

PSICOLOGIA DO ESPORTE ELETRÔNICO E A RELAÇÃO GRUPAL ENTRE OS ATLETAS: MANEJO DOS AFETOS NAS EQUIPES

Bruno Henrique Dias Bastos (IC) e Fabiano Fonseca da Silva (Orientador)

Apoio: PIBIC Mackenzie

RESUMO

A psicologia no esporte eletrônico é uma nova área de atuação para psicólogos, ainda apresenta poucos trabalhos e há demanda por profissionais especializados para intervir nesse campo em expansão. Este trabalho teve como objetivo identificar como os psicólogos e comissão técnica abordam a preparação psicológica das equipes de esporte eletrônico, além de investigar como o acompanhamento do psicólogo afeta a relação grupal e como, a partir desse acompanhamento, se desenvolve um ambiente coletivo capaz de impactar o desempenho dos atletas. Para a realização desta pesquisa foi utilizado o método qualitativo aplicando-se oito entrevistas sem dirigidas, sendo cinco psicólogos e 3 membros de comissão técnica de equipes de esporte eletrônico. Para discussão das entrevistas foi utilizada a análise de conteúdo, para organizar o material levantado em categorias e construção de eixos de sentido. Foram observados três grandes eixos nas entrevistas: cuidados com a saúde mental do atleta; atuação do psicólogo diante das expectativas dos times; relações grupais nas equipes de esporte eletrônico. Gestores e psicólogos precisam definir seus papéis com mais precisão, a fim de que os conflitos possíveis não sejam transpostos para a equipe. O acompanhamento de psicólogos intercala atividades grupais e individuais, até para que se tenha uma atuação coletiva de forma aprimorada. A psicologia aplicada aos esportes eletrônicos ainda se encontra em construção, há necessidade de que o papel deste profissional considere a articulação com toda a equipe, além dos jogadores, para que melhores resultados sejam alcançados, garantindo a saúde mental dos seus praticantes.

Palavras-chave: Psicologia do Esporte. E-sports. Esporte eletrônico

ABSTRACT

Psychology in the electronic sports is a new area of operation for the psychologists that still show a scarce of research and a demand for professionals that are specialized to intervene on this area in expansion. This research had the objective to identify how the psychologists and the technical committee approach the psychological preparation of the E-sports teams, besides investigate how the psychological attendance affects the group relationship and how through this attendance it has a collective environmental development capable of impact the performance of the athletes. A qualitative method was applied through eight semi directed interviews involving 5 active psychologists or with previous activity in the area during at least one year. Three active members of a technical committee were also interviewed. For the discussion of the interviews, it was realized the content analysis to organize the raised-up material of the interviews in categories. It was observed three main lines in the interviews: athletes mental care, psychologists' performance according to team's expectations and group issues. Gestors and psychologists need to set their feud of actuation more precisely to possible conflicts won't impact negatively the team. The psychological attendance merge individual and group activities to have a collective actuation. The psychology applied on the electronic sports is still under development and it is necessary that the professional consider the articulation with the whole team to have better results and mental health of all participants.

Keywords: Sport Psychology. E-sports. Electronic Sport

1. INTRODUÇÃO

A Psicologia é uma ciência aplicada nos mais diversos ambientes e se ramifica em diferentes campos de atuação, tanto de atuação profissional quanto campo de pesquisas, sendo ampliada na medida em que novas atividades humanas necessitam de explicações técnicas e intervenções sociais. Dentro dessas novas áreas encontra-se em ascensão a Psicologia do Esporte, constituindo um campo da psicologia aplicada e da ciência do comportamento, juntamente com os conhecimentos e padrões técnicos dos esportes em geral. A psicologia e o esporte já se encontram juntos desde o final do século XIX, em algumas pesquisas que buscavam analisar os efeitos de aspectos psicofisiológicos sobre as atividades físicas e esportivas (SAMULSKI,1992)

Colemann Griffith é considerado o precursor dos estudos sobre a aplicação da psicologia no campo dos esportes nos Estados Unidos, sendo uma das suas principais pesquisas chamada “Psicologia dos atletas”, datada de 1928. Em 1965 foi fundada a *International Society of Sport Psychology* (ISSP), a primeira instituição que reuniu as pessoas interessadas na psicologia do esporte. Uma definição possível do campo seria um estudo científico no qual busca analisar os fatores psicológicos que estão ligados à participação e ao desempenho nos esportes e atividades físicas no geral (WEINBERG; GOULD 2001).

O uso da psicologia junto aos atletas de alto desempenho começou a ser mais utilizado no leste europeu, onde países ligados à extinta União Soviética utilizaram da psicologia do esporte de maneira a focar no incremento do rendimento de atletas de alto rendimento. Este foi um fator diferencial no desempenho de atletas nos jogos olímpicos e campeonatos mundiais, fazendo com que a área fosse considerada um interesse de estado, recebendo alto investimento e visibilidade, que contribuiu para que o psicólogo fosse visto como figura central para a busca por excelência do atleta (RUBIO, 2000).

Os psicólogos que compõem as equipes técnicas de diversas modalidades ocupam-se de aspectos relacionados ao desempenho para além das questões físicas, propondo intervenções relativas aos aspectos emocionais, favorecendo o controle de ansiedades, medos, estresse e inseguranças (RUBIO, 2000). Dessa forma busca-se zelar pelo bem-estar dos atletas, além de propiciar um melhor resultado em treinos e competições.

Essa pesquisa teve como área de estudo o esporte eletrônico, também conhecido como *e-sport*. Segundo a CBeS – Confederação Brasileira de esporte eletrônico - os *e-sport* são “competições disputadas em jogos eletrônicos em que os jogadores atuam como atletas profissionais como de esportes tradicionais e são assistidos por uma audiência presencial e/ou *online*, através de diversas plataformas de *stream online* ou TV.” (CBeS, 2017)

O *e-sport* é uma atividade relativamente recente, já que sua primeira competição ocorreu em 1972, na faculdade de Stanford nos Estados Unidos, o jogo da competição era o *Spacewar*, e apesar de não envolver o desgaste da atividade física, o esporte eletrônico possui muitas similaridades com os esportes considerados tradicionais, segundo a CBeS.

Um dos motivos para a atuação dos psicólogos nesta área é a importância do preparo emocional do atleta e da equipe, devido às pressões às quais os atletas são submetidos no seu treinamento cotidiano e nas competições. O preparo emocional ganha destaque quando as equipes, ou indivíduos, se igualam na preparação e o diferencial passa a ser a preparação psicológica para a competição. De acordo Epiphany (1999), é importante a compreensão do psiquismo dos atletas, a fim de que exista uma efetiva interligação entre corpo e mente. Os psicólogos do esporte, segundo Sousa-Filho (2000, p 35)

Atuam em duas funções principais: (1) diagnóstico e acesso (ex. detecção de talento, testagem de habilidades cognitivas ou sensório-motoras, avaliação das necessidades dos participantes); e (2) intervenção (ex. melhora da performance, consultor de equipes).

Nesta pesquisa pretende-se investigar as percepções dos psicólogos que acompanham equipes de esportes eletrônicos, referente às necessidades do grupo de *cyber* atletas, assim como necessidades pessoais que podem apresentar e que impactam indiretamente o grupo, assim como a intervenção que será exigida nesses casos.

A pesquisa em questão buscará trazer um recorte voltado para as equipes de esporte eletrônico na qual focará como os psicólogos e a comissão técnica de uma equipe manejam os problemas pelos quais as equipes passam, buscando focar nas questões grupais e individuais de podem afetar a equipe como grupo e seu desempenho nas competições.

Esta pesquisa, portanto, se insere num contexto de ascensão dos videogames como um dos mercados mais lucrativos do mundo (AYLES, 2019), principalmente por conta dos inúmeros campeonatos que são realizados globalmente e com a participação de milhares de indivíduos, tanto jogadores como espectadores.

Apesar da crescente repercussão social, há poucos estudos sobre esportes eletrônicos em geral, ainda há menos textos que busquem compreender como os processos grupais dentro de uma equipe de *e-sports* são manejados.

Destaca-se que a relevância social deste projeto é que ao estudar o tema será possível o reconhecimento e disseminação de estratégias que façam com que os atletas sejam menos impactados pela rotina estressante infringida pelos esportes de alto rendimento, possibilitando melhora no desempenho e na qualidade de vida da equipe de *e-sports*.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

A psicologia do esporte se iniciou no fim do século XIX e início do século XX (ROSE JUNIOR, 1992), e surgiu principalmente devido à demanda do esporte de alto rendimento (EPIPHANIO, 1999), abrindo espaço para a prática profissional na área.

As relações grupais estão em evidência nos esportes coletivos, questões que muitas vezes são provenientes das relações entre os atletas da equipe. De acordo com Andrade (1986), um grupo seria um conjunto de indivíduos que se reúnem para alcançar um objetivo.

No caso de grupos esportivos de alto desempenho, a reunião dos indivíduos tem como objetivo o aperfeiçoamento das competências individuais e o funcionamento do conjunto para alcançar a vitória. Dessa forma, um dos pontos mais importantes para o sucesso de uma equipe seria a coesão, um processo dinâmico no qual se reflete a tendência de um grupo de se manter junto e unido em busca de seus objetivos (CARRON, 1982).

Dessa forma, é importante também se atentar sobre a definição de grupo e agrupamento, sendo que por mais que ambos estejam unidos por um objetivo em comum, somente o grupo possui o caráter exigido nas atividades esportivas (VALLE, 2007). A questão seria como podemos desenvolver trabalhos que transformem as equipes em grupos, não em agrupamentos.

A figura do treinador também é importante de ser explorada pois ele pode se tornar um elemento positivo ou negativo para a equipe, já que pode funcionar como um amplificador da criatividade ou autonomia ao grupo, mas pode se tornar um fator limitante gerando conflitos (SERPA, 2002). Caso o time não tenha confiança em seu treinador, dificilmente a equipe chegará ao seu melhor rendimento.

Ao pensar em um ambiente esportivo, é importante considerar que se trata de um ambiente se há influências múltiplas e diversos focos que devem analisados, para que no fim, o resultado seja positivo e englobe resposta a todas as demandas das competições. O trabalho de um psicólogo do esporte ocorrerá de forma a encontrar os fatores que em determinados ambientes devem ser trabalhados.

De acordo com Rubio (1999) a psicologia começou a atuar nos esportes para trabalhar questões como motivação, personalidade, lideranças, relações grupais, saúde mental e, principalmente, preparação emocional. Sobre o papel do psicólogo no esporte, Ephiphanio (1999) aponta a atuação junto a equipes esportivas, com atletas, de forma individual e na resolução de conflitos. (EPHIPHANIO, 1999).

Um elemento necessário na discussão sobre psicologia do esporte é a questão da pressão entre os atletas, sendo essa discussão feita por autores como Fabiani (2010) e Frischknecht (2014). Como o esporte profissional é uma atividade na qual o atleta está sempre em contato com a pressão por resultados, tanto por seus torcedores, equipe, e até por si próprio, questões psicológicas surgem nestes contextos que são marcados pela competitividade e estresse, que podem funcionar como agravadores de situações problemáticas. Essa pressão, gerada pelo próprio atleta, é fomentada por um comportamento perfeccionista motivado pela vontade de vencer e obter sucesso. (WEINBER e GOULD, 2001).

Em sua grande maioria, os esportes eletrônicos são realizados em equipe, sendo que a mudança entre individual e coletivo se dará com a mudança do jogo escolhido, dessa forma, como mencionado anteriormente, a questão coletiva dentro do esporte possui grande impacto no desempenho e resultado dos atletas.

A ansiedade é um dos fatores psicológicos de maior importância nos esportes, pois o rendimento, entrosamento e atuação de uma equipe, estariam relacionados a ela e dependem do bom desempenho do atleta (FABIANI, 2009), além disso, a ansiedade é frequente entre os atletas que praticam esportes competitivos de alto nível (INTERDONATO, 2010). Dessa forma, se torna necessário compreender também, como esse fator é trabalhado já que, pode afetar o desempenho individual e da equipe.

Outro ponto que pode afetar o desempenho da equipe é confiança, tanto a autoconfiança, que segundo Frischknecht (2014) *“no contexto esportivo, se refere à crença ou grau de certeza do atleta de que suas habilidades estão de acordo com as demandas para alcançar sucesso nesse campo”*, quanto a confiança na equipe.

A autoeficácia, diferente da autoconfiança que é uma característica mais global e estável do indivíduo (FELTZ e CHASE, 1998), é, segundo Gouvêa (2009, p 46-47):

O mecanismo motivacional da teoria da auto-eficácia é a valorização das próprias capacidades para executar uma tarefa em determinado nível, em um contexto de ganho valioso para o esportista, ou seja, o indivíduo se motiva a partir de sua força, do quanto ele é capaz de fazer determinado exercício e alcançar seu objetivo.

Ainda se tratando de recorrências psicológicas nos esportes, a síndrome de Burnout é um objeto de estudo recente, ela está normalmente relacionada a quando o atleta não suporta cargas de treino elevadas, que resultam em estresse psicológico e fisiológico. Tal estresse pode prejudicar o atleta a ponto de mesmo não performar no nível esperado (BARA FILHO, 1999)

Como o recorte deste estudo é focado nos esportes eletrônicos, é importante ser questionado o impacto que a rotina destes atletas pode influenciar em sua saúde mental, pois

diferente da maioria dos atletas de esportes tradicionais que sofrem do desgaste físico, os atletas de esporte eletrônico passam a maior parte de sua rotina frente à tela de um computador ou televisão sem muita movimentação corpórea.

Por se tratar de uma área nova e ainda pouco estabelecida como campo de estudo da psicologia, não foram identificados grandes variedade de estudos prévios sobre o psicólogo frente a comissão técnica no esporte eletrônico. Entretanto, um estudo de Macedo e Falcão (2018) da área de comunicação, investigou os processos de coesão grupal de uma equipe de esportes eletrônicos.

Como o foco desta pesquisa está nos esportes eletrônicos, cabe então uma breve introdução quanto aos atletas profissionais desta área. O cyber atleta é o profissional que performa dentro da modalidade de esportes eletrônicos, esta, por ser uma modalidade recente e por não envolver movimentos físicos convencionais de esportes tradicionais, o que rompe com a concepção da tradicional de atleta, porém em diversos momentos a rotina e dinâmica de ambos apresentam similaridades.

Um ponto principal seria com relação aos treinos, o cyber atleta possui treinos coletivos, jogam com outras equipes e estes treinos normalmente têm o objetivo de praticar estratégias e planos de jogo, além de treinar a atuação como equipe. Pode ser destacado dentro destes treinos a utilização de replays das partidas como forma de identificarem os erros da equipe e das equipes adversárias (TONON,2018).

Por fim, Devido à grande variedade de jogos atualmente existentes no cenário competitivo e por se tratar de uma área de pouco conhecimento para alguns, torna-se necessária uma delimitação sobre os jogos trabalhados e uma breve explicação sobre o funcionamento competitivo desses esportes. Os jogos descritos a seguir são os quais os profissionais entrevistados atuam ou possuem principal área de atuação, sendo eles o *“League of Legends”* e o *“Counter Strike”*

O jogo criado pela desenvolvedora Riot Games foi lançado em 2009, funcionando no formato multijogador *online* e é gratuito. O jogo funciona em times de cinco jogadores (que pode ser um time já organizado ou com jogadores aleatórios escolhidos pelo sistema). O foco do jogo é o trabalho em time, no qual, dois times lutam entre si, cada time possui o seu “campo” (com 11 torres) e existem áreas comuns onde ocorrem os confrontos. O objetivo do jogo é invadir o campo inimigo e derrubar suas torres. Cada jogador possui uma posição na qual exercerá uma função para equipe, as cinco posições são Topo, selva, Meio, Atirador e suporte e podem ser assimiladas com posições do basquete ou futebol. (SUN, 2017). O jogo conta com diferentes personagens mágicos e poderes especiais.

A primeira versão do jogo *Counter Strike* foi lançada em 2000 pela empresa *Valve*, e sua última versão denominada *Counter Strike: Global Offensive* lançada em 2012. O jogo permite que o jogador escolha entre o time dos “terroristas” ou “contra-terroristas”, podendo optar por uma variedade de armas, e entre alguns modos de jogo como por exemplo resgatar reféns e plantar uma bomba. (Wright 2002). Em competições profissionais são formadas duas equipes com 5 participantes cada, sendo uma de *terroristas* (TR) e outra de *contra-terroristas* (CT), tendo como objetivo eliminar a equipe adversária a cada round.

3. METODOLOGIA

Para realização dessa pesquisa foi utilizada uma metodologia qualitativa a partir de entrevista semiestruturada, essa metodologia é definida por Laville e Dionne (1999) por oferecer maior amplitude na coleta de dados não se prendendo a um documento e oferecendo flexibilidade. Para os autores, esse modelo também favorece o contato mais íntimo com entrevistados em suas representações, crenças e valores, também terá como foco a análise de conteúdo de Bardin (2009) para compreender os conteúdos levantados. As respostas obtidas nas entrevistas serão agrupadas para que sejam compreendidas respostas em comum e respostas diferentes.

A partir disso, foram realizadas entrevistas com uma amostra de 8 participantes, sendo 5 psicólogos(as) que estão em atuação ou já atuaram e 3 membros da comissão técnica. A amostra se configura como uma amostra de conveniência. As entrevistas tiveram como base um roteiro de 17 perguntas que, por ser tratar de entrevistas sem dirigidas que poderiam ser modificadas ao longo da entrevista.

A amostra contou com 1 participantes do gênero feminino e 7 do gênero masculino, 6 participantes atuavam na área há mais de 1 ano enquanto 2 participantes estavam finalizando seu primeiro ano de atuação. Todos os participantes atuavam com o *League Of Legends* sendo que dois profissionais da psicologia também atuavam no *Counter Strike*. A caracterização da amostra pode ser melhor visualizada nas tabelas 1 e 2 a seguir.

Tabela 1- Caracterização de amostra de participantes psicólogos

Amostra	Quantidade
Gênero	Feminino 1
	Masculino 4

Esporte	League Of legends 5
	Counter strike 2

Tabela 2- Caracterização de amostra de participantes de equipes técnicas

Amostra	Quantidade
Gênero	Feminino 0
	Masculino 3
Esporte	League Of legends 3

A partir das entrevistas, os resultados foram organizados em três eixos: 1) Saúde mental e *e-sport* 2) A expectativa da comissão e a atuação do psicólogo 3) A formação grupal nos *e-sports*

Como forma de identificação, o grupo de psicólogos entrevistados foi identificado como PS, enquanto os membros da comissão técnica entrevistados foram identificados como CT. Os profissionais da psicologia foram enumerados de 1 a 5 enquanto a comissão técnica foi de 1 a 3

Por fim, para a realização desta pesquisa o projeto passou pela elaboração dos cuidados éticos, foi registrada na Comissão Nacional de Ética em pesquisa (CONEP) estando de acordo com suas normas, e inscrita na Plataforma Brasil pelo código 46011121.5.0000.0084

4. RESULTADO E DISCUSSÃO

A partir da realização das entrevistas foi possível verificar a ocorrência de três temas que marcaram mais as falas dos entrevistados: os cuidados com a saúde mental do atleta, as atuações do psicólogo diante das expectativas dos times. e as questões de grupo nas equipes de esporte eletrônico. Essas três temáticas são agora analisadas por meio do entendimento de como essas questões interferem no manejo das emoções da equipe, atuação e expectativa da atuação dos psicólogos e a formação da equipe de esporte eletrônico como um grupo.

Saúde mental e e-sport

A temática da saúde mental foi um assunto recorrente nas falas tanto da comissão técnica quanto dos psicólogos, demonstrando a importância dessa discussão no cenário do esporte eletrônico.

Um ponto importante sobre saúde mental levantado nas entrevistas foi a questão do tempo de exposição a computadores e tempo de jogo relacionado aos treinos já que os atletas passam grande parte do tempo sentados na frente dos aparelhos eletrônicos, tanto que os psicólogos e comissão técnica concordaram com a necessidade da realização de outras atividades intercaladas com os treinos ou no horário livre dos jogadores. Os psicólogos em unanimidade recomendaram a inserção de esportes físicos na rotina dos jogadores sendo uma das maneiras de combater o sedentarismo que proporciona problemas de saúde mental e demais comorbidades (OLIVEIRA et al, 2011). Como recomendações específicas PS1 sugere atividades ao ar livre que colocam os jogadores em situações novas que possibilitariam a socialização, enquanto PS3 e PS4 comentaram o acompanhamento de fisioterapeutas para o cuidado com a saúde dos jogadores.

A presença de hobbies foi citada por parte dos psicólogos como uma boa maneira para canalizar a energia de uma forma diferente da realizada durante os treinos. Por parte da comissão técnica a recomendação geral se tratava de evitar praticar o jogo no qual os atletas competiam, focando em outras atividades voltadas ao relaxamento. Um dos fatores que influenciam o cuidado que tanto a comissão técnica quanto os psicólogos destacam quanto a esse tema se trata do *burnout*, que segundo quatro dos cinco psicólogos entrevistados é uma doença que pode afetar os atletas de *e-sport*. Sobre essa discussão, foi apontada a necessidade de ter um tempo fora tanto do ambiente de treino, como do jogo, buscando evitar desgastes ao atleta, muitos deles relacionados à exaustão emocional, diminuição de um senso de realização e despersonalização (Pires et al, 2012). Além do *burnout*, outras doenças são citadas como a depressão e ansiedade:

PS1: “Problemas como o de burnout, ansiedade e depressão são muito frequentes e a carreira de jogadores de e-sport tendem a ter um tempo mais curto devido ao estresse que passam.”

Como contraponto a esta ideia apresentada, PS4 apresenta uma visão diferente quanto ao diagnóstico dos atletas:

PS4: “Estes diagnósticos aparecem da mesma forma que em outros esportes, o que pode acontecer é a confusão entre uma tristeza e uma depressão, o medo ou uma ansiedade e assim ocorrerem diagnósticos muito abruptos”

Apesar disso, todos os psicólogos entrevistados afirmam sentir a necessidade e importância de um acompanhamento por um psicólogo clínico junto aos atletas que possam estar sofrendo com essas questões. O encaminhamento foi justificado pela demanda estar em uma área diferente da atuação da psicologia do esporte, porém afetando diretamente a performance do jogador. Tal raciocínio também se encontra presente no documento do Conselho Federal de Psicologia que relata uma diferença de atuação e de setting terapêutico entre o trabalho realizado na psicologia do esporte e de atendimento clínico (CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA, 2019).

Dentro dos esportes eletrônicos, outra questão geradora de estresse para o atleta seria a pressão da torcida. Uma peculiaridade desta modalidade é a presença em massa de sua torcida nas redes sociais, como o twitter, onde os profissionais se encontram na maioria de seu tempo livre interagindo entre si ou com a torcida. De acordo com Cratty (1984), sempre haverá fatores do ambiente que afetarão a performance do atleta, e segundo todos os psicólogos entrevistados, o contato com a torcida em redes sociais pode ter um impacto negativo, pois os jogadores podem ser vítimas de agressões verbais, palavras de ódio e reclamações sem qualquer filtragem, gerando uma pressão que pode prejudicar a performance do jogador.

A partir disso os psicólogos comentaram sobre possíveis manejos e soluções. A resposta mais comum estava relacionada a evitar o uso de redes sociais em véspera de jogos ou maus momentos da equipe, porém PS4 apresenta uma forma mais sistemática de se lidar com a questão:

PS4: “Normalmente a torcida foca em dois jogadores da equipe as reclamações, dessa forma buscamos identificar os jogadores para realizar um trabalho de redução de danos.”

Pode-se dizer então que tal postura de uma tentativa de redução de danos pode ser compreendida como uma forma de manejo do psicólogo moldada para o ambiente do esporte eletrônico. Fora a pressão gerada pela torcida, tem-se também a pressão gerada pelo próprio jogador, que será desenvolvida adiante

De forma geral, foi percebida a importância da questão da saúde mental pautada no dia a dia e rotina da equipe de esporte eletrônico tanto por parte da comissão técnica como por parte dos psicólogos.

A expectativa da comissão e a atuação do psicólogo

Os membros da comissão técnica das equipes de esporte eletrônico veem com unanimidade a presença do psicólogo na equipe de forma positiva, sendo essencial o

psicólogo na rotina monitorando a equipe e seu desempenho. Um ponto em comum nas entrevistas com membros da comissão foi que diante de perguntas sobre o manejo com os atletas quanto a resolução de conflitos e integração, comentavam que esta parte se tratava do trabalho do psicólogo:

CT2: Como parte do meu trabalho busco manter o clima da equipe agradável, porém toda a parte de integração, resolução de conflitos emocionais e pessoais é tida mais como trabalho do psicólogo.

Esse posicionamento pode levantar uma hipótese inicial de que as funções dentro de times de esportes eletrônicos são bem divididas e organizadas, porém a partir de uma análise das demais falas, tanto dos psicólogos quanto dos membros das comissões técnicas, foi possível notar algumas contradições e diferenças das maneiras de atuação.

Nas falas dos psicólogos foi primeiramente compreendido qual seria seu papel na rotina da equipe. Todos os psicólogos entrevistados colocaram como suas tarefas o acompanhamento constante da equipe sendo este realizado diariamente e o acompanhamento semanal dos jogadores de forma individual. O acompanhamento ocorre nos momentos de treino, em momentos de pré e pós jogo. Os psicólogos julgaram o acompanhamento constante por alguma das seguintes razões:

PS2: "A importância de se estar presente na rotina dos atletas também envolve o fortalecimento de laços com os mesmos facilitando o trabalho.

PS3: "Estou sempre alinhado com a equipe e realizando o acompanhamento diário, o que me faz buscar constantemente por demandas a serem trabalhadas

Porém, ainda na fala dos psicólogos, foi possível perceber um incômodo quanto a algumas expectativas de atuação por parte dos times. PS1, PS2 e PS3, relataram terem realizado atividades que seriam papel dos gestores, como, por exemplo, terem funções administrativa no time, opinarem quanto às escolhas técnicas durante as partidas e regerar a rotina dos jogadores. PS1 e PS3 apresentaram desconforto quando tiveram que realizar tais atividades pelas equipes, enquanto PS2 sentiu que isso poderia indicar uma confiança no trabalho do psicólogo. Como forma de comparação a um possível excesso de liberdade dado ao psicólogo temos em contrapartida a atuação dos profissionais em áreas mais tradicionais como a do futebol onde por vezes o profissional sofre com a falta de liberdade para atuação (ARGIMON et al, 2006).

Ainda tratando-se do desconforto trazido nas entrevistas, agora por parte da comissão técnica, CT2 comenta não se sentir muito à vontade quando a palavra do psicólogo é tida como palavra final em alguns assuntos, que não seriam do encargo da profissão como por exemplo decisões dentro de jogo.

Essas falas mostram uma dificuldade na atribuição de papéis de gestores e psicólogos, que destacam a importância dos profissionais, mas que muitas vezes se sobrepõem nas atividades. Há necessidade de um contrato nas tarefas dos diversos profissionais envolvido no *e-sport*, ou corre-se o risco de que a equipe não saiba a quem reportar ou de quem receber orientações na execução da tarefa grupal.

A formação grupal nos e-sports

Dentre as funções e propostas dos psicólogos nas equipes de esporte eletrônico, a formação e manutenção do grupo foi uma das tarefas que sempre estava no dia a dia do acompanhamento do psicólogo com a equipe. Quanto a esta questão, foi possível a análise de alguns pontos importantes para a atuação do profissional.

Os cinco psicólogos entrevistados afirmaram que uma boa relação grupal entre os atletas afeta de forma positiva os resultados da equipe a longo prazo, sendo considerada essencial nos bons resultados. Quanto a este tópico, PS2 por mais que concorde com os demais, comenta que tal questão não deve ser a única a ser observada:

PS2: “a manutenção de uma boa relação com o grupo é importante, porém não se trata de uma regra. Pois a confiança individual também pesa e deve ser trabalhada além de como os próprios resultados da equipe em si”

A fala em questão traz à tona a questão da autoconfiança (FRISCHKNECHT, 2014) e sua importância para o desempenho do atleta. Para aprimorar o desempenho individual do jogador os psicólogos entrevistados utilizam de atendimentos individuais com os jogadores que são agendados semanalmente ou a depender da necessidade de cada atleta.

Voltando para a questão do grupo, os psicólogos apresentaram diferentes manejos para fortalecer os elos das equipes que serão citados a seguir apresentando os aspectos específicos de cada atuação. PS1 apresenta que reuniões em grupo e individuais são importantes para a construção de um feedback para o coach e a própria equipe. O profissional traz como aspecto importante ser trabalhado na equipe a questão dos egos dos jogadores para que compreendam que existem momentos em que serão protagonistas e outros que esta função ficará para outro membro da equipe.

‘ O profissional PS2 comenta utilizar técnicas relacionadas às dinâmicas de grupo como primeiro contato, trabalhando com rodas de conversa desestruturadas para cada membro da equipe se apresentar e ao longo do tempo construir um espaço onde todos os membros se sintam confortáveis e acolhidos a ponto de trazerem problemas e se comunicarem em um ambiente controlado e protegido. PS2 também comenta da importância de reuniões semanais com o grupo.

O psicólogo PS3 em sua entrevista afirma que manter os jogadores na mesma sintonia é essencial, sendo que esta sintonia implica em os atletas estarem alinhados com os objetivos e metas que querem alcançar, individual e coletivamente, enquanto PS4 aponta que a utilização de reuniões tanto em equipe quanto de forma individual pode ajudar a manter o time alinhado. Por fim o profissional PS5 comenta a necessidade de exercitar a comunicação entre os membros do grupo, para estabelecer uma linha de diálogo clara na qual se diminua o espaço para criação de atritos ou conflitos.

Três aspectos podem ser destacados como possíveis problemas para a equipe: conflitos entre jogadores; impacto do ambiente; presença de jogadores reservas nas equipes.

Quanto à resolução de conflitos, os psicólogos entrevistados apontaram alguns manejos principais, dentre eles os mais citados estavam primeiramente em tentar identificar qual a razão do conflito estar acontecendo, e a partir disso montar um foco de ação. Esta ação em sua maioria das vezes estava relacionada ao diálogo entre as partes que estariam gerando o conflito:

PS4: “quando se é identificado quem está com esses problemas a melhor coisa é puxar para uma conversa e entender, primeiro puxa uma pessoa em separado, depois a outra, e em seguida ambas as pessoas juntas.”

Quando se trata do ambiente de trabalho dos profissionais, como dito anteriormente, existem duas possibilidades no cenário de esportes eletrônicos, a de atuação em *gaming house*, espaço onde os jogadores moram e treinam para competições (Nunes, 2016) ou em *gaming office*, espaço utilizado especificamente para o treino dos jogadores. O sistema de *gaming office* é considerado por unanimidade o melhor sistema para jogadores, principalmente para jogadores mais maduros como foi apontado por CT2, CT3, PS3 e PS5.

O sistema em questão apresenta vantagens que podem ser positivas quanto a formação e manutenção do grupo principalmente por evitarem alguns desgastes de convivência:

PS1: “digamos que deu um problema num treino é algum desentendimento que é normal pessoas que convivem demais e alguma hora vão ter atritos, porém em gaming houses não se tem a possibilidade de parar de conviver com a pessoa para poder se acalmar, pois você está em contato com a pessoa o tempo todo, no caso do office, pelo menos se ganha esse tempo.”

PS4: “O gaming office é melhor por ter um momento que o atleta pode ficar com seu espaço de privacidade.”

Por fim, a presença de jogadores reservas na equipe é algo a se manter a atenção pois podem interferir quanto ao bem-estar do grupo. Tanto psicólogos como membros da comissão viram em sua maioria o lado benéfico de haver jogadores reservas, principalmente relacionado com disponibilizar um maior leque de opções para os treinadores, porém, como lado negativo, se as trocas entre jogadores não fizerem sentido ou ocorrerem de forma muito abrupta, podem levar a um sentimento individual e coletivo de insegurança. Foi válido na experiência dos profissionais o que seria para Brandão (2000) mostrar para o atleta reserva que ele possui um papel extremamente importante para a composição tática da equipe.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do que foi exposto pela análise das entrevistas juntamente com o cruzamento de material bibliográfico, foi possível constatar que dentro da atuação do psicólogo em equipes de esporte eletrônico se torna importante um olhar multifatorial para o desempenho tanto do atleta individual quanto da equipe que necessita primeiramente que o atleta esteja bem individualmente. Esta forma de atuação é possível dada a liberdade profissional nas organizações. O bem-estar do atleta e da equipe estão atrelados a diversos fatores os quais o psicólogo tem que se atentar para dar a devida assistência antes que se tornem problemas piores e mais difíceis de serem solucionados, principalmente relacionados à convivência e organização da equipe. Para isso foram explicitados manejos da rotina dos profissionais e como foram lidadas situações específicas do dia a dia que foram avaliadas de forma positiva, tanto para o alcance nos resultados desejados, quanto na manutenção de um ambiente mais saudável para a equipe. Como não foram encontrados estudos com o mesmo objetivo que o presente trabalho se torna interessante a realização futura de novas produções bibliográficas que possam contribuir com a área.

6. REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Dionysia. **O grupo como o entende Bauleo**. In: BAREMBLITT, Gregório. *Grupos: teoria e técnicas*. Rio de Janeiro, Graal, 1986
- ARGIMON, Irani *et al.* **Técnicos de Futebol e a Prática da Psicologia no Esporte**. Revista Psicologia.pt Publicação Online, v. 1, p. 1-16, 2006. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Irani-Argimon-/publication/239533602_TECNICOS_DE_FUTEBOL_E_A_PRATICA_DA_PSICOLOGIA_NO_ESPORTE/links/571e73c308aefa648899a139/TECNICOS-DE-FUTEBOL-E-A-PRATICA-DA-PSICOLOGIA-NO-ESPORTE.pdf>
- AYLES, James. **Global Esports Revenue Reaches More Than \$1 Billion As Audience Figures Exceed 433 Million**. Forbes, 2019. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/jamesayles/2019/12/03/global-esports-revenue-reaches-more-than-1-billion-as-audience-figures-exceed-433-million/#2a2475e41329>>. Acesso em: 19 março de 2020.
- BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2009.
- BARA FILHO, Maurício. RIBEIRO, Luiz. MIRANDA, Renato. **O fenômeno do burnout em nadadores**. Treinamento Desportivo, Curitiba v.4, n.3, p.69-78, 1999.
- BRANDÃO, Maria Regina Ferreira. **Fatores de stress em jogadores de futebol profissional**. 2000 189p. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, Campinas, SP. 2000 Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/275369>>. Acesso em: 05 setembro 2021.
- CARRON, Albert. **Cohesiveness in sport groups: Interpretations and considerations**. *Journal of Sport Psychology*, 4(2), p.123-138. 1982 <https://doi.org/10.1123/jsp.4.2.123>
- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESPORTS. (CBes). **O que são os eSports?** 2017 Disponível em: <<http://cbesports.com.br/>> Acesso em: 19 mar. 2020.
- CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. **Referências Técnicas para atuação de psicólogos(os) em Políticas Públicas de Esporte**. Brasília: 2019. Disponível em <https://site.cfp.org.br/publicacao/referencias-tecnicas-para-atuacao-de-psicologasos-em-politicas-publicas-de-esporte/>.. Acesso em 20 ago. 2021.
- CRATTY, Bryant. **Psicologia do esporte**. Rio de Janeiro: Prentice-Hall do Brasil, 1984.
- EPIPHANIO, Erika. **Psicologia do esporte: apropriando a desapropriação**. Psicol. cienc. prof., Brasília, v. 19, n. p.70-73, 1999. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/7PHG6LKMGM9fdDFZmxgLrDS/?lang=pt>
- FABIANI, Marli. **Psicologia do esporte: a ansiedade e o estresse pré-competitivo**. O Portal dos Psicólogos, Paraná, p.1-10. 2009.
- FELTZ, Deborah.; CHASE, Melissa. **The measurement of self-efficacy and confidence in sport**. In J. L. Duda (Ed.), *Advancements in sport and exercise psychology measurement*. Morgantown, WV: Fitness Information Technology. (p. 63- 78).1998
- FRISCHKNECHT, Gabriela. **Evidências de relação preditiva entre autoconfiança e resultados competitivos de atletas**. 2014. P127. Tese (mestrado em psicologia) -

Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, 2014. Disponível em: < <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/123191>>

GOUVEA, Fernando. **Análise da autoeficácia em atletas de modalidades individuais e coletivas**. *Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte*, 2(2), 45-60. (2009). Disponível em: <<http://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/remef/article/view/1331/0>>.

INTERDONATO, Giovanna *et al.* **Análise da ansiedade traço competitiva em atletas**. *Conexões: Revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP*, Campinas, SP, v. 8, n. 3, p. 1-9, 2010

LAVILLE, Christian; Dionne, Jean. **A. construção do saber**: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas. Editora Artmed Porto Alegre. Belo Horizonte. 339p 1999.

MACEDO, Tarcízio.; FALCÃO, Thiago. **Processos para formação de uma coesão grupal em uma equipe de esporte eletrônico (e-Sport)**. In: XVII SBGAMES, 2018, Foz do Iguaçu. Anais... Foz do Iguaçu, 2018, p. 885-894

NUNES, Canto. **Como funciona uma Gaming House no Brasil?** Free the essence, 2016. Disponível em: <<https://www.freetheessence.com.br/nova-economia/modelos-disruptivos/comofunciona-uma-gaming-house-no-brasil/>>. Acesso em: 05 fev. 2021.

OLIVEIRA, Eliany, *et al.* **Benefícios da Atividade Física para Saúde Mental**. 8 (50) Saúde Coletiva 2011

ROSE-JUNIOR, Dante. **História e evolução da psicologia do esporte**. *Revista Paulista De Educação Física*, 6(2), 73-78. Dez 1992. <https://doi.org/10.11606/issn.2594-5904.rpef.1992.138074>

Pires, Daniel; Santiago, Marisa. Samulski, Dietmar. Costa, Varley. **A síndrome de burnout no esporte brasileiro**. *Revista da Educação Física da UEM*, 23(1), 131-139. 2012

RUBIO, Katia. **Psicologia do Esporte: interfaces, pesquisa e intervenção**. 1. ed. v. 1 São Paulo: Casa do Psicólogo, 2000.

RUBIO, Katia. **A psicologia do esporte**: histórico e áreas de atuação e pesquisa. v. 19, n. 3, Brasília. Psicologia. Ciência e Profissão, 1999

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

SERPA, Sidônio. **Treinador e atleta: A relação sagrada**. In: BECKER JR., Benno. (org.). *Psicologia aplicada ao treinador esportivo*. Novo Hamburgo: FEEVALE, 2002.

SOUSA-FILHO, Paulo. **O que é a Psicologia dos Esportes**. *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*, Brasília, v. 8, n.4, p. 33-36, 2000.

SUN, Yaoyao. **Motivation To Play Esports: Case of League of Legends**. 2017. 46p. Tese (mestrado em psicologia). University of South Carolina, South Carolina. 2017. Disponível em <https://scholarcommons.sc.edu/etd/4107>

TONON, Pedro Rocha. **A preparação psicológica dos cyber-atletas**. 2018. 41p. Trabalho de conclusão de curso (licenciatura - Educação Física) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Instituto de Biociências, 2018. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/203468>>.

VALLE, Márcia. **Dinâmica de grupo aplicada à Psicologia do Esporte**. São Paulo: casa do psicólogo, 2007.

WEINBERG, Robert.; GOULD, Daniel. **Fundamentos da psicologia do esporte e do exercício**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2001.

Wright. Talmadge; Boria, Eric; Breidenbach. Paul. “**Creative Player Actions in FPS Online Video Games: Playing Counter-Strike**”, The International Journal of Computer Game Research, vol 2, issue 2, dez 2002. Available at: <http://www.gamestudies.org/0202/wright/>

Contatos: brunohdbastos@gmail.com e fabiano.silva@mackenzie.br