
EDUCAÇÃO FÍSICA

PEDRO ROCHA TONON

**A PREPARAÇÃO PSICOLÓGICA DOS CYBER-
ATLETAS**



Rio Claro
2018

PEDRO ROCHA TONON

A PREPARAÇÃO PSICOLÓGICA DOS CYBER-ATLETAS

Orientador: Afonso Antônio Machado

Co-orientador: Arthur Bernardino Domene Sena

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Instituto de Biociências
da Universidade Estadual Paulista “Júlio
de Mesquita Filho” - Campus de Rio
Claro, para obtenção do grau de
Licenciado em Educação Física.

Rio Claro

2018

T666p Tonon, Pedro Rocha
A Preparação Psicológica dos Cyber-Atletas /
Pedro Rocha Tonon. -- Rio Claro, 2018
37 f. : il., fotos

Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura -
Educação Física) - Universidade Estadual Paulista
(Unesp), Instituto de Biociências, Rio Claro
Orientador: Afonso Antônio Machado
Coorientador: Arthur Bernardino Domene Sena

1. Cyber-Atleta. 2. E-Sport. 3. Psicologia do
Esporte. 4. Preparação Psicológica. 5. Esporte
eletrônico. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp.
Biblioteca do Instituto de Biociências, Rio Claro. Dados fornecidos pelo
autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, Djalma Aparecido Tonon e Alessandra Rocha Tonon, que me deram todo apoio necessário e incentivo nas horas difíceis. Meus agradecimentos aos tios e avós, que de alguma forma também contribuíram para que o sonho da faculdade se tornasse realidade.

Ao meu professor, orientador e amigo, Prof. Dr. Afonso Antonio Machado, por confiar em mim e pelo seu estímulo.

Ao meu co-orientador Arthur Benardino Domene Sena, um agradecimento especial, que esteve presente em cada etapa do trabalho e pela sua ótima orientação.

Sou grato também aos meus amigos, Cesar Silveira, Alexandre Martinez, Luiz Henrique Carrasco, Guilherme Mantovani e Renan Vieira, que não me deixaram ser vencido pelo cansaço.

Obrigado a minha namorada, Rebeca Dalle Vedove, que me estimulou durante todos estes anos, pelo carinho, amor, paciência e confiança.

A direção da universidade e corpo docente da UNESP campus de Rio Claro, pelo compartilhamento de conhecimento, de oportunidades, pelas orientações, por fazer ser possível meu sonho se realizar.

A todos os funcionários envolvidos no funcionamento integral da UNESP campus de Rio Claro, por criarem uma estrutura adequada para o ensino.

Agradeço à universidade, por me proporcionar um ambiente criativo e amigável para os estudos. Sou grato à cada membro do corpo docente, à direção e a administração dessa instituição de ensino.

RESUMO

Este trabalho apresentou uma análise sobre a preparação psicológica dentro dos esportes eletrônicos, chamados também de *e-sports*. A partir da observação do aumento significativo de competições, estresse, atletas e times profissionais, patrocínios, mídia, reconhecimento cultural e social, transmissões em massas e grandes quantidades de fãs, igualando alguns esportes tradicionais, verificou-se a necessidade do aprofundamento sobre o conhecimento científico, teórico e prático da preparação psicológica dos atletas de *e-sports* (cyber-atletas) para compreender como reagem psicologicamente à intensa rotina de treinos para os campeonatos. Diante disto, o presente trabalho teve como objetivo geral descobrir qual a rotina de treinos psicológicos dos atletas profissionais de *e-sports*, já os objetivos específicos foram descobrir se a preparação psicológica é aplicada por psicólogos, bem como verificar quais são os tipos de trabalho realizados por esses profissionais dentro das equipes de *e-sports*. Para isto, foi realizado uma pesquisa qualitativa, através de uma pesquisa bibliográfica e netnográfica, por meio de bancos de dados científicos acadêmicos. Os resultados apontaram que o ambiente dos esportes eletrônicos envolve muita competitividade e pressão psicológica, também foi constatado a existência da preparação psicológica feita por psicólogos nos times profissionais de *e-sport*.

Palavras chave: Cyber-atleta, *E-Sport*, Psicologia do Esporte, Preparação Psicológica.

ABSTRACT

This study presented an analysis on psychological preparation within electronic sports, also called e-sports. From the observation of the significant increase of competitions, stress, athletes and professional teams, sponsorships, media, cultural and social recognition, mass broadcasts and large numbers of fans, matching some traditional sports, it was verified the need to deepen scientific knowledge, and practical psychological preparation of e-sports athletes to comprehend how they react psychologically to an intense routine of training for the championships. From that said, the objective of this study was to discover what the psychological training routine of e-sports professional athletes is, and the specific objectives were to detect if the psychological preparation is applied by psychologists, as well as to verify the types of approach performed by these professionals in the e-sports teams. For this, a qualitative research was carried out, through bibliographic and netnographic research and over academic scientific databases. The results pointed that electronic sports environment involves a lot of competitive edge and psychological pressure. Psychological preparation by psychologists in professional e-sport teams was also verified.

Keywords: Cyber-athlete, E-Sport, Psychology of Sport, Psychological Preparation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Mapa utilizado no jogo "League of Legends"	4
Figura 2 – Final do Campeonato Brasileiro de League of Legends no Ginásio do Ibirapuera em 2016	8
Figura 3 – Cyber-atletas da equipe paiN Gaming.....	9
Figura 4 – Ronaldo, ex jogador de futebol, sendo patrocinador da equipe CNB	10
Figura 5 – Claudio Godoi, psicólogo (de preto), ao lado dos cyber-atletas de LoL da equipe INTZ.....	13

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CPL: Liga Profissional de Cyber-Atletas.

ESWC: Copa do Mundo de Esporte eletrônico.

OGA: Online Gamers Association.

LOL: League of Legends.

MOBA: Multiplayer On-line Battle Area.

RPG: Role Playing Game.

LCS: League of Legends Championship Series.

HBO: Home Box Office.

INTZ: Time profissional de *e-sports* do Brasil.

CNB: Time profissional de *e-sports* do Brasil.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	1
2. OBJETIVOS	6
2.1. Objetivo Geral	6
2.2. Objetivo Específico	6
3. REVISÃO DE LITERATURA	7
3.1. Aspectos convergentes entre o <i>e-sport</i> e o esporte convencional:	7
3.2. Aspecto divergente entre o <i>e-sport</i> e o esporte convencional:	10
3.3. A Psicologia dentro do <i>E-Sport</i>	11
3.3.1. Atenção	13
3.3.2. Memória	14
3.3.3. Percepção	14
3.3.4. Ansiedade	14
3.3.5. Autoconfiança	15
3.3.6. Coesão de grupo	16
4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	17
5. RESULTADOS E DISCUSSÕES	19
5.1. Preparação psicológica dos cyber-atletas	19
5.2. Campos de atuação do psicólogo	20
5.3. Estratégias e ferramentas utilizadas pelo psicólogo	20
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	22
REFERÊNCIAS	24

1. INTRODUÇÃO

A sociedade está crescentemente inserida nas comunicações digitais adentrando no ciberespaço, colocando as pessoas em vias interativas na comunicação. O desenvolvimento tecnológico com o surgimento do ciberespaço trouxe a possibilidade das práticas desterritorializadas. Os produtos, informações, vídeos e jogos podem existir apenas no ciberespaço sem pertencer exatamente a nenhum lugar. Pode-se jogar no Brasil com pessoas de outras localidades, e ainda formar equipes competitivas com pessoas de outras nacionalidades. A inovação tecnológica trouxe novas formas de se interagir livre da territorialidade (CASTELLS, 2004).

Com a *Internet* e sua crescente popularização, ouve uma mudança de comportamento na sociedade, devido a transição das relações interpessoais, ocorridas no ambiente real para o virtual (COELHO, 2016). Nesse contexto, aparecem os esportes eletrônicos ou *e-sports* definidos como a prática de competir, por meio de jogos de computador, contra outras pessoas através da internet (CAMBRIDGE DICTIONARY, 2017).

Segundo a Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos (2006), as competições de esportes eletrônicos, ou *e-sports*, são definidas como qualquer atividade que utilize aparelhos eletrônicos de modo a caracterizar uma competição entre dois ou mais participantes. O praticante deste esporte passa a receber a nomenclatura de “cyber-atleta”.

Em pesquisa publicada pela empresa Superdata, um grupo de pesquisa oferece opiniões e avaliações sobre a qualidade dos jogos eletrônicos, sendo a provedora e líder mundial de inteligência para o mercado de jogos eletrônicos (SUPERDATA, 2017).

A popularização dos jogos online e a organização dos eventos em forma de espetáculo aliado aos campeonatos que oferecem prêmios de alto valor e jogadores que se tornam celebridades, auxiliaram o esporte eletrônico a se tornar uma “febre mundial”. Isso explica alguns dos motivos que fizeram o *e-sports* ser um dos gêneros de competição mais populares no mundo (VINHA, 2015).

O primeiro campeonato de jogos eletrônicos foi realizado em Dallas, EUA, em 1983 tendo como nome “Campeonato Mundial de Videogames” (KENNEDY, 1983).

O esporte eletrônico é a institucionalização dos jogos eletrônicos e os cyber-atletas são os participantes ativos, ou seja, são as pessoas que jogam, seja no âmbito amador ou profissional. Existem, atualmente, ligas organizadas como a CPL (Liga Profissional de Cyber-atleta), que reúne os melhores jogadores do planeta, sendo que alguns possuem patrocínio de grandes empresas da área como a *McIntosh*, famosa empresta responsável pela produção de aparelhos de som de alta qualidade (GAMA, 2005).

São realizados torneios internacionais que premiam em até 100 mil dólares. Em 2004 ocorreu uma edição da ESWC (Copa do Mundo de Esportes Eletrônicos), tendo como premiação 200 mil dólares entre os vencedores. Em países como a Coreia do Sul a arrecadação anual dos melhores jogadores profissionais ultrapassa os 100 mil dólares.

A importância deste fenômeno é tanta que na Rússia, na China e na Inglaterra, que são tradicionais potências olímpicas e esportivas, os cyber-atletas são considerados oficialmente esportistas (GAMA, 2005).

Para Wagner (2006) o termo *e-sport* ganha corpo na história no século XX a partir de 1990, quando aparece pela primeira vez em uma divulgação da OGA (*Online Gamers Association*), Associação de Jogadores de Jogos Online com objetivo de aproximar todos que são envolvidos com estes jogos e expandir os jogos online, onde é apresentada uma comparação entre os esportes eletrônicos e os esportes tradicionais.

Em 1999 a discussão sobre o tema foi potencializada pela tentativa de obtenção do reconhecimento pelo *English Sports Council* (Conselho Esportivo Inglês), organização que oferece serviços e financiamento para o esporte na Inglaterra, do Primeiro Campeonato de Jogos de Computador do Reino Unido como competição esportiva oficial. O mesmo autor ainda propõe uma definição de *e-sport* como sendo uma área de atividades desportivas onde os indivíduos desenvolvem e treinam as habilidades físicas e mentais na utilização das tecnologias de informação e comunicação.

Maric (2011) aprofunda ainda mais a temática e definiu *e-sport* como uma competição de videogame organizada que, assim como os esportes tradicionais, não se trata somente de uma questão de atletas e competição, mas também sobre audiências, fãs e transmissões.

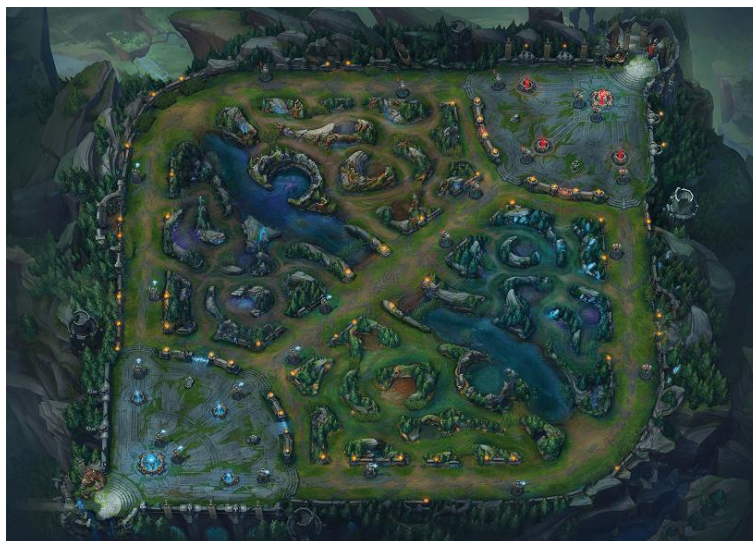
Saraiva (2013) acrescenta que tal como nos desportos tradicionais, o esporte eletrônico atrai uma vasta comunidade de elementos: jogadores (cyber-atletas), equipes (compostas pelos atletas e comissão técnica), patrocinadores e espectadores.

O esporte eletrônico pode ainda ser uma fonte riquíssima de estímulos, que possibilitará benefícios aos participantes envolvidos.

Os jogos podem estimular diferentes inteligências humanas como a inteligência espacial que para Gardner (1995) é a capacidade de formar um modelo mental de um mundo espacial e de ser capaz de manobrar e operar utilizando esse modelo. Dentro dos jogos eletrônicos, os avatares (personagens) ocupam uma área, e volume em caso de um jogo tridimensional (3D), e possuem sua movimentação dentro do ciberespaço interagindo com elementos do mundo, correndo, abaixando, deitando e tendo qualquer outra ação possível dentro daquele universo específico. Ao simular ambientes espaciais faz com que o cyber-atleta acesse esta inteligência tentando assimilar este mundo imaginário e resolver problemas referentes ao posicionamento do seu avatar ou de um objeto.

Posto essa breve contextualização histórica, cabe ao momento salientar que nossos estudos se concentraram no jogo *on-line League of Legends* (LoL), classificado como *Multiplayer On-line Battle Area* (MOBA). Caracterizado por um mundo virtual que mistura tática e estratégia, intensa e veloz, em uma interface em tempo real com modo de combate e desenvolvimento de habilidades dos personagens como em um RPG (*Role Playing Game*) tradicional, um estilo de jogo em que as pessoas interpretam personagens, criando narrativas, histórias e um enredo guiado por uma delas (MACEDO & AMARAL FILHO, 2014).

Figura 1 - Mapa utilizado no jogo "League of Legends"



Fonte: THE SHOPPERS, 2017.

A partir da problemática a cima ilustrada, viu-se a importância de compreender a atuação do psicólogo no ambiente do *e-sport* tendo como necessidade um aprofundamento sobre o conhecimento científico, teórico e prático da rotina psicológica dos atletas de *e-sports* para compreender como reagem à intensa rotina de treinos para o campeonato.

Então, ao imergirmos no contexto dos campeonatos de *League of Legends* supomos haver na comissão técnica dos times profissionais de *e-sports* a presença de um psicólogo responsável pela preparação psicológica de seus cyber-atletas. Assim, o presente trabalho teve como objetivo descobrir qual a rotina de treino dos cyber-atletas profissionais de *e-sports*, em especial a preparação psicológica. Além de verificar se tal preparação é elaborada e transmitida por psicólogos, e se sim, quais são os campos que estes trabalham dentro das equipes de *e-sports*.

O aprofundamento destes conhecimentos possibilitou a maior compreensão acerca do tema, tendo em vista o desejo em trabalhar na área de esportes eletrônicos. O trabalho ainda serviu como base de dados para futuras pesquisas acadêmicas na área da Psicologia do Esporte e auxiliou os profissionais a terem maior facilidade, criatividade e objetividade para criarem e planejarem treinos psicológicos para ajudar seus cyber-atletas na estabilidade psicológica durante os mais variados problemas encontrados nos jogos e treinos, de modo a elevar o desempenho dos cyber-atletas em campeonatos nacionais e internacionais e possibilitar maior reconhecimento do time e consequentemente terem maior lucro.

Sendo assim, abre-se caminhos significativos para que o esporte eletrônico possa crescer e elevar seu nome dentro da comunidade não gamer e gamer, e científica.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo Geral

Descobrir qual a rotina de treinos psicológicos dos atletas profissionais de *e-sports*.

2.2. Objetivo Específico

Descobrir se a preparação psicológica é aplicada por psicólogos.

Verificar quais são os campos de atuação do psicólogo nos *e-sports*.

3. REVISÃO DE LITERATURA

Nesta sessão foi abordado os principais aspectos convergentes e divergente entre o *e-sport* e o esporte convencional. Além disso, foi apresentado as contribuições da Psicologia para o esporte eletrônico, tendo como foco a rotina de treinamento psicológico dos cyber-atletas, a atuação do psicólogo no âmbito do *e-sport* e os principais campos que a Psicologia pode atuar benéficamente.

3.1. Aspectos convergentes entre o *e-sport* e o esporte convencional

Segundo Fields (2014), dentre os aspectos convergentes entre o *e-sport* e o esporte convencional, a carreira competitiva pode ser destacada, sendo assim, como nos esportes convencionais, existem pessoas do *e-sports* que apenas jogam por lazer, porém há uma parcela que encara os *e-sports* de forma profissional e isto necessita de disciplina e superação. O autor ainda afirma que grande parcela dos cyber-atletas treina, em média, 5 a 7 dias por semana, sendo 8 horas por dia de treinamento. Tal rotina pode ser comparada a carga horária do time de futebol americano “*Denver Broncos*” que tem duração semelhante, começando as 08h30min da manhã e terminando perto das 10 horas da noite, com intervalo para almoço de 2 horas e meia (JACKSON, 2010).

As atividades realizadas pelos cyber-atletas também podem ser comparadas com as de esportes convencionais. Segundo Allen (2015) nos *e-sports* há treinos coletivos nos quais os cinco cyber-atletas jogam partidas treino com outras equipes, o que normalmente acontece no esporte convencional. Estes treinos têm como objetivo pôr em prática novas estratégias e táticas, bem como a manutenção do trabalho em equipe. Além disso, um aspecto importante é a exposição de *replays*, no qual os cyber-atletas analisam partidas jogadas pelos times adversários observando as estratégias e estilos de jogos utilizados por eles, além de assistirem jogos próprios para verificar e identificar erros que foram cometidos. Nos times de *e-sports* assim como nos times de esporte tradicionais a comissão técnica, semelhante aos esportes convencionais.

Outro aspecto convergente é as competições e premiações, sendo o *League of Legends (LoL)* como o segundo esporte eletrônico que mais premiou, alcançando

18 milhões de dólares em mais de mil torneios, tendo o Campeonato Mundial de 2014 com premiação de 2.13 milhões de dólares (E-SPORTS EARNINGS, 2014)

Além do que, no aspecto das premiações totais, o *e-sport* fica atrás dos esportes convencionais mais expressivos, como futebol americano, futebol, *baseball*, mas se destaca entre os esportes de menor expressão, ou seja, esportes que não possuem um grande reconhecimento cultural, econômico e midiático (THE TELEGRAPH, 2014). Já o cenário de premiação para cada jogador, o *e-sport* é favorecido, um exemplo é o time de esporte eletrônico chamado “Newbee”, onde cada cyber-atleta foi premiado com 1 milhão de dólares. Em contrapartida os jogadores alemães, campeões mundiais de 2014, ganharam aproximadamente 400 mil dólares com a premiação (ESPN, 2014).

Figura 2 – Final do Campeonato Brasileiro de League of Legends no Ginásio do Ibirapuera em 2016



Fonte: ESPN, 2016.

Os times e marcas também são considerados aspectos que se assemelham dos esportes convencionais, sendo peças fundamentais por dois motivos. O Primeiro motivo está relacionado a estabilidade que uma marca bem construída confere ao time, mesmo que não os resultados não sejam convincentes no curto prazo. Já o segundo motivo é gerar receita, utilizando a marca a partir de outras fontes que não somente a venda de direitos televisivos e de ingressos (FUNK & GLADDEN, 2004).

Dentro do *e-sport* não é diferente, as dez organizações de esporte eletrônico mais seguidas no *Facebook* vendem acessórios e camisetas da sua própria marca, das quais seis destas organizações possuem loja eletrônica, comercializando seus

produtos pela *Internet*. Além disso, quatorze, dos dezesseis times participantes do torneio de *League of Legends Championship Series (LCS)*, vendem acessórios para seus torcedores. Além do mais, grande parcela dos times participantes de grandes competições recebe patrocínio de marcas renomadas (FUNK & GLADDEN, 2004).

Figura 3 – Cyber-atletas da equipe *paiN Gaming*



Fonte: LOL ESPORTS BR, 2015.

Além disso, um dos principais aspectos convergentes são as transmissões em massa, tanto do *e-sport*, transmitido, principalmente pela *Internet*, como o esporte convencional, transmitido pelos canais televisivos. A *Internet* hoje é uma das mais importantes tecnologias quando o assunto é elaboração e consumação de mídias esportivas (HUTCHINS & ROWE, 2012). Os motivos que possibilitam o aparecimento da *Internet* como um novo espaço são a grande e crescente audiência através da capacidade de individualizar os interesses e conteúdos transmitidos e do streaming, tendo como principal plataforma no Ocidente a *Twitch TV*, com mais de 45 milhões de usuários (MAIBERG, 2014). Entretanto, no caso dos esportes tradicionais a TV ainda é considerada a principal produtora de mídia esportiva. Já nos *e-sports* a *Internet* é predominante na transmissão do conteúdo.

Segundo Hutchins e Rowe (2012), no futuro da transmissão esportiva está na interação entre telas: com a televisão e a *Internet* sendo complementadas pelas mídias sociais. Sendo os *e-sports* o mais avançado neste ponto.

Por fim, temos como último aspecto convergente os patrocinadores. Diante dos dados de audiência levantados no tópico anterior, grandes empresas se interessam

em vincular suas marcas a competições e times de *e-sports*. A *Intel*, empresa produtora de *microchips*, patrocina torneios chamados de *Intel Extreme Masters* cujo último prêmio ultrapassou os 600 mil dólares (INTEL EXTREME MASTERS, 2014).

Sendo *e-sports* os patrocinadores mais comuns são empresas do setor de tecnologia, como fabricantes de *hardware*, de componentes de computador, etc. Grandes marcas como *Alienware*, *Logitech* e *Thermaltake* patrocinam equipes norte-americanas (TEAM CURSE, 2014). Estes contratos geralmente são fornecimentos de equipamentos para os jogadores e apoio financeiro.

Figura 4 – Ronaldo, ex jogador de futebol, sendo patrocinador da equipe CNB



Fonte: SPORTV, 2017.

3.2. Aspectos divergentes entre o *e-sport* e o esporte convencional:

Uma das grandes dificuldades dos *e-sports* e um grande aspecto divergente do esporte eletrônico é a falta de reconhecimento cultural pela sociedade. Parte disso tem origem no estereótipo do *gamer*, sendo visto como competitivo, viciado, solitário, obsessivo, socialmente incapazes, isolados, imaturos e jovens (KOWERT & OLDMEADOW, 2012). Já os jovens atletas de modalidades convencionais são caracterizados como populares, prazerosos, amigáveis e conquistadores (MOORE & WATT, 2003), deixando clara a valorização dos esportes convencionais.

Outro aspecto que fortalece o exposto acima é a visão negativa do cyber-atleta é enfatizada pelos jornalistas esportivos quando o *e-sport* está em pauta. O painel de discussão *Real Sports* da HBO, dedicou em 2013 um segmento de 14 minutos a *League of Legends*. O título era “A Vingança dos *Nerds*”, e logo no começo do debate

um dos primeiros comentários foi uma piada debochada sobre *Star Trek* (MORRIS, 2014). Já a ESPN apesar de ter transmitido o torneio de *Dota 2 The International*, o próprio presidente da empresa declarou que esportes eletrônicos não eram esportes, mas uma competição e comparou com xadrez e damas (TASSI, 2014).

A falta do reconhecimento cultural, ou falta de compreensão, reflete também dentro de casa. São poucas famílias que possuem a opinião aberta e que aceitam decisões como a de Bem “Merlini” Wu, atualmente um dos maiores comentaristas de *Dota 2*, mas que em 2012 saiu de um emprego de uma grande empresa para se dedicar ao *e-sport* (LONG, 2014).

3.3. A Psicologia dentro do E-Sport

Segundo Alberto Santos (2016), psicólogo que já trabalhou com a equipe de esporte eletrônico profissional brasileira chamada *Keyd Stars*, a Psicologia do Esporte nos *e-sports* ganhou visão em 2012, nas equipes da Europa. As grandes equipes do cenário mundial possuem uma comissão técnica completa, sendo composta pelo treinador, analista, psicólogo do esporte, entre outros. Seguindo esta receita e sabendo que a saúde dos jogadores está em jogo devido ao aumento do público, de investimentos, mídia, etc., e consequentemente o aumento da pressão, stress, ansiedade e outros pontos comuns a grandes competições, equipes do Brasil estão à busca de profissionais da Psicologia do Esporte. Times como CNB, INTZ e *Pain Gaming* contam com Psicólogos do Esporte junto a jogadores e equipe técnica.

O trabalho do psicólogo do Esporte no *e-sports* é contínuo, tendo em vista que o ser humano está em constante aprendizado, mudanças e adaptações (MARSOTI, 2017). Assim, esse profissional é parte essencial da equipe da CNB, Rafael Pereira (2015), afirmou em uma entrevista ao site *Mais E-Sports*, que a psicologia do Esporte dentro do *e-sport* trabalha principalmente em dois campos: O primeiro é o grupo das habilidades cognitivas, ou seja, melhorar a atenção, memória e percepção dos cyber-atletas. O segundo as questões de ansiedade, autoconfiança e coesão do grupo, sendo estas peças chaves para uma boa saúde e um alto rendimento nos campeonatos, deixando o cyber-atleta mais tranquilo e focado.

Além disso, Pereira (2015) relata que para ter um bom rendimento o cyber-atleta deve estar motivado, entretanto como os resultados dos campeonatos demoram certo tempo é comum que os cyber-atletas tenha um desanimo ou não veem motivo

de estar treinando para aquilo. Assim, a Psicologia do Esporte pode trabalhar a motivação deles, buscando em cada um o seu melhor.

Além disso, Pereira afirmou que se deslocar para organização mensal da equipe, tendo como primeira tarefa acompanhar a rotina, analisando o que está sendo feito o como pode ser melhorado. Após a primeira tarefa concluída, o psicólogo realiza uma conversa com os cyber-atletas de forma individual e aplica técnicas para melhorar o que foi observado. Quando ele não está em São Paulo, faz acompanhamento a distância, vendo jogos, ouvindo a fala deles dentro destes jogos e tendo encontros via *Skype*.

Outro ponto importante para aplicação de técnicas efetivas, segundo o autor supracitado é o psicólogo conhecer o jogo. Segundo ele, conhecer o jogo é essencial, pois o trabalho do profissional deve levar em conta a realidade que o atleta se encontra, o que é importante dentro do jogo.

Ariane Marsoti (2017) também segue esta lógica. Ela diz que não é necessário ser um grande jogador como os cyber-atletas, porém é de extrema importância conhecer o jogo, pois assim é possível entender as necessidades do grupo e as situações que o grupo passa, já que a interação deles com o jogo também é um fato estudado e trabalhado.

Outra psicóloga do esporte que está inserida no mundo dos *e-sports*, Isadora Appel (2016), fala que o trabalho do psicólogo dentro do *e-sports* é grande e tem várias aplicações. Segundo ela 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.

Além disso, Appel diz que o maior desafio para ela é saber que o cenário do *e-sports* é extremamente volátil e que equipes se desfazem, jogadores vão e novos chegam.

Godoi (2017), psicólogo e *mindcoach* das equipes INTZ, e-Sports Club e Team Liquid e especialista em Terapia Comportamental-Cognitiva, defende a importância da presença do psicólogo esportivo no *e-sport* e ressalta a maturidade que o grupo adquire com a assistência. Segundo ele, com o profissional dentro da equipe possibilita

que o coletivo cresça e tenha melhores resultados frente à pressão e situações de estresse, não permitindo que o estado emocional afete o desempenho.

Figura 5 – Claudio Godoi, psicólogo (de preto), ao lado dos cyber-atletas de LoL da equipe INTZ



Fonte: LOL ESPORTS BR, 2016.

A seguir, algumas definições teóricas que norteiam os focos de atuação do psicólogo do esporte no âmbito dos treinamentos e campeonatos de esportes eletrônicos.

3.3.1. Atenção

Kandel (2009) afirma que a atenção é semelhante a um filtro, a partir do qual alguns itens ganham maior destaque, em detrimento de outros. Segundo ele, os seres humanos, a todo momento, são inseridos em diversos estímulos sensoriais e, apesar disso, eles prestam atenção a apenas um estímulo ou a um número muito reduzido dele, ignorando ou suprimindo os demais.

Muitas denominações de atenção são encontradas na literatura da área, sendo elas: vigilância, atenção mantida, atenção sustentada, atenção contínua, sondagem, atenção seletiva, atenção focalizada, atenção focada, atenção dividida, atenção conjunta, atenção compartilhada e atenção alternada. (BOUJON & QUAREAU, 2000; MATLIN, 2004; SIMÕES & TIEDEMANS, 1977; STERNBERGS, 2000).

3.3.2. Memória

Segundo Myers (2012) a memória pode ser definida como sendo a aprendizagem que persiste através do tempo, ou seja, informações armazenadas que podem ser recuperadas. Pérez-Nebra e Santana (2008), completam que o acúmulo de experiência é utilizada durante a vida, dando significado dos ocorridos do cotidiano por intermédio da aprendizagem e memória.

Damásio (2011), afirma que o que é memorizado pelos indivíduos não é apenas mapeado nas imagens ópticas da retina, ou seja, não é só pela visão que conseguimos memorizar algo, tendo como aspectos necessários os padrões sensitivos-motores junto à visão do objeto; o padrão sensitivo-motor junto a tocar e manipular o objetivo; o padrão sensitivo-motor resultante do recrutamento de memórias previamente adquiridas com relação ao objeto; os padrões sensitivos-motores relacionados ao desencadeamento de emoções e sentimentos associados ao objeto.

3.3.3. Percepção

A percepção é definida por Lamb, Hair e McDaniel (2012) como sendo o processo pelo qual selecionamos, organizamos e interpretamos estímulos, tendo como resultado uma imagem significativa. Além disso, os autores afirmam que a percepção, na sua essência, é a forma como vemos o mundo e como o reconhecemos e interpretamos.

3.3.4. Ansiedade

Segundo Frischnecht (1990), a ansiedade é considerada um estado psíquico, acompanhado de excitação ou inibição, quando o indivíduo não está certo do que pode fazer para responder de forma eficaz ao que é pedido e que é importante para ele (VIANA, 1989).

Almeida (2009) diz que a ansiedade é um fator emocional encontrado em todos os indivíduos, tendo desde níveis baixos até níveis elevados, fator este que é diferenciado de indivíduo para indivíduo. Além disso, Interdonato (2010) relata que a

ansiedade pode atingir o atleta independentemente do nível e idade, sendo um dos fatores psicológicos mais frequentes dentro do esporte.

Lavoura et al (2006) considera a ansiedade como um fator emocional muito encontrado no cenário esportivo, atribuída como apreensão, palpitações e transpirações junto à insegurança e expectativa. Além disso, a ansiedade irá se manifestar pela pressão imposta sobre algo a ser executado pelo atleta, sendo o controle deste fator emocional de grande importante para o desempenho do atleta (BERTUAL & VALENTINI, 2006).

Para Damázio (1997), a oportunidade esperada, o sucesso e a crítica são algumas das tensões vividas pelos indivíduos e podem despertar a ansiedade, dependendo de como cada pessoa irá interpretar estes acontecimentos. Sendo assim, Frischnecht (1990) diz que não é o contexto que torna o indivíduo ansioso, mas sim como este contexto é visto e entendido por ele.

Damázio (1997) acrescenta que pessoas com altos índices de ansiedade tendem a ter um mau desempenho em situações de ansiedade daqueles que possuem níveis baixos de ansiedade.

Segundo Cratty (1984), Frischnecht (1990) e Machado (1997), no contexto esportivo, a imagem dos atletas depende do seu desempenho nas competições, assim, não é incomum estes se sentirem ansiosos antes dos jogos, passando a recear, ansiosamente, a aproximação das competições pelo medo de falhar.

Lavoura (2008), entretanto, afirma que pode haver manifestação benéfica com a ansiedade, pois em situações de perigos iminentes e ameaças ela alerta e prepara o indivíduo sobre tal. A autora ainda acrescenta que é considerado estados de ansiedade anormais quando há as características de excessiva intensidade e longa duração da ansiedade.

Portanto, é importante a psicologia e o esporte estarem juntos na tentativa de superar as variações de ansiedade, evitando a interferência negativa desta na tática e técnica dos atletas e times (CUSIM & NAVARRO, 2013).

3.3.5. Autoconfiança

Segundo Weinberg e Gould (2001), a autoconfiança é entendida como sendo a crença do indivíduo quanto à sua própria capacidade de realizar, com sucesso, uma tarefa desejada.

A autoconfiança, desenvolvida em nível ótimo pelo atleta, terá como resultados maior rendimento esportivo, intensificação das emoções positivas, aumento da concentração, dando possibilidade de estabelecer objetivos mais desafiadores, assim, aumentando o esforço do atleta e o desenvolvimento de estratégias efetivas para as competições (MACHADO, 2006). Porém, autoconfiança muito elevada tende a ser negativa para o rendimento esportivo, tendo como exemplo os atletas que apenas acredita no seu potencial psicológico para realizar um objetivo proposto, mas não possui atributos necessários e desejáveis, como o nível técnico e tático (O'BRIEN et al., 2005).

3.3.6. Coesão de grupo

A coesão de grupo é definida como um processo dinâmico com o objetivo de auxiliar a união de um grupo para que este alcance a satisfação das necessidades afetivas e suas metas (CARRON & HAUSENBLAS & EYS, 2005).

Diversos estudos demonstraram que a visão de coesão de grupo de uma equipe esportiva pode influenciar no ótimo rendimento dos atletas e o sucesso da equipe na busca de seus objetivos (CARRON et al., 2002; CARRON & BRAY & EYS, 2002; SÉNECAL & LOUGHEAD & BLOOM, 2008). Entretanto, diversos aspectos e fatores do ambiente de uma equipe podem influenciar na coesão do grupo, tendo com resultado a interferência nas relações e interações entre os atletas e os objetivos da equipe (WIDMEYER & BRAWLEY & CARRON, 1990; EYS & CARRON, 2001).

4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Nessa sessão será discutido as minúcias do estudo qualitativo, por meio da pesquisa bibliográfica e da netnografia.

Segundo Godoy (1995), um fenômeno pode ser compreendido no contexto em que ocorre e do qual é parte, devendo ser analisado numa perspectiva integrada. Para tanto, foi analisado materiais de natureza diversa, que ainda não receberam um tratamento analítico, ou que podem ser reexaminados, buscando-se novas e/ou interpretações complementares para o trabalho (GODOY, 1995).

A pesquisa é um procedimento reflexivo, sistemático, controlado e crítico que permite descobrir novos fatos ou dados, soluções ou leis, em qualquer área do conhecimento. Dessa forma, a pesquisa é uma atividade voltada para a solução de problemas por meio dos processos do método científico. (RAMPAZZO, 2010, P.51).

Segundo Marconi e Lakatos (1992), a pesquisa bibliográfica é o levantamento de toda a bibliografia já publicada, em forma de livros, revistas, publicações avulsas e imprensa escrita. A sua finalidade é fazer com que o pesquisador entre em contato direto com todo o material escrito sobre um determinado assunto, auxiliando o cientista na análise de suas pesquisas ou na manipulação de suas informações. Ela pode ser considerada como o primeiro passo de toda a pesquisa científica.

Para Godoy (1995), consiste em uma revisão de artigos científicos, teses, dissertações, entre outros tipos de textos para leitura e análise e seleção de informações.

De acordo com Fontelles (2009), a pesquisa bibliográfica sobre o tema do projeto de pesquisa tem como finalidade primeiramente integrar o aluno as nuances do tema proposto, fornecendo a ele conhecimentos mais aprofundados sobre o trabalho a ser realizado e possibilitando a reflexão do estudante pesquisador sobre o tema relacionando-o com os resultados obtidos por outros autores. Em segundo lugar, assume a função de inserir o leitor no mundo científico do tema em questão, apresentando as novidades de sucesso e fracassos alcançados com temas semelhantes; e em terceiro lugar mostra que o pesquisador está atualizado com as últimas discussões na área de pesquisa.

Cabe o momento ressaltar o estudo netnográfico, que é uma junção, segundo Kozinets (2014) e Rebutini (2012), da pesquisa etnográfica dentro do mundo digital viabilizado pela *Internet*. Esse tipo de estudo permite ao pesquisador uma maior agilidade no desenvolvimento dos trabalhos, pois de acordo com os autores supracitados com essa metodologia pode-se “romper” barreiras geográficas, temporais que poderiam ser fatores dificultadores em outros métodos.

Portando, para esse Trabalho de Conclusão de Curso, veleou-se tanto da pesquisa bibliográfica quanto da netnografia em diferentes bases de dados científicas acadêmicas, livros, artigos científicos, publicações, entrevistas e base de dados online como Scielo, PePSIC e Periódicos CAPES, para abordar os temas psicologia, esporte eletrônico, cyber-atletas e preparação psicológica, de modo a auxiliar a contextualização sobre o tema proposto, tendo como resultado novas reflexões e interpretações sobre o material coletado.

5. RESULTADOS E DISCUSSÕES

5.1. Preparação psicológica dos cyber-atletas

Ao se analisar as informações coletadas, é possível afirmar que atualmente há uma preparação psicológica dos cyber-atletas feita por psicólogos em times profissionais reconhecidos de *e-sport*. Segundo Godoi (2018), psicólogo e *mindcoach* das equipes INTZ e-Sports Club e Team Liquid e especialista em Terapia Comportamental-Cognitiva, a diferença de performance com psicólogos dentro dos times foi tão grande e evidente que isso foi adotado por eles gerando um movimento de busca frequente por profissionais da área, pois entenderam que o acompanhamento psicológico é de extrema importância para se ter um caminho vitorioso, porém ainda há uma escassez de profissionais da psicologia na área.

Para Godoi (2018), devido ao aumento das competições nacionais e internacionais, dos times profissionais, dos patrocínios, das transmissões e principalmente premiações milionárias, dos esportes eletrônicos, cada vez mais os psicólogos estão sendo recrutados para acompanhar estes jogadores, tendo como objetivo sua alta-performance nos campeonatos. Entretanto, segundo Cláudio Godoy (2018), como não há pesquisas suficientes na área, não é possível afirmar com precisão científica a relação dos psicólogos com os resultados obtidos, porém de 2015 para cá apenas times com acompanhamento psicológico chegaram as etapas finais dos campeonatos.

Para ele, a psicologia tem muito a contribuir na preparação e controle emocional desse jogador, permitindo um maior desenvolvimento profissional e possibilitando grandes resultados nos campeonatos, tendo como exemplo a equipe INTZ que em 2016 contou com acompanhamento psicológico e tiveram êxito nos dois semestres, mantendo-se invictos em território nacional durante toda temporada.

Além disso, cabe ao psicólogo verificar e adaptar uma rotina saudável ao jogador possibilitando uma vida mais saudável do ponto de vista biopsicossocial, ou seja, compreendendo o indivíduo como parte do todo, abrangendo suas potencialidades, os aspectos biológicos, psicológicos e sociais (LIMONGI-FRANÇA, 1996). Além de promover hábitos saudáveis, uma rotina bem estruturada potencializa a capacidade de atenção, a resistência física e psicológica do atleta para longos confrontos, assim como auxiliam na regulação do sono (GODOI, 2018).

Sobre a rotina de treinos, Godoi destaca que há 2 blocos de treinos por dia, períodos para discussão de parte técnica e estratégica do jogo, acompanhamento com nutricionista, fisioterapeuta, psicólogo, períodos de gravação de mídia com patrocinadores e, não menos importantes, os campeonatos.

5.2. Campos de atuação do psicólogo

Como visto anteriormente na pesquisa bibliográfica, relatado pelo psicólogo do esporte da equipe de e-sport CNB Rafael Pereira (2015), temos como resultado que a psicologia do Esporte dentro do *e-sport* trabalha com vários campos importantes ao ser humano, tendo como principais dois grandes grupos de fatores psicológicos que são significativos e devem ser utilizados como base para possíveis treinos psicológicos com o objetivo de estabilidade emocional e rendimento nos campeonatos. Sendo assim, o primeiro grupo contém as habilidades cognitivas, ou seja, a atenção, memória e percepção dos cyber-atletas. Já o segundo estão as questões de ansiedade, autoconfiança e coesão do grupo, sendo estas peças chaves para uma boa saúde e um alto rendimento nos campeonatos, deixando o cyber-atleta mais tranquilo e focado.

Portando, trabalhar o controle e a melhora destes campos de fatores psicológicos são de extrema importância para psicólogos que atuam ou tem como desejo atuar no cenário do esporte eletrônico, já que os fatores apresentados são primários para a saúde do cyber-atleta, como o controle da ansiedade, e para o rendimento no jogo, como a atenção, possibilitando ao time ter atuações muito boas em campeonatos e almejar de forma concreta as premiações.

5.3. Estratégias e ferramentas utilizadas pelo psicólogo

Segundo Godoi (2018), é necessário utilizar de estratégias e ferramentas para que o trabalho possa ser mais produtivo e destaca algumas de grande importância para o psicólogo que pretende ou trabalha com o *E-Sport*.

Godoi (2018) diz que para realizar um eficaz e bom trabalho é indispensável que o psicólogo conheça o *e-sport* que é jogado pela sua equipe, com o objetivo de perceber quais são os processos físicos, cognitivos e psicológicos ativados durante o jogo e qual é a linguagem utilizada e moldada pelos cyber-atletas diante dos

conteúdos e regras do jogo. E é necessário o acompanhamento dos treinos e campeonatos, com a finalidade de identificar padrões de comportamento, hábitos e o fluxo da comunicação nos treinos e competições.

Além disso, ele cita que o uso do *biofeedback* é bem visto no *e-sport*, já que a ansiedade, concentração e o controle da respiração tem grande influência e impacto no rendimento dos cyber-atletas e consequentemente nas competições. Sendo assim, esta técnica tem como objetivo auxiliar e facilitar a identificação e aprendizagem do controle das sensações e emoções por parte dos cyber-atletas.

Outra estratégia válida para Godoi (2018) é a dinâmica em grupos. Segundo ele as dinâmicas em grupo são importantes para a integração social dos cyber-atletas; para ilustrar e apresentar, de maneira descontraída, processos importantes com o objetivo de favorecer o desenvolvimento individual e grupal e a comunicação entre os membros da equipe, e assim, promover um ambiente muito produtivo e ao mesmo tempo saudável.

Por fim, Godoi (2018) expõe que conhecer os adversários também é importante para um trabalho eficiente, pois muitos cyber-atletas são famosos e enfrentar algum destes pode trazer pressão a mais para o time. Assim, ter conhecimento de quem são eles, fornecerá ao psicólogo uma gama de informações que fará com que este consiga identificar padrões e hábitos do adversário que serão utilizados como base para formação de uma estratégia valiosa para sua equipe, auxiliando na manutenção da pressão.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os dados obtidos da revisão de literatura e dos resultados e discussões mostram que hoje há uma preparação psicológica dos cyber-atletas por psicólogos em equipes profissionais de *e-sport*, fruto do entendimento, por partes das equipes profissionais de *e-sport*, da importância e o grande impacto benéfico do trabalho da Psicologia dentro destas equipes, já que estes estão inseridos em competições de alto nível e cansativas rotinas de treinos, onde há, a todo momento, uma pressão para ganhar e receber premiações milionárias, cobranças para um alto rendimento, altos níveis de atenção e concentração nos treinos por parte dos cyber-atletas, tendo como consequência, muitas vezes, desregulação dos estados emocionais e conflitos entre membros da equipe.

Porém, problemas estes que podem ser evitados e resolvidos com o trabalho do psicólogo, através de estratégias e ferramentas da Psicologia, tendo como principais campos de atuação o aumento do grupo de habilidades cognitivas, ou seja, atenção, concentração, foco, memória, percepção dos cyber-atletas. E as questões de ansiedade, autoconfiança e coesão do grupo, sendo estas peças-chaves para uma boa saúde e um alto rendimento nos campeonatos, deixando o cyber-atleta mais tranquilo e focado.

Outro fato evidenciado e tido como importante para um trabalho eficaz do psicólogo é conhecer o *e-sport* que é jogado pela equipe, tendo como objetivo perceber quais são os processos físicos, cognitivos e psicológicos ativados e utilizados durante o jogo e qual é a linguagem utilizada e moldada pelos cyber-atletas diante dos conteúdos e regras do jogo. Além disso, é necessário, também, que o profissional faça o acompanhamento dos treinos e campeonatos, com a finalidade de identificar padrões de comportamento, hábitos e o fluxo da comunicação nos treinos e competições.

Conclui-se então que há uma crescente popularização da inserção do psicólogo capacitados em times profissionais como peça essencial para que haja uma preparação psicológica ideal nos cyber-atletas tendo como objetivo o alto rendimento nas competições ao longo do período. Porém, vale ressaltar que a inserção destes psicólogos acontece, em grande parte, em equipes reconhecidas dentro do cenário, ou seja, equipes com maior renda e maior estrutura. Além disso, a produção científica

no assunto ainda é insuficiente e há uma escassez de psicólogos da área, dificultando a ascensão definitiva da Psicologia no *e-sport*.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, F. Estudos dos Fatores Ansiedade e Rendimento em Atletas Escolares de Basquetebol. 47 pg., 2009. Monografia de Conclusão de Curso de Especialização – **Ciência do Movimento Humano**, Cruz Alta: UNICRUZ, 2009.

ALMEIDA, P. Fatores motivacionais que interferem no desempenho do atleta profissional de futebol (foco na autoconfiança). **Monografia para o curso de licenciatura da escola de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito para graduação em Educação Física**. Porto Alegre, dez. 2009.

APPEL, I. **Psicologia do e-Sport, o que é isso?** 2016. Disponível em: <<http://xlg.uol.com.br/noticias/2016/07/07/psicologia-do-e-sport-o-que-e-isso-uma-entrevista-com-isadora-appel#rmcl>>. Acesso em: 02 fev. 2018.

ALLEN, N. **Team Coaches Officially Part of LCS in 2015**. 2015. Disponível em: <<http://na.lolesports.com/articles/team-coaches-officially-part-lcs-2015>>. Acesso em: 02 fev. 2018.

BERTUAL, L; VALENTINI, N. Ansiedade competitiva de adolescentes: Gênero, Maturação, Nível de experiência e Modalidades esportivas. **Revista da Educação Física/UEM**, v.17, n 1, p 65-74, 1 sem, 2006.

BOUJON, C.; QUAIREAU, C. **Atenção e aproveitamento escolar**. São Paulo: Loyola, 2000.

CUSIN, M.; NAVARRO, A. Perfil Psicológico das atletas femininas da federação paulista de Futsal. **Revista Brasileira de Futsal e Futebol, Edição Especial: Pedagogia do Esporte**, São Paulo, v.5, n.18, p.276-283. Jan/Dez. 2013.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESPORTES ELETRÔNICOS. **Serviços**. 2006. Disponível em: <<http://www.cbef.org.br/#servicos>>. Acesso em: 11 abr. 2017.

CASTELLS, M. **A galáxia internet: reflexões sobre internet, negócios e sociedade**. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

COELHO, H. **E-sport: os riscos nos contratos de cyber-atleta**. 2016. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/heliotadeubrognacoel/contratos-no-esport>>. Acesso em: 12 jan. 2017.

CAMBRIDGE DICTIONARY. **E-sports**. 2017. Disponível em: <<http://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/e-sports>>. Acesso em: 09 abr. 2017.

CRATTY, B. **Psicologia no esporte**. 2. ed. Rio de Janeiro: Prentice-Hall do Brasil, 1984.

CARRON A.; BRAY, S.; EYS, M. Team cohesion and team success in sport. **Journal of Sports Science**, v.20. p.119-126, 2002.

CARRON A.; COLMAN, M.; WHEELER, J.; STEVENS, D. Cohesion and performance in sport: A meta-analysis. **Journal Sport & Exercise Psychology**, v.24, p.168-188, 2002.

CARRON A.; HAUSENBLAS, H.; EYS, M. **Group Dynamics in Sport**. Morgantown, WV: Fitness Information Technology, 2005.

DAMÁSIO, A.R. **E o cérebro criou o homem**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

DAMÁZIO, W. **A ansiedade no voleibol**. 1997. Trabalho de Conclusão de Curso - Instituto de Biociências - Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 1997.

E-SPORTS EARNINGS. **Top 50 Games Awarding Prize Money**. 2014. Disponível em: <<http://www.esportsearnings.com/games>>. Acesso em: 02 fev. 2018.

ESPN. **Germany earn \$35m for World Cup win.** 2014. Disponível em: <<http://www.espnfc.com/fifaworld-cup/story/1949319/germany-earn-35-million-us-dollars-for-world-cup-win>>. Acesso em: 02 fev. 2018.

EYS, M.; CARRON, A. **Role ambiguity, task cohesion and task self-efficacy.** Small Group Research, v.32, p.356-373, 2001.

FIELDS, F. **The Hyperbolic Time Chamber.** 2014. Disponível em: <<http://na.lolesports.com/articles/korea-hyperbolic-time-chamber>>. Acesso em: 02 fev. 2018.

FUNK, D.; GLADDEN, J. **Understanding Brand Loyalty in Professional Sport: Examining the Link Between Brand Associations and Brand Loyalty.** 2004. Disponível em: <<http://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=0QrLjDDESawC&oi=fnd&pg=PA194&dq=sports+teams+brands&ots=E8kMUM6pBO&sig=TP-BKjCvczZbpCEd97O6z2EJTh4#v=onepage&q=sports%20teams%20brands&f=false>>. Acesso em: 02 fev. 2018.

FONTELLES, M.; SIMÕES, M.; FARIAS, S.; FONTELLES R. Scientific research methodology: Guidelines for elaboration of a research protocol. **Revista Paraense de Medicina**, v. 23, mar. 2009.

FRISCHNECHT, P. A influência da ansiedade no desempenho do atleta e do treinador. **Treino Desportivo**. Lisboa: II série, n. 15, p.21-28, 1990.

GAMA, D. Ciberatletas, cibercultura e jogos digitais: considerações epistemológicas. **Revista brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 26, n. 2, p.163-177, jan. 2005.

GARDNER, H. **Inteligências múltiplas: A teoria na prática.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

GODOY, A. Pesquisa Qualitativa: Tipos Funcionais. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 35, n. 3, p.20-29, mai. 1995.

GODOI, C. **À prova de “Tilt”: A preparação psicológica para as semifinais do CBLol**. 2017. Disponível em: <<http://xlg.uol.com.br/noticias/2017/08/18/a-prova-de-tilt-a-preparacao-psicologica-para-as-semifinais-do-cblol#rmcl>>. Acesso em: 02 fev. 2018.

GODOI, C. **Psicologia dos e-sports**. 2018. Disponível em: <https://psico.club/conteudo/psicologia_dos_e-sports/756/31>. Acesso em: 07 mai. 2018.

HUTCHINS, B.; ROWE, D. **Sport Beyond Television: The Internet, Digital Media and the Rise of Networked Media Sport**. 2012. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?id=UDjo4verYYcC&printsec=frontcover&hl=ptBR&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 02 fev. 2018.

INTEL EXTREME MASTERS. **History of the Intel Extreme Masters**. 2014. Disponível em: <<http://www.esl-world.net/masters/history/#season1>>. Acesso em: 02 fev. 2018.

INTERDONATO, G.; OLIVEIRA, A.; JÚNIOR, C.; GREGUOL, M. Análise da ansiedade traço competitiva em jovens atletas. **Conexões: revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP**, Campinas, v. 8, n. 3, p.1-9, set./dez. 2010.

JACKSON, N. **Training Camp Is Really Like**. 2010. Disponível em: <http://fifthdown.blogs.nytimes.com/2010/08/06/what-an-n-f-l-training-camp-is-reallylike/?_r=0>. Acesso em: 02 fev. 2018.

KANDEL, E. **Em busca da memória**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

KENNEDY, M. **Incredible Video Victory: Dallas teenager beats the best in TV show's game competition**. 1983. Disponível em: <<http://web.archive.org/web/20090221235234>>. Acesso em: 18 mai. 2017.

KOWERT, M.; OLDMEADOW, J. **The Stereotype of Online Gamers: New Characterization or Recycled Prototype?** 2012. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/the-stereotype-of-online-gamers-new-characterization-or-recycled-prototype/>> Acesso em: 02 fev. 2018.

KOZINETTS, R. **Netnografia**: realizando pesquisa etnográfica online. Tradução por Daniel Bueno. Porto Alegre: Penso, 2014.

LAVOURA, T.; BOTURA, H.; MACHADO, A. Estudo da ansiedade e as diferenças entre os gêneros em um esporte de aventura competitivo. **Revista Brasileira de Educação Física, Esporte, Lazer e Dança**, v. 1, n. 3, p. 74-81, set. 2006.

LAVOURA, T. **Medo no Esporte**: estados emocionais e rendimento esportivo. Jundiaí, SP Fontoura, 2008.

LIMONGI-FRANÇA, A. **Indicadores empresariais de qualidade de vida no trabalho**: esforço empresarial e satisfação dos empregados no ambiente de manufatura com certificação ISO 9000. São Paulo: FEA-USP, 1996. Tese de doutorado. 1996.

LONG, H. **Why I left a job in finance to play video games**. 2014. Disponível em: <<http://money.cnn.com/2014/08/28/investing/ben-wu-dota-video-games/index.html>>. Acesso em: 02 fev. 2018.

LAMB, C.; HAIR, J.; MCDANIEL, C. **Marketing**. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

MARIC, J. Electronic Sport: How pro-gaming negotiates territorial belonging and gender. **Journal of Media and Communication**, YECREA Special Issue November: 6–23.

MACEDO, T.; AMARAL FILHO, O. Dos rios ao cristal líquido: uma análise da skin Nami lara em League of Legends. **Revista Temática**, João Pessoa, v. 10, n. 9, p. 173-191, set. 2014. Disponível em: <<http://goo.gl/PgLwud>>. Acesso em: 11 abr. 2017.

MARCONI, M.; LAKATOS, E. **Metodologia do trabalho científico**. 4. ed. São Paulo: Editora Atlas, 1992. p.43 e 44.

MARSOTI, A. **O que faz o psicólogo esportivo do e-sport?** 2017. Disponível em: <<https://fabricadelendas.com.br/2017/03/psicologaesportearianemelo>>. Acesso em: 07 fev. 2018.

MAIBERG, E. **Amazon Completes Twitch Purchase**. 2014. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/articles/amazon-completes-twitch-purchase/1100-6422606/>>. Acesso em: 09 fev. 2018.

MOORE, J.; WATT, S. **Who are Student Athletes?** 2003. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.23066.pdf>> Acesso em: 05 fev. 2018.

MORRIS, K. **Teetering on the esports tipping point**. 2014. Disponível em: <<http://kernelmag.dailydot.com/issue-sections/staff-editorials/10515/why-esports-will-make-it-in-the-us/>>. Acesso em: 02 fev. 2018.

MATLIN, M. **Psicologia Cognitiva**. Rio de Janeiro: LTC, 2004.

MYERS, D. **Psicologia**. 9. ed. São Paulo: LTC, 2012.

MACHADO, A. **Psicologia do esporte: temas emergentes**. Jundiaí: Ápice, 1997.

MACHADO, A. **Psicologia do esporte: da educação física escolar ao treinamento esportivo**. São Paulo: Guanabara Koogan, 2006.

O'BRIEN, I.; HANTON, S.; MELLALIEU, S. Intensity and direction of competitive anxiety as a function of goal attainment expectation and competition goal generation. **Journal of Science and Medicine in Sport**. v.8, n.4, p.423-432, 2005.

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-da-psicologia-nos-e-sports>>. Acesso em: 02 fev. 2018.

PEREIRA, S. **O videogame como esporte**: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais. 2014. 122 f. Monografia (Especialização) - Curso de Comunicação, Departamento de Audiovisuais e Publicidade, Universidade de Brasília, Distrito Federal, 2014. Disponível em: <http://bdm.unb.br/bitstream/10483/9385/1/2014_SilvioKazuoPereira.pdf>. Acesso em: 02 fev. 2018.

PÉREZ-NEBRA, A.; SANTANA, A. Será que imagem é mesmo tudo? Descrição de variáveis que impactam a retenção da propaganda na memória. **Comunicação & Inovação**, v.9, n.17, 2008, p.13-24.

RAMPAZZO, L. **Metodologia científica: para alunos dos cursos de graduação e pósgraduação**. 5. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2010.

REBUSTINI, F. **A vulnerabilidade no esporte e a exposição às novas mídias**: um estudo sobre o Twitter. 109 f. 2012. Tese (Doutorado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias) – Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2012.

SARAIVA, P. **E-sports: Um Fenômeno da Cultura Digital Contemporânea**. 2013. Disponível em: <http://vj2013.dei.uc.pt/wp-content/uploads/2013/09/vj2013_submission_12.pdf>. Acesso em: 10 fev. 2018.

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: 02 fev. 2018.

SUPERDATA. **About us**. 2017. Disponível em: <<https://www.superdataresearch.com/our-team/>>. Acesso em: 17 abr. 2017.

SIMÕES, E.; TIEDEMANN, K. **Psicologia da Percepção**. São Paulo: EPU, 1977.

STERNBERG, R. **Psicologia Cognitiva**. Porto Alegre: ArtMed, 2000.

SENÉCAL, J.; LOUGHEAD, T.; BLOOM, G. A Season-long team-building intervention: examining the effect of team goal setting on cohesion. **Journal Sport & Exercise Psychology**, v.30, p.186-199, 2008.

THE TELEGRAPH. **The 10 richest sporting events in the world**. 2014. Disponível em: <<http://www.telegraph.co.uk/sport/10726299/The-10-richest-sporting-events-in-the-world.html?frame=2865506>>. Acesso em: 05 fev. 2018.

TEAM CURSE. **Team Curse Sponsors**. 2014. Disponível em: <<http://www.teamcurse.net/sponsors/team-curse>>. Acesso em: 06 fev. 2018.

TASSI, P. **ESPN Boss Declares eSports 'Not A Sport'**. 2014. Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/09/07/espn-boss-declares-esports-not-a-sport/>>. Acesso em: 02 fev. 2018.

VINHA, F. **Entenda o que é esport e saiba como ele virou uma febre mundial**. 2015. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/10/entenda-o-que-e-esport-e-saiba-como-ele-virou-uma-febre-mundial.html>>. Acesso em: 28 out. 2015.

VIANA, M. Competição, ansiedade e autoconfiança: implicações na preparação do jovem desportista para a competição. **Treino Desportivo**. Lisboa: II série, n. 13, p. 52-61, 1989.

WAGNER, M. **On the Scientific Relevance of eSports**. Proc. International Conference of Internet Computing, 2006, p. 37-442.

WEINBERG, R.; GOULD, D. **Fundamentos da Psicologia do Esporte e do Exercício**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed Editora, 2001.

WIDMEYER, W.; BRAWLEY, L.; CARRON, A. The effects of group size in sport. **Journal Sport & Exercise Psychology**, v.12, p.177-190, 1990.