



Faculdade
SANT'ANA

O TRABALHO DO PSICÓLOGO JUNTO A ATLETAS DE ESPORTES

THE PSYCHOLOGIST'S WORK WITH ESPORTS ATHLETES

Alisson de Biassio¹

Vinícius Schmidt²

Marcos Vinícius Barszcz³

Data de protocolo: 08/11/2021

Data de aprovação: 24/11/2021

Resumo: Considerando que os eSports são uma modalidade crescente, o presente artigo investigou aspectos psicológicos de atletas virtuais e o trabalho do psicólogo junto às equipes destas modalidades. De caráter exploratório, consiste num estudo de campo em que foi entrevistado um psicólogo que atua numa equipe profissional de eSport. Os dados foram analisados com base na análise de conteúdo temática e expostos qualitativamente. Assim pode-se refletir acerca de contribuições no campo da psicologia do esporte especificamente na modalidade de esportes eletrônicos, temática ainda incipiente na literatura científica, bem como favorecer a reflexão sobre potenciais práticas em saúde mental para tal população. Se observou que os aspectos psicológicos dos atletas de esportes eletrônicos envolvem: ansiedade, autocontrole, raiva, atenção concentrada, trabalho em equipe. Já a função do psicólogo envolve um trabalho coletivo de fortalecimento de vínculos, comunicação com os jogadores e staff da equipe, que exige conhecimento tanto em psicologia do esporte quanto sobre aspectos dos próprios jogos eletrônicos.

Palavras chave: Esporte. Psicologia do Esporte. eSports.

Abstract: Considering that eSports is a growing modality, this article investigated psychological aspects of virtual athletes and the psychologist's work with the teams of these modalities. Exploratory in nature, it consists of a field study in which a psychologist who works in a professional eSport team was interviewed. Data were analyzed based on thematic content analysis and qualitatively exposed. Thus, one can reflect on contributions in the field of sport psychology specifically in the modality of electronic sports, a topic that is still incipient in the scientific literature, as well as favoring reflection on potential practices in mental health for this population. It was observed that the psychological aspects of electronic sports athletes involve: anxiety, self-control, anger, focused attention, teamwork. The role of the psychologist, on the

¹ Acadêmico do curso de Bacharelado em Psicologia, IESSA. biassio6@outlook.com

² Acadêmico do curso de Bacharelado em Psicologia, IESSA. v.schmidt@outlook.com

³ Mestre em Ciências Sociais Aplicadas pela Universidade Estadual de Ponta Grossa e Docente no curso de Bacharelado em Psicologia, IESSA. marcosviniciuspsicologo@yahoo.com.br

other hand, involves a collective work to strengthen bonds, communication with players and team staff, which requires knowledge both in sport psychology and aspects of electronic games themselves.

Keywords: Sports. Sports Psychology. eSports.

1. INTRODUÇÃO

Os eSports - ou esportes eletrônicos - surgiram quando os jogadores deixaram de usufruir de jogos eletrônicos casual e recreativamente para participar de competições que se assemelham às dos esportes clássicos, e que atualmente, ocorrem também em estádios e arenas que por muitas vezes tem lotação esgotada para tais eventos (KANE & SPRADLEY, 2017). Dados que demonstram este crescimento são justamente os números apresentados por matérias dos sites: Globo e Tecnoblog (2020), indicam que 3,1 bilhões de pessoas ao redor do mundo, ou seja, 40% da população total do planeta tem alguma interação com os jogos eletrônicos, sejam eles em smartphones, consoles ou computadores. As atividades de adolescentes, jovens e adultos que formam 82% da população brasileira estão imersas em jogatinas nas mais diversas plataformas de jogos eletrônicos.

Segundo a Confederação Brasileira de eSports (2021) podem ser considerados competições profissionais de games as que ocorrem em uma plataforma digital, abrangendo dois ou mais atletas, sendo estes competidores de jogos individuais ou em equipes, podendo ser online ou presenciais em simultaneidade e montadas para que seja permitido o acompanhamento de uma audiência. No entanto, esses jogos podem ser distribuídos em idades especificadas, segundo a Diretoria de Classificação de *Software* de Entretenimento (ESRB), os jogos se classificam em diferentes faixas etárias, tais como: Primeira Infância (EC), aberto a todos (E), todos com mais de dez anos (E 10+), adolescentes (T), maduros (M) e adultos (A). As competições de games mostram-se bastante heterogêneas, contando com campeonatos de jogos desenvolvidos para os mais variados estilos como: MOBA, *battle royale*, corrida, luta, simulador, FPS (*First-Person Shooters*).

Um dos gêneros mais populares da atualidade é o MOBA que significa *Multiplayer Online Battle Arena*. Jogos desse gênero se distinguem por serem jogados por meio de confrontos de equipes de jogadores, geralmente de cinco contra cinco, que por meio do uso de certas estratégias se possibilita explorar pontos fortes dos personagens e cenários do jogo para obter a vitória. Os principais jogos do gênero

MOBA são os jogos *Dota2*, desenvolvido pela *Valve Corporation* e o *League of Legends*, desenvolvido pela Riot Games. Estes jogos fazem parte de uma indústria que movimenta milhões de dólares e contam com campeonatos internacionais com premiações que chegam a 4 milhões de dólares (ALAMBEIGI, 2016).

O Conselho Federal de Psicologia (CFP), através da sua Resolução CFP N.º 013/2007 delimita a atuação em Psicologia do Esporte no Brasil. O psicólogo do esporte tem a possibilidade de atuar dentro do “esporte de alto rendimento, ajudando atletas e comissões técnicas a fazerem uso de princípios psicológicos para alcançar um nível ótimo de saúde mental e maximizar rendimento e otimizar a performance” (CFP, 2007, p.20). Contudo, não existem orientações específicas para psicólogos que querem ou trabalham no meio dos eSports.

Assim, considerando que as competições obtiveram grande números de espectadores, movimentando amplas somas de dinheiro e que dentro do contexto dos eSports, constata-se que existe um treinamento de alto nível por parte dos jogadores, sendo de grande relevância refletir sobre o papel do psicólogo e as dimensões psicológicas de tais atletas, e, para que de fato as equipes notem esse profissional sendo essencial dentro da equipe, implementando a sua concepção e melhorando as capacidades de rendimento da equipe competitiva.

Desse modo, a presente pesquisa, exploratória e de campo buscou identificar e descrever a atuação do profissional psicólogo inerentes à carreira do atleta de eSports. Os dados foram coletados por meio de uma entrevista via *Google Meet*. O sujeito da pesquisa foi um psicólogo que atua em uma organização de esporte eletrônico, que foi buscado a partir do contato com o mesmo. Esta pesquisa visou contribuir para um maior entendimento de uma área profissional ainda em desenvolvimento, visando ajudar profissionais da Psicologia, Estudantes e Pesquisadores que buscam se aprofundar na área. Por se tratar de um tema relativamente novo, optamos por nos aproximar do assunto através de uma pesquisa aplicada qualitativa de caráter exploratório.

Assim, esta pesquisa teve como objetivo geral investigar e descrever o papel do psicólogo juntamente à equipe de esportes eletrônicos, enquanto os objetivos específicos são problematizar o conceito de esporte, apresentar um breve histórico da prática de esportes eletrônicos, bem como descrever o contexto de prática dos esportes eletrônicos, apresentar aspectos da psicologia do esporte, coleta de dados sobre aspectos psicológicos através da entrevista com o profissional psicólogo de uma

organização. Na sequência discute-se sobre aspectos relacionados à Psicologia do Esporte – mais especificamente, a Psicologia associada aos eSports.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Esporte e Psicologia do Esporte: definições e práticas

Georges Magnane (1964) compreende o esporte como uma atividade de distração, contendo um domínio do esforço físico, praticada competitivamente, contendo regulamentos e instituições específicas, além de ser suscetível a transformações profissionais. Cabe observar que, já nos idos da década de 60 do século passado, a perspectiva da profissionalização, seus relativos processos e desdobramentos, e as existências presentes nas análises de sociólogos do esporte estavam presentes acerca do esporte.

O esporte se define como um ambiente estruturado de práticas sociais, chamado de campo, onde as posições dos agentes sociais são estabelecidas a partir da concorrência e da disputa por objetos e elementos de distinção (BOURDIEU, 1983). A atividade é em grupo, sendo organizada e centrada em um confronto de pelo menos entre duas partes, exigindo esforços físicos de certo tipo e é disputado de acordo com regras estabelecidas, incluindo, regras que definem os limites autorizados de força física, trazendo organização de tal maneira que em cada encontro ocorre um padrão específico (ELIAS & DUNNING, 1995).

Na concepção de Singer (1993), a Psicologia do Esporte integra a investigação, a consultoria clínica, a educação e atividades práticas programadas associadas à compreensão, à explicação e à influência de comportamentos de indivíduos e de grupos que estejam envolvidos em esporte de alta competição, esporte recreativo, exercício físico e outras atividades associadas. Para Weinberg e Gould (2001), “a Psicologia do Esporte e do Exercício é um estudo científico de pessoas e seus comportamentos em atividades esportivas e atividades físicas, e a aplicação deste conhecimento”. Essas definições são essenciais para entender que a Psicologia do Esporte, além de ser uma disciplina acadêmico-científica, é também um campo de intervenção profissional que envolve conceitos da Psicologia e das Ciências do Esporte.

Nota-se que o profissional da Psicologia do Esporte deve obter uma formação de conhecimentos que afirme uma boa formação geral em Psicologia aliada aos

conhecimentos específicos do exercício físico e do esporte. É necessário, para este profissional, uma cultura respaldada em elementos que contribuam para o entendimento do contexto específico de atuação. Desta forma, o psicólogo esportivo deve trabalhar com atenção e rigor científico na prática esportiva, para não a transformar em uma Psicologia que simplifica as manifestações do esporte. Segundo Samulski (1992) o trabalho do psicólogo intervém em aspectos como: concentração, ansiedade, autoconfiança e motivação, visando maximizar o desempenho dos jogadores.

O objetivo do trabalho é a modificação dos processos e estados psíquicos, tais como: percepção, pensamento, motivação, que regem esse desportista (SAMULSKI, 2002). Outro fator importante é o tempo, que determina o que vai ser trabalhado, desta forma, as atividades de curto-prazo utilizam de técnicas intensivas e voltadas à influência do desempenho do atleta; já na situação de médio-prazo, o treinamento destaca uma série de questões, como a supervisão dos resultados apresentados e desenvolvimento das metas realistas; por fim, nas atividades de longo-prazo as técnicas podem ser apresentadas com mais precisão, elaboração e aplicação em momentos ideais, partindo para além do desempenho profissional, mas visando também a vida emocional do atleta (OPPERMANN, 2008).

Ao contrário de esportes mentais, como o xadrez ou o go⁴, os esportes eletrônicos exigem uma precisa coordenação visomotora e reflexos aguçados. A importância de um baixo tempo de reação é tão alta, que é o principal motivo que leva ciberatletas a se aposentarem antes dos 30 anos. Já a coordenação entre olhos e mãos requer tanta precisão, que um clique em alguns pixels fora do lugar pode significar a diferença entre a vitória e a derrota (BLAKE, 2013).

2.2 A psicologia do eSport: contextualizando psicologia e eSport

Segundo Warr⁵ (2014), o eSport é uma forma de esporte em que suas práticas são facilitadas por sistemas eletrônicos; a entrada de jogadores e equipes, desta forma são mediados por interfaces homem-computador. Em termos práticos, o eSports refere-se normalmente a jogos eletrônicos competitivos (profissionais e amadores), sendo frequentemente coordenados por diferentes ligas, escalas e

⁴ Jogo estratégico de Tabuleiro.

⁵ Texto traduzido pelos pesquisadores.

torneios, onde os jogadores pertencem a equipes ou outras organizações “desportivas” que são patrocinadas por diversas organizações empresariais. O campeonato mundial de League of Legends em 2020 se tornou o evento de eSports mais assistido da história, com 44 milhões de espectadores durante a final do torneio, transmitido em 20 plataformas diferentes e em 16 idiomas (MOTA, 2021).

Apenas recentemente os eSports estão ganhando uma visibilidade internacional, e ainda há resistência quanto a se os eSports podem realmente ser considerados um esporte. Essa é uma questão pertinente não apenas para definir os eSports, mas também para traçar os limites do que entendemos sobre o que especificamente é um esporte eletrônico. Não raro, eSports são criticados, uma vez considerado que não poderiam ser chamados de esportes, sendo que a competência do jogador não é medida por suas proezas físicas, já que, para o observador externo, os atletas de eSports parecem estar simplesmente sentados presos a suas cadeiras. Na realidade, o corpo e as atividades físicas do jogador ainda são uma parte importante da atividade esportiva geral (WITKOWSKI, 2012).

Taylor e Witkowski (2012) acreditam que, para definir os eSports, devemos nos concentrar mais profundamente no que constitui o "eletrônico" nos eSports. A questão crucial é, então, quais partes ou aspectos do esporte devem ser eletrônicos e/ou mediados por computador para que uma atividade esportiva seja considerada um eSport. Argumenta-se que a principal diferença entre um esporte e um eSport se resume a onde o jogador ou as atividades da equipe que determinam os resultados do esporte ou jogo se manifestam. Em esportes tradicionais, todas as atividades definidoras de resultados podem ser vistas como acontecendo no "mundo real", mesmo que os praticantes do esporte possam empregar sistemas eletrônicos e computadorizados para auxiliar as atividades esportivas. No entanto, observamos e argumentamos que, nos eSports, as atividades que definem os resultados acontecem em um “mundo virtual”, ou em outras palavras, em meios eletrônicos, digitais, mediados por computador.

Com a crescente disseminação dos jogos eletrônicos, os jogos de videogame e computador se tornaram uma grande fonte de entretenimento. Em consequência disso, os jogadores têm mostrado habilidades que competem com um atleta de um esporte tradicional. Assim, como é dito em algumas literaturas, os esportes são fenômenos socioculturais que têm sua importância revisada, uma vez que os números

trazem o conhecimento desta proporção que está formando dentro da mídia nacional e internacional (TUBINO, 2006).

2.3 O trabalho do psicólogo do eSport

O psicólogo Alberto Santos (2016) que, já trabalhou com a equipe brasileira profissional de eSports *Keyd Stars*, diz que a psicologia do esporte nos eSports ganhou visibilidade em 2012, nas equipes da Europa. As equipes de grande porte dentro do cenário mundial possuem uma comissão especializada completa, sendo integrada por treinador, analista, psicólogo do esporte, dentre outros. Acompanhando essa evolução dos eSports e entende-se que a saúde dos jogadores está em jogo devido ao aumento do público, de investimentos, mídia, etc., e por consequência o aumento da pressão, estresse, ansiedade e outros agravantes comuns diante de grandes competições.

O trabalho do psicólogo do Esporte no eSports é contínuo, tendo em vista que o ser humano está em constante aprendizado, mudanças e adaptações (MARSOTI, 2017). O psicólogo Rafael Pereira (2015), afirmou em uma entrevista ao site Mais E-Sports, que a psicologia do esporte dentro do eSport trabalha principalmente em dois campos: o primeiro é o grupo das habilidades cognitivas, ou seja, melhorar a atenção, memória e percepção dos ciberatletas. O segundo trabalha às questões de ansiedade, autoconfiança e coesão do grupo, sendo estas peças chaves para uma boa saúde e um alto rendimento nos campeonatos, deixando o ciberatleta mais tranquilo e focado.

Além disso, o autor afirma que se desloca para organização mensal da equipe, tendo como primeira tarefa acompanhar a rotina, analisando o que está sendo feito e como pode ser melhorado. Após a primeira tarefa concluída, o psicólogo realiza uma conversa com os ciberatletas de forma individual e aplica técnicas para melhorar o que foi observado. A distância de algumas organizações se faz acompanhamento a distância, vendo jogos, ouvindo a fala deles dentro destes jogos e tendo encontros via Skype (PEREIRA, 2015).

Assim, pode-se perceber que o trabalho do psicólogo junto aos eSports é um campo importante, mas ainda em construção, uma vez que os atletas dos eSports também presenciam situações de grande pressão, existindo um treinamento dedicado. O trabalho do psicólogo reúne aproximações e distanciamentos em relação ao trabalho com esportistas tradicionais. De modo geral, pode-se observar que o

trabalho é realizado em duas dimensões do saber, por um lado a dimensão afetiva, e a dimensão cognitiva por outro.

3. METODOLOGIA

O presente trabalho se configura como uma pesquisa exploratória, efetuada enquanto estudo de campo por meio de entrevista semiestruturada via *Google Meet*, cujos dados foram expostos de modo qualitativo. Tais definições e características se dão com base em Triviños (1987) e Gil (2002; 2008). A pesquisa inicialmente foi divulgada em redes sociais, em páginas de jogos eletrônicos competitivos – incluindo seu título, objetivo e procedimentos aos participantes – buscando um número inicial de interessados; a seguir, foi feito um contato prévio com os participantes, para esclarecer os objetivos e possíveis dúvidas quanto a pesquisa, bem como identificar se os mesmos se encaixam nos critérios de inclusão.

Segundo Minayo (2001), a pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. Para Naves (1998), a pesquisa exploratória é utilizada quando um problema é pouco conhecido, ou seja, quando as hipóteses não foram definidas com clareza. Consiste numa caracterização inicial do problema, sua classificação, definição e constitui o primeiro estágio de toda pesquisa científica. As variáveis ou categorias de dados são analisadas de maneira qualitativa e narrativa. A coleta de dados é realizada através de observação e/ou de informações fornecidas pelos indivíduos (entrevista, formulário, questionário).

Optou-se pela entrevista semiestruturada, na qual o informante tem a possibilidade de discorrer sobre suas experiências, a partir do foco principal proposto pelo pesquisador; ao mesmo tempo que permite respostas livres e espontâneas do informante e valoriza a atuação. As questões elaboradas para a entrevista levaram em conta o embasamento teórico da investigação e as informações que o pesquisador recolheu sobre o fenômeno social (TRIVIÑOS, 1987). Os dados serão analisados com base na análise de conteúdo temática de Bardin (2011) e posteriormente, expostos e discutidos de modo qualitativo.

Esta pesquisa foi aprovada pelo comitê de ética em pesquisa da Faculdade Sant'Ana conforme o protocolo nº 4.890.275. Os critérios de inclusão foram os seguintes: ser psicólogo de uma equipe profissional de eSports que jogou

profissionalmente entre 2020 e 2021; estar incluído regularmente no esporte eletrônico na modalidade competitiva. Não houve especificidade de gênero sobre o psicólogo(a) dos eSports. O psicólogo(a) que trabalha com os eSports foi contactado de modo distinto: os pesquisadores fizeram contato com o mesmo no cenário profissional de eSports nacional, onde fora divulgada a pesquisa e o interesse em coletar dados de modo anônimo com psicólogo(a) que atua com tais equipes. Para ambos os casos, a participação foi confirmada através da coleta de assinatura no termo de consentimento livre e esclarecido.

Inicialmente o interesse da pesquisa foi investigar mais profissionais, mas não foi possível encontrar sujeitos de pesquisa que se encaixassem nos critérios de inclusão e desejassem participar, trata-se de um estudo com recorte limitado. Pretende-se observar, através do relato, aspectos psicológicos de atletas de eSports, atribuições do papel de psicólogo do eSport, e contextualizar a prática do esporte eletrônico. A pesquisa de campo pode ser utilizada em diversas áreas do conhecimento, com o objetivo de compreender diferentes concepções da realidade. Para isto, destaca-se a importância de uma base bibliográfica para a interpretação dos dados coletados, corroborar nas hipóteses, facilitar a determinação de métodos e técnicas para a pesquisa (NAVES, 1998).

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A primeira pergunta buscou identificar quais são as principais atribuições e atividades desenvolvidas pelo psicólogo do eSport. A resposta obtida abordou a temática do trabalho com pilares de atuação.

O trabalho possui três pilares de atuação: o individual, o coletivo e o trabalho com *staff*. O individual com foco somente no jogador, o coletivo, focando no time como um todo e como *staff* entendemos o analista, o *coach*, o fisioterapeuta, o nutricionista. E por que trabalhar com todos eles? Porque assim como no futebol, o roupeiro vai ter mais contato com o jogador do que eu, eu preciso ter contato com esse cara e buscar entender como ele se sente sobre o time. É importante pra gente fazer esse trabalho multidisciplinar (ENTREVISTADO⁶, 2021).

A partir da fala do entrevistado, pode-se perceber que o trabalho psicológico com uma equipe de eSports compreende diferentes grupos de atuação: o acompanhamento com cada atleta individualmente, sendo uma intervenção específica

⁶ Entrevista cedida aos pesquisadores em: 28/09/2021.

para uma demanda pessoal; o coletivo, que pode ser caracterizado como um trabalho grupal; e o trabalho com a equipe de apoio, caracterizando um acompanhamento multidisciplinar.

A equipe multidisciplinar visa uma integração mais profunda e coordenada entre disciplinas, dispondo de várias disciplinas em função da realização de determinado trabalho. Considera-se que o trabalho em equipe multidisciplinar consiste em uma modalidade de trabalho coletivo que se configura na relação mútua entre as múltiplas intervenções técnicas e a interação dos agentes de diferentes áreas profissionais. Por meio da comunicação, ou seja, da mediação simbólica da linguagem, dá-se a articulação das ações multiprofissionais e a cooperação (PEDUZZI, 1998).

Na pergunta seguinte, buscamos entender as diferenças entre a psicologia do eSport para as demais áreas da Psicologia. Em sua resposta, o entrevistado apontou que não é realizado um trabalho clínico e tampouco uma terapia de grupo, é realizado um trabalho de Psicologia do Esporte.

Meu trabalho aqui é como psicólogo do esporte, uma vez numa equipe em que eu atuava, eu identifiquei num *player*, uma demanda de uma tristeza muito grande, no qual começou a se encaixar numa forma que não cabia mais a mim, então eu o encaminhei para um psicólogo clínico. Se eu sou contratado como psicólogo do esporte eu não posso realizar trabalho clínico nesse ambiente (ENTREVISTADO, 2021).

Pode-se perceber que o entrevistado enfatizou a distinção do seu trabalho em relação à atividade da Psicologia Clínica, insistindo no caráter autônomo da disciplina da Psicologia do Esporte, desta forma, entendemos que a Psicologia do Esporte é diferente da Psicologia Clínica com praticantes de atividades físicas. Porém, é possível utilizar o olhar clínico desenvolvido pelo psicólogo ao longo de sua formação para investigar as influências dos comportamentos do sujeito no contexto esportivo. Os profissionais que estudam e trabalham com a Psicologia do Esporte, a fim de promovê-la de uma maneira mais eficiente, devem somar seus conhecimentos. Estes são e devem ser de diferentes áreas, por se tratar de uma ciência interdisciplinar e multidisciplinar (PINHO, 2016).

A terceira questão abordou o assunto de quais são os maiores entraves que podem aparecer enquanto se trabalha com esportes eletrônicos. Em sua resposta, ele abordou a falta de reconhecimento do psicólogo com equipes desportivas de modo geral; para tanto, recuperou-se o exemplo da Psicologia do Esporte no futebol, onde

o profissional da Psicologia precisa se provar necessário, enquanto outras funções não são assim exigidas.

Você não vai questionar para um fisioterapeuta do porquê ele estar fazendo tal movimento. Esse ter que se provar enquanto psicologia é um tanto quanto chato, ter que provar que um trabalho de saúde mental é necessário no esporte é algo ainda bem difícil (ENTREVISTADO, 2021).

No contexto da prática, os profissionais da Psicologia se defrontam com desafios de duas ordens diferentes: por um lado, superar as resistências em relação aos textos teóricos, que por vezes apresentam propostas de transformação de práticas historicamente consolidadas e, por outro, criar novos modos de atuação pautados na teoria psicológica, mas que rompe com o que é tradicionalmente reconhecido como sendo práticas psicológicas. Trata-se, assim, de buscar demonstrar o potencial de ação da Psicologia para além do que é socialmente esperado e imputado aos psicólogos.

O entrevistado ainda falou sobre como o cenário dos eSports é muito novo, a escassez de profissionalismo ainda é grande.

Quando eu falo da falta de profissionalização, eu não quero dizer só na psicologia no eSport, mas no eSport em geral, na questão de ter profissionais capacitados nos times, em relação a contratos com jogadores, falta de pagamentos, etc. Muitos times entenderam rápido que eSport é algo sério e fazem a parada acontecer, mas ainda tem muito time “várzea”. Já vi jogador falando que a *gaming house* é zoada, mal tem comida direito (ENTREVISTADO, 2021).

A fala do entrevistado traz a análise da importância do reconhecimento do eSport enquanto categoria esportiva, sendo que além do trabalho do psicólogo, ela também depende que os atletas e os clubes de esportes eletrônicos assumam para si uma postura mais profissional enquanto categoria esportiva.

A Psicologia do Esporte é vista ainda como área em crescente produção, mas em franca expansão. Vários trabalhos apresentados em eventos comprovam que a ausência de disciplina específica e a falta de contato com a área ainda na graduação complicam e retardam o contato com o exercício profissional. Embora atletas superem cada vez mais as suas limitações e apresentem um nível de excelência dentro do cenário incluso, nem sempre contam com uma estrutura bem desenvolvida, onde o atleta pode apresentar um desempenho ainda maior. Contudo, a Psicologia construindo estudos e estratégias para a melhora da área em questão, buscará um

comprometimento dentro do cenário dos esportes, visando o bem estar e saúde mental (SILVA, 2007).

A pergunta número quatro teve como objetivo investigar a ou as possíveis especializações necessárias para um psicólogo do eSport. Obtivemos resposta de que uma especialização em Psicologia do Esporte é essencial, principalmente para obter um aparato técnico do que é uma Psicologia do Esporte, como trabalhar com atletas de alto rendimento e o que é ser um atleta. Já para o eSport não existe uma formação concreta.

Para o eSport, existe muito cursinho, e é neles que temos que entrar, você tem que saber o que é um capa, o que é bangar, ou ultar, se você não souber essas coisas, você não vai conseguir trabalhar. É a mesma coisa que você chegar num time de futebol e não souber o que é um drible da vaca (ENTREVISTADO, 2021).

Pode se perceber, a partir desta reflexão, que o trabalho do psicólogo junto aos eSports exige um conhecimento de dupla dimensão, por um lado, uma especialização específica em psicologia do esporte, mas por outro lado, é necessário conhecer características, conceitos, linguagem e outros aspectos inerentes ao jogo eletrônico em questão, ou seja, exige-se, como em qualquer outro esporte, um conhecimento do esporte em si e uma formação em Psicologia do Esporte.

Por último, pedimos para o entrevistado trazer uma reflexão sobre o estado atual do eSport no Brasil. Em sua resposta ele comentou sobre o eSport e a Psicologia do Esporte no Brasil serem muito novos e ainda estarem caminhando e desenvolvendo suas teorias e suas psicologias.

Nós temos o costume de dizer que estamos arrancando o mato ainda para a psicologia do eSport aqui no Brasil, o Claudio Godoi que foi um dos primeiros psicólogos do eSport aqui, começou seu trabalho em 2016, a própria psicologia do esporte aqui no Brasil tem uns 60 anos no máximo, então se a psicologia do esporte é uma criança ainda, a do eSport é um bebê de colo (ENTREVISTADO, 2021).

Através desta fala, nota-se que a Psicologia do eSport ainda é uma área que está construindo seu espaço e seus saberes, e ainda há carência de referências para estudos a serem feitos, com isso se ressalta a importância de mais profissionais neste campo a fim de que se construa uma teoria.

Assim, pode-se perceber que o trabalho envolve uma dimensão multidisciplinar e acaba sendo desenvolvido com variados grupos. Nota-se que este trabalho possui

uma especificidade que não pode ser confundida com aspectos da Psicologia Clínica, embora seja enriquecida por contribuições advindas deste campo, como a observação, o reconhecimento de eventuais transtornos mentais e outros problemas psicológicos.

Também se pode notar que este ainda é um campo em processo de reconhecimento, por um lado, em processo de construção de referenciais por outro. esse processo vai além do reconhecimento do eSport como categoria desportiva, mas da própria necessidade do psicólogo enquanto profissional desta equipe; ainda pode-se notar a falta de reconhecimento neste sentido quando se comparado a outras áreas. Percebe-se ainda que esse campo ainda exige uma profissionalização tanto dos psicólogos da área quanto dos próprios desportistas.

Por fim, também pode-se observar que se exige um conhecimento de diferentes aspectos; por um lado, a especialização na psicologia do esporte e por outro lado uma propriedade na linguagem, técnicas, conceitos, regras e estratégias de cada esporte que o psicólogo pretende acompanhar.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os eSports são uma modalidade crescente, mas que ainda enfrentam problemas de reconhecimento enquanto esporte em alguns contextos. Uma vez que os jogos eletrônicos assumem uma modalidade competitiva de grande dimensão, seus praticantes acabam passando por extensivas e estressantes sessões de treinamento e competições de grande porte. Assim, é importante observar sua dimensão psicológica e, portanto, o trabalho do psicólogo junto aos atletas de eSports.

Através dos dados obtidos por meio da entrevista, pudemos observar que, no meio do eSport, o profissional da Psicologia ainda precisa conquistar seu espaço e comprovar a eficácia de seu trabalho enquanto promotor de saúde mental e do bem estar, mas atuando como um psicólogo do esporte em conjunto com uma equipe multidisciplinar, com o propósito de fazer com que a equipe – e aqui são incluídos jogadores e *staff* – trabalhe de forma concisa para atingir o objetivo macro que é ser vitoriosa.

Pode-se perceber que a fala do entrevistado trouxe seis temas gerais de discussão que são: as principais atribuições do psicólogo nos eSports, que é um trabalho realizado com três pilares de atuação (individual, coletivo e com a equipe de apoio); as diferenças do trabalho da Psicologia do eSport para outras áreas da

Psicologia na qual o entrevistado fez comparações com a Psicologia Clínica e como ele usa conceitos de outros campos para utilizar em sua prática; no terceiro tópico, ele trouxe as dificuldades encontradas no desempenho do seu trabalho, como exemplo a necessidade de provar a Psicologia sendo necessária para a prática esportiva de modo geral.

Outro tópico de discussão foi a falta de profissionalização do cenário como um todo, em que o entrevistado falou sobre a falta de reconhecimento profissional que ele enquanto psicólogo e os jogadores por muitas vezes passam; o quinto tema teve como foco as especializações que é necessário ter para desempenhar seu papel da melhor forma, e em sua fala se percebe a necessidade de um conhecimento de dupla dimensão; da Psicologia do Esporte e dos conceitos específicos do jogo em questão a ser trabalhado; por fim, o último tema discutido foi que a psicologia do eSport ainda é um campo do saber a ser construído e investigado.

Podemos destacar que ainda existe trabalho a ser realizado para a construção de uma Psicologia do eSport, considerando que por ser uma área bastante recente, ela carece de pesquisa e estudos mais aprofundados para construir uma teoria que sirva de base para estudos posteriores. O fato de ser um tema recente ressalta a importância de novos estudos que investiguem este campo, com o objetivo de aumentar a literatura científica sobre esta prática, de modo a contribuir tanto com o reconhecimento da Psicologia quanto com o campo dos eSports.

REFERÊNCIAS

ALAMBEIGI, A. **League of Legends World Championship prize pool hits \$4 million and counting**. 2016. Disponível em: <https://mashable.com/2016/10/10/league-of-legends-world-championship-prize-esports/#sYPdHBboZiqm>. Acesso em: 06 jun. 2021.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BLAKE, M. **In case you missed: Dota 2 International roundup**. Disponível em: <http://www.ign.com/articles/2013/08/30/in-case-you-missed-it-dota-2-international-roundup>. Acesso em: 18 out. 2021.

BOURDIEU, P. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. **Resolução CFP n.º 013/2007**. Brasília: 2007. Disponível em: https://site.cfp.org.br/wp-content/uploads/2008/08/Resolucao_CFP_nx_013-2007.pdf. Acesso em 06 jun. 2021.

ELIAS, N.; DUNNING, E. **Deporte y ocio en el proceso de la civilización**. México: Fondo de Cultura Económica, 1995.

ESPORTS, Confederação Brasileira de. **O que são os eSports?** Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/>. Acesso em: 06 nov. 2021.

GIL, A. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. Ed. São Paulo: editora Atlas, 2002.

GIL, A. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2008. 220 p.

GOGONI, R. **Brasil Gamer: 82% dos jovens e adultos jogam videogames**. Disponível em: <https://tecnoblog.net/meiobit/328936/brasil-pesquisa-npd-82-porcento-populacao-entre-13-59-anos-jogam-entre-pcs-consoles-mobile-e-portateis/>. Acesso em: 05 nov. 2021.

GQ, REDAÇÃO. **Cerca de 40% da população mundial joga videogames, aponta estudo**. 2020. Disponível em: <https://gq.globo.com/Noticias/Tecnologia/noticia/2020/08/cerca-de-40-da-populacao-mundial-joga-videogames-aponta-estudo.html>. Acesso em: 05 nov. 2021.

KANE, D., & SPRADLEY, B. D. (11 de maio de 2017). **The Sport Journal**, disponível em <http://thesportjournal.org/article/recognizingesports-as-a-sport/>. Acesso em: 22 de outubro de 2021.

MAGNANE, G. **Sociologie du sport**. Paris: Gallimard, 1964.

MARSOTI, A. **O que faz o psicólogo esportivo do e-sport?** 2017. Disponível em: <https://fabricadelendas.com.br/2017/03/psicologaesportearianemelo>>. Acesso em: 24 outubro. 2021.

MATTERS, INTERNET. **Classificações de idade do jogo explicadas**. Disponível em: <https://www.internetmatters.org/pt/recursos/classifica%C3%A7%C3%B5es-de-idade-de-jogos-de-v%C3%ADdeo-explicadas/>. Acesso em: 07 nov. 2021.

MINAYO, M. **Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade**. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MOTTA, R. **Mercado de eSports crescerá 70% em quatro anos, aponta estudo**. 2021. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2021/03/08/games-e-consoles/mercado-de-esports-crescera-70-em-quatro-anos/>. Acesso em: 07 nov. 2021.

NAVES, M. **Introdução à pesquisa e informação científica aplicada à nutrição**. Rev. Nutr. vol.11 no.1 Campinas Jan.Junho 1998.p. 02.

OPPERMANN, P. **Medicina Esportiva: Psicologia no Esporte: Desempenho x Ansiedade** Disponível em: <http://ativo.com/materias.php?id_materia= 22621 & id_esporte=169>. Acesso em 18 de junho de 2021.

PEDUZZI M. **Equipe multiprofissional de saúde: a interface entre trabalho e interação [Tese]**. Campinas: Faculdade de Ciências Médicas, Universidade Estadual de Campinas; 1998.

PEREIRA, R. **O papel da Psicologia nos e-sports**. 2015. Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/colunas/3339-coluna-do-rafael-pereira-o-papel-dapsicologia-nos-e-sports>>. Acesso em: 24 outubro. 2021.

PINHO, H. **A PSICOLOGIA E O PSICÓLOGO DO ESPORTE: UMA FORMAÇÃO NECESSÁRIA**. 2016. 70 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Psicologia, Universidade de Brasília, Brasília, 2016.

ROLIM, R. **Quantas pessoas jogam Free Fire? Tudo que você precisa saber**. 2021. Disponível em: <https://www.freefiremania.com.br/noticia/quantas-pessoas-jogam-free-fire-tudo-que-voce-precisa-saber.html>. Acesso em: 24 out. 2021.

SAMULSKI, D. **Psicologia do Esporte**. Belo Horizonte: Imprensa Universitária/UFMG, 1992.

SAMULSKI, D. **Psicologia do esporte: manual para a educação física, psicologia e fisioterapia**. São Paulo: Manole, 2002. 380 p.

SANTOS, A. **E- Sports: novos campos e desafios para a Psicologia do Esporte e o analista do Comportamento**. 2016. Disponível em: <<https://www.comportese.com/2016/01/e-sports-novos-campos-e-desafios-para-a-psicologia-do-esporte-e-o-analista-do-comportamento>>. Acesso em: 24 outubro. 2021.

SILVA, M. **A psicologia do esporte no contexto do sistema de conselhos**. Rev. bras. psicol. esporte, São Paulo , v. 1, n. 1, p. 01-11, dez. 2007 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script= sci_arttext & pid=S1981-91452007000100012 & lng= pt\ nrm=iso>. acessos em 03 nov. 2021.

SINGER, R. (1993). **Sport Psychology: an integrated approach**. In. Serpa, S.; Alves, J.; Ferreira, V. e Brito, A. Proceedings of the 8th world congress in sport psychology (pp. 131-146). Lisboa: SPPD – FMH.

TAYLOR, T. L., and WITKWOSKI, E. (2010), **“This is how we play it: what a mega-LAN can teach us about games”**, in Proceedings of the 5th International Conference on the Foundations of Digital Games, ACM, New York, NY, USA, 195-202

TUBINO, M. **O que é esporte** – Coleção primeiros passos, São Paulo, Editora Brasiliense, 2006.

TRIVIÑOS, A. **Introdução à Pesquisa em Ciências Sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas S.A., 1987. 175 p.

WARR, P. (9 April 2014), "**eSports in numbers: Five mind-blowing stats**", Red Bull, available at; <http://www.redbull.com/en/esports/stories/1331644628389/esports-in-numbers-five-mind-blowing-stats>. Acesso em: 24 out. 2021.

WEINBERG, R. S. **Fundamentos da psicologia do esporte e do exercício**. 2. ed São Paulo: Artmed, 2001. 560 p.

WITKOWSKI, E. 2012, "**On the Digital Playing Field: How we “Do Sport” With Networked Computer Games**", Games and Culture, Vol. 7 No. 5, 349-374