP, 27 set. 2017. Disponível em: <http://www.crpsp.org.br/psicologiadoesporte/pratica.aspx>. Acesso em: 23 out. 2021.
- BARBANTI, V. O QUE É ESPORTE? **Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde**, [S. l.], v. 11, n. 1, p. 54–58, 2012. DOI: 10.12820/rbafs.v.11n1p54-58. Disponível em: <https://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833>. Acesso em: 31 ago. 2021.
- BARROS, Lorena. Crime bárbaro no eSports expõe machismo no mundo gamer: ‘Sofri ataques por causa da eliminação de um menino’, diz jogadora: Enfrentando xingamentos e o silenciamento desde a infância, gerações de mulheres jogadoras contam com coletivos e times inclusivos para ganhar espaço. **JP News**, [S. l.], p. 1, 27 fev. 2021. Disponível em: <https://jovempan.com.br/esportes/outros-esportes/minha-voz-nao-e-tao-ativa-quanto-a-de-um-jogador-dentro-dos-esports-mulheres-ainda-buscam-igualdade.html>. Acesso em: 25 nov. 2021.
- SOUZA, Murilo. Comissão de Esporte aprova aposentadoria especial para atleta de alto rendimento. **Câmara dos Deputados**, Brasília, 2017. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/526448-comissao-de-esporte-aprova-aposentadoria-especial-para-atleta-de-alto-rendimento/>. Acesso em: 19 jun. 2021.
- BUENO, Alexandre. Vício em games será considerado transtorno de saúde mental: A partir de 2022, o comportamento obsessivo associado a jogos eletrônicos poderá ser diagnosticado e tratado por profissionais de saúde mental. **Faculdade de Medicina -UFMG**, [s. l.], 20 fev. 2020. Disponível em: <https://www.medicina.ufmg.br/vicio-em-games-sera-considerado-transtorno-de-saude-mental/#:~:text=A%20classifica%C3%A7%C3%A3o%20por%20parte%20OMS,e%20social%2C%20caracterizam%20esse%20dist%C3%BArbio>. Acesso em: 27 maio 2022.
- CORRÊA, Alessandra *et al.* A resistência das mulheres no cenário dos Esports: Uma análise das experiências nas partidas. *In*: CORRÊA, Alessandra. **A resistência das mulheres no cenário dos Esports: Uma análise das experiências nas partidas**. [S. l.], 2020. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/mod/resource/view.php?id=2597438#:~:text=Um%20dos%20poss%C3%ADveis%20motivos%20para,%25\)%20e%20Audaciosa%20\(3%25\)](https://edisciplinas.usp.br/mod/resource/view.php?id=2597438#:~:text=Um%20dos%20poss%C3%ADveis%20motivos%20para,%25)%20e%20Audaciosa%20(3%25)). Acesso em: 25 nov. 2021.
- COUTINHO, Dário. Baixe Hearthstone, jogo de cartas com personagens de World of Warcraft. *In*: COUTINHO, Dário. **Baixe Hearthstone, jogo de cartas com personagens de World of Warcraft**. [S. l.], 6 abr. 2017. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/hearthstone-heroes-warcraft.html>. Acesso em: 19 nov. 2021.

CONSULTORIA ESTUDO PESQUISA PSICOLOGIA DO ESPORTE. O que é a Psicologia do Esporte? *In*: JR COMUNICAÇÃO (coord.). **O que é a Psicologia do Esporte?** [S. l.], 2021. Disponível em: <https://ceppe.com.br/psicologia-do-esporte/>. Acesso em: 23 out. 2021.

DABUL, Bernardo. **Review DotA 2**. [S. l.], 29 jul. 2013. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/review/dota-2.ghtml>. Acesso em: 19 nov. 2021.

FD COMUNICAÇÃO. **FIFA: A História do Jogo de Futebol da EA**. [S. l.], 18 out. 2021. Disponível em: <https://www.fdcomunicacao.com.br/fifa-a-historia-do-jogo-de-futebol-da-ea/>. Acesso em: 19 nov. 2021.

FRANCO, Pedro Lopes. **E-sports: do entretenimento ao plano de carreira**. 2017. 85 f. TCC (Graduação) - Curso de Comunicação Social, Publicidade e Propaganda, Uniceub, Brasília, 2017.

FREITAS, Felipe. Conheça os melhores modos de jogo de Clash Royale. *In*: FREITAS, Felipe. **Conheça os melhores modos de jogo de Clash Royale**. [S. l.], 26 out. 2020. Disponível em: <https://canaltech.com.br/apps/melhores-modos-de-jogo-clash-royale/>. Acesso em: 19 nov. 2021.

GODOI, C. **Psicologia dos e-sports**. 2018. Disponível em: <https://psico.club/conteudo/psicologia_dos_e-sports/756/31>. Acesso em: 28 de abril 2022.

JÚNIOR, José Robertto Zaffalon; MEDEIROS, Fagner Freitas de; SILVA, Juliane Rocha. O esporte como fenômeno social. **EFDeportes.com**: Lecturas: Educación Física y Deportes, Buenos Aires, ano 17, ed. 172, setembro 2012. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd172/o-esporte-como-fenomeno-social.htm>. Acesso em: 23 set. 2021.

JÚNIOR, Esequias Odorico Bueno. O crescimento dos E-Sports no meio universitário. **JORNALISMO ESPORTIVO - ECA-USP**: (CJE) Departamento de Jornalismo e Editoração, ECA-USP, 30 nov. 2017. Disponível em: <http://www.usp.br/esportivo/index.php/2017/11/30/o-crescimento-dos-e-sports-no-meio-universitario/>. Acesso em: 27 maio 2022.

LEAGUE OF LEGENDS. **O que é o League os Legends?** [S. l.], 2021. Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/>. Acesso em: 19 nov. 2021.

LEITE, Pedro Colli Badino de Souza. Esporte sem atividade física é esporte? **J. psicanal.**, São Paulo, v. 52, n. 96, p. 145-155, jun. 2019. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010358352019000100015&lng=pt&nrm=iso. acessos em: 22 jun. 2021.

LOÇASSO, V. V. S.; VENÂNCIO, L. S. Jogos Eletrônicos: uma nova modalidade esportiva? **Revista Interdisciplinar Sulear**, [S. l.], n. 3, 2019. Disponível em: <https://revista.uemg.br/index.php/sulear/article/view/4339>. Acesso em: 20 jun. 2021.

MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. **E-Sports, herdeiros de uma tradição**. 2019. 22 f. Monografia (Especialização) - Curso de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade

Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/83818>. Acesso em: 17 jun. 2021.

MARCHI JÚNIOR, Wanderley. O ESPORTE “EM CENA”: perspectivas históricas e interpretações conceituais para a construção de um Modelo Analítico. **The Journal of the Latin American Socio-cultural Studies of Sport (ALESDE)**, [S.l.], v. 5, n. 1, p. 46-67, jul. 2016. ISSN 2238-0000. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/alesde/article/view/43890>. Acesso em: 02 set. 2021.

MELO, Victor Andrade de; FORTES, Rafael. História do esporte: panorama e perspectivas. **Fronteiras**, [S.l.], v. 12, n. 22, p. 11-35, dez. 2010. ISSN 2175-0742. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/FRONTEIRAS/article/view/1180>. Acesso em: 02 set. 2021.

MENEZES, Bruna Campos de. O que são esports? Como surgiram e os principais jogos competitivos: Saiba mais sobre origem e evolução do esporte eletrônico, que movimentam milhões de pessoas e de dinheiro no mundo todo. **GE: Globo Esportes**, [s. l.], 5 jun. 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/esports-o-que-sao-como-surgiram-e-tudo-sobre-o-cenario-competitivo.ghml>. Acesso em: 27 maio 2022.

NASCIMENTO, Jéssica. **Estereótipos femininos nos jogos eletrônicos online**: Um estudo sobre representações de gênero League of Legends. Orientador: Profª Dra. Graciela Natansohn. 2016. 88 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Comunicação Social, com habilitação em Jornalismo.) - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/28032/1/Estere%C3%B3tipos%20femininos%20nos%20jogos%20eletr%C3%B4nicos%20online.pdf>. Acesso em: 25 nov. 2021.

NOVAES, Gabriel de Carvalho; CILLO, Eduardo Neves Pedrosa Di. **Atuação do psicólogo em equipes de jogos eletrônicos**. Jornada de Iniciação Científica e Mostra de Iniciação Tecnológica, São Paulo, p. 1-20, 31 out. 2020. Disponível em: <http://eventoscopq.mackenzie.br/index.php/jornada/xvijornada/search/advancedResults>. Acesso em: 5 maio 2021.

RIGON, Daniela. Retrospectiva: As maiores premiações de 2019. *In*: RIGON, Daniela. **Retrospectiva: As maiores premiações de 2019**. [S. l.], 24 dez. 2019. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6456805/retrospectiva-as-maiores-premiacoes-de-2019. Acesso em: 19 nov. 2021.

ROTHER, Edna Terezinha. Revisão sistemática X revisão narrativa. **Acta Paulista de Enfermagem** [online]. 2007, v. 20, n. 2, pp. 5-6. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0103-21002007000200001>. Acesso em 5 jun. 2022.

REVISTA DIÁLOGOS: Psicologia do esporte: o corpo em movimento. Brasília - DF: CFP, 2019-2019. Disponível em: <https://site.cfp.org.br/publicacao/revista-dialogos-n-09/>. Acesso em: 23 out. 2021.

SILVA, Alexandre. **A história de Counter-Strike**. [S. l.], 22 ago. 2011. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2011/08/historia-de-counter-strike.ghml>. Acesso em: 19 nov. 2021.

SIQUEIRA, Matheus Santana. **Esports e o âmbito acadêmico: uma perspectiva sobre o cenário.** 2019. 23 f. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Sistemas de Informação) - Universidade Federal Fluminense, [S. l.], 2020. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/13073?mode=full>. Acesso em: 1 nov. 2021.

TONON, Pedro Rocha. **A preparação psicológica dos cyber-atletas.** 2018. 41 f. TCC (Graduação) - Curso de Educação Física, Instituto de Biociências da Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2018. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/203468/000915766.pdf?sequence=1>. Acesso em: 20 jun. 2021.

VIEIRA, Lenamar Fiorese et al. **Psicologia do esporte: uma área emergente da psicologia.** Psicologia em Estudo. 2010, v. 15, n. 2, pp. 391-399. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pe/a/dxqXV7GtH7zkCLkzYq7K7Wd/#>. Acesso em 20 jun. 2021.