

**Lucas Gabriel Carvalho Pereira**

**Contribuições da Psicologia no estudo dos e-sports no Brasil: uma revisão  
sistemática de literatura**

**Uberlândia**

**2022**

**Lucas Gabriel Carvalho Pereira**

**Contribuições da Psicologia no estudo dos e-sports no Brasil: uma revisão  
sistemática de literatura**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Psicologia da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em psicologia.

Orientador: Prof. Dr. Sinésio Gomide Junior

**Uberlândia**

**2022**

**Lucas Gabriel Carvalho Pereira**

**Contribuições da Psicologia no estudo dos e-sports no Brasil: uma revisão  
bibliográfica**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Psicologia da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em psicologia.

Orientador: Prof. Dr. Sinésio Gomide Junior

**Banca Examinadora**

**Uberlândia, 29 de junho de 2022.**

---

**Prof. Dr. Sinésio Gomide Júnior**

**Universidade Federal de Uberlândia – Uberlândia, MG**

---

**Prof<sup>a</sup>. Dra. Pricila de Souza Zarife**

**Universidade Federal de Uberlândia – Uberlândia, MG**

---

**Esp. Wellington Cruz Alvarenga**

**Universidade Federal de Uberlândia – Uberlândia, MG**

**Uberlândia**

**2022**

## Sumário

<b>Introdução .....</b>	<b>6</b>
<b>Método .....</b>	<b>11</b>
<b>Resultados .....</b>	<b>12</b>
<b>Tabela 1.....</b>	<b>12</b>
<b>Tabela 2.....</b>	<b>14</b>
<b>Discussão .....</b>	<b>18</b>
<b>Considerações Finais .....</b>	<b>21</b>
<b>Referências .....</b>	<b>22</b>

### **Resumo**

Este artigo tem o objetivo de verificar a contribuição dos estudos na área da Psicologia, dos últimos cinco anos, acerca do tópico “esportes eletrônicos” e “jogos eletrônicos”, estabelecendo um comparativo entre a evolução do tema e os estudos relacionados a esse contexto. Foi feita uma revisão sistemática de literatura, utilizando plataformas nacionais de pesquisas acadêmicas, onde foram encontrados dez artigos utilizando palavras-chave relacionadas ao assunto. Concluiu-se que a quantidade de artigos publicados nesse período foi baixa (dez artigos), que a maioria desses estudos estão presentes nas regiões Sudeste e Sul do país e que a Psicologia já contribui em temas relevantes para o momento atual, mas há muito espaço para o avanço desses estudos.

**Palavras-chave:** Psicologia, e-sports, esportes eletrônicos, jogos online, Psicologia Organizacional.

### **Abstract**

This article aims to control the contribution of studies in the field of Psychology, in the last five years, on the theme "electronic sports" and "electronic games", establishing a comparison between this context and related studies. A systematic literature review was carried out, using national research platforms, where ten were found using keywords related to the subject. It is concluded that the number of articles published in this period was low (ten studies), that most studies are present in the Southeast and South regions of the country and that Psychology can contribute more to their advancement.

**Keywords:** Psychology, e-sports, electronics sports, online games, Organizational Psychology.

## **Introdução**

Os esportes sempre tiveram uma grande importância na sociedade. Desde os tempos antigos, pessoas se reúnem em prol de assistir, torcer e ter um momento de lazer, cercado de emoção, ao presenciar atletas de alto desempenho realizarem a atividade esportiva num clima competitivo. Tiedemann (2004) define o esporte como uma atividade cultural em que seres humanos, de forma voluntária, se relacionam a fim de desenvolver suas habilidades, se comparar com outros atletas em torno das regras do próprio jogo, ou seja, propostas por eles mesmos. Com o avanço da tecnologia, o surgimento da internet, e a aceleração dos meios de comunicação, surgiu uma nova modalidade que atraiu milhares de jogadores e espectadores: o e-sports. Um dos primeiros autores a utilizar o termo foi Wagner (2006) caracterizando-o como uma área do esporte na qual as pessoas se desenvolvem e treinam física e mentalmente com o uso de tecnologias de informação e comunicação.

De acordo com Castells (2003), o avanço tecnológico trouxe novas formas de se relacionar, independente das barreiras físicas. Os jogos eletrônicos se tornaram uma febre, devido à relativa facilidade de acesso, com alguns jogos podendo ser acessados pelo smartphone, ou por um aparelho computador, de qualquer lugar do mundo que tenha acesso à internet. Para serem considerados um esporte, os jogos eletrônicos devem cumprir alguns requisitos mencionados por Witkowski (2012): devem ser físicos, ou seja, possuir interação física, possuir regras pré-estabelecidas, envolverem uma competição, e serem regidos por um órgão oficial específico.

Atualmente, os e-sports são regidos pela Confederação Brasileira de e-Sports (CBeS). De acordo com a CBeS (2006), a primeira competição esportiva eletrônica registrada foi em 1972 para estudantes da Universidade Stanford nos Estados Unidos, com o jogo chamado Spacewar, dando o nome oficial do evento de “Olimpiadas Intergaláticas de Spacewar”. As competições nos jogos eletrônicos se tornaram cada vez mais frequentes e famosas no cenário

americano, e a partir da expansão dos serviços de streaming na década de 2010, tendo a Twitch (plataforma de streaming) como principal fonte de visualizações, e o surgimento da possibilidade de jogadores do mundo todo realizarem transmissões com a tela do jogo, com ou sem a imagem da sua câmera em tempo real, percebe-se uma rápida mobilização nesse setor para torná-lo cada vez mais atrativo e envolvente para esse público, em maioria jovem. Essa década também é marcada pelos grandes números de espectadores, tanto presenciais como virtuais, nos eventos esportivos. No jogo Dota 2, a competição chamada The International 2014, atraiu mais de 17 mil pessoas em Seattle na KeyArena. Em 2015, o League of Legends (LoL) agregou 10 mil torcedores ao Allianz Parque em São Paulo; e em 2016, foram mais de 14 milhões de espectadores simultâneos pela internet, e 43 milhões de pessoas diferentes assistindo. A competição mundial de LoL em 2016, tinha como prêmio US\$6,5 milhões, e o Dota 2 teve a maior premiação da história em 2019, sendo US\$ 34 milhões. A partir disso, é possível concluir o grande poder de persuasão desse mercado, em escala global, e com isso, pode-se começar a pensar quais os impactos que esse cenário tem sobre os espectadores e jogadores. Dito isso, o e-sports se torna um dos gêneros de competição mais conhecidos do mundo (Vinha, 2015).

Além desses, diversos fatores influenciam para que essa competição se torne cada vez mais real: 1) a maioria dos jogos nesse contexto possuem uma lista com a classificação dos jogadores, definida por sua pontuação, atualizada em tempo real; 2) as expressões emotivas dos jogadores e o contato direto com seus espectadores que podem fazer comentários em tempo real sobre o que estão assistindo e o que é falado, além de alguns terem o costume de criar os próprios vídeos com aquele conteúdo que foi criado durante a jogatina do “*streamer*” (pessoa que faz ‘*stream*’, transmissão em tempo real) para gerar veiculação e monetização em outras plataformas da internet (YouTube, Facebook, etc); 3) a possibilidade dos espectadores enviarem dinheiro em tempo real para o “*streamer*” em forma de doação, e a possibilidade de



realizar apostas na vitória ou derrota antes de um jogo; 4) a classificação global dentro do jogo se torna a porta inicial para a entrada no cenário competitivo real e a possibilidade de criação de um contrato de trabalho com um patrocinador no contexto do e-sport.

É possível notar que o contexto do e-sport tem muitas semelhanças com o esporte tradicional. De acordo com Saraiva (2013), os e-sports atraem elementos como: os *cyber-atletas* (atletas de *e-sports*), equipes compostas por atletas e comissões técnicas, junto da equipe interdisciplinar, como psicólogos e nutricionistas, patrocinadores e espectadores.

Leva-se em consideração a quantidade de estímulos gerados por esse tipo de esporte e os resultados adquiridos ao longo de sua prática. Wagner (2006) se distancia apenas do conceito lúdico envolvido nesse contexto, e ressalta a potencialidade da atividade como ferramenta para o desenvolvimento de diferentes competências e habilidades. A partir de uma intervenção de treinamento sistemática, pode-se desenvolver as habilidades lógico-matemáticas e de tomada de decisão, de forma individual ou coletiva, em vista que a maioria desses jogos exigem uma decisão rápida da melhor estratégia possível naquele contexto.

Fatores emocionais também devem ser observados nesse contexto, principalmente quando se referem aos *cyber-atletas* no ambiente competitivo. Isto porque eles estão sujeitos a desenvolver níveis mais altos de estresse e ansiedade quando é necessário que demonstrem suas habilidades, com o objetivo em comum de ganharem a competição. De acordo com Fabiani (2009), esse estresse pode ser gerado por fatores internos, como nível de preparação pessoal e dedicação aos treinamentos, ou fatores externos como preparação do time, pressão dos espectadores ou comparação com outros atletas.

Os esportes eletrônicos, assim como os esportes tradicionais, têm diferentes categorias, entre elas: jogos de luta, jogos de esportes, FPS (First-person shooter/ jogos de tiro em primeira pessoa), jogos de estratégia em tempo real e MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Para esse trabalho, tem-se um exemplo no estilo MOBA, que é representado

principalmente pelos jogos Dota e League of Legends (LoL), e apresentam características em comum.

De acordo com Baffa (et.al., 2016) LoL é um jogo produzido pela empresa Riot Games e foi lançado em 2009. Cada partida é composta por 2 times de 5 pessoas que se enfrentam na arena virtual chamada Summoner's Rift. Os jogadores ficam distribuídos em posições específicas pelo mapa no começo do jogo. O objetivo principal do jogo é destruir as torres inimigas que impedem jogadores aliados de chegarem e destruir o Nexus, a base inimiga. O jogo apresenta mais de 140 personagens atualmente, cada um com 5 habilidades únicas. Cada atleta joga em uma posição no jogo, representando diferentes funções, e exigindo habilidades específicas. Alguns personagens apresentam vantagens sobre outros, e isso abre um mar de possibilidades, combinações e estratégias diferentes. Além de treinarem para evoluírem suas habilidades individuais com os personagens e sua estratégia de jogo, a comunicação clara é indispensável para uma boa coordenação do time dentro da partida. Hoje existem profissionais dentro da área que dedicam seu tempo para o estudo do jogo, dos números e dados envolvidos, a fim de criar as melhores estratégias e liderar um time para a vitória de um campeonato.

A partir dessas informações, League of Legends, assim como diversos jogos que envolvem o trabalho em equipe e a comunicação, é um jogo ditado pelas relações sociais, visto que o time agrega um objetivo em comum. Os jogadores são regulados por estratégias de time construídas socialmente, a partir de que cada um interpreta uma posição diferente. (Costa, 2013). Percebemos que jogos que se encaixam nessa classificação competitiva envolvem aspectos que são estudados e trabalhados com a psicologia. Considerando o conceito atual de psicologia do esporte, Weinberg e Gould (2017) apontam que a área busca estudar situações do atleta relacionadas à motivação, trabalho em grupo, liderança, o bem-estar no treinamento e no jogo, violência e agressão.

Tendo em vista o psicólogo do esporte, a Associação Americana de Psicologia (APA, 2019) define que alguns procedimentos utilizados por esse profissional incluem o treinamento de habilidades cognitivas e comportamentais para o desenvolvimento do atleta, além de consultas e intervenções clínicas. Porém, a partir da expansão da área dos esportes eletrônicos, percebe-se necessidade de se adaptar a novas formas de exercer a atividade esportiva, em um ambiente completamente diferente, o virtual, percebendo as características que a relacionam com o esporte físico (Witowski, 2009).

Sendo assim, diante das possibilidades de estudo dessa área, se apresenta a necessidade de analisar quais tipos de pesquisa têm sido feitas nesse âmbito, relacionado à psicologia, e como elas tem adaptado à essas novas realidades dos jogos eletrônicos. Portanto, o objetivo deste trabalho é realizar uma revisão sistemática sobre o tema ‘esportes eletrônicos’ e quais temáticas têm sido utilizadas para estudá-lo.

## **Método**

Este trabalho consiste em uma revisão sistemática, com coleta de dados realizada em agosto de 2021, nas plataformas de pesquisa SciELO (Scientific Electronic Library Online), PePSIC e CAPES. Foram utilizados os descritores “esporte eletrônico”, “e-Sports”, “jogos online” e “jogos eletrônicos”. Foram consideradas para esse trabalho artigos científicos publicados no Brasil em revistas científicas nos últimos 5 anos, no período de agosto de 2017 a agosto de 2021, utilizando filtros pesquisa para a data de publicação e para a área de conhecimento relacionada.

Nas plataformas de pesquisa, os termos foram utilizados para a busca nos títulos e nos resumos dos artigos, e foram incluídos aqueles considerados científicos, publicados em revista e que estivessem relacionados à temática de jogos eletrônicos e Psicologia. Como critérios de exclusão: não foram considerados artigos repetidos entre as plataformas, aqueles que não se encaixavam na proposta apresentada ou não fossem relacionados às temáticas da psicologia e aqueles que não tinham a estrutura de um artigo científico. Dentro os artigos encontrados, foram analisados pela revista publicada e sua classificação pelo CAPES, a região publicada e o tema abordado.

## Resultados

Na plataforma SciELO, foram encontrados 4 artigos relacionados ao tema: 2 artigos utilizando o termo “jogos online” e outros 2 artigos utilizando o termo “jogos eletrônicos” e não foram encontrados artigos utilizando os outros termos.

Não foram encontrados artigos utilizando a plataforma CAPES. Na PePSIC, foram encontrados 1 artigo com o termo “esporte eletrônico”, 1 artigos com o termo “jogos online, 4 artigos com o termo “jogos eletrônicos” e 0 artigo com o termo “e-sports”. 1 artigo foi excluído devido a repetição entre as plataformas.

**Tabela 1**

*Artigos Encontrados Na Plataforma SciELO*

Título	Nota	Plataforma	Região	Categoria
	Capex			
O brincar e o Espaço Potencial no Ambiente Virtual	B3	SciELO	Sudeste	Psicanálise
Jogos eletrônicos e funções executivas de universitários	A1	SciELO	Sul	Cognição
Level Up! Desenvolvimento cognitivo, aprendizagem enativa e videogames	A2	SciELO	Sul	Cognição
Actively station: Effects on global cognition of mature adults and healthy elderly program using electronic games	A2	SciELO	Sudeste	Cognição

Como observado na Tabela 1, foram analisados 4 artigos encontrados na plataforma SciELO. O primeiro artigo intitulado “O brincar e o Espaço Potencial no Ambiente Virtual”

(Gregório & Amparo, 2018), publicado na revista *Ágora*, com classificação B3 pela CAPES, tem como objetivo analisar o impacto subjetivo das interações geradas pela tecnologia, de sujeitos que possuíam personagens em um complexo jogo virtual. O artigo utilizou interpretações psicanalíticas winicottianas como estratégia metodológica para análise das entrevistas.

O segundo artigo encontrado foi “Jogos eletrônicos e funções executivas de universitários” (Ramos et. al., 2018) publicado na revista “Teoria e Métodos em Psicologia” com nota A1 na classificação do CAPES. Ele analisa a relação de jovens universitários que utilizam da interação virtual em jogos para estabelecer uma associação entre o ato de jogar e as funções executivas relacionadas à atenção e à capacidade de resolução de problemas. O autor aponta diversas pesquisas em que jogos tiveram uma influência positiva em funções executivas, envolvendo planejamento de ações; flexibilização do pensamento nas tomadas de decisões e a sustentação da atenção. O artigo concluiu que é possível estabelecer correlações positivas entre o uso de jogos eletrônicos e melhorias na atenção e na memória, afirmando que os jogadores que participaram da pesquisa se relacionam principalmente com a capacidade de realizar mais de uma tarefa ao mesmo tempo e com maior precisão.

O terceiro artigo encontrado, intitulado “Level Up! Desenvolvimento cognitivo, aprendizagem enativa e videogames” de Baum e Maraschin (2017), foi publicado na revista *Psicologia e Sociedade*, com nota A2 na classificação CAPES, e tem como objetivo relacionar a compreensão de aprendizagem enativa considerando possibilidades de acoplamento com os videogames. O artigo conclui que a repetição de padrões sensório-motores abre espaço para a criação e transformação de estruturas cognitivas, que por sua vez, agem para que a ação seja guiada pela percepção (Varela et al., 2001). Os autores ainda concluem que a interação com o jogo resulta na aprendizagem de um maior número de respostas adequadas à cada situação,

aprendendo novos movimentos, gerando uma narrativa imagética de acordo com sua tomada de decisão. (Baum & Maraschin, 2017).

O quarto artigo e último artigo encontrado na SciELO leva o nome “Actively station: Effects on global cognition of mature adults and healthy elderly program using electronic games” de Ordonez (et. al., 2017), publica na revista *Dementia & Neuropsychologia*, com nota A2 pela classificação CAPES, aponta estudos que apresentam o declínio cognitivo em pessoas idosas, e possíveis intervenções utilizando jogos eletrônicos para investigar a performance da cognição global de adultos acima de 50 anos. Participaram do estudo, 124 adultos acima de 50 anos e idosos, onde 22 foram o grupo controle, e 102 o grupo de treino. O estudo concluiu que os participantes do Grupo Treino tiveram melhora na sua performance linguística, autonomia, inclusão, com índices maiores de satisfação e motivação; e mostra que é possível que jogos eletrônicos estimulem e promovam uma melhora cognitiva em brasileiros adultos e idosos saudáveis.

## **Tabela 2**

### *Artigos Encontrados Na Plataforma PePSIC*

Título	Nota	Plataforma	Região	Categoria
	Capes			
Escala de Motivações para Jogos Online: Estudo de adaptação à Realidade Brasileira	A2	PePSIC	Nordeste	Cognição
Esporte sem atividade física é esporte?	B2	PePSIC	Sudeste	Psicanálise
Jogos Eletrônicos como Instrumentos de Intervenção no Declínio Cognitivo – Uma Revisão Sistemática	B3	PePSIC	Sul	Cognição
Jogos eletrônicos, violência e desenvolvimento moral	B2	PePSIC	Sudeste	Social

Onde termina o uso recreativo e inicia a dependência de jogos eletrônicos: uma revisão de literatura	B2	PePSIC	Norte	Social
Uso de internet e de jogos eletrônicos entre adolescentes em situação de vulnerabilidade social	A2	PePSIC	Sudeste	Social

Como descrito na Tabela 2, foram encontrados 6 artigos na plataforma PePSIC. Dentre eles, o primeiro a ser mencionado é o “Escala de Motivações para Jogos Online: Estudo de adaptação à Realidade Brasileira” de Gouveia (et. al. 2017), foi publicado na revista Temas em Psicologia, com nota A2 pela classificação do CAPES. O artigo concluiu que é possível utilizar o EMJO no contexto brasileiro, para entender o perfil do jogador online, a fim de adaptar sua experiência no jogo e favorecer a motivação (Riecken, 2000). Além disso, o autor afirma que pode servir ao contexto clínico para identificar características determinantes da conduta envolvida com jogos virtuais, permitindo a busca por identificar potenciais problemas que podem demandar atenção. Também pode ser utilizada no contexto de pesquisa, ou intervenções, permitindo a compreensão de fenômenos sociais que surgem no meio virtual.

O artigo “Esporte sem atividade física é esporte?” de Leite (2019), publicado na revista Jornal de Psicanálise, com classificação B2 pela CAPES, traz um estudo de caso utilizando método e técnica baseado na perspectiva psicanalítica, a partir de um paciente que leva a discussão para dentro do meio dos esportes eletrônicos. No artigo, esse tema é tratado como um fenômeno contemporâneo, e argumenta sobre como este traz questões para repensar o método e a técnica, contribuindo para a clínica e para a formação psicanalítica.

O seguinte artigo, intitulado “Jogos Eletrônicos como Instrumentos de Intervenção no Declínio Cognitivo – Uma Revisão Sistemática” de Cardoso (et. al., 2017), publicado na



Revista de Psicologia da IMED, com nota B3 na classificação do CAPES, buscou entender a relação do efeito dos jogos eletrônicos na cognição e sua efetividade no treinamento, levando em conta pesquisas relacionadas a pessoas idosas e declínio cognitivo. Por fim, teve objetivo de identificar e argumentar experimentos que analisaram esse efeito. Concluiu que apesar de diversos jogos terem apresentado resultados satisfatórios e benéficos, não permaneceram por muito tempo, ou os hábitos envolvidos para a manutenção desses aspectos cognitivos não foram absorvidos pela vida cotidiana dos participantes.

O quarto artigo encontrado se chama “Jogos eletrônicos, violência e desenvolvimento moral” de Fernandes (et. al., 2017), publicado na revista Boletim Academia Paulista de Psicologia, com nota B2 na classificação CAPES. O artigo faz uma revisão bibliográfica relacionada ao tema do título, a fim de verificar se jogos podem ter influência violenta no julgamento moral das crianças e adolescentes. Dentre os artigos encontrados entre 2010 e 2016, 9 foram considerados pertinentes. Concluiu-se que não foram encontradas evidências suficientes que indiquem que qualquer jogo, como objeto singular, seja capaz induzir comportamento violento, e a escolha pelos jogos violentos se relacionam com a dificuldade encontrada neles.

O artigo “Onde termina o uso recreativo e inicia a dependência de jogos eletrônicos: uma revisão de literatura” de Gonçalves e Azambuja (2021), publicado na revista Aletheia, com nota B2 pelo CAPES, teve como objetivo realizar uma revisão de literatura para identificar quando os jogos eletrônicos são uma atividade de lazer e quando se tornam algo que gera dependência. Os autores concluíram que adolescentes são mais suscetíveis a desenvolver essa dependência, que gera diversos problemas, afetando vida social, familiar, acadêmica e afetiva.

Por fim, o sexto e último artigo encontrado se intitula “Uso de internet e de jogos eletrônicos entre adolescentes em situação de vulnerabilidade social” de Oliveira (et. al.,

2017), publicado na revista *Temas em Psicologia*, com nota A2 na classificação CAPES. O estudo investiga 60 adolescentes em situação de vulnerabilidade social e sua relação com o uso de internet e jogos eletrônicos. Os resultados do estudo indicam que apesar dos jovens terem conhecimento dos problemas e riscos que o uso dependente desse tipo de atividade pode desencadear, eles se expõem a práticas de risco. O artigo também ressalta a necessidade de capacitação para pais e educadores para o estímulo saudável do uso dessas tecnologias e prevenir o consumo inadequado.

## Discussão

Analisando os resultados, é possível concluir que foi encontrado uma quantidade escassa de artigos (dez artigos) relacionados ao tema, e isso pode estar conectado à alguns fatores. Primeiramente, a popularização dessa modalidade esportiva é recente, começando a aumentar consideravelmente em 2010, e se expandindo cada vez mais nos dias de hoje. A pouca quantidade de artigos acadêmicos que se encaixam na temática, pode estar relacionada com a centralização do tópico em regiões do país em que os estudos ligados à tecnologia e inovação são mais presentes.

Investigando os artigos encontrados sobre sua região de publicação, temos que um foi produzido no estado do Amazonas, um na Paraíba, dois em Rio Grande do Sul, um em Santa Catarina, um em Rio de Janeiro e quatro em São Paulo. Percebe-se que a maioria dos artigos foram produzidos nas regiões Sul e Sudeste, fato que pode ser explicado por serem as regiões consideradas os maiores polos tecnológicos do país, relacionadas à tecnologia e inovação de acordo com informações do Ministério da Ciência, Inovação e Tecnologia, encontradas no artigo da Fundação Telefônica Vivo (2021).

Além disso, é possível perceber que o aumento do público inserido nesse contexto pode estar relacionado a ampliação da usabilidade de serviços de comunicação e serviços de *streaming* durante o isolamento social causado pelo recente período pandêmico. De acordo com Scerbakov (2019), a pandemia causada pelo COVID-19 gerou um impacto mundial nos números relacionados ao acesso às *streams*. O número de canais únicos na principal plataforma de streaming (Twitch.tv) dobrou em 2021, em comparação com o ano anterior. Várias categorias aumentaram seus acessos, como Música, Comida e Bebida, Ciência e Tecnologia. Streamers que já tinham um público estabelecido tiveram um aumento de em média 70,93% mais visualizações em 2021, em comparação com o ano anterior. Além disso, houve uma ampliação do público de outras categorias de jogos, como jogos de sobrevivência

ou xadrez. Portanto, a recente expansão dessa realidade pode ser uma causa da pouca quantidade de estudos relacionados a esse tema e que a Psicologia ainda deve se aproximar mais desses estudos.

Analisando os artigos coletados, é possível separá-los em algumas categorias. Entre eles, três artigos tratam de questões mais próximas do âmbito social, como o uso da internet e de jogos eletrônicos entre adolescentes em situação de vulnerabilidade social, onde termina o uso recreativo e inicia a dependência de jogos e a relação deles com a violência e o desenvolvimento moral. Dois artigos se aproximam da área de estudos da Psicanálise, com um estudo de caso sob a visão psicanalítica que leva o tópico esportes eletrônicos para a conversa, e uma análise winnicotiana sobre o brincar e o espaço potencial do ambiente virtual. Cinco artigos estão associados aos estudos sobre a cognição e seu envolvimento nos jogos, trazendo temas como o uso de jogos como instrumento de intervenção no declínio cognitivo, escala de motivações, estudo sobre aprendizagem enativa, um artigo que traz estudos sobre um jogo que tem o fim de estimular o desenvolvimento cognitivo e funções executivas em universitários que jogam.

Vieira (et al., 2010) afirma, em seu artigo publicado em 2010, que a Psicologia do Esporte era considerado um tópico em emergência e explana sobre as possíveis atuações do psicólogo nesse contexto, assumindo papéis de consultor ao identificar e avaliar jogadores e conduzir momentos de intervenção de forma cooperativa, pesquisador ao buscar entender os processos de regulação psicológica no esporte bem como parte na produção científica, e de professor, ao assessorar na educação de pessoas envolvidas nesse contexto. Além disso, elenca os principais temas apresentados nos Congressos Brasileiros de Psicologia do Esporte de 2004 e 2006, temas como: Intervenção Psicológica; Motivação e Autoestima; Coesão de grupo de liderança; Ativação estresse e ansiedade, entre outros. É válido pensarmos como esses temas se adaptam a essa nova realidade dos esportes virtuais, como novas mudanças

ainda podem surgir e principalmente, como a Psicologia pode contribuir com o avanço desses estudos em suas diversas possibilidades de atuação.

## **Considerações Finais**

O objetivo deste artigo é verificar a contribuição da Psicologia nos estudos sobre o tema “e-sports” nos últimos 5 anos. Dentre as limitações, percebemos a pouca quantidade de conteúdo relacionado publicado entre revistas científicas, além de poucos estudos práticos que dialoguem com a ação esportiva no ambiente virtual. Diante das possibilidades apresentadas, é notável que a Psicologia tem um grande espaço para se aprofundar em tópicos relacionados a jogos eletrônicos, e principalmente no contexto dos esportes eletrônicos, tema pouquíssimo apresentado e tão presente no cenário competitivo de esportes atualmente.

É esperado que esse estudo ajude a elucidar determinados tópicos possíveis de serem aprofundados, relacionados à esta temática. Foram utilizadas apenas 3 plataformas de pesquisa, porém estão entre as mais conhecidas no Brasil, e foram encontrados poucos (10) artigos publicados em um período de 5 anos, um prazo em que o número de pessoas que se envolveram nesse meio aumentou consideravelmente, mas percebemos que ainda falta movimentação para a inserção do tema em estudos acadêmicos. Atualmente, já existem vários times brasileiros em diferentes modalidades do esporte eletrônico, além de milhões de brasileiros que se envolvem cotidianamente em acompanhar esses profissionais que se dedicam a jogar e melhorar seu desempenho nas atividades, e em participar ativamente dessa experiência virtual.

Percebe-se que há cada vez mais possibilidades de inserção do psicólogo nessa modalidade esportiva, tanto para o aprofundamento dos estudos acadêmicos na área, levando em consideração a preparação dos atletas, estratégias e melhorias na sua relação com a tecnologia, a relação com o público, entre outras possibilidades, quanto a aplicabilidade desses estudos no acompanhamento desses atletas. Com o recente movimento pós-pandêmico, tem-se um terreno propício para verificar o impacto dessa aproximação dos meios de comunicação e interação virtual entre o público e entre esses jogadores de alto desempenho.

## Referências

- American Psychological Association. (2019). Retirado de <https://www.apa.org/ed/graduate/specialize/sports>.
- Baffa, M. D. F. O., Moreira, G. B. S. M., & da Veiga Machado, A. F. (2016). Construindo jogos de sucesso: Uma análise de League of Legends. SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES, 15, 2179-2259.
- Baum, C., & Maraschin, C. (2017). Level up! Desenvolvimento cognitivo, aprendizagem enativa e videogames. *Psicologia & Sociedade*, 29, e132334. doi: 10.1590/1807-0310/2017v29i132334
- Cardoso, N. D. O., Landenberger, T., & de Lima Argimon, I. I. (2017). Jogos eletrônicos como instrumentos de intervenção no declínio cognitivo—Uma revisão sistemática. *Revista de Psicologia da IMED*, 9(1), 119-139.
- Castells, M. (2003). *A Galáxia Internet: reflexões sobre a Internet, negócios e a sociedade*. Zahar. Rio de Janeiro.
- Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos. (2006). Disponível em: <[cbesports.com.br](http://cbesports.com.br)>. Acesso em: 15 jul. 2021.
- Costa, P. H. B. (2013) *Ludus online: Um estudo ludológico e social de League of Legends*. (Monograph thesis, Universidade de Brasília). Retrieved from <http://bdm.unb.br/handle/10483/6513?>
- Fabiani, M. T. (2009) *Psicologia do Esporte: A ansiedade e o estresse pré-competitivo*. Retrieved from <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0483.pdf>.
- Fernandes, D. M., Caramillo-Going, L., de Lemos, D. I. M., Avoglia, H. R. C., & Alves, H. (2017). Jogos eletrônicos, violência e desenvolvimento moral. *Boletim Academia Paulista de Psicologia*, 37(92), 94-114.
- Fundação Telefônica Vivo (26 de outubro de 2021). Conheça 8 polos tecnológicos no Brasil e sua importância para a inovação. Acesso em 1 de maio de 2022, em: <https://fundacaotelefonicavivo.org.br/noticias/conheca-8-polos-tecnologicos-no-brasil-e-sua-importancia-para-a-inovacao/>
- Gonçalves, M. K., & Azambuja, L. S. (2021). Onde termina o uso recreativo e inicia a dependência de jogos eletrônicos: Uma revisão da literatura. *Aletheia*, 54(1), 146-155.

- Gouveia, V. V., Mariano, T. E., Nascimento, A. M. D., Grangeiro, A. S. D. M., & Medeiros, E. D. D. (2017). Escala de motivações para jogos online: Estudo de adaptação à realidade brasileira. *Temas em Psicologia*, 25(1), 131-141.
- Gregório, G. D. S., & Amparo, D. M. D. (2018). O brincar e o espaço potencial no ambiente virtual. *Ágora: Estudos em Teoria Psicanalítica*, 21(1), 71-82.
- Leite, P. C. B. D. S. (2019). Esporte sem atividade física é esporte?. *Jornal de Psicanálise*, 52(96), 145-155.
- Oliveira, M. P. M. T. D., Cintra, L. A. D., Bedoian, G., Nascimento, R. D., Ferré, R., & Silva, M. T. A. (2017). Uso de internet e de jogos eletrônicos entre adolescentes em situação de vulnerabilidade social. *Trends in Psychology*, 25, 1167-1183.
- Ordóñez, T. N., Borges, F., Kanashiro, C. S., Santos, C. C. D. N., Hora, S. S., & Lima-Silva, T. B. (2017). Actively station: Effects on global cognition of mature adults and healthy elderly program using electronic games. *Dementia & Neuropsychologia*, 11, 186-197.
- Ramos, D. K., Fronza, F. C. A. O., & Cardoso, F. L. (2018). Jogos eletrônicos e funções executivas de universitários. *Estudos de Psicologia (Campinas)*, 35, 217-228.
- Riecken, D. (2000). Introduction: personalized views of personalization. *Communications of the ACM*, 43(8), 26-28.
- Saraiva, P. A. C. (2013). E-sports: um fenômeno da cultura digital contemporânea (Doctoral dissertation).
- Scerbakov, A., Pirker, J., & Kappe, F. (2022, January). When a pandemic enters the game: the initial and prolonged impact of the COVID-19 pandemic on live-stream broadcasters on Twitch. HICSS (pp. 1-10).
- Tiedemann, C., (2004). Sport (and culture of physical motion) for historians, an approach to precise the central term(s), IX international CESH-congress, Crotona, Italy.
- Varela, F. J., Thompson, E., & Rosch, E. (2001). *A mente corpórea, ciência cognitiva e experiência humana*. Lisboa: Instituto Piaget.
- Vieira, L. F., Vissoci, J. R. N., Oliveira, L. P. D., & Vieira, J. L. L. (2010). Psicologia do esporte: uma área emergente da psicologia. *Psicologia em estudo*, 15, 391-399.
- Vinha, F. (2015). Entenda o que é eSport e saiba como ele virou uma febre mundial.



- Wagner, M. (2006, June). On the scientific relevance of e-Sports. In J. Arreympi et al. (eds.). *Proceeding of The International Conference on Internet Computing*. June 26-29, 2006. Las Vegas, Nevada, USA: Danube University Krems.
- Weinberg, R.; Gould, D. (2017). *Fundamentos da psicologia do esporte e do exercício*. 6 ed. Porto Alegre: Artmed.
- Witkowski, E. (2012). On the digital playing field: How we “do sport” with networked computer games. *Games and Culture*, 7(5), 349-374.
- Witkowski, E. (2009). Probing the sportiness of eSports. In Christophers, J., & Scholz, T. (Eds.), *eSports yearbook 2009*, 53-56. Norderstedt, Deutschland: Books on Demand GmbH.