

RESSALVA

Atendendo solicitação do autor,
o texto completo desta dissertação
será disponibilizado somente a partir
de 22/08/2023.

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA MOTRICIDADE
(ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: ATIVIDADE FÍSICA, SAÚDE E EDUCAÇÃO)**

**MOTIVAÇÃO E ATIVIDADE FÍSICA NO CONTEXTO DOS
ESPORTES ELETRÔNICOS**

SAMUEL CARDOSO FERREIRA

Dissertação apresentada ao Instituto de Biociências do Campus de Rio Claro, Universidade Estadual Paulista, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Ciências da Motricidade, área de concentração em Atividade Física, Saúde e Educação.

**RIO CLARO/SP
Abril - 2022**

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA MOTRICIDADE
(ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: ATIVIDADE FÍSICA, SAÚDE E EDUCAÇÃO)**

**MOTIVAÇÃO E ATIVIDADE FÍSICA NO CONTEXTO DOS
ESPORTES ELETRÔNICOS**

**SAMUEL CARDOSO FERREIRA
ORIENTADOR: PROF. DR. EDUARDO KOKUBUN**

Dissertação apresentada ao Instituto de Biociências do Campus de Rio Claro, Universidade Estadual Paulista, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Ciências da Motricidade, área de concentração em Atividade Física, Saúde e Educação.

**RIO CLARO/SP
Abril – 2022**

F383m	Ferreira, Samuel Cardoso Motivação e atividade física no contexto dos esportes eletrônicos / Samuel Cardoso Ferreira. -- Rio Claro, 2022 95 p. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Instituto de Biociências, Rio Claro Orientador: Eduardo Kokubun 1. Esportes eletrônicos. 2. E-sports. 3. Teoria da autodeterminação. 4. Comportamento sedentário. 5. Atividade física e saúde. I. Título.
-------	---

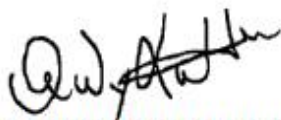
CERTIFICADO DE APROVAÇÃO

TÍTULO DA DISSERTAÇÃO: MOTIVAÇÃO E ATIVIDADE FÍSICA NO CONTEXTO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

AUTOR: SAMUEL CARDOSO FERREIRA

ORIENTADOR: EDUARDO KOKUBUN

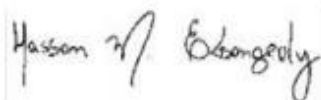
Aprovado como parte das exigências para obtenção do Título de Mestre em CIÊNCIAS DA MOTRICIDADE, área: Atividade Física, Saúde e Educação pela Comissão Examinadora:

A handwritten signature in black ink, likely belonging to Prof. Dr. Eduardo Kokubun, is positioned above his name and affiliation.

Prof. Dr. EDUARDO KOKUBUN (Participação Virtual)
Departamento de Educação Física / UNESP - Instituto de Biociências de Rio Claro - SP

A handwritten signature in blue ink, likely belonging to Profa. Dra. Lenamar Fiorese, is positioned above her name and affiliation.

Profa. Dra. LENAMAR FIORESE (Participação Virtual)
Centro de Ciências da Saúde / Universidade Estadual de Maringá - PR

A handwritten signature in black ink, likely belonging to Prof. Dr. Hassan Mohamed Elsangedy, is positioned above his name and affiliation.

Prof. Dr. HASSAN MOHAMED ELSANGEDY (Participação Virtual)
Departamento de Educação Física -, Centro de Ciências da Saúde / Universidade Federal do Rio Grande do Norte - Natal/RN

Rio Claro, 22 de fevereiro de 2022

Dedico esse trabalho aos meus pais
Roseli A. C. Ferreira e Marinaldo
Ferreira pela minha educação, pelo
exemplo de pessoas que sempre
foram e principalmente por sempre
acreditarem em mim e me apoiarem
em minhas escolhas.

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente aos meus pais, que sempre fizeram de tudo para que eu tivesse uma boa educação e também que eu me preocupasse apenas em estudar;

Agradeço todos meus amigos que sempre estiveram ao meu redor, e principalmente os que estão até hoje;

Meu orientador, Eduardo Kokubun, que sempre me auxiliou e foi um exemplo de profissional, não só quanto professor/pesquisador, mas como ser humano também;

Não poderia esquecer dos professores que fizeram parte da minha graduação, e aqueles que sempre deram um exemplo de profissionalismo e contribuíram imensamente com meu desenvolvimento como ser humano e profissional de Educação Física;

As pessoas que trabalham na UNESP-RC, que eu sempre fiz questão de fazer amizade e de me aproximar desde quando entrei na faculdade. Pessoas que sempre nos ajudaram dentro do possível e nos ensinaram coisas para a vida toda;

Aos integrantes do NAFES, sem eles eu nunca teria chego onde cheguei, sempre me auxiliando e com uma paciência incrível para me auxiliar. Dando destaque para a Deisy, que além de ser amiga de laboratório, festas, e do dia-a-dia foi também uma pessoa essencial para o meu trabalho, me ajudando e contribuindo em diversos momentos;

Aos participantes da pesquisa, que cederam seu tempo para poderem participar da pesquisa, inclusive os técnicos e responsáveis pelos times amadores;

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001;

E por último e não menos importante, meu grande amigo Leonardo, coorientador de TCC, que me fez enxergar o meio acadêmico de uma outra forma, sempre me motivando e sendo um exemplo incrível de pessoa.

MOTIVAÇÃO E ATIVIDADE FÍSICA NO CONTEXTO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

RESUMO

O esporte eletrônico (e-sports) é a nova modalidade do século XXI, essa categoria está se expandindo cada vez mais em uma crescente irrefreável. Conhecidos como jogos online que se podem jogar competitivamente, os e-sports estão no mundo todo, promovendo competições em suas regiões e em eventos mundiais. É cada vez mais necessário estudos que se proponham a entender e desenvolver direcionamentos para uma melhor interpretação desse fenômeno. O presente trabalho tem como objetivo entender o perfil desses jogadores, o nível socioeconômico, níveis de motivação para o esporte, necessidades psicológicas básicas, nível de atividade física durante a semana, e dados antropométricos de jogadores de nível amador e recreacional. A amostra do trabalho foi de 105 jogadores de esportes eletrônicos, separados em jogadores amadores e recreacionais. Foi realizado uma análise descritiva dos dados com média, desvio padrão e porcentagem. O teste T foi utilizado para identificar diferenças entre os grupos, considerando variáveis de idade, peso, altura, IMC e nível econômico. E também o teste MANCOVA, considerando como fatores fixo a motivação, necessidade psicológicas básicas, nível de atividade física e comportamento sedentário, e como covariáveis a idade e o nível econômico. O nível de significância considerado foi $p \leq 0,05$. Foi encontrado diferenças significativas entre atividade física, comportamento sedentário, motivação e necessidades básicas psicológicas entre os grupos. O trabalho identificou que os jogadores seguem as recomendações mínimas de atividade física durante a semana, possuem altos escores relacionado a motivação intrínseca e as necessidades psicológicas básicas de competência e autonomia foram mais evidenciadas no e-sports.

Palavras-chave: esportes eletrônicos, e-sports, teoria da autodeterminação, comportamento sedentário, atividade física e saúde.

MOTIVATION AND PHYSICAL ACTIVITY IN THE CONTEXT OF ELECTRONIC SPORTS

ABSTRACT

Electronic sports (e-sports) is the new modality of the 21st century, this category is expanding more and more in an unstoppable growth. Known as online games that can be played competitively, esports are all over the world, promoting competitions in their regions and at world events. It is increasingly necessary studies that propose to understand and develop directions for a better interpretation of this phenomenon. The present work aims to understand the profile of these players, the socioeconomic level, levels of motivation for the sport, basic psychological needs, level of physical activity during the week, and anthropometric data of amateur and recreational players. The work sample consisted of 105 electronic sports players, separated into amateur and recreational players. A descriptive analysis of the data was performed with mean, standard deviation and percentage. The T test was used to identify differences between the groups, considering age, weight, height, BMI and economic level variables. And also, the MANCOVA test, considering motivation, basic psychological needs, physical activity level and sedentary behavior as fixed factors, and age and economic level as covariates. The significance level considered was $p \leq 0.05$. Significant differences were found between physical activity, sedentary behavior, motivation and basic psychological needs between groups. The work identified that players follow the minimum recommendations for physical activity during the week, have high scores related to intrinsic motivation and the basic psychological needs of competence and autonomy were more evident in e-sports.

Keywords: e-sports, e-sports, self-determination theory, sedentary behavior, physical activity and health.

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

AF – Atividade Física

CBLOL – Campeonato brasileiro de league of legends

CS – Comportamento Sedentário

CS: GO – Counter-Strike Global Offensive

EMS – Escala de motivação do esporte

ESA - Entertainment Software Association

ESPN - Entertainment and Sports Progaming Network

SPORTV – Globo comunicação e participações S/A

E-sports- Esportes eletrônicos

FPS – Tiros em primeira pessoa

LAN – tecnologias de redes locais

PCs – Computadores pessoais

Lan Houses – Local Arena Network

LOL – League of legends

MD3 - Melhor de três

MET – Equivalente metabólico de tarefa

MOBA – Batalhas multiplayer em arenas online

RTS – Estratégia em tempo real

TAD – Teoria da autodeterminação

The OGA – Online game associat

LISTA DE ANEXOS

Anexo 1. Parecer Comitê de Ética	80
Anexo 2. Escala de satisfação das necessidades básicas no esporte (BNSSS)	85
Anexo 3. Escala de motivação do esporte II (SMS-II)	86
Anexo 4. Questionário socioeconômico (ABEP-2019)	87
Anexo 5. Questionário de comportamento sedentário (MIELKE, 2012)	89
Anexo 6. Questionário internacional de atividade física (MATSUDO, 2001)	91

LISTA DE APÊNDICES

Apêndice 1. Termo de Consentimento Livre e Esclarecido	74
Apêndice 2a. Questionário de Identificação	76
Apêndice 2b. Questionário de identificação para os recreacionais	77
Apêndice 3. Tempo despendido em jogos eletrônicos	78

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
1.1. Justificativa.....	12
2. OBJETIVOS	13
2.1. Objetivo Geral	13
2.2. Objetivos Específicos	13
3. HIPÓTESE.....	14
4. REVISÃO DA LITERATURA	14
4.1. Esportes eletrônicos	14
4.2. Transmissão e visibilidade dos E-sports	17
4.3. Classificação dos e-sports	17
4.4. Esportes eletrônicos são esportes?	20
4.5. E-sports no Brasil.....	22
4.6. E-sports como objeto de estudo	23
4.7. E-sports como objeto de estudo no Brasil.....	25
4.8. E-sports e mulheres.....	27
4.9. Teoria da autodeterminação	29
4.10. TAD e esportes tradicionais	34
4.11. Comportamento sedentário e atividade física	35
5. MATERIAIS E MÉTODOS	37
5.1. Ética em Pesquisa	37
5.2. Amostra	38
5.3. Protocolo de coleta de dados.....	39
5.4. Instrumentos de coleta de dados	40
5.5. Análise Estatística.....	42
6. RESULTADOS	43
7. DISCUSSÃO.....	48
8. CONCLUSÃO.....	58
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	60

1. INTRODUÇÃO

Os jogos estão inseridos nos ambientes de bilhões de pessoas em todo o mundo, eles também estão presentes na sociedade há muito tempo, em diversos contextos e culturas. Em nossa contemporaneidade os jogos eletrônicos são um símbolo importante e marcante, dentre essa categoria podemos destacar os esportes eletrônicos (ALBUQUERQUE; RODRIGUES; BASTOS, 2020; SANTOS, 2020).

Esportes eletrônicos ou *e-sports* consistem em jogos de computadores/consoles que possam ser jogados de forma competitiva. Sua primeira manifestação de competição ocorreu nos jogos de fliperama, seguido das competições de dentro da própria casa dos jogadores através dos PCs, e, finalmente, as competições em *lan houses*. Desde o final dos anos 90 e início dos anos 2000, os esportes eletrônicos alcançaram marcos importantes, como altos prêmios, eventos globais e até reconhecimento da sociedade, como ocorreu na Coreia do Sul, fato que vem cada vez mais ocorrendo no ocidente (EUROGAMER, 1999; PEREIRA, 2014).

Com esse novo fenômeno, novos questionamentos foram surgindo e necessariamente sendo preciso um maior aprofundamento sobre o tema. Uma das respostas que o presente trabalho busca responder é o que motiva esses atletas na adesão/aderências dessa mobilidade.

A teoria da autodeterminação (TAD) que é uma teoria elaborada por Deci e Ryan em 1981, possui abordagem psicológica sobre a motivação humana, que se preocupa com as causas e as consequências da forma como o ser humano regula o seu comportamento. A TAD postula que o ser humano necessita de três necessidades psicológicas básicas (NPB) para um bom desenvolvimento psicológico. As NPB estão na base do comportamento autodeterminado e incorporam as seguintes necessidades: competência, autonomia e relacionamento. A satisfação dessas necessidades vai determinar a regulação do comportamento do sujeito, que assenta num *continuum* motivacional e oscila entre formas menos e mais determinadas do comportamento (controladoras *versus* autônomas) (SILVA *et al.*, 2012; DECI e RYAN, 2000; DECI e RYAN, 1985).

A teoria pode influenciar nas mudanças de estratégias que podem ser utilizadas para influenciar o nível motivacional, o que pode acarretar na mudança de comportamentos, principalmente pelo fato de estar relacionada com a personalidade e motivação humana, e a forma de como o indivíduo interage e depende do ambiente social. Este fato pode influenciar diretamente na vida das pessoas, promovendo a adesão de novos hábitos e comportamentos (LEGAULT, 2017).

Através de estudos sobre a TAD, podemos identificar que ela evidenciou a importância

das necessidades psicológicas básicas na aderência do exercício físico. A Educação Física também tem uma grande importância na manutenção de comportamentos na fase adulta, importância dos valores culturais, diferenças de motivação entre gêneros, tipos de esportes, e a importância da motivação intrínseca para aspectos táticos e técnicos em jogadores jovens de futebol (MURCIA; COLL, 2006; FERNANDES; VASCONCELOS-RAPOSO, 2005; COIMBRA *et al.*, 2013; FREIRE, 2019).

Seu objetivo é compreender como a motivação e os contextos podem ou não influenciar pessoas a agirem (GUIMARÃES; BORUCHOVITCH, 2004). Com isso, a partir de uma visão e análise pela teoria, o trabalho busca poder identificar o que move os atletas a aderirem esse tipo de comportamento, que além de tudo é realizado na sua maioria em comportamento sedentário.

Vigitel (2019) apresenta que no Brasil apenas 39% da população seguem as recomendações mínimas de atividade física, com uma variação entre sexo, idade e nível socioeconômico. Em consequência, o nível em comportamento sedentário aumenta os riscos de desenvolvimento de doenças crônicas não transmissíveis.

No mundo dos esportes eletrônicos, pelo fato dos jogadores passarem a maior parte do seu dia sentados, a população acaba sofrendo um preconceito de que são inativas ou não realizam atividades físicas. Através de questionários de atividade física e comportamento sedentário, o estudo também busca identificar essas características entre atletas de esporte eletrônicos de nível recreacional e amador.

Em relação a literatura sobre esportes eletrônicos (e-sports) e a utilização da TAD o tema ainda é bastante escasso. Através dos dados obtidos, a intenção do trabalho é identificar o perfil dos jogadores, assim como conseguir entender o fenômeno do e-sports no Brasil. E a partir dos dados descritivos, identificar a motivação e os níveis de atividade física dos jogadores, caracterizando a amostra de jogadores de e-sports e também entendendo quais são os motivos que levam os jogadores a adotarem esse comportamento.

O atual trabalho foi realizado durante a pandemia do Coronavírus (COVID-19), por esse motivo o N do estudo foi prejudicado, ocasionando em um alcance baixo de participantes em relação a outros estudos da literatura. Para melhor visualização desse contexto Rudolf *et al.* (2020) obteve uma amostra de 1066, Kocadağ (2019) 320, Bányai *et al.* (2019b) 4284, Macey e Hamari (2018) 613 e novamente Macey e Hamari (2019) com 582. O estudo atual conseguiu atingir apenas 120 jogadores, em sua maioria do estado de São Paulo, podendo conter algumas limitações em relação aos dados obtidos sobre o contexto dos esportes eletrônicos.

8. CONCLUSÃO

Os resultados do presente estudo mostraram diferenças significativas entre os grupos nas variáveis de nível de atividade física, comportamento sedentário, motivação, e necessidades básicas psicológicas. Identificou que os jogadores recreacionais estavam divididos em universitários, pessoas com trabalho fixo, ou ambos. Já os amadores foram identificados em sua grande maioria como universitários.

Os jogadores amadores parecem ter escores maiores de motivação intrínseca em relação aos jogos eletrônicos. No entanto, mesmo os jogadores amadores estarem inseridos em “pequenas” rotinas profissionais e até competições de alto nível, significa que boa parte de suas motivações ainda continuam sendo intrínsecas. Esses dados não significam que os valores na escala de motivação sejam baixo para os recreacionais, na qual os mesmos também possuíram altos índices de motivação intrínseca.

Foi identificado valores consideráveis das NPB entre os atletas de esportes eletrônico em todas as necessidades. Entretanto foi identificado diferenças significativas na competência e autonomia de jogadores amadores em relação aos recreacionais. No quesito relacionamento ambos os grupos obtiveram altos escores, significando que os jogadores podem possuir um sentimento de pertencimento a uma comunidade. Esses dados sugerem que esses atletas estão tendo suas NPB supridas, o que tende a promover um aumento/manutenção da motivação intrínseca e aderência ao comportamento.

Foi identificado que os jogadores seguem as recomendações mínimas de atividade física

no tempo livre durante a semana. Entretanto, o grupo recreacional dispendeu maior tempo em AF no trabalho, no transporte e no tempo total de AF. Enquanto em relação ao tempo em comportamento sedentário o grupo amador teve um maior dispêndio. Uma das justificativas para esse dado era que os amadores dispendiam mais horas jogando e-sports, porém o trabalho mostrou que não teve diferenças significativas entre os grupos nesse quesito. Portanto a hipótese para essa diferença pode estar atribuída nas diferenças dos estilos de vida entre cada categoria.

Durante o trabalho foi apresentada diversos benefícios do exercício físico e de intervenções psicológicas, então para que se consiga usufruir de uma maneira mais efetiva, é aconselhado aos times e jogadores procurarem ajuda profissional externa. E sugere-se necessário a criação de programas e diretrizes específicas para esse público.

O presente estudo foi realizado durante a pandemia do coronavírus (covid-19), que teve a maioria das fases do trabalho dificultada. Em consequência disso a amostra foi baixa se compararmos com a quantidade de jogadores que poderia ser obtida em relação ao histórico de pesquisas sobre e-sports.

É recomendado também que futuros estudos procurem realizar cálculos amostrais para as amostras e mesclar os sexos, tentando uma maior equidade na pesquisa. Além de realizarem pesquisas com jogadores profissionais de e-sports para que seja possível realizar comparações entre os diversos grupos de jogadores.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABEP – **ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EMPRESAS DE PESQUISA**. Critérios de classificação econômica Brasil. 2020. Disponível em: <http://www.abep.org/criterio-brasil>. Acessado em 07 de outubro de 2020

ALBUQUERQUE, E, R, S; RODRIGUES, C; DE A, B, A. **COISA DE CRIANÇA OU SONHO DE ATLETA? UMA ANÁLISE QUALITATIVA SOBRE CARACTERÍSTICAS SIGNIFICANTES DOS ESPORTS**. 2020. Dissertação de Mestrado.

ALDENAINI, N; ALQAHTANI, F; ORJI, R; SAMPALLI, S. Trends in persuasive technologies for physical activity and sedentary behavior: a systematic review. **Frontiers in artificial intelligence**, v. 3, p. 7, 2020.

APPEL, M.; WENDT, G. W.; DE LIMA ARGIMON, I. I. A Teoria da Autodeterminação e as influências sócio-culturais sobre a identidade. **Psicologia em Revista**, v. 16, n. 2, p. 351-369, 2010.

AYAS, E, B. Comparison of the Attitudes towards Learning with the Participation Motivation Level in E-Sports Players. **African Educational Research Journal**, v. 8, n. 1, p. 83-89, 2020.

BAMES, J; BEHRENS, T, K; BENDEN, M, E; BIDDLE, S; BOND, D; BRASSARD, P; BROWN, H; CARR, L; CARSON, V; CHAPUT, J; CHRISTIAN, H; COLLEY, R; DUGGAN, M; DUNSTAN, D; EKELUND, U; ESLIGER, D; FERRADO, Z; FREEDHOFF, Y; GALAVIZ, K; GARDINER, P. Letter to the Editor: Standardized use of the terms "sedentary" and "sedentary behaviours". **Applied Physiology Nutrition and Metabolism-Physiologie Appliquee Nutrition Et Metabolisme**, v. 37, p. 540-542, 2012.

BATISTA, K. **Aprendizagem, motivação e jogos: uma análise a partir da teoria da autodeterminação**. 2018. Dissertação de mestrado.

BICA, F, S, L; MAIA, J, G, R; FRANCO, A, O, R. **Uma análise da representatividade feminina nos esportes eletrônicos**. 2020. Trabalho de conclusão de curso.

BÁNYAI, F; GRIFFITHS, KIRÁLY, O; DEMETROVICS. The psychology of esports: A systematic literature review. **Journal of gambling studies**, v. 35, n. 2, p. 351-365, 2019a.

BÁNYAI, F; GRIFFITHS, M, D; DEMETROVICS, Z; KIRÁLY, O. The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among esports gamers and

recreational gamers. **Comprehensive psychiatry**, v. 94, p. 152117, 2019b.

BARBOSA, M. L., L. Autodeterminação no esporte: o modelo dialético da motivação intrínseca e extrínseca. 2011. Tese de doutorado.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de vigilância em Saúde. Departamento de Vigilância de doenças e agravos não transmissíveis e Promoção da saúde. Vigitel Brasil 2019: vigilância de fatores de risco de proteção para doenças crônicas por inquérito telefônico. Brasília: Ministério de Saúde, 2020.

BRISTOT, P, C; POZZEBON, E; FRIGO, L, B. A representatividade das mulheres nos games. **XVI SBGames. Curitiba**, 2017.

Brooks, J. L; Sala, S. D., Darling, S. (2014). **Representational pseudoneglect: A review.***Neuropsychology Review*.

BORGES, P, H; SILVA, D, O; CIQUEIRA, E, F, L; RINALDI, I, P, B; RINALDI, W; VIEIRA, L, F. **Motivação e desempenho tático em jovens jogadores de futebol:** uma análise a partir da teoria da autodeterminação. *Cinergis*, v. 16, n. 2, 2015.

BORECKI, L; TOLSTYCH, K; POKORSKI, M. **Computer games and fine motor skills.** In: *Respiratory Regulation-Clinical Advances*. Springer, Dordrecht, 2013. p. 343-348.

BORSATO, M; BRASIL, M, R; OLIVEIRA, V, M; MATTES, V, V; SOUZA, J. A produção acadêmico-científica sobre jogos eletrônicos em periódicos da área de Educação Física no Brasil. **Motrivivência**, v. 31, n. 60, p. 01-21, 2019.

BOURDIEU, P. Como é possível ser esportivo. **Questões de sociologia**, p. 136-153, 1983.

CAETANO, M, A.; HALL, D. S. Joguem como mulheres ou como garotas! **XV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, p. 905-913, 2016.

CARBONE, F. **Free Fire: Garena revela faturamento de quase R\$20 bilhões em 2020.** 2021. Disponível em:< <https://freefireclube.com.br/free-fire-garena-revela-faturamento-de-quase-r-20-bilhoes-em-2020/>>. Acesso em: 10 de març de 2021.

CARBONE, F. **Governo chinês oficializa eSports como profissão; veja detalhes.** 2021. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/governo-chines-oficializa-esports-como-profissao-veja-detalhes.ghtml?utm_source=dlvr.it&utm_medium=twitter>. Acesso em 10 de març de 2021.

CBES. **O que são os eSports?** 2017 ~ 2021. Disponível em: < <http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/>>. Acesso em 25 de jan de 2021.

CHIKISH, Y; CARRERAS, M; GARCI, J. eSports: A new era for the sports industry and a new impulse for the research in sports (and) economics. **Sports (and) Economics**, p. 477-508, 2019.

COIMBRA, D. R.; GOMES, S.S.; OLIVEIRA, H.Z.; REZENDE, R, A.; CASTRO, D.; CONSULTATION, W. H. O. Obesity: preventing and managing the global epidemic. **World Health Organization technical report series**, v. 894, p. 1-253, 2000.

CORREA, J. **ExposednoseSports: os casos de violência sexual, machismo e outros abusos**. 2021. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/exposed-nos-esports-os-casos-de-violencia-sexual-machismo-e-outros-abusos.ghtml>>. Acesso em: 10 de fev de 2021.

COSTA, A, M, F, G; SANTOS, R, S, dos; PIMENTEL, T, A. **Prevalência de disfunções musculoesqueléticas em jogadores de E-sports e incapacidade funcional**. 2020.

COSTA, V, T; ALBUQUERQUE, M, R; LOPES, M, C; NOCE, F; DA COSTA, I, T; FERREIRA, R, M; SAMULSKI, D, M. Validação da escala de motivação no esporte (SMS) no futebol para a língua portuguesa brasileira. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, v. 25, n. 3, p. 537-546, 2011.

COUNTRYECONOMY. Turquia – **Salário mínimo nacional**. c2022. Disponível em: <<https://pt.countryeconomy.com/mercado-laboral/salario-minimo-nacional/turquia>>. Acesso em 10 de jan. de 2022.

CHRISTOFOLETTI, A, E, M; BENITES, L, C; SEBASTIÃO, E; UENO, D, T; NAKAMURA, P, M. Prevalência e fatores sociodemográficos associados ao comportamento sedentário em adolescentes de Rio Claro-SP. **Journal of Physical Education**, v. 31, 2020.

DA COSTA, L; BUGARIM, J, P; DONDONI, D, Z; AZEVEDO, N, C; SOUSA, S, B. O ESTADO DE HUMOR DE PRATICANTES DE JOGOS ELETRÔNICOS. **Revista Portuguesa de Ciências e Saúde**, v. 1, n. 01, p. 1-20, 2020.

DAVID. **How to determinate the appropriate sample size for structural equation modeling**. c2022. Disponível em: <<https://www.statisticssolutions.com/how-to-determine-the-appropriate-sample-size-for-structural-equation-modeling/>>. Acesso em fev. de 2021.

DA COSTA, L; BUGARIM. J, P; DONDONI, Z, D; AZEVEDO, N, C; SOUSA, B, S. O ESTADO DE HUMOR DE PRATICANTES DE JOGOS ELETRÔNICOS. **Revista Portuguesa de Ciências e Saúde**, v. 1, n. 01, p. 1-20, 2020

DA COSTA, V. T.; ALBUQUERQUE, M. R.; LOPES, M. C.; NOCE, F.; DA COSTA, I. T.; FERREIRA, R. M.; SAMULSKI, D. T. **Validação da escala de motivação no esporte (SMS) no futebol para a língua portuguesa brasileira**. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, v. 25, n. 3, p. 537-546, 2011.

DE ARAÚJO, B, M, R; DOS SANTOS, P, J, C; SILVA, P, P, C; SANTOS, A, R, M; FREITAS, C, M, S, M. O corpo virtualizado nas relações tecnológicas com o esporte nos jogos de vídeo e mídias informacionais. **Journal of Physical Education**, v. 29, n. 1, 2018.

DIFRANCISCO-DONOGHUE, J; BELENTINE, J; SCHMIDT, G; ZWIBEL, H. Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model. **BMJ open sport & exercise medicine**, v. 5, n. 1, p. e000467, 2019.

DIFRANCISCO-DONOGHUE, J; WERNER, G, W; DOURIS, C, P; ZWIBEL, H. Esports players, got muscle? Competitive video game players' physical activity, body fat, bone mineral content, and muscle mass in comparison to matched controls. **Journal of Sport and Health Science**, 2020.

DOS SANTOS, E, R; SILVA, A, C; GOMES, A; MARTINO, M. **OS BENEFÍCIOS DO EXERCÍCIO FÍSICO PARA A QUALIDADE DE VIDA COM ABORDAGEM EM LONGEVIDADE**. Anais da Jornada Científica dos Campos Gerais, v. 17, 2019.

DOS SANTOS, A, R. Impacto da pandemia da covid-19 na qualidade de vida, nível de atividade física e saúde mental de jovens universitários. 2021. Dissertação de mestrado.

DECI, E, L; RYAN, R, M. The general causality orientations scale: Self-determination in personality. **Journal of research in personality**, v. 19, n. 2, p. 109-134, 1985.

EQUIPEHAWKON. **A história do e-Sports Mundial**. 2015. Disponível em: <<https://www.hawkongaming.com.br/single-post/2015/10/06/A-Hist%C3%B3ria-do-eSports-Mundial>>. Acesso em: 10 de janeiro de 2019.

EUROGAMER. **The OGA**. 1999. Disponível em: <<https://www.eurogamer.net/articles/oga>>. Acesso em 23 março de 2019.

ERICKSON, K, I; HILLMAN, C; STILLMAN, C; BALLARD, R, M; BLOODGOOD, B; CONROY, D, E; MACKO, R; MARQUES, D, X; PETRUZZELLO, S, J; POWELL, K, E. Physical activity, cognition, and brain outcomes: a review of the 2018 physical activity guidelines. **Medicine and science in sports and exercise**, v. 51, n. 6, p. 1242, 2019.

ESPN. **'Counter-Strike': Grande final da Eleague quebra recorde de visualização no Twitch**. Brasil, 2017b. Disponível em: <http://espn.uol.com.br/noticia/666745_counter_strike-grande-final-da-eleague-quebra-recorde-de-visualizacao-no-twitch>. Acesso em: 16 out. 2017.

ESPN. **Ronaldo Fenômeno compra parte de time 'League of Legends' e entra para os eSports**. Brasil, 2017. Disponível em: <http://espn.uol.com.br/noticia/664270_ronaldo-fenomeno-compra-parte-de-time-de-league-of-legends-e-entra-para-os-esports>. Acesso em:

17 de out. 2017.

ESPN. **Jogadora coreana de ‘Overwatch’ é acusada de utilizar hacks por ser boa demais e faz rivais desistirem do competitivo.** 2016. Disponível em: <http://www.espn.com.br/noticia/607873_jogadora-coreana-de-overwatch-e-acusada-de-utilizar-hacks-por-ser-boa-demais-faz-rivais-desistirem-do-competitivo#:~:text=Existem%20jogadores%20que%20n%C3%A3o%20sabem,sofreu%20amea%C3%A7as%20de%20outros%20jogadores.>. Acesso em: 02 de març de 2021.

FERNANDES, H. M.; VASCONCELOS-RAPOSO, J. **Continuum de Auto-Determinação: validade para a sua aplicação no contexto desportivo.** Estudos de psicologia, v. 10, n. 3, p. 385-395, 2005.

FORTIER, M. S.; VALLERAND, R. J.; BRIÈRE, N. M.; PROVENCHER, P. **J. Competitive and recreational sport structures and gender: A test of their relationship with sport motivation.** International journal of sport psychology, v. 26, p. 24-24, 1995.

FREIRE, R, J, S. **Perfis motivacionais em contexto de formação desportiva: uma abordagem da teoria da autodeterminação.** 2019. Dissertação de Mestrado

FURTADO, T. **De nerds a ciberatletas: O crescimento exponencial do e-sports.** Brasil, 2017. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/esportes/de-nerds-ciberatletas-crescimento-exponencial-do-sports-21233721>>. Acesso em: 17 de out. 2017.

GAGNÉ, M.; DECI, E. L. Self-determination theory and work motivation. **Journal of Organizational behavior**, v. 26, n. 4, p. 331-362, 2005. GUIMARÃES, S. É. R.; BORUCHOVITCH, E. **O estilo motivacional do professor e a motivação intrínseca dos estudantes: uma perspectiva da teoria da autodeterminação.** Psicologia: reflexão e crítica, v. 17, n. 2, p. 143-150, 2004.

GARCÊS, C, P. **Efeitos negativos do período de isolamento social causado pela pandemia de COVID-19 no comportamento sedentário, nível de atividade física e compulsão alimentar em adultos com sobrepeso e obesidade.** 2021. Trabalho de Conclusão de Curso.

GE. **Gaules recebe prêmio de Maior Participação Social em 2020 na Twitch.** 2021. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/csgo/noticia/gaules-recebe-premio-de-maior-participacao-social-em-2020-na-twitch.ghml>>. Acesso em 21 de fev de 2021.

GE. **Gaules foi o segundo streamer mais assistido do mundo em 2020.** 2021. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/gaules-foi-o-segundo-streamer-mais-assistido-do-mundo-em-2020.ghml>>. Acesso em 20 de fev de 2021. B

GE. **Dona da Mad Lions construirá arena de eSports de R\$2,7 bilhões de.** 2021. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/dona-da-mad-lions->

construira-arena-de-esports-de-r-27-bilhoes.shtml?utm_source=dlvr.it&utm_medium=facebook>. Acesso em: 12 de març de 2021.

GOEDERT, M, C, F; SOARES, A, K, S. Esporte eletrônico: revisão sistemática da produção de conhecimento em psicologia. **Psicologia Argumento**, v. 37, n. 97, p. 398-415, 2020.

GONG, D; MA, W; LIU, T; YAN, Y; YAO, D. **Eletronic sports experience related to functional enhancement in central executive and default mode areas**. Neural plasticity, v. 2019.

GREGÓRIO, J, D; JUNIOR, R, J, M; PEREIRA, A, A, S; LAVORATO, V, N. Nível de atividade física e qualidade de vida de adultos em regime de trabalho presencial e home office durante a pandemia do Sars-Cov-2. **Revista Científica UNIFAGOC-Multidisciplinar**, v. 5, n. 2, 2021.

GUIMARÃES, S, É, R; BORUCHOVITCH, E. O estilo motivacional do professor e a motivação intrínseca dos estudantes: uma perspectiva da teoria da autodeterminação. **Psicologia: reflexão e crítica**, v. 17, n. 2, p. 143-150, 2004.

GUTIERREZ, B. **League of Legends: 2ª etapa do CBLOL 2016 terá final exibida nos cinemas**. 16 de jun. de 2016. Disponível em: <<https://br.ign.com/circuito-brasileiro-de-league-of-legends/28804/news/league-of-legends-2a-etapa-do-cblol-2016-tera-final-exibida-nos-cinemas>>. Acesso em: 10 de jan. de 2022.

GOUVEIA, V, V; MARIANO, T, E; NASCIMENTO, A, M; GRANGEIRO, A, S, M; MEDEIROS, E, D. Escala de motivações para jogos online: estudo de adaptação à realidade brasileira. **Temas em Psicologia**, v. 25, n. 1, p. 131-141, 2017.

KARI, T; KARHULAHTI, V-M. Do e-athletes move? a study on training and physical exercise in elite e-sports. **International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)**, v. 8, n. 4, p. 53-66, 2016

KARSENTI, T. Are Esports the next big varsity draw? An exploratory study of 522 university e-athletes. In: **Proceedings of the Future Technologies Conference**. Springer, Cham, 2019. p. 528-541.

KELLY, S; LEUNG, J. The New Frontier of Esports and Gaming: A Scoping Meta-Review of Health Impacts and Research Agenda. **Frontiers in Sports and Active Living**, v. 3, p. 66, 2021.

KLEIN, N. **A comunidade counter-strike: análise da percepção e participação de seus jogadores**. 2019. Monografia

KOCADAĞ, M. Investigating psychological well-being levels of teenagers interested in esports career. **Research on Education and Psychology**, v. 3, n. 1, p. 1-10, 2019.

HYUN, G, H; SHIN, Y, W; KIM, B, N; CHEONG, H, J; JIN, N, S; HAN, H, D. Increased cortical thickness in professional on-line gamers. **Psychiatry investigation**, v. 10, n. 4, p. 388, 2013.

LAM, A TW; PERERA, P, T; QUIRANTE, K, K, B, A; WILKS, A; LONAS, A, J; BAXTER, G, D. E-athletes' lifestyle behaviors, physical activity habits, and overall health and wellbeing: a systematic review. **Physical Therapy Reviews**, v. 25, n. 5-6, p. 449-461, 2020.

LEAL, E. A.; MIRANDA, G. J.; CARMO, C. R. S. Teoria da autodeterminação: uma análise da motivação dos estudantes do curso de ciências contábeis. **Revista Contabilidade & Finanças**, v. 24, n. 62, p. 162-173, 2013.

LEITE, F; VARELLA, J. **Atletas de eSports encaram treinos de até 13 horas e distância da família**. 23 de outubro de 2018. Disponível em: <<https://www.gazetaesportiva.com/mais-esportes/atletas-de-esports-encaram-treinos-de-ate-13-horas-e-distancia-da-familia/>>. Acesso em 11 de jan de 2022.

LEGAULT, L. Self-determination theory. **Encyclopedia of personality and individual differences**, p. 1-9, 2017.

MACEDO, T; FALCÃO, T. E-Sports, herdeiros de uma tradição. **Intexto**, p. 246-267, 2019.

MACEY, J; HAMARI, J. Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling. **Computers in Human Behavior**, v. 80, p. 344-353, 2018.

MACEY, J; HAMARI, J. eSports, skins and loot boxes: Participants, practices and problematic behavior associated with emergent forms of gambling. **New Media & Society**, v. 21, n. 1, p. 20-41, 2019.

MANTOVANI, G, B. **Benefícios e malefícios à saúde do ciberatleta devido às rotinas de treinamento**. 2018. Trabalho de conclusão de curso.

MARQUEZ, M. **Mercado de jogos eletrônicos já movimentam quase R\$ 1 bilhão por ano no Brasil**. Brasil, 2012. Disponível em: <<https://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/noticias/mercado-de-jogos-eletronicos-ja-movimenta-quase-r-1-bilhao-por-ano-no-brasil-20121103.html>>. Acesso em: 17 de out. 2017.

MARKLAND, D. **Exercise Motivation Measurement: The Behavioural Regulation in Exercise Questionnaire**. Disponível em: <http://pages.bangor.ac.uk/~pes004/exercise_motivation/breq/breq.htm>. Acesso em: 10 de janeiro de 2019.

MARTINS, B. Free Fire: **Dj Aloj anuncia sua própria organização**. 2021. Disponível em:<<https://maisesports.com.br/free-fire-nobru-mostra-detalhes-mansao-fluxo/>>. Acesso em 01 de març de 2021.

MATSUDO, S; ARAÚJO, T; MATSUDO, V; ANDRADE, D; ANDRADE, E; OLIVEIRA, C, L; BRAGGION, G. International physical activity questionnaire (IPAQ): study of validity and reliability in Brazil. **Rev Bras ativ fis saúde**, v. 6, n. 2, p. 5-18, 2001.

MENEZES, B, C. **O que são esports? Como surgiram e os principais jogos competitivos**. 2020. Disponível em:<https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/esports-o-que-sao-como-surgiram-e-tudo-sobre-o-cenario-competitivo.ghtml>>. Acesso em 02 de fev de 2021.

MIELKE, G, I. **Comportamento sedentário em adultos**. 2012. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pelotas.

MILLS, D, J.; ALLEN, J, J. Self-determination theory, internet gaming disorder, and the mediating role of self-control. **Computers in Human Behavior**, v. 105, p. 106209, 2020.

MIRAGAYA, A. As mulheres nos Jogos Olímpicos: participação e inclusão social. **RUBIO, K. Megaeventos esportivos, legado e responsabilidade social**, v. 1, p. 229- 231, 2007.

MURCIA, J. A. M.; COLL, D. G.-C. **A permanência de praticantes em programas aquáticos baseada na Teoria de Autodeterminação**. *Fitness & Performance Journal*, n. 1, p. 5-10, 2006.

MIRANDA, R.; BARA, M.G. **Características motivacionais de atletas brasileiros**. *Motricidade*, v. 9, n. 4, p. 64-72, 2013.

MURCIA, J. A. M.; COLL, D. G.-C. **A permanência de praticantes em programas aquáticos baseadas na Teoria de Autodeterminação**. *Fitness & Performance Journal*, n. 1, p. 5-10, 2006.

NASCIMENTO, J, R, A; VISSOCI, J, R, N; BALBIM, G, M; MOREIRA, R, C; PELLETIER, L; VIEIRA, F, L. Adaptação transcultural e análise das propriedades psicométricas da Sport Motivation Scale-II no contexto brasileiro. **Revista da Educação Física/UEM**, v. 25, p. 441-458, 2014.

NASCIMENTO, J, R, A; VISSOCI, J, R, N.; VIEIRA, L, F. Propriedades psicométricas da versão brasileira da escala de satisfação das necessidades básicas no esporte (BNSSS). **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 34, 2018.

NG, J, Y, Y; NTOUMANIS, N; NTOUMANIS- THØGERSEN, C; DECI, E, L; RYAN, R, M; DUDA L, J; WILLIANS G, C. **Self-determination theory applied to health contexts:A**

meta-analysis. *Perspectives on Psychological Science*, v. 7, n. 4, p. 325-340, 2012.
 LEGAULT, L. Self-determination theory. **Encyclopedia of personality and individual differences**, p. 1-9, 2017.

O GLOBO. **Jogador de eSports é banido de competições por apoiar protestos em Hong Kong**. 2019. Disponível em: < <https://oglobo.globo.com/economia/tecnologia/jogador-de-esports-banido-de-competicoes-por-apoiar-protestos-em-hong-kong> 24006876#:~:text=Compartilhe%20por&text=HONG%20KONG%20%E2%80%94%20A%20desenvolvedora%20de,durante%20uma%20transmiss%C3%A3o%20ao%20vivo.>. Acesso em 22 de março de 2021.

OLIVEIRA, G; CHEREM, E; TUBINO, M, JG. A inserção histórica da mulher no esporte. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**, v. 16, n. 2, p. 125-133, 2009.

OLIVEIRA, Leonardo Biazzi Garcia de. **As mazelas do CS: GO feminino no Brasil**. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso – FAAC

PALANICHAMY, T; SHARMA, K, M; SAHU, M; KANCHANA, D. M. Influence of Esports on stress: A systematic review. **Industrial Psychiatry Journal**, v. 29, n. 2, p. 191, 2020.

PALMEIRA, A; TEIXEIRA, P; SILVA, M; MARKLAND, D. **Confirmatory Factor Analysis of the Behavioural Regulation in Exercise Questionnaire - Portuguese 119 Version**. 12th European Congress of Sport Psychology, Halkidiki, Greece, 4-9 September, 2007.

PARRY, Jim. E-sports are not sports. **Sport, Ethics and Philosophy**, v. 13, n. 1, p. 3- 18, 2019.

PEREIRA, A, M; FIGUEIREDO, P; SEABRA, A; BRITO, J. Evaluation of physical activity levels in FPF eSports e-athletes. **Motricidade**, v. 15, p. 188-188, 2019.

PEREIRA, S. K. **O videogame como esporte: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. 2014. 122 f. Dissertação (Tese de conclusão de curso) – Faculdade de Comunicação Departamento de Audiovisuais e Publicidade, Universidade de Brasília, 2014.

PÉREZ-RUBIO, C.; GONZÁLEZ, J.; DE LOS FAYOS, EJ Garcés. Personalidad y burnout en jugadores profesionales de e-sports. **Cuadernos de psicología del deporte**, v. 17, n. 1, p. 41-50, 2017.

POSADA-LÓPEZ, Z; VÁSQUEZ-LÓPEZ, C. Beneficios de la práctica de actividad física durante la pandemia generada por el Covid-19. **Revista digital: Actividad Física y Deporte**, v. 8, n. 1, 2022.

PUIATI, J, C. **Ronaldo e mais craques: cinco celebridades que investiram nos esportes**. 2018. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2018/11/ronaldo-e-mais-craques-cinco-celebridades-que-investiram-nos-esports.ghtml>>. Acesso em: 20 de nov de 2020.

PLUSS, M, A; BENNETT, K, J, M; NOVAK, A, R; PANCHUK, D; COUTTS, J, A; FRANSEN, J. Esports: the chess of the 21st century. **Frontiers in psychology**, v. 10, p. 156, 2019.

PUPPO, N, L, Saqui; DE AVILA, G, N. Violência contra a mulher os jogos online. **Revista de Movimentos Sociais e Conflitos**, v. 4, n. 2, p. 126-146, 2018.

REITMAN, J, G. Distributed Cognition and Temporal Knowledge in League of Legends. **International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)**, v.10, n.1, p. 23-41, 2018.

RODRIGUES, L; DOS SANTOS, M, R. **Um Estudo em Representações Gráficas nos Jogos Eletrônicos na Perspectiva de Gênero: Os Tipos de Feminilidade em League of Legends**. Trabalho de Diplomação–Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2014.

ROMER, R. **Final do CBlol 2019 bate recorde de audiência com 300mil espectadores**. 08 de outubro de 2019. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/esports/final-do-cblol-2019-bate-recorde-de-audiencia-com-300-mil-espectadores>>. Acesso em: 10 jan. de 2022.

RONCONE, J; KORNSPAN, A, S; HAYDEN, E, W; FAY, M. The relationship of physical activity and mental toughness in collegiate esports varsity student-athletes. **The Ohio Association for Health• Physical Education• Recreation• Dance**, pag. 31 - 38 p. 2004, 2020.

ROSSER, J. C., JR., LYNCH, P. J., CUDDIHY, L., GENTILE, D. A., KLONSKY, J., & MERRELL, R. (2007). The impact of video games on training surgeons in the 21st century. **Archives of Surgery**, 142 (2), 181–186.

RUDOLF, K; BICKMANN, P; FROBOSE, I; THOLL, C; WECHSLER, K; GRIEBEN, C. Demographics and health behavior of video game and eSports players in Germany: the esports study 2019. **International journal of environmental research and public health**, v. 17, n. 6, p. 1870, 2020.

RYAN, R. M.; DECI, E. L. Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. **American psychologist**, v. 55, n. 1, p. 68, 2000a.

RYAN, R. M.; DECI, E. L. The darker and brighter sides of human existence: Basic

psychological needs as a unifying concept. **Psychological inquiry**, v. 11, n. 4, p. 319- 338, 2000b.

RYAN, R, M.; DECI, E, L. Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness. **Guilford Publications**, 2017.

RYAN, R, M.; DECI, E, L. Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. **Contemporary Educational Psychology**, p. 101860, 2020.

SAMPAIO, M; S. **CLUBES DE FUTEBOL E O DESENVOLVIMENTO DO ESPORTE ELETRÔNICO NO BRASIL**. 2019. Trabalho de conclusão de curso.

SANTO, R, G, E. **A IMPORTÂNCIA DO EXERCÍCIO FÍSICO SISTEMATIZADO PARA ATLETAS DE VÍDEO JOGOS. A IMPORTÂNCIA DO EXERCÍCIO FÍSICO SISTEMATIZADO PARA ATLETAS DE VÍDEO JOGOS**, p. 1-388–416. 2019

SANTOS, K, P. **Os estereótipos femininos e a comunicação publicitária dos jogos eletrônicos**. 2020. Tese de Doutorado.

SANTOS, R, L, dos. **E-sport: as motivações dos seus espectadores avaliados com base na teoria dos usos e gratificações**. 2019. Dissertação de Mestrado.

SCHMIDT, S, CE; GNAM, J, P; KOPF, M; RATHGEBER, T; WOLF, A. The influence of cortisol, flow, and anxiety on performance in E-sports: A field study. **BioMed research international**, v. 2020, 2020.

SDT. **THEORY**. Disponível em: <<http://selfdeterminationtheory.org/theory/>>. Acesso em 5 de janeiro de 2019.

SEO, Y. Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. **Journal of Business Research**, v. 69, n. 1, p. 264-272, 2016.

SGOBBI, F, S. **Explorando autodeterminação, utilizando novas tecnologias para ensinar autocuidado em obesos**. 2017.

SHANNON, S; HANNA, D; HAUGHEY, T; LEAVEY, G; MCGEOWN, C; BRESLIN, G. Effects of a Mental Health Intervention in Athletes: Applying Self-Determination Theory. **Frontiers in psychology**, v. 10, p. 1875, 2019.

SILVA, A, C; SILVA, A, C; GOMES, A; MARTINO, M. OS BENEFÍCIOS DO EXERCÍCIO FÍSICO PARA A QUALIDADE DE VIDA COM ABORDAGEM EM LONGEVIDADE. **Anais da Jornada Científica dos Campos Gerais**, v. 17, 2019.

SILVA, R. B.; MATIAS, T. S.; VIANA, M. S.; ANDRADE, A. Relação da prática De exercícios físicos e fatores associados às regulações motivacionais de adolescentes brasileiros. **Motricidade**, v. 8, n. 2, p. 8-21, 2012.

SPORTV. **COI abre portas para reconhecer os e-sports como um esporte. Brasil**, 2017. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/coi-abre-portas-para-reconhecer-os-e-sports-como-um-esporte.ghtml>>. Acesso em: 17 de out. 2017.

STANDAGE, M; RYAN, R, M. Self-Determination Theory in Sport and Exercise. **Handbook of sport psychology**, p. 37-56, 2020.

STOLF, V. **Assédio de mulheres no e-Sport existe?** 2018. Disponível em: <<https://medium.com/@victoriastolf/ass%C3%A9dio-de-mulheres-no-e-sport-existe-9d8f874817cc>>. Acesso em: 10 jan. 2022.

TESSARO, V, C, Z; SILVA, A, M, R; LOCH, M, R. Estágios de mudança de comportamento para atividade física no lazer em adultos brasileiros: estudo longitudinal. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 26, p. 2969-2980, 2021.

The Internattional 2017. 17 de novembro de 2021. Disponível em: <https://liquipedia.net/dota2/The_International/2017>. Acesso em 10 de jan. de 2022.

TIBÚRCIO, M. **De Fifa a Lol: Gigantes do futebol e lendas da NBA investem nos e-sports**. Brasil 2016. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/11/de-fifa-lol-gigantes-do-futebol-e-lendas-da-nba-investem-nos-e-sports.html>>. Acesso em: 17 de out. 2017.

TSOUROS, A; DOWDING, G; THOMPSON, J; DOORIS, M. **Health Promoting Universities: Concept, experience and framework for action**. Copenhagen: WHO Regional Office for Europe, 1998.

TSOUROS, A, D; DOWDING, G; THOMPSON, J; DOORIS, M. **Health Promoting Universities: Concept, experience and framework for action**. Copenhagen: WHO Regional Office for Europe, 1998.

TOTH, A, J; RAMSBOTTOM, N; KOWAL, M; CAMPBELL, M, J. Converging evidence supporting the cognitive link between exercise and esports performance: a dual systematic review. **Brain sciences**, v. 10, n. 11, p. 859, 2020.

TOMAZ, A. **Lan Houses diversificam seus serviços para sobreviver. 4 de dezembro de 2019**. Disponível em: <<http://portaldonic.com.br/jornalismo/2019/12/04/lan-houses-diversificam-seus-servicos-para-sobreviver/>>. Acesso em: 05 jan. de 2022.

TOTH, A, J; RAMSBOTTOM, N; KOWAL, M; CAMPBELL, M, J. Converging evidence

supporting the cognitive link between exercise and esports performance: a dual systematic review. **Brain sciences**, v. 10, n. 11, p. 859, 2020.

TUBINO, M. J. G. **Estudos brasileiros sobre o esporte: ênfase no esporte-educação**. 2010.

TUBINO, M. **O que é esporte**. Brasiliense, 2017.

UNITED NATIONS HUMAN SETTLEMENTS PROGRAMME. **Planning and Design for Sustainable Urban Mobility: Global Report on Human Settlements 2013: United Nations Human Settlements Programme**. Earthscan from Routledge, 2013.

VANSTEENKISTE, M; NIEMIEC, C, P; SOENENS, B. The decade ahead: Theoretical perspectives on motivation and achievement. **Advances in Motivation and Achievement**, v. 16, p. 105-165, 2010.

VICCHIATTI, M, V. **Coreana de 17 anos tem que provar que não está usando hacks em Overwatch**. 2016. Disponível em: < <https://maisesports.com.br/coreana-17-anos-hacks-overwatch/>>. Acesso em: 02 de março de 2021.

WAGNER, M, G. **On the Scientific Relevance of eSports**. International conference on internet computing. 2006. p. 437-442.

WEST, A, B; BITTEL, K, M; RUSSELL, M, A; EVANS, M, B; MAMA, S, K; CONROY. A systematic review of physical activity, sedentary behavior, and substance use in adolescents and emerging adults. **Translational behavioral medicine**, v. 10, n. 5, p. 1155-1167, 2020.

WHITBOURNE, S, K; ELLENBERG, S; AKIMOTO, K. Reasons for playing casual video games and perceived benefits among adults 18 to 80 years old. **Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking**, v. 16, n. 12, p. 892-897, 2013.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Global recommendations on physical activity for health**. World Health Organization, 2011.

WORLD HEALTH ORGANIZATION et al. **Report of the Commission on Ending Childhood Obesity: implementation plan: executive summary**. World Health Organization, 2017.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Global action plan on physical activity 2018- 2030: more active people for a healthier world**. World Health Organization, 2019.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Global action plan on physical activity 2018- 2030: more active people for a healthier world**. World Health Organization, 2019.

WORLD HEALTH ORGANIZATION et al. **Report of the Commission on Ending**

Childhood Obesity: implementation plan: executive summary. World Health Organization, 2017.

WORLD HEALTH ORGANIZATION et al. **Physical activity fact sheet.** World Health Organization, 2021.