

ATUAÇÃO DE PSICÓLOGOS EM EQUIPES DE ESPORTES ELETRÔNICOS

Gabriel de Carvalho Novaes e Eduardo Neves Pedrosa Di Cillo

Apoio: PIBIC Santander

RESUMO

Os esportes eletrônicos ganharam grande relevância mundial. Apesar de distintos, os e-sports são muitas vezes vistos como similares aos esportes convencionais, juntando milhões de espectadores e jogadores em torno de campeonatos profissionais. Com o passar do tempo, equipes eletrônicas passaram a incluir psicólogos do esporte, os quais buscam, entre outras coisas, melhorar o desempenho esportivo. Entretanto, existe uma escassez de estudos que comparem as psicologias do esporte e do e-sport. Buscamos investigar semelhanças e divergências entre as duas áreas. Foi usado o método qualitativo e exploratório. Cinco psicólogos do esporte e cinco de e-sports de São Paulo foram entrevistados. As entrevistas duraram cerca de uma hora e foram realizadas presencialmente ou por chamada de voz. Após transcritas, as entrevistas foram analisadas através da análise de conteúdo e temas recorrentes foram destacados. Três temas foram identificados: formação, condições de trabalho e atuação. O último tema é o mais importante e demonstra que não existem diferenças notáveis entre os dois grupos. Os resultados também foram comparados com documentos do Conselho Federal de Psicologia, os quais se mostraram muitas vezes em contradição. Inconsistências internas nesses documentos também são apresentadas. Por fim, sugerimos novos estudos que possam ajudar a esclarecer aspectos ainda não evidentes.

Palavras-chave: E-sports. Psicologia do Esporte. Esportes eletrônicos.

ABSTRACT

The e-sports have gained great worldwide relevance. Despite the differences, e-sports are seen often as conventional sports, gathering millions of viewers and players around professional tourneys. Over time, e-teams started to include sport psychologists to enhance performance. However, there is a lack of studies that compare sport and e-sport psychologies. Aiming to study the similarities and differences between both fields, a qualitative and exploratory methodology was adopted. Five sports and five e-sports psychologists that work in São Paulo were interviewed. Made by phone calls or in person, they took an hour at average. After transcribed, they were analyzed through content analysis and recurrent themes were highlighted. Three themes were found: education, work conditions and practice. The last theme is the most relevant and it shows no real differences between both groups. The results were also compared with documents by Conselho Federal de Psicologia. Some disparities in these documents were shown aswell. Finally, we suggest new studies that would help clarifying some non-clear aspects. **Keywords:** E-sports. Sport Psychology. Eletronic Sports.

1. INTRODUÇÃO

Apesar de recentes, os *e-sports* ganharam uma gigantesca importância no mundo, movimentando bilhões de dólares todos os anos e atraindo centenas de milhões de espectadores (HAMARI, SJÖBLOM, 2017), também ganhando notoriedade dentro de instituições olímpicas (HALLMAN; GIEL, 2017). Além disso, os campeonatos profissionais de *e-sports* geram milhões em prêmios aos jogadores e equipes, o que leva à uma busca cada vez maior pela alta performance (PARSHAKOV et al., 2020). Essa busca também gera oportunidades de trabalho a diferentes profissionais, como psicólogos, nutricionistas, médicos, entre outros (PLUSS et al., 2019).

O Conselho Federal de Psicologia (CFP), por meio da Resolução CFP N.º 013/2007 consolida a atuação em Psicologia do Esporte (PE). Dentre diversas funções, o Psicólogo do Esporte pode atuar dentro do “esporte de alto rendimento, ajudando atletas, técnicos e comissões técnicas a fazerem uso de princípios psicológicos para alcançar um nível ótimo de saúde mental maximizar rendimento e otimizar a performance” (CFP, 2007, p. 20). Entretanto, não existem direcionamentos específicos para psicólogos que trabalham dentro de organizações de *e-sports*.

Dessa forma, essa pesquisa busca identificar congruências e divergências entre os trabalhos de psicólogos em equipes de esportes convencionais (EC) e psicólogos que atuam em equipes de esportes virtuais. O artigo contribui para o entendimento de uma área profissional emergente, ajudando profissionais da psicologia, estudantes e pesquisadores que queiram se aprofundar na área. Por se tratar de um campo novo, buscamos nos aproximar do assunto através de uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Os termos *electronic sports*, esportes virtuais, esportes eletrônicos (EE) ou simplesmente *e-sports* são relativamente recentes, e o surgimento do conceito é creditado a Michael G. Wagner (2006), que definiu-o como um conjunto de “[...] atividades nas quais pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas com o uso de tecnologias da informação e comunicação” (WAGNER, 2006, p. 441, tradução nossa).

Apesar de ser útil e possuir uma grande importância histórica, a definição apresentada por Wagner (2006) possui limitações. Outro estudo reuniu dezenas de definições e concluiu que os EE são “[...] uma forma de esportes onde os aspectos primários do esporte são facilitados por sistemas eletrônicos” (HAMARI; SJÖBLOM, 2017, p. 5, tradução nossa; para uma crítica, ver PARRY, 2018; ver também HOFFMAN, 2020). Nos *e-sports* todas as atividades exercidas pelas equipes e pelos jogadores são mediadas por interfaces humano-

computadorizadas. Por essa definição, temos que os espaços ocupados pelos atletas virtuais e convencionais são os mesmos: o mundo real. As diferenças estão, portanto, nos equipamentos utilizados (bolas, chuteiras, teclados, microfones, computadores, entre outros) e no “lugar” onde o esporte de fato ocorre, ou seja, no mundo real ou “dentro de sistemas eletrônicos” (HAMARI e SJÖBLOM, 2017, p. 5, tradução nossa).

A interação entre aspectos físicos e mentais dos esportes em geral é apresentada por Campbell et al. (2018). Os autores inseriram as mais variadas modalidades esportivas ao longo de um *continuum* esportivo, que começa com esportes que requerem mais habilidades físicas e termina nos esportes que demandam mais habilidades cognitivas. Alguns esportes como rúgbi e atletismo estariam no início do continuum, já que requerem uma capacidade física muito alta. Outros esportes, como o automobilismo, por exemplo, estariam próximos a um equilíbrio entre os dois tipos de habilidades, localizando-se no meio do continuum. Já o xadrez e os e-sports seriam majoritariamente mentais, estando, portanto, na ponta final do continuum. Além disso, a criação de um sistema de ranqueamento por elo nos e-sports mostra uma similaridade entre as modalidades mentais, já que esse mesmo sistema foi inaugurado por jogadores profissionais de xadrez (CAMPBELL et al., 2018). Os e-sports também adquiriram grande relevância social, envolvendo diversas pessoas em projetos que beneficiam a sociedade como um todo. Os esportes convencionais são conhecidos por trazerem enormes vantagens à população, portanto, é crível que o mesmo ocorra com os e-sports. Nesse sentido, é útil enxergar o psicólogo como um facilitador desse processo.

O estudo dos e-sports é importante por diversos motivos. Uma análise econômica encontrou 83 torneios de e-sports anuais no mundo, os quais geram resultados positivos em termos de marketing (PARSHAKOV et. al, 2020). Um torneio de EE é constituído por indivíduos e equipes que usam uma interação humano-computador (PLUSS et. al, 2019). Para isso, são combinados fatores individuais (como habilidades cognitivas, por exemplo) e fatores coletivos, como uma integração entre jogadores de uma mesma equipe ou de um atleta e de sua comissão técnica. Nesse sentido, uma rigorosa meta-análise de dezenas de artigos demonstrou que a prática em jogos de ação pode resultar em uma melhora em tarefas de atenção, percepção, cognição espacial, entre outras (BEDIOU et al., 2017). Outras pesquisas mostram correlações entre o ranque no elo de jogos Multiplayer Online Battle Arenas (MOBA) e habilidades cognitivas, além de um panorama das diversas habilidades utilizadas por jogadores profissionais, sustentando assim a inclusão dos e-sports na “extremidade mental” do continuum esportivo (LI et al., 2016; HIMMELSTEIN et al., 2017; VAAMONDE et al., 2018). É válido ressaltar que os MOBA (para uma descrição completa, ver MORA-CANTALLOPS; SICILIA, 2018) são jogos intrinsecamente grupais e que demandam uma forte integração entre habilidades individuais e coletivas (MACEDO; FALCÃO, 2020). Já é conhecido que uma boa

comunicação e dinâmica de time podem gerar resultados positivos em equipes convencionais (WEINBERG; GOULD, 2017), e é esperado que isso se repita nos e-sports (TANG, 2018).

Dessa maneira, a busca por excelência mental e física, em conjunto com uma grande demanda por uma dinâmica social eficiente entre os jogadores, pode gerar uma procura por profissionais da performance, como os psicólogos do esporte (COTTRELL et al., 2018; PEDRAZA-RAMIREZ et al., 2020). De fato, parece haver nos últimos anos um crescente interesse na PE com ênfase nos EE. Tanto dentro da academia (GOEDERT; SOABA, 2020; BÁNYAI et al., 2018; PEDRAZA-RAMIREZ et al., 2020), quanto na mídia esportiva (COUTINHO; 2020; AMBRÓS, 2019), os psicólogos parecem estar ganhando popularidade.

A PE é uma área científica e interdisciplinar que integra as ciências do esporte com o conhecimento psicológico (CROCKER, 2016), que tem como seu objeto de estudo os fatores psicológicos que influenciam diretamente na prática e performance esportivas (WILLIAMS & KRANE, 2014). Um psicólogo do esporte é visto como um treinador mental que educa atletas sobre habilidades psicológicas e seu desenvolvimento. Por conta disso,

hoje muitos atletas e treinadores procuram a psicologia do esporte para um ápice competitivo ao procurarem programas de treino psicológico para aprender, dentre outras coisas, jeitos de administrar o estresse competitivo, controlar a concentração, aumentar a confiança e melhorar as habilidades de comunicação e harmonia da equipe (WILLIAMS & KRANE, 2014, p. 12-13, tradução nossa)

Apesar de haver estudos focados na psicologia dos EE (PEDRAZA-RAMIREZ et al., 2020), não existem indicações claras sobre como um psicólogo do esporte deve atuar em uma organização de e-sports, já que os poucos estudos sobre o campo parecem se basear na PE convencional (e.g., BORBA, 2019). Alguns pesquisadores buscaram estudar a inserção de psicólogos em uma instituição de e-sports. Uma psicóloga descreveu a sua atuação em uma equipe de *Crash Royale* (um MOBA para *smartphones*), na qual se destacou a importância de se manter uma boa relação com os jogadores (GARIN, 2019). Outro psicólogo apresentou um relato em forma de artigo sobre a sua presença em uma equipe espanhola, no qual afirmou que “o trabalho do psicólogo do esporte em uma equipe de e-sports é análoga a dos esportes tradicionais em muitos aspectos [...]” (MENDOZA, 2019, p. 4, tradução nossa). Pereira et al. (2016), ao descreverem o trabalho de um psicólogo em uma equipe brasileira de League of Legends (LOL), um dos mais mundialmente conhecidos MOBAs, afirmam que “é importante encorajar psicólogos a ver os esportes eletrônicos como similares aos esportes tradicionais” (p. 30).

Portanto, as escassas evidências direcionam-nos a crer que a atuação de um psicólogo em uma equipe de esporte eletrônico (EE) é muito similar à encontrada na PE já

estabelecida nos EC. Para compreender melhor o assunto, realizamos um estudo sobre a forma como os psicólogos enxergam as suas atuações, e a partir desse ponto identificamos aspectos comuns e divergentes para caracterizar os dois campos de trabalho.

3. METODOLOGIA

Elaboramos inicialmente uma revisão narrativa sobre os e-sports. Os artigos coletados foram analisados e comparados com manuais e revisões sistemáticas de PE. Por se tratar de uma área recente, não existem muitos estudos nos e-sports que tenham analisado diretamente a atuação de psicólogos em equipes virtuais. Por esse motivo, entrevistamos cinco profissionais que atuam em equipes de EC e cinco de equipes de EE. As entrevistas duraram em média uma hora e foram realizadas de maneira presencial ou por ligações de voz no Skype. Utilizou-se um questionário semidirigido com 28 perguntas pertinentes baseadas em assuntos recorrentes na bibliografia de psicologia esportiva. Após isso, foi feita uma transcrição de todas as respostas, as quais foram tabeladas logo a seguir. A partir daí, utilizou-se a Análise de Conteúdo para identificar *clusters* ou temas recorrentes nas entrevistas. Apesar de ser passível de críticas (GONDIM; BENDASSOLLI, 2014), esse tipo de análise foi considerado o mais econômico e adequado à proposta exploratória e descritiva do estudo. Foram identificados três temas nas respostas dos participantes: Formação, Condições de Trabalho e Atuação, sendo o último o mais extenso e relevante ao estudo. Os participantes do grupo dos EE são apresentados aqui através das siglas E1 a E5. Já os integrantes do grupo dos EC são simbolizados por C1 a C5. Todos os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, aceito pelo Comitê de Ética em Pesquisa do Mackenzie.

Abaixo é apresentada uma síntese do conteúdo coletado e uma discussão dos fatores considerados mais relevantes, além de um direcionamento para futuras pesquisas que possam aprofundar o conhecimento sobre a psicologia dos e-sports.

4. RESULTADO E DISCUSSÃO

Foram entrevistados apenas profissionais que trabalharam em modalidades coletivas. Isso justifica-se pelo fato de que a maior parte da literatura dos e-sports ser focada em esportes coletivos. Dentro do grupo dos EC, a idade média foi de 44 (± 7) anos, e apenas dois entrevistados eram homens (C2 e C3). Além deles, entrevistamos 5 psicólogos que trabalham em modalidades esportivas eletrônicas e coletivas, com uma idade média de 33 (± 4) anos. Somente uma era mulher (E1). Todos os participantes atuam na Região Metropolitana de São Paulo.

Formação

A maioria dos entrevistados formou-se em instituições de ensino superior privadas, sendo que apenas um participante (C1) graduou-se em uma universidade pública. Todos os entrevistados de ambos os grupos são pós graduados em PE, o que é justificado por recomendações técnicas do CFP (2007). Uma única instituição de pós-graduação foi citada por quatro entrevistados (C1, C3, C4, E3). Ou seja, quase metade dos pesquisados concluíram pós-graduação na mesma instituição de ensino, e no total somente cinco instituições foram citadas pelos entrevistados. Um estudo mostrou uma predominância de cursos de pós-graduação em psicologia no sudeste brasileiro, resultando em no mínimo 37 instituições diferentes (ANDRADE et al., 2015). Apesar de não haver pesquisas sobre o tema, é possível que a quantidade de cursos de pós-graduação em PE seja muito limitada.

No grupo dos EC, C2 e C5 são Psicanalistas, enquanto C1 e C3 se declararam Analistas do Comportamento. Apenas C4 citou a abordagem cognitivo-comportamental, o oposto dos achados de outros estudos internacionais (e.g., OWTON et al., 2014). Além disso, quatro integrantes do grupo EE seguem a Análise do Comportamento e somente E4 se declarou Psicanalista. Dessa maneira, os participantes parecem contrariar a opinião de Souza e Gongora (2016): “No Brasil, são poucos os analistas do comportamento que atuam no contexto esportivo e, em decorrência disso, muitos dos profissionais que atuam no esporte desconhecem ou conhecem muito pouco a Análise do Comportamento” (p. 135). É válido ressaltar que no estudo citado não são apresentados quaisquer dados que sustentem a prevalência de uma ou outra abordagem e não existem evidências de que haja um “pouco conhecimento sobre Análise do Comportamento por parte dos envolvidos no contexto esportivo” (SOUZA; GANGORA, 2016, p. 137). Entretanto, devido ao pequeno tamanho da amostra, é possível que os dados dessa pesquisa não representem a realidade. Por esses motivos, deve-se olhar com cautela qualquer afirmação sobre as abordagens teóricas na PE.

Condições de trabalho

A carga horária de trabalho de três participantes do grupo EC é de 10 horas semanais em média. Duas entrevistadas (C1 e C4) relataram trabalhar 45 horas semanais em uma única instituição, dividindo, porém, seus tempos entre diversas modalidades diferentes. Ao questionarmos o tempo disposto à cada esporte, elas informaram que não havia uma média e que essa separação era muitas vezes feita sobre demanda ou de modo não planejado. No grupo dos e-sports, uma entrevistada (E1) realiza a maior parte do trabalho à distância, enquanto o restante realiza atividades presencialmente, distribuindo-as em três dias por semana, com uma média de 12 horas de trabalho semanal, números semelhantes aos do

primeiro grupo¹. Apesar de ser citado por apenas uma pessoa, estudos não encontraram “[...] nenhuma desvantagem ao avaliar ou intervir à distância em comparação com fazê-lo pessoalmente” (MENDOZA, 2019, p. 5, tradução nossa). Esse tipo de prática também é aceito legalmente no Brasil, desde que cumpra determinados requisitos (CFP, 2018a).

Já os espaços para realização de atividades quase sempre, segundo as entrevistas do grupo EC, são improvisados e/ou considerados inadequados:

C1: “tinha nossa sala, que a gente tinha os atendimentos formais, mas a maioria do nosso trabalho era no dia a dia mesmo, os locais variavam, às vezes na quadra [...]”

C3: “O espaço que tiver, a quadra, vestiário [...]”

C4: “Não tinha um espaço específico pra gente trabalhar, tinha sempre que estar buscando”

Já os espaços físicos das equipes eletrônicas parecem ser mais restritos, se resumindo a *gaming houses* ou *gaming offices* (para uma descrição desses ambientes, ver HAYES, 2020; ver também ABREU, 2018). As atividades são realizadas principalmente em salas improvisadas ou compartilhadas. Todos consideraram os locais adequados para o trabalho.

Dessa forma, apesar de todos participantes se declararem psicólogos do esporte, apenas duas entrevistadas (C1 e C4) trabalhavam em tempo integral na mesma organização, dividindo suas horas em diversas modalidades diferentes. Martin (2020) mostra que, ao menos em âmbito internacional, postos de trabalho integral na área são raros. Em contrapartida, não encontramos pesquisas que revelem as condições trabalhistas na PE em território brasileiro.

Atuação

No grupo dos EC, a maioria dos entrevistados possuía ligação prévia com os esportes antes de se tornarem psicólogos, sendo que C5 já trabalhou na equipe técnica de um time de futebol e C2 foi atleta profissional de handebol. C1 e C3 afirmaram “sempre ter gostado de esporte”. Resultados similares são apresentados em Owton et al. (2014). Já Wylleman et al. (2009), ao estudarem psicólogos de modalidades convencionais, também identificaram uma forte ligação desses profissionais com as ciências do esporte, as quais são formadas principalmente por modalidades esportivas convencionais.

¹ Todas as entrevistas foram realizadas antes da pandemia do Covid-19. Portanto, é possível que as condições de trabalho dos participantes tenham sofrido alterações após a elaboração dessa pesquisa. Isso significa que atualmente possam existir mais práticas de trabalho virtual e/ou à distância.

Além disso, E2, E3 e E5 começaram a carreira em equipes de modalidades convencionais. Também possuíam um histórico em PE antes de ingressarem nos EE:

E5: “Fui atleta, trabalhava no Rúgbi, no futebol. Vi essa nova área e mandei currículo pras equipes em 2017”

Os outros dois entrevistados, em contrapartida, já haviam jogado e conheciam as modalidades eletrônicas. Ao contrário do restante dos participantes, E1 e E4 afirmaram que desde sempre quiseram trabalhar com EE.

Uma grande variedade de modalidades coletivas foi levantada pelos entrevistados do grupo EC, sendo elas: tênis, futebol, basquete, handebol, futebol de salão, polo, remo, entre outras. O nível de conhecimento sobre as modalidades pareceu variar muito entre os cinco entrevistados:

C1: “O vôlei eu conhecia bastante porque eu joguei. O basquete era médio. No polo eu já tinha mais dificuldade, polo nunca tive nenhum contato antes de trabalhar com isso”

C2: “Fui atleta [de handebol], então tenho conhecimento de tudo”

C3: “Cada esporte novo vai ter que aprender, a parte prática nem sempre dá pra você experimentar [...] mas não tem como fugir não, tem que conhecer ali o esporte”

C4: “Eu acho que [o nível de conhecimento] é bom”

C5: “Pra falar a verdade não entendo muito [sobre o futebol]”

Entretanto, um número reduzido de modalidades eletrônicas foi levantado. O LOL foi citado por quatro entrevistados. O Counter-Strike: Global Offensive (jogo de tiro em primeira pessoa) foi citado por E1 e E4, enquanto FIFA (simulador de futebol), Overwatch e Rainbow Six: Siege (jogos de ação e tiro) foram citados por E1.

As respostas para “como você aprendeu o esporte?” foram semelhantes em ambos os grupos: observação de jogos e treinos, conversa com comissão, vídeos e livros. Entretanto, parece haver uma diferença na aprendizagem dos EE, já que todos já jogaram o e-sport e usam isso como meio para aprender os aspectos técnicos e práticos das modalidades.

Já os motivos que levaram à contratação no grupo EC foram demandas específicas dos atletas ou o preenchimento de um posto de psicólogo que se tornou vago:

C4: “todos times têm psicólogo, né, então é uma obrigação praticamente que grupos tenham psicóloga”

Já os psicólogos de EE parecem ser contratados como para tratar exclusivamente de demandas e problemas pontuais. Esses motivos foram citados por quatro entrevistados, inclusive por E3, que parece estar de acordo com E1, E2 e E4:

E3: “teve uma demanda entre os jogadores, de desalinhamento, e eles não tavam conseguindo resolver “

Entretanto, uma opinião se diferencia no grupo EE. Esse entrevistado afirma enxergar uma cultura diferenciada nos EE, cultura essa que passou a dar maior valor à atuação de psicólogos:

E5: “Os melhores times de LOL que foram campeões tinham psicólogos [...] as organizações de e-sport valorizam mais o psicólogo do que as outras modalidades olímpicas”

São levantadas algumas hipóteses. As mídias sociais são responsáveis, muitas vezes, por formar uma imagem distorcida da PE (MARTIN, 2020). Há na mídia esportiva uma grande divulgação do trabalho de psicólogos de equipes vencedoras, inclusive em times de e-sports. Manchetes como “Psicólogos ajudaram Brasil a chegar ao Mundial [de LOL] - saiba como foi o evento” (GUTIERREZ, 2015) e “Cada vez mais profissionais, eSports abrem espaço para psicologia do esporte” (AMBRÓS, 2019) podem chamar a atenção dos espectadores. Isso também se mostra evidente pelo fato de que nenhum dos entrevistados dos EC já teve relações com a imprensa, enquanto quatro dos psicólogos dos EE já deram entrevistas. Além disso, um documentário produzido pela Riot Games (desenvolvedora do LOL, um dos maiores jogos do mundo) e divulgado em um canal do Youtube (LoL eSports BR, 2019) mostra os bastidores de duas equipes. Ao analisarmos atentamente os vídeos, em alguns momentos podemos ver os psicólogos das equipes em uma posição de comandantes, subindo em palanques durante um momento crítico, proclamando algumas palavras motivacionais e resolvendo todos os problemas como um truque de magia. Enquanto as grandes instituições de e-sports podem estar romantizando a PE, outras organizações, como a Confederação Brasileira de Futebol (CBF), por exemplo, são apresentadas negativamente por parte da mídia especializada. Grandes portais divulgam chamadas como “CBF não investe em performance emocional na seleção quatro anos após 7 a 1” (DANTAS, 2018) ou “Três anos após o 7 a 1: onde está a Psicologia do Esporte, CBF?” (COZAC, 2017). O próprio CFP (2016) já apresentou críticas à CBF, dizendo que a instituição deixou “[...] de considerar a preparação ou o treinamento psicológico” (p. 6) e que isso seria “ignorar a importância das relações entre os aspectos psicofísicos e psicossociais, determinantes para o alcance dos objetivos e dos resultados esperados pelo atleta ou pela equipe de alto rendimento” (p. 6). No mesmo jornal é afirmado que “muitos Conselhos Regionais de Psicologia também se manifestaram publicamente sobre o fato” (CFP, 2016, p. 6). Entretanto, a CBF parece discordar do CFP e

de parte da mídia (CBF, 2020). Portanto, como os e-sports vêm ganhando cada vez mais espaço nas manchetes, isso pode destacar alguns atores (os psicólogos, por exemplo), que acabam sendo ofuscados por grandes técnicos e jogadores celebridades em esportes como o futebol (MARTIN, 2020).

Ainda em relação aos contratos nos e-sports, E2 e E3 já trabalharam na mesma empresa em momentos distintos. E1 e E2 já fizeram parte da mesma equipe, também em períodos diferentes. No geral, o tempo dos contratos costuma durar cerca de um ano, um tempo de permanência consideravelmente menor do que o encontrado no grupo dos EC. Apesar de não haver dados oficiais sobre a quantidade de equipes de EE no Brasil, é possível que o número dessas organizações seja menor ao de organizações de EC já bem estabelecidas. Por esse motivo, o pequeno número de equipes de e-sports profissionais pode ser uma possível causa da rotatividade maior de profissionais, já que existem menos postos de trabalho disponíveis. Pesquisas levantaram o mesmo problema ao analisar a PE como um todo nos Estados Unidos (MARTIN, 2020). Dessa forma, resta saber se a limitação no campo da PE no Brasil se restringe à esportes específicos ou se é uma característica geral da profissão.

Em relação às habilidades dos atletas trabalhadas pelo grupo dos EC, foram citadas a comunicação, autocobrança, redução de estresse e controle emocional. Entre o grupo dos EE, a comunicação foi mencionada como a principal habilidade. Dentro da PE, a comunicação é considerada um dos “ingredientes mais importantes que contribuem para melhorar o desempenho e o crescimento pessoal de participantes de esportes e exercícios” (WEINBERG; GOULD, 2017, p. 207). Além disso, questões relacionadas ao controle emocional, liderança, foco e atenção também foram citadas esporadicamente nos EE.

Apesar de amplamente mencionadas nas modalidades convencionais, nenhum entrevistado dos EE citou a redução da ansiedade e do estresse como objetivo da intervenção psicológica. Uma revisão sistemática encontrou dados contraditórios sobre a predominância de respostas de estresse em atletas eletrônicos (LEIS; LAUTENBACH, 2020). É necessário, portanto, estudar a prevalência desses fatores nos e-sports.

Dentre o questionário, uma das perguntas tratava sobre a Avaliação Psicológica (AP). A AP é definida como “como o processo técnico e científico de coleta de dados, estudo e interpretação das informações a respeito dos fenômenos psicológicos, que são resultantes da relação do indivíduo com a sociedade, utilizando-se, para tanto, de estratégias psicológicas – métodos, técnicas e instrumentos” (CFP, 2003, p.3; CFP, 2011, p. 123). Para avaliar os atletas, os entrevistados utilizam diversos instrumentos de avaliação, sendo os principais a

entrevista e a observação, citados por todos os participantes. Esses resultados são similares aos dos psicólogos do esporte entrevistados por Garcia e Borsa (2016).

Como complementos à entrevista e à observação, C1 citou o sociogramas e o Teste de Atenção Concentrada (TEACO-FF). Já C2 apontou o *Profile of Mood States* (POMS), enquanto C3 falou sobre a análise estatística (*scout*). No grupo dos EE, além da entrevista e observação, E5 citou o teste Escala de Humor de Brunel (Brums), além do Inventário Fatorial de Personalidade (IFP II). E1 afirmou utilizar o Athletic Coping Skills Inventory-28 (ACSI-28BR) e o TEACO-FF. Também foram listados instrumentos de medição galvânica por quatro entrevistados (C1, E2, E3 e E5), além de um instrumento de medição neurológica (C2). Um entrevistado afirmou não utilizar nada além da observação e entrevista devido à natureza de sua abordagem psicanalítica (E4).

Além disso, os participantes de ambos os grupos mostraram descontentamento em relação à falta de instrumentos criados e validados para o esporte. Dessa forma, os instrumentos utilizados por eles foram, em sua maior parte, desenvolvidos para prática clínica e/ou institucional, não sendo exclusivos nem voltados para o contexto esportivo. Psicólogos do esporte em outro estudo disseram que os testes “muitas vezes são traduzidos, ou até validados, com baixos critérios” (GARCIA; BORSA, 2016, p.1556). Além disso, é possível que a falta de instrumentos brasileiros seja histórica. Pode-se perceber que as pesquisas do país são pouco voltadas à construção e validação de técnicas para uso esportivo (ANDRADE et al., 2019). Nota-se, inclusive, que os artigos brasileiros de PE sequer têm seu foco no esporte profissional (GOMEZ et al., 2007). Justifica-se, portanto, os comentários de nossos entrevistados. É válido ressaltar, entretanto, que o uso de instrumentos não é restrito à áreas específicas, caindo sobre o psicólogo a responsabilidade de escolher e aplicar as técnicas mais adequadas para o contexto em que a AP será feita, desde que haja embasamento teórico que afirme a eficácia do instrumento em contextos similares (CFP, 2013).

A seguir, apenas dois entrevistados (E2 e E4) afirmaram intervir com psicoterapias junto aos atletas. Em contrapartida, os demais apontaram que, em eventuais demandas, os atletas são encaminhados para psicólogos alheios ao contexto esportivo:

C3: “[...] eu prefiro indicar pra pessoa um profissional fora [da equipe]”

E3: “[...] eu faço o encaminhamento, muito difícil trabalhar alta performance em psicoterapia. É meio que um trabalho iria anular o outro”

Apesar de ser considerado inadequado ou ineficaz por oito entrevistados, o processo psicoterapêutico no contexto esportivo não é bem definido e é alvo de controvérsias por parte das autoridades. A Resolução CFP N.º 013/2007 (CFP, 2007), que consolida a prática das

especialidades na psicologia, define como uma das funções do psicólogo do esporte a realização de “atendimentos individuais ou em grupo, empregando técnicas psicoterápicas adequadas à situação, com o intuito de preparar o desempenho da atividade do ponto de vista psicológico” (CFP, 2007, p. 20). Em um outro documento é afirmado que existem situações vividas pelos atletas que requerem psicoterapia, já que os “[...] recursos da perspectiva clínica na busca dos elementos fornecerão os recursos para que se organize uma proposta de intervenção [...]” (CFP, 2019, p. 77). Esse último documento carece de fontes e dados científicos que embasem as afirmações levantadas.

Entretanto, a seguir no mesmo texto é apontado que:

O atendimento clínico no esporte não se refere a um procedimento psicoterápico convencional, pautado em um setting que tem o atendimento dual do consultório como referência. O foco da intervenção clínica na Psicologia do Esporte visa a resolução dos conflitos do sujeito-atleta para a busca do desenvolvimento e rendimento de seu potencial esportivo (CFP, 2019, p. 78).

Até esse momento, é entendível que os atendimentos psicoterapêuticos são adequados e recomendados em alguns momentos no contexto esportivo. Porém, o próximo parágrafo do mesmo documento parece contrariar a afirmação anterior:

Há situações em que, de fato, o atleta poderá precisar de um atendimento com esse modelo, uma vez que sua vida não se restringe apenas a treinos e competições (RUBIO, 2006), mas, nesse caso, o procedimento mais adequado seria então o encaminhamento para um profissional competente, que desempenhe essa função (CFP, 2019, p. 78).

Seria antiético de nossa parte não chamar atenção ao fato de que a citação acima é idêntica ao encontrado em Rubio (2007, p. 8), sendo que um algoritmo encontrou mais de 5000 palavras idênticas nas duas publicações. Em contrapartida, essa referência não é apresentada no texto do CFP. Além disso, no documento (CFP, 2019) foram referenciadas outras 41 publicações de Kátia Rúbio (quase um terço de todas as referências), inclusas em quase 100 citações. Um dos possíveis motivos para tal quantidade elevada de citações e referências pode ser o fato de que Rubio é também uma das autoras desse documento. Recomendamos, portanto, uma análise cautelosa dessa e de outras publicações sobre PE do CFP e dos autores citados nesses documentos, já que o uso excessivo de autocitações (ou a falta delas, quando necessário) e a reciclagem de texto podem indicar sérios problemas (para uma discussão sobre autoplágio, recomendamos ver BURDINE; MAYMONE; VASHI, 2019).

Ainda na psicoterapia, outra publicação do CFP afirma que “para trabalhar com Psicologia do Esporte, a (o) aluna (o) tem que saber que não será uma (um) psicoterapeuta

e que tem, necessariamente, que gostar da área, ter uma identidade, a motivação intrínseca pelo esporte” (CFP, 2018b, p. 44). Obviamente as atribuições de um psicólogo clínico são muito diferentes das de um psicólogo do esporte. Essa diferenciação, em contrapartida, não é nada clara.

O portal Classificação Brasileira de Ocupações (CBO) do Ministério do Trabalho aponta como uma das atribuições de Psicólogos do Esporte (Família Ocupacional 2515) a adequação do paciente ao contexto terapêutico e o acompanhamento terapêutico. Já o documento Atribuições Profissionais do Psicólogo no Brasil², enviado ao CBO pelo CFP em 1992 (CRP-16, 2014), apresenta as atribuições de todas as áreas da psicologia, incluindo a PE. Esse arquivo define 12 atribuições do psicólogo do esporte, sendo uma delas: “11 - Encaminha o esportista a atendimento clínico quando houver necessidade de uma intervenção psicológica que transcenda as atividades esportiva” (Atribuições Profissionais do Psicólogo no Brasil, 1992, p. 9). Portanto, podemos identificar um série de incongruências e desinformações, já que não são claros os momentos em que o psicólogo deve realizar a psicoterapia ou encaminhar um atleta para outro profissional. É válido ressaltar que o encaminhamento de pacientes para outros profissionais é autorizado pelo Código de Ética do Psicólogo (CFP, 2005). Nossos entrevistados julgaram pela própria experiência profissional que a PE não se caracteriza como uma prática psicoterapêutica. Por esses motivos, é possível que exista uma divisão natural entre uma psicologia da performance esportiva e uma psicologia da saúde mental no esporte. Esse debate extrapola os objetivos desse estudo e recomendamos a excelente discussão apresentada por Aoyagi et al. (2012).

Em outro tópico, ao serem indagados sobre a avaliação dos resultados de seus próprios trabalhos, todos os entrevistados apresentaram respostas semelhantes. Mostraram-se em falta técnicas precisas para avaliação das intervenções realizadas nas equipes e atletas, já que apenas instrumentos de feedback verbal e resultados de jogos são utilizados para essas medições. Na maior parte das equipes esses meios se integram em autoavaliações realizadas pelos próprios psicólogos:

C1: “As equipes nunca mediram [...] o técnico do basquete me dava um feedback [...] o nível de procura deles pra vir conversar comigo era um indicativo pra mim, uma avaliação de que o meu trabalho tava funcionando”

² Esse documento, em sua íntegra, é muito similar à Resolução CFP N.º 013/2007 (CFP, 2007) apresentada anteriormente. De certa forma, apesar de não constar em nenhum deles, é possível que o documento enviado ao CBO tenha sido utilizado como base para a elaboração da Resolução CFP N.º 013/2017, já que o significado original do texto foi mantido, havendo apenas alterações de palavras.

C4: “Não tinha ninguém que medisse o nosso trabalho, era mais a gente mesmo que fazia essa autoavaliação, não tinha muita forma de medir não”

E1: “A métrica principal é se está ganhando ou não”

E5: “Eu não creio que eles mensurem o meu trabalho não [...] é mais por percepção deles”

Apesar de ser consenso entre os entrevistados, a melhora na performance dos atletas não é uma medida válida para inferir os efeitos da intervenção psicológica. Como bem demonstrado por Hassmén et al. (2016), em um estudo sobre efeitos do exercício físico em pacientes depressivos,

[...] a atenção recebida pelos pacientes, em qualquer forma ou formato, pode induzir mudanças seja devido à novidade da atividade (pacientes sem exercício começando a se exercitar), um efeito placebo (pacientes esperando mudanças, assim como o psicólogo(a)) ou meramente o Efeito Hawthorne (mudanças comportamentais como resultado da observação) (HASSMÉN et al., 2016, p. 62, tradução nossa).

Dessa forma, a simples presença de um psicólogo dentro das equipes pode gerar efeitos positivos independentemente do uso de técnicas psicológicas. Apesar de possuírem³ poucas formas de comprovar os efeitos positivos de seus trabalhos, todos os entrevistados mostraram confiança nos resultados obtidos pelas equipes. De acordo com eles, os atletas e organizações consideram o trabalho do psicólogo muito importante.

Já em relação ao planejamento das atividades, os entrevistados C1, C3, C4, E2, E3, E4 e E5 possuíam um cronograma estruturado, adaptando-o à eventuais demandas. Esses planejamentos baseiam-se em modelos de periodização esportiva convencionais. C2 e C5 afirmaram não possuir recursos para planejar o trabalho devido ao grande número de atletas pelos quais são responsáveis. Por esses motivos, as rotinas diárias são muito parecidas. São agendados dias e horários para atendimentos individuais e coletivos, e separam-se momentos para a observação de treinos e competições. Eventuais diálogos com técnicos também foram apontados.

Finalmente, todos entrevistados do grupo EC afirmaram conhecer ou já ter ouvido falar sobre os EE, além de os considerarem uma área em ascensão. Também acreditam que o trabalho de psicólogos em equipes de e-sports não é nada diferente da atuação em PE tradicional. Essa visão também é compartilhada pelos entrevistados dos EE, exceto por E1.

³ A entrevistada E1 afirmou ter criado uma ferramenta própria para esse fim, mas não desejou apresentar nenhum outro detalhe alegando preocupações com a exclusividade comercial. Entretanto, ela também ressaltou o uso de questionários e feedback verbal, semelhante aos demais entrevistados.

Os demais afirmaram que todo o seu trabalho é muito similar ao realizado na PE convencional, já que o psicólogo se forma “psicólogo do esporte”, e não em “psicólogo do esporte eletrônico”. A opinião divergente de E1 ressaltou a importância da PE tradicional, a qual sofre, entretanto, adaptações para tornar-se adequada ao contexto de um e-sport:

E1: “Quando você trabalha com EC, trabalha mais com habilidades físicas e corporais, além da mental, com o eletrônico a maior parte é mental [...] a gente se baseia no esporte convencional e faz adequações”

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse estudo buscou identificar semelhanças e divergências entre psicólogos que atuam em modalidades convencionais e eletrônicas. De fato, a maioria dos entrevistados indica que não existem diferenças notáveis entre as duas áreas, se é que existe de fato tal separação em dois campos. Com exceção de algumas condições de trabalho, todos os profissionais entrevistados parecem não diferir muito em suas atuações. Um dos possíveis motivos é a formação profissional, já que não existe uma educação exclusiva para psicólogos do e-sport. Outro aspecto relevante encontrado é a inadequação das normativas do CFP ao estado da arte da PE brasileira. Não foi encontrada nenhuma menção ao e-sport nos jornais e normas publicadas. Além disso, a AP, ponto fundamental da atuação dos psicólogos (inclusive os do esporte), foi alvo de comentários negativos pelos entrevistados, já que esses não consideram os instrumentos de avaliação atuais suficientes. Além disso, a psicoterapia, prática supostamente regulada pelo CFP, serve como um exemplo da falta de direcionamento claro e adequado por parte do órgão, isso quando não incluem outras indicações problemáticas, como falta de referências e possível plágio. As incoerências do CFP, entretanto, extrapolam os nossos objetivos e sugerimos novas investigações.

Por possuir um caráter meramente exploratório, o artigo não busca esgotar o assunto. Recomendamos, portanto, que outros pesquisadores se beneficiem de metodologias mais objetivas que possibilitem uma abordagem mais ampla e ecológica do campo, ajudando assim a esclarecer aspectos ainda não evidentes sobre a psicologia dos e-sports.

6. REFERÊNCIAS

ABREU, V. D. Gaming house ou gaming office? Entenda diferenças e tipos de treinos. *Techtudo*, [S.l.], 28 nov. 2018. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/11/gaming-house-ou-gaming-office-entenda-diferencas-e-tipos-de-treinos-esports.ghhtml>>. Acesso em: 05 jul. 2020.

AMBRÓS, G. Cada vez mais profissionais, eSports abrem espaço para psicologia do esporte. *Gazeta Esportiva*, [S.l.], 10 ago. 2019. Disponível em: <<https://cutt.ly/msFEAM1>>. Acesso em: 15 jul. 2020.

ANDRADE, A. et al. Psicologia do Esporte no Brasil: Revisão em Periódicos da Psicologia. *Psicologia em Estudo*, Maringá, v. 20, n. 2, p. 309-317, 2015. Disponível em: <doi.org/10.4025/psicoestud.v20i2.25643>. Acesso em: 20 mai. 2020.

AOYAGI, M. W. et al. Reflections and Directions: The profession of sport psychology past, presente and future. *Professional Psychology: Research and Practice*, [S.l.], v. 43, n.1, 2012. Disponível em: <<https://doi.org/10.1037/a0025676>>. Acesso em: 02 mai. 2020.

BEDIOU, B. et al. Meta-analysis of action video game impact on perceptual, attentional, and cognitive skills. *Psychological Bulletin*, Washington, v. 144, n. 1, p. 77-110, 2018. Disponível em: <<https://doi.org/10.1037/bul0000130>>. Acesso em: 10 jun. 2020.

BONNY, J. W. et al. Using an International Gaming Tournament to Study Individual Differences in MOBA Expertise and Cognitive Skills. In: CHI '16: Conference on Human Factors in Computing Systems, 16, 2016, San Jose: Association for Computing Machinery, 2016. p. 3473-3484. Disponível em: <<https://doi.org/10.1145/2858036.2858190>>. Acesso em: 01 jun. 2020.

BORBA, V. A. S. Métodos e Técnicas da Psicologia do Esporte Aplicadas aos eSports. *Psicólogo*, [S.l.], mar. 2019. Disponível em: <<https://cutt.ly/GsFWPxD>>. Acesso em: 10 jul. 2020.

BURDINE, L. K.; MAYMONE, M. B. D. C.; VASHI, N. A. Text recycling: Self-plagiarism in scientific writing. *International Journal of Women's Dermatology*, [S.l.], v. 5, n. 2, p. 134-136, 2019. Disponível em: <<https://doi.org/10.1016/j.ijwd.2018.10.002>>. Acesso em: 22 jul. 2020.

CAMPBELL, M. J. et al. eSports: A new window on neurocognitive expertise?. *Progress in Brain Research*, [S.l.], v. 240, n. 1, p. 161-174 2018. Disponível em: <<https://doi.org/10.1016/bs.pbr.2018.09.006>>. Acesso em: 20 jul. 2020.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. *Ano da Avaliação Psicológica*: Textos geradores. Brasília: 2011. Disponível em: <http://satepsi.cfp.org.br/docs/anodaavaliacaopsicologica_prop8.pdf>. Acesso em: 22 jul. 2020.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. *Atribuições Profissionais do Psicólogo no Brasil*. Brasília: 1992. Disponível em: <https://site.cfp.org.br/wp-content/uploads/2008/08/atr_prof_psicologo.pdf>. Acesso em: 13 jul. 2020.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. *Cartilha Avaliação Psicológica – 2013*. Brasília: 2013. Disponível em: <<https://site.cfp.org.br/publicacao/cartilha-avaliacao-psicologica/>>. Acesso em: 22 jul. 2020.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. *Código de Ética Profissional do Psicólogo*. Brasília: 2005. Disponível em: <<https://site.cfp.org.br/wp-content/uploads/2012/07/codigo-de-etica-psicologia.pdf>>. Acesso em 22 jul. 2020.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. *Diálogos: Psicologia do Esporte O corpo em movimento*. Brasília: 2018b. Disponível em: <https://site.cfp.org.br/wp-content/uploads/2019/01/CFP_RevistaDialogos_Ano14_n9_dez2018.pdf>. Acesso em 21 jul. 2020.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. *Jornal do Federal: Eleições Psicologia 2016*. Brasília: 2016. Disponível em: <http://site.cfp.org.br/wp-content/uploads/2016/08/CFP_JornalFed_Ago16_12set16-1-1.pdf>. Acesso em: 21 jul. 2020.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. *Referências Técnicas para atuação de psicólogas(os) em Políticas Públicas de Esporte*. Brasília: 2019. Disponível em: <https://site.cfp.org.br/wp-content/uploads/2019/09/Esporte_24_setembro_FINAL_WEB.pdf>. Acesso em 22 jul. 2020.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. *Resolução CFP n.º 007/2003*. Brasília: 2003. Disponível em: <https://site.cfp.org.br/wp-content/uploads/2003/06/resolucao2003_7.pdf>. Acesso em: 22 jul. 2020.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. *Resolução CFP n.º 011/2018*. Brasília: 2018a. Disponível em: <<https://site.cfp.org.br/wp-content/uploads/2018/05/RESOLUÇÃO-Nº-11-DE-11-DE-MAIO-DE-2018.pdf>>. Acesso em 27 jul. 2020.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. *Resolução CFP n.º 013/2007*. Brasília: 2007. Disponível em: <https://site.cfp.org.br/wp-content/uploads/2008/08/Resolucao_CFP_nx_013-2007.pdf>. Acesso em 22 jul. 2020.

CONSELHO REGIONAL DE PSICOLOGIA – 16ª REGIÃO – ES. *Documentos importantes: Atribuições da(o) psicóloga(o) e Catálogo Brasileiro de Ocupações*. [S.l.]: 2014. Disponível em: <<https://cutt.ly/4sFQ7gB>>. Acesso em 22 jul. 2020.

COTTRELL, C. et al. Sport psychology in a virtual world: Considerations for practioners working in eSports. *J. of Sport Psychology in Action*, Georgia, v. 10, n. 2, p. 73-81, 2019. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/21520704.2018.1518280>>. Acesso em: 20 jul. 2020.

COUTINHO, B. PUC SÃO PAULO LANÇA CURSO SOBRE PSICOLOGIA NOS ESPORTS. *Versus*, [S.l.], 11 mar. 2020. Disponível em: <<https://cutt.ly/JsFRwz>>. Acesso em: 14 jul. 2020.

COZAC, J. R. Três anos após o 7 a 1: onde está a Psicologia do Esporte, CBF?. *Gazeta Esportiva*, [S.l.], 10 jun. 2017. Disponível em: <<https://blogs.gazetaesportiva.com/joaoricardocozac/2017/07/10/tres-anos-apos-o-7-a-1-onde-esta-a-psicologia-do-esporte-cbf/>>. Acesso em: 06 jul. 2020.

CROCKER, P. R. E. *Sport and Exercise Psychology: a canadian perspective*. 3. ed. New Jersey: Pearson Education, 2016.

DANTAS, D. CBF não investe em performance emocional na seleção quatro anos após 7 a 1. *Extra*, [S.l.], 03 jun. 2018. Disponível em: <<http://tiny.cc/bgtksz>>. Acesso em: 06 jul. 2020.

GARCIA, R. P.; BORSA, J. C. A prática da avaliação psicológica em contextos esportivos. *Temas em Psicologia*, Ribeirão Preto, v. 24, n. 4, p. 1549-1560, 2016. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.9788/TP2016.4-20>>. Acesso em: 20 jul. 2020.

GARIN, M. H. Integración de una psicóloga del deporte en un club de eSports explicado a través del modelo IPOD. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, Madrid, v. 4, n. 1, p. 1-7, 2019. Disponível em: <<https://doi.org/10.5093/rpadef2019a4>>. Acesso em: 15 jul. 2020.

GOEDERT, M. C. F.; SOABA, A. K. S. Esporte eletrônico: revisão sistemática da produção de conhecimento em psicologia. *Psicologia Argumento*, [S.l.], v. 37, n. 97, p. 398-415, 2020. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.7213/psicolargum.37.97.AO07>>. Acesso em: 20 jul. 2020

GOMEZ, S. S. et al. Análise da produção científica em Psicologia do Esporte no Brasil e no exterior. *Revista Iberoamericana de Psicología del Ejercicio y el Deporte*, [S.l.], v. 2, n. 1, p. 25-40, 2007. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/3111/311126252003.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2020.

GONDIM, S. M. G.; BENDASSOLLI, P. F. Uma Crítica da Utilização da Análise de Conteúdo Qualitativa em Psicologia. *Psicologia em Estudo*, Maringá, v. 19, n. 2, p. 191-199, 2014. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/1413-737220530002>>. Acesso em: 26 jun. 2020.

GUTIERREZ, B. League of Legends Psicólogos ajudaram Brasil a chegar ao Mundial - saiba como foi o evento. *The Enemy*, [S.l.], 07 set. 2015. Disponível em: <<https://cutt.ly/vsFRTU4>>. Acesso em: 06 jul. 2020.

HALLMAN, K.; GIEL, T. eSports – Competitive sports or recreational activity?. *Sport Management Review*, [S.l.], 2018. Disponível em: <<https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>>. Acesso em: 16 jul. 2020.

HAMARI, J.; SJÖBLOM, M. What is eSports and why do people watch it?. *Internet Research*, [S.l.], v. 27, n. 2, 2017. Disponível em: <<https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>>. Acesso em: 16 jun. 2020.

HASSMÉN, P. et al. *Rethinking Sport and Exercise Psychology Research: Past, Present and Future*. United Kingdom: Palgrave Macmillan, 2016.

HAYES, D. Gaming House – What is it Really Like?. *WePC*, [S.l.], 03 jan. 2020. Disponível em <<https://cutt.ly/4sFRLm1>>. Acesso em: 05 jul. 2020.

HIMMELSTEIN, D. et al. An Exploration of Mental Skills Among Competitive League of Legends Players. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, [S.l.], v. 9, n. 2, p. 1-21, 2017. Disponível em: <<https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2017040101>>. Acesso em: 20 jul. 2020.

HOFFMAN, A. R. *Das Phänomen E-Sport: Eine wissenschaftliche Annäherung aus verschiedenen Disziplinen*. 1. ed. [S.l.]: Meyer & Meyer Sport, 2020.

LEIS, O.; LAUTENBACH, F. Psychological and physiological stress in non-competitive and competitive esports settings: A systematic review. *Psychology of Sport and Exercise*, [S.l.].

Disponível em: <<https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2020.101738>>. Acesso em: 10 jul. 2020.

LI, X. et al. Time for a true display of skill: Top players in League of Legends have better executive control. *Acta Psychologica*, [S.l.], v. 204, n. 1, 2020. Disponível em: <<https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2020.103007>>. Acesso em: 16 jul. 2020.

MACEDO, T.; FALCÃO, T. Like a pro: Communication, camaraderie and group cohesion in the Amazonian esports scenario. *Entertainment Computing*, [S.l.], v. 34, n. 1, 2020. Disponível em: <<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100354>>. Acesso em: 16 jul. 2020.

MARTIN, J. Is the Profession of Sport Psychology an Illusion?. *Kinesiology Review*, [S.l.], v. 9, n. 2, p. 92-103, 2020. Disponível em: <<https://doi.org/10.1123/kr.2019-0021>>. Acesso em: 30 mai. 2020.

MENDOZA, G. El trabajo psicológico online con equipos de esports: experiencias en Vodafone Giants. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, Madrid, v. 4, n. 1, p. 1-7, 2019. Disponível em: <<https://doi.org/10.5093/rpadef2019a5>>. Acesso em: 15 jul. 2020.

MINISTÉRIO DO TRABALHO. *Classificação Brasileira de Ocupações*. Brasília: [2002?]. Disponível em: <<https://cutt.ly/9sFR9iJ>>. Acesso em: 02 jul. 2020.

MORA-CANTALLOPS, M.; SICILIA, M. MOBA games: A literature review. *Entertainment Computing*, [S.l.], v. 26, n. 1, p. 128-138, 2018. Disponível em: <<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.02.005>>. Acesso em: 16 jul. 2020.

OWTON, H. et al. "It's My Dream to Work With Olympic Athletes": Neophyte Sport Psychologists' Expectations and Initial Experiences Regarding Service Delivery. *Journal of Applied Sport Psychology*, [S.l.], v. 26, n. 3, p. 241-255, 2014. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/10413200.2013.847509>>. Acesso em: 05 jun. 2020.

PARRY, J. E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*. [S.l.], v. 13, n. 1, p. 3-18, 2018. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>>. Acesso em: 02 set. 2020.

PARSHAKOV, P. et al. Spillover effect in promotion: Evidence from vídeo game publishers and eSports tournaments. *Journal of Business Research*, [S.l.], v. 118, n. 1, p. 262-270, 2020. Disponível em: <<https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.06.036>>. Acesso em: 20 jul. 2020.

PEDRAZA-RAMIREZ, I. et al. Setting the scientific stage for esports psychology: a systematic review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, [S.l.], v. 1, n. 1, p. 1-34, 2020. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/1750984X.2020.1723122>>. Acesso em: 20 jul. 2020.

PEREIRA, R. et al. Contributions of Sport Psychology to the Competitive Gaming: An Experience Report with a Professional Team of League of Legends. *International Journal of Applied Psychology*, [S.l.], v. 6, n. 2, p. 27-30, 2016. Disponível em: <<https://doi.org/10.5923/j.ijap.20160602.01>>. Acesso em: 20 jul. 2020.

PLUSS, M. A. et al.: The Chess of the 21st Century. *Frontiers in Psychology*, [S.l.], v. 10, n. 156, 2019. Disponível em: <<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00156>>. Acesso em: 20 jul. 2020.

RUBIO, K.; *Medalhistas olímpicos brasileiros: memórias, histórias e imaginário*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2006. Disponível em: <<https://repositorio.usp.br/item/001494922>>. Acesso em: 20 jul. 2020.

RUBIO, K.; Da Psicologia do esporte que temos à psicologia do esporte que queremos. *Revista Brasileira de Psicologia do esporte*, São Paulo, v.1, n. 1, 2007. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1981-91452007000100007>. Acesso em: 03 set. 2020.

RUMO AO CBLOL (VIVO KEYD): EP. 4 – NA KEYD É MAIS DIFÍCIL. LoL eSports BR. São Paulo: Riot Games Brazil. Online. Disponível em: <<https://youtu.be/slrf7GgQCBk>>. Acesso em: 15 jul. 2020.

SOUZA, S. R.; GONGORA, M. Análise do Comportamento e a Psicologia do Esporte: Alguns esclarecimentos. *Revista Brasileira de Psicologia do Esporte*, [S.l.], v. 6, n. 1, p. 133-150, 2016. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.31501/rbpe.v6i1.6719>>. Acesso em: 20 jul. 2020.

TANG, W. Understanding Esports from the Perspective of Team Dynamics. *The Sport Journal*, [S.l.], jul. 2018. Disponível em: <<https://cutt.ly/msFTwZu>>. Acesso em: 16 jul. 2020.

VAAMONDE, A. G. et al. Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, Madrid, v. 3, n. 2, p. 1-14, 2018. Disponível em: <<https://doi.org/10.5093/rpadef2018a15>>. Acesso em: 16 jul. 2020.

Veja os cursos da CBF Academy com inscrições abertas. CBF, [S.l.], 25 jun. 2020. Disponível em: <<https://cutt.ly/HsFWLYW>>. Acesso em: 10 jul. 2020.

WAGNER, M. G. On the Scientific Relevance of eSports. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON INTERNET GAMING, 2016, Las Vegas. ICOMP 2006. Las Vegas: CSREA Press, 2006. p. 437-442. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports>. Acesso em: 01 julho 2020.

WEINBERG, R. S.; GOULD, D. *Fundamentos da psicologia do esporte e do exercício*. 6. ed. Porto Alegre: Artmed, 2017.

WILLIAMS, J. M.; KRANE, V. *Applied Sport Psychology: Personal Growth to Peak Performance*. 7. ed. New York: McGraw-Hill, 2015.

WYLLEMAN, Paul et al. A perspective on education and professional development in applied sport psychology. *Psychology of Sport and Exercise*, [S.l.], v. 10, n. 4, p. 435-446, 2009. Disponível em: <<https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2009.03.008>>. Acesso em: 02 jun. 2020.

Contatos: gc.novaes@outlook.com e eduardo.cillo@mackenzie.br