

**ARTIGO**

**O Papel da Psicologia no Cenário Competitivo do Esporte Eletrônico: Uma Análise a Partir da Perspectiva do Counter Strike Global Offensive**

**Fabricio Santos Rodrigues<sup>1</sup>**

Faculdade Brasileira Cristã, Serra/ES- Brasil

**Janaina Silva<sup>2</sup>**

Faculdade Brasileira Cristã, Serra/ES- Brasil

**RESUMO**

A pesquisa apresenta uma análise do papel da psicologia na cibercultura, especificamente nos e-sports, com ênfase em Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO). Destaca-se a necessidade crescente de intervenção psicológica devido aos impactos na saúde mental dos atletas, decorrentes da intensa rotina de treinamentos e competições. Enfatiza a importância da competência do profissional de psicologia para o progresso clínico e autodesenvolvimento, acompanhando diferentes abordagens para facilitar a identificação e compreensão do indivíduo. A metodologia adotada para este estudo combina elementos qualitativos e quantitativos, empregando abordagens de pesquisa bibliográfica, exploratória explicativa e netnográfica. Os resultados indicam que o cenário dos esportes eletrônicos está permeado por uma intensa competitividade e pressão psicológica. Além disso, constata-se a presença da preparação psicológica realizada por profissionais de psicologia em equipes profissionais de e-sports. Esses resultados destacam a importância crescente do aspecto psicológico nesse ambiente altamente competitivo, onde fatores mentais e emocionais desempenham um papel significativo no desempenho dos jogadores e no sucesso das equipes. Essa conclusão reforça a relevância do trabalho dos psicólogos no contexto dos esportes eletrônicos, fornecendo insights importantes para a compreensão e promoção da saúde mental e do bem-estar desses profissionais.

**Palavras-chave:** Psicologia. Psicoterapia Breve. Cyber-atleta. E-sport. Counter-Strike e esportes eletrônicos.

**ABSTRACT**

**The Role of Psychology in the Competitive Scenario of Electronic Sports: An Analysis from the Perspective of Counter Strike Global Offensive**

The research presents an analysis of the role of psychology in cyberculture, specifically in e-sports, with an emphasis on Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO). The growing need for psychological intervention stands out due to the impacts on athletes' mental health, resulting from the intense routine of training and competitions. The study emphasizes the importance of the psychology professional's competence for clinical progress and self-development, following different approaches to facilitate the identification and understanding of the individual. The methodology adopted for this study combines qualitative and quantitative elements, employing bibliographical, explanatory exploratory and

<sup>1</sup>Graduada em psicologia pela Faculdade Brasileira Cristã (FBC).

E-mail: fabricio.rodrigues790@hotmail.com

<sup>2</sup>Mestra em Psicologia pela Universidade Federal de São João del Rei (UFSJ). Graduada em Psicologia pelo Centro Universitário Espírito-Santense (FAESA). Especialista em Terapia Cognitivo Comportamental (UNISEPE), em Avaliação Psicológica e Psicodiagnóstico (Unyleya) e em Tutoria em Educação a Distância e Docência no Ensino Superior (FAVENI). professora da graduação em Psicologia da Faculdade Brasileira Cristã (FBC).

E-mail: nanasjdr@hotmail.com.

netnographic research approaches. The results indicate that the e-sports scenario is permeated by intense competitiveness and psychological pressure. Furthermore, there is the presence of psychological preparation carried out by psychology professionals in professional e-sports teams. These results highlight the growing importance of the psychological aspect in this highly competitive environment, where mental and emotional factors play a significant role in player performance and team success. This conclusion reinforces the relevance of psychologists' work in the context of electronic sports, providing important insights for understanding and promoting the mental health and well-being of these professionals.

**Keywords:** Psychology. Brief Psychotherapy. Cyber-athlete. E-sport. Counter-Strike and electronicsports.

## INTRODUÇÃO

A sociedade está progressivamente imersa no ciberespaço e, por consequência, nas comunicações digitais, abrindo novos canais de interação. Com a ascensão desse novo ambiente, surgiram novos métodos de socialização que possibilitaram práticas desvinculadas de localização geográfica. Nesse contexto, produtos, informações, vídeos e jogos podem existir exclusivamente no ciberespaço, desvinculados de um espaço físico específico. Tornou-se factível, a partir de suas próprias residências, interagir com pessoas de diferentes lugares geográficos e formar equipes competitivas com indivíduos de diversas nacionalidades, independentemente de onde estejam fisicamente situados. A inovação tecnológica trouxe consigo novas formas de interação, desprovidas das limitações da territorialidade (CASTELLS, 2004).

O ponto de partida desta investigação é que os e-sports são uma forma de expressão da cultura desportiva de acordo com o paradigma social contemporâneo que envolve a cibercultura, bem como o seu conjunto de valores, conceitos, percepções e práticas sociais. A cibercultura engloba um conjunto de práticas que incorporam técnicas intelectuais e materiais, padrões de pensamento e atitudes que emergem e se estruturam no contexto da crescente expansão do ciberespaço. Esse termo se refere não apenas à infraestrutura material subjacente à rede de computadores e à comunicação digital, mas também aos dados e informações que circulam nesse ambiente e aos indivíduos que participam da produção, ação e interação dentro desse espaço.

O objetivo deste estudo é conduzir uma análise e reflexão sobre o papel da psicologia no contexto da cibercultura, com ênfase nas competições de e-sports, mais especificamente na modalidade de Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO).

Mesmo sendo um tema relativamente recente, este trabalho ressalta a crescente necessidade de envolvimento e intervenção de profissionais da psicologia nesse cenário. Isso se deve ao fato de que a rotina de treinamentos e competições, juntamente com a busca incessante por resultados, tem demonstrado impactos na saúde mental dos atletas, levando a um aumento de problemas na saúde emocional e à demanda por aprimoramentos no modelo competitivo adotado. Nesse sentido, torna-se necessário compreender de que forma os profissionais da psicologia entendem sua atuação no campo dos esportes eletrônicos e como interpretam sua formação acadêmica nessa área.

A demanda crescente das equipes de e-sports destaca a importância da competência do profissional da psicologia, que está diretamente ligada ao progresso clínico e ao autodesenvolvimento. Nesse sentido, diferentes abordagens são empregadas para facilitar a identificação e a compreensão do indivíduo como agente de seu próprio desenvolvimento. Isso se justifica pelo fato de que, ao atuar sobre seu ambiente externo e modificá-lo, o ser humano, simultaneamente, transforma sua própria natureza, impulsionando o desenvolvimento de suas capacidades (ALBUQUERQUE, 2007, p. 25).

Em um primeiro momento, realiza-se uma breve descrição sobre o conceito de e-sports, compreendendo sua gênese e desenvolvimento até os dias atuais com uma perspectiva do Counter-strike Global Offensive. Logo em seguida, são apresentados aspectos divergentes e convergentes entre e-sports e esportes convencionais, levando em consideração o estereótipo existente que existe com a comunidade. Por fim, encontram-se explicitadas algumas das demandas psicológicas que, hoje, compõem esse cenário e que englobam desde o desgaste psicológico apresentado pelos atletas, até a conscientização do lugar do psicólogo nas equipes, além das práticas atualmente realizadas por profissionais da área.

## **REFERENCAL TEÓRICO**

### **3 E-SPORTS: A ORIGEM E A CONTEMPORANEIDADE**

Os "e-sports" são uma designação atribuída a uma modalidade de competição profissional de jogos eletrônicos, comumente referidos como videogames. Esse gênero de competição está associado a um confronto cujo objetivo principal é atingir metas específicas pelas empresas desenvolvedoras de jogos, podendo ocorrer tanto online quanto em eventos presenciais.

Quanto à origem desse conceito, a literatura atribui o primeiro evento competitivo de jogos eletrônicos aos Estados Unidos em 1972. Essa competição foi denominada "Intergalactic Spacewar Olympics", na qual os estudantes competiram entre si no jogo Spacewar, concorrendo a um prêmio de um ano de assinatura da revista Rolling Stone (FAROKHMANESH, 2012; KLIM, 2019).

Em seguida, no ano de 1980, a empresa Atari organizou o primeiro torneio oficial de esportes eletrônicos, intitulado "Space Invaders Championship", que reuniu aproximadamente 10 mil participantes de diversas regiões dos Estados Unidos (ABOUT, 1972.;KLIM, 2019;CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE E- SPORTS, 2017). Conforme Wagner (2006), o termo "e-sport" ganhou destaque no início da década de 1990, quando surgiu pela primeira vez em uma campanha de divulgação da OGA (Online Gamers Association). A cerne dessa iniciativa era facilitar a interação entre todos os envolvidos nesse setor, ampliar o escopo dos jogos eletrônicos e estabelecer uma comparação entre os esportes eletrônicos e as modalidades esportivas convencionais.

Nesse contexto, o ano de 1999 marcou um ponto de inflexão na discussão sobre o tema, impulsionado pela tentativa de obter o reconhecimento por parte do English Sports Council (Conselho Esportivo Inglês), uma organização dedicada à prestação de serviços e financiamento para o esporte na Inglaterra. Essa iniciativa abriu as portas para um crescimento significativo dos e-sports naquela época, permitindo que a indústria se expandisse de forma exponencial.

A partir da virada do milênio, os e-sports começaram a se expandir em grande escala. A criação da plataforma de transmissão online Twitch em 2011 desempenhou um papel crucial na promoção e divulgação dos jogos eletrônicos. Por meio dessa plataforma, passou a ser factível acompanhar, em tempo real, o desempenho dos jogadores, independentemente de serem jogadores ocasionais ou

profissionais, tanto em ambientes informais e oficiais de campeonatos, sejam eles nacionais ou internacionais. Essa plataforma, desse modo, permitiu a superação das limitações físicas e geográficas que anteriormente restringiam a realização de eventos de grande envergadura, o que resultou em um aumento significativo na audiência de espectadores.

Diante do exposto, a cartilha "Introdução aos Jogos Digitais", divulgada em outubro de 2019 pela Secretaria Especial de Comunicação Social do Estado do Tocantins (PEREIRA, 2019), estabelece que qualquer atividade que envolva a utilização de dispositivos eletrônicos em competições entre dois ou mais jogadores podem ser considerados parte desta modalidade. Nesse contexto, são jogos abrangidos tanto online quanto offline, os quais podem ser acessados em computadores, dispositivos móveis, consoles de videogame, fliperamas, e assim por diante.

Em particular, esta categoria engloba o jogo Counter-Strike: Global Offensive, mais conhecido como CS:GO. Trata-se de um jogo competitivo do gênero First-Person Shooter (FPS) projetado para computadores, onde a perspectiva do jogador é em primeira pessoa, limitando a visão a partes como as mãos e os equipamentos transportados, não permitindo uma visualização completa do personagem. Essa abordagem visa aprimorar a interação do jogador com o ambiente, concentrando-se no combate com os oponentes. O CS:GO representa a versão mais recente da longa franquia Counter-Strike, lançada em 1999 pela VALVE Corporation. A desenvolvedora descreveu o jogo como uma expansão da experiência de tiro em primeira pessoa, focando na formação de equipes e introduzindo novos mapas, personagens e equipamentos. Dessa forma, o jogo abordado neste trabalho pode ser considerado um aprimoramento da versão clássica do Counter-Strike.

Por último, o Modo Competitivo representa o formato clássico que solidificou a presença do Counter-Strike no cenário dos esportes eletrônicos. Neste modo, duas equipes, compostas por cinco jogadores cada, competem em uma partida com uma série melhor de 30 rodadas. Durante o jogo, você precisa adquirir coletes, armas e vários equipamentos, além de gerenciar sua economia ao longo da partida, para

maximizar suas chances de sucesso. A equipe que alcança a vitória em 16 rodadas primeiro é declarada vencedora da partida (COUNTER-STRIKE, 2023).

Vale destacar que o CS:GO supera continuamente seus próprios registros de jogadores online a cada ano. Como exemplo, em maio de 2023, o site SteamCharts, responsável por monitorar constantemente as estatísticas de jogadores na plataforma Steam, registrou um pico notável, com mais de 1.802.000 jogadores simultaneamente conectados aos servidores da franquia (COUNTER-STRIKE, 2023)

#### **4 CONVERGÊNCIAS E DIVERGÊNCIAS ENTRE E-SPORTS E ESPORTES CONVENCIONAIS**

Conforme observado por Fields (2014), dos elementos convergentes entre os e-sports e o esporte convencional, destaca-se a carreira competitiva. Assim como nos esportes tradicionais, existem pessoas nos e-sports que jogam por diversão, porém, uma parcela específica das pessoas faz dos e-sports uma profissão, exigindo disciplina e superação. O autor ainda ressalta que a maioria dos cyber-atletas treina, em média, de 5 a 7 dias por semana, com sessões de treinamento de até 8 horas por dia. Essa rotina pode ser comparada à carga horária do time de futebol americano "Denver Broncos", que tem uma jornada semelhante, começando às 8h30 da manhã e encerrando por volta das 22h, com um intervalo para o almoço de 2 horas e meia (JACKSON, 2010).

As atividades realizadas pelos cyber-atletas podem ser comparadas com as dos esportes tradicionais. Conforme observado por Allen (2015), nos e-sports, os treinos coletivos envolvem os cinco cyber-atletas que participam de partidas de treino com outras equipes, uma prática comum também nos esportes casuais. Esses treinos têm como objetivo a implementação de novas estratégias e táticas, além de manter a união da equipe. Além disso, um elemento importante é a análise de replays, na qual o cyber-atletas examinam partidas por equipes adversárias para estudar as estratégias e estilos de jogo utilizados por eles. Da mesma forma, eles revisaram suas próprias partidas para identificar e corrigir erros. Nos esportes eletrônicos, assim como nos esportes tradicionais, existe uma equipe técnica,

semelhante aos esportes convencionais, que desempenha um papel fundamental no treinamento e no desenvolvimento da equipe.

Os times e também as marcas desempenham papéis que se assemelham aos esportes convencionais e são fundamentais por duas razões. O primeiro motivo está relacionado à estabilidade de que uma marca bem exigida oferece a uma equipe, mesmo que os resultados imediatos não sejam convincentes. O segundo motivo é a geração de receita, usando a marca como uma fonte de lucro que vai além da venda de direitos de transmissão televisiva e ingressos (FUNK & GLADDEN, 2004).

Além disso, um dos principais pontos entre e-sports e esportes tradicionais é a propagação em larga escala. Enquanto os esportes eletrônicos são predominantemente transmitidos pela Internet, os esportes tradicionais têm sua veiculação centralizada nos canais de televisão. A Internet hoje representa uma das tecnologias mais influentes quando se trata da criação e consumo de conteúdo esportivo (HUTCHINS & ROWE, 2012). Os motivos que fizeram da Internet um novo espaço notável incluem o público amplo e crescente, a capacidade de personalização de interesses e conteúdos, bem como a ascensão do streaming. No entanto, nos esportes tradicionais, a televisão mantém sua posição de destaque como principal fonte de produção de mídia esportiva, enquanto no e-sports, a Internet predomina na divulgação de conteúdo.

Por fim, como último ponto de convergência, merece destaque o envolvimento de patrocinadores. Conseqüentemente, grandes corporações manifestaram interesse em associar suas marcas às competições e equipes de e-sports. Um exemplo notável é a Intel, uma renomada fabricante de microchips, que atua como patrocinadora de torneios reconhecidos sob a denominação Intel Extreme Masters. O montante do prêmio mais recente nesses torneios ultrapassou a cifra de 600 mil dólares (INTEL EXTREME MASTERS, 2014).

Uma das principais dificuldades enfrentadas pelos e-sports e um ponto marcante de divergência em relação aos esportes tradicionais reside na falta de reconhecimento cultural por parte da sociedade. Isso, em parte, origina-se do estereótipo associado aos gamers, que muitas vezes são percebidos como competitivos, viciados, solitários, obsessivos, socialmente inábeis, isolados, imaturos

e geralmente jovens (KOWERT & OLDMEADOW, 2012). Em contrapartida, os jovens atletas envolvidos em modalidades esportivas convencionais costumam ser descritos como populares, desfrutando do prazer do esporte, amigáveis e bem-sucedidos (MOORE & WATT, 2003), evidenciando assim a valorização dos esportes tradicionais.

A ausência de reconhecimento cultural, ou seja, a falta de compreensão em relação aos e-sports, também se reflete no âmbito familiar. São poucas famílias que demonstram uma postura receptiva e aceitam escolhas como a de Gabriel "Fallen" Toledo, atualmente um dos principais jogadores de CSGO e um dos melhores do Brasil, que em 2009, com apenas 18 anos, tomou a decisão de deixar um emprego e faculdade para se dedicar aos e-sports (FALLENSTORE, 2020).

## **5 A PSICOLOGIA NO CONTEXTO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS.**

O rápido crescimento dos e-sports, juntamente com as extensas jornadas de treinamento, viagens e competições, pode exercer uma influência significativa nos aspectos biopsicossociais dos cyber-atletas. Através da plataforma HLTV.ORG, várias entrevistas destacaram a necessidade de abordagem de forma mais direcionada à saúde mental das equipes. O primeiro artigo jornalístico a respeito do tema foi publicado em 2017, quando o jogador Richard "shox" Papillon alertou para a emergência de problemas relacionados à estabilidade emocional dos atletas nos bastidores, especialmente após derrotas, e argumentou que era "necessário abordar essa questão" (PAPILLON apud SHOX, 2017).

Em 2019, uma reportagem abordou a situação do jogador da equipe ASTRALIS, Nicolai "device" Reedtz, apontando que o atleta estava especialmente incapaz de participar do campeonato BLAST Pro Series devido a problemas estomacais, que foram desencadeados pelo ambiente estressante das competições (DEASON, 2019). Um ano depois, outros dois jogadores da mesma equipe, Lukas "gla1ve" Rossander e Andreas "Xyp9x" Højsleth, se afastaram temporariamente por três meses das competições, sendo apresentados com sintomas de estresse e esgotamento (ASTRALIS, 2020).

Em maio de 2020, a Associação de Jogadores Profissionais de Counter-Strike (CSPPA) lançou uma cartilha com o título "Precisamos falar sobre questões da saúde mental no CS:GO e nose-sports"). Nesse comunicado, a CSPPA relata que tem recebido um número crescente de jogadores de CS:GO que estão enfrentando desafios em relação à saúde mental, manifestando sintomas como estresse, ansiedade, depressão, distúrbios do sono e uso excessivo de substância, e que estão "lutando consigo mesmos". A associação também menciona que desde a sua criação tem se esforçado para estabelecer um ambiente de trabalho mais sustentável para os jogadores, mas enfatiza a necessidade de colaboração de toda a indústria para promover a saúde dos atletas. Além disso, a CSPPA informa que está trabalhando em conjunto com duas universidades de renome no desenvolvimento de um programa relacionado à saúde mental, incluindo a criação de uma linha direta para facilitar o contato entre os profissionais de psicologia e os jogadores (CSPPA, 2020).

A partir da situação atual no cenário competitivo de CS:GO, é possível estabelecer uma conexão entre as demandas enfrentadas pelos cyber-atletas e a síndrome de burnout. O burnout é caracterizado como um estado de fadiga e exaustão, envolvendo uma perda de energia tanto física quanto mental, e resultado de expectativas exageradas em relação à consecução de objetivos muitas vezes não realistas, definidas pelo indivíduo ou influenciadas pelos valores da sociedade (FEJGIN, TALMOR; ERLICH, 2005). Além disso, pode ser descrita como uma síndrome psicológica que engloba a exaustão emocional, a despersonalização e uma sensação de diminuição da realização profissional, e isso pode afetar indivíduos que lidam com pessoas dependentes de alguma forma de sua atuação profissional (MASLACH; JACKSON, 1981).

Até a década de 1980, a síndrome de burnout no contexto esportivo não despertava tanto interesse em comparação com o ambiente organizacional. Isso ocorreu principalmente por duas razões. Primeiro, os autores da época não consideraram a prática esportiva como uma atividade repleta de pressão que poderia levar a situações tão aversivas a ponto de desencadear esgotamento entre os atletas. Ademais, a atividade esportiva não era vista como uma área de

desempenho laboral que envolvia a produção de trabalho de maneira semelhante ao ambiente corporativo. No entanto, a partir das definições conceituais mencionadas anteriormente sobre a síndrome, vemos que esses elementos não eram exclusivos dos contextos organizacionais, mas também se aplicavam ao sistema esportivo. Isso ocorre porque a realidade esportiva exige estratégias diferentes para lidar com o componente emocional intenso característico do burnout (GARCÉS DE LOS FAYOS, 1999).

Nesse contexto, é plausível refletir que profissionais como os cyber-atletas estão sujeitos a desenvolver a síndrome de burnout, uma vez que essa predisposição pode se manifestar à medida que os profissionais da área enfrentam relações interpessoais constantes, essas interações ocorrem com dirigentes, colegas de equipe, adversários, juízes, impensas, amigos e familiares. Além disso, o ambiente altamente competitivo dos esportes eletrônicos impõe a necessidade de obter resultados em prazos relativamente curtos a médios, o que pode entrar em conflito com os planos e metas estabelecidas pelos próprios atletas, levando à perda de controle emocional e até mesmo ao abandono precoce da prática esportiva (RAEDEKE; SMITH, 2001).

Com base nas informações que indicam que a saúde física e mental dos jogadores está em risco devido ao crescimento do público, dos investimentos, da exposição na mídia e outros fatores associados a grandes competições, como pressão, estresse e ansiedade, perante a isso, equipes brasileiras passaram a buscar profissionais da área da psicologia, buscando soluções para esses problemas.

No princípio, a psicologia do esporte tinha um enfoque predominantemente biológico. No entanto, atualmente, esse campo busca analisar as diversas situações que envolvem o atleta, abrangendo aspectos como motivação, agressão, trabalho em equipe, liderança e o bem-estar do atleta no contexto de treinamento e competição (WEINBERG & GOULD, 2017).

Conforme Weinberg & Gould (2017), a psicologia do esporte consiste em uma disciplina científica dedicada ao estudo dos indivíduos e de seus comportamentos no contexto de esportes e atividades físicas, com a aplicação prática de teorias. Seu

objetivo fundamental é compreender e fornecer apoio a atletas de alto desempenho, bem como a indivíduos com limitações físicas ou desafios mentais, além de idosos e praticantes de atividades físicas, para que alcancem níveis superiores de desempenho, satisfação pessoal e desenvolvimento por meio da prática de atividades físicas.

Dentro do cenário dos esportes eletrônicos, a psicologia do esporte aborda diversos campos cruciais, com uma ênfase notável em dois eixos fundamentais de fatores psicológicos, com o intuito de promover tanto a estabilidade emocional como o desempenho durante as competições: o primeiro eixo abrange as habilidades cognitivas, que compreendem a atenção, memória e percepção dos cyberatletas; o segundo eixo trata das questões relacionadas à ansiedade, autoconfiança e coesão do grupo, elementos considerados fundamentais para a saúde mental e o alto desempenho nas competições (VAAMOND, 2019)

Conforme Vaamonde (2019), o papel do psicólogo no contexto dos esportes eletrônicos possui diversas aplicações. Além de auxiliar os cyber-atletas em situações de estresse, o profissional deve compreender os aspectos psicológicos que afetam o desempenho da equipe, prestando atenção às fontes de motivação e às mudanças emocionais e comportamentais dos jogadores. O psicólogo também deve ser capaz de colaborar com o grupo na elaboração de estratégias para a melhoria do desempenho, incentivando aspectos cognitivos como percepção, memória, linguagem e aprendizagem.

O trabalho do psicólogo no cenário dos esportes eletrônicos é um processo contínuo, uma vez que os seres humanos estão em constante evolução, aprendizado e adaptação. É crucial o aprimoramento das habilidades cognitivas, com o objetivo de melhorar a atenção, memória e percepção dos ciber-atletas. Além disso, as intervenções são fundamentais para abordar questões de ansiedade, autoconfiança e coesão do grupo, considerando peças-chave para manter uma saúde sólida e um alto desempenho nas competições, garantindo que os cyber-atletas sejam mais calmos e concentrados. Para obter um desempenho de qualidade, é necessário que o cyber-atletas se mantenha motivado, mesmo quando

os resultados demoram a se manifestar, compreendendo que se trata de um processo a ser aprimorado ao longo do tempo (MARSOTI, 2017).

Conforme Pereira (2019), a aplicação de técnicas práticas exige que o psicólogo tenha um conhecimento aprofundado do jogo, uma vez que seu trabalho deve levar em consideração a realidade na qual o atleta está inserido. Marsoti (2017) concorda com essa abordagem, destacando que o psicólogo não precisa ser um jogador excepcional como o cyber-atletas, mas é de extrema importância que ele compreenda o jogo. Isso permite que o profissional compreenda as necessidades do grupo e as situações que o grupo enfrenta, contribuindo para um trabalho mais eficaz e adaptado ao contexto dos esportes eletrônicos.

É possível afirmar que, atualmente, ocorre uma preparação psicológica do cyber-atletas liderada por psicólogos em equipes profissionais de ampla notoriedade no cenário dos esportes eletrônicos. Conforme Godoi (2018), atual psicólogo da Team Liquid, tornou-se evidente uma discrepância de desempenho entre os jogadores que contavam com a assistência de um psicólogo integrado à equipe, resultando em um movimento constante de busca por profissionais da área. No entanto, apesar da importância crucial do acompanhamento psicológico para alcançar o sucesso, persiste uma carência de psicólogos devidamente treinados para atuar nesse domínio.

Nesse contexto, a psicologia demonstra ter um potencial significativo para melhorar a preparação e o controle emocional dos jogadores, possibilitando um desempenho superior nas partidas e, conseqüentemente, alcançando resultados destacados nos campeonatos. Um exemplo notável é a equipe de CS:GO Astralis, que, durante as temporadas de 2018 a 2020, promoveu a assistência psicológica e conquistou sucesso em competições internacionais de destaque.

O papel do psicólogo fornece uma perspectiva biopsicossocial, ou seja, entender o indivíduo como parte integrante de um sistema mais amplo, abrangendo suas potencialidades e considerando os aspectos biológicos, psicológicos e sociais (LIMONGI-FRANÇA, 1996). Além disso, o profissional da psicologia deve colaborar na promoção de hábitos saudáveis e na regulamentação do sono, uma vez que uma

rotina bem organizada melhora a capacidade de concentração e a resistência física e psicológica do atleta, especialmente durante confrontos prolongados.

## **METODOLOGIA**

A metodologia empregada neste estudo é de caráter qualitativo e quantitativo adotando uma abordagem que abrange tanto a pesquisa bibliográfica, exploratória explicativa. Para tal, foi feito um levantamento bibliográfico, procurando averiguar o que foi publicado em referenciais que abordam o tema. Em diferentes bases de dados científicas acadêmicas, livros, artigos científicos, publicações, entrevistas e base de dados online como Scielo, Scholar, Sciencedirect e bvsalud com a utilização dos termos, esporte eletrônico psicologia, cyber-atletas e a psicologia no e-sports, sendo encontrados 40 artigos referentes aos termos. Como critérios de inclusão foram considerados os artigos científicos acessíveis e que contemplassem a temática em análise com um intervalo de artigos publicados entre 2018 a 2022, Os critérios de exclusão foram artigos duplicados entre as bases de dados, aqueles que destoavam completamente da temática proposta e os que não possuíam resumo, excluíram-se os que não explicitavam uma área específica de pesquisa e foram excluídos artigos em que o escopo da revista não contemplava temáticas em psicologia, por fim, usando como base 5 artigos Além disso, livros, monografias e sites dos principais jogos. Conforme preconizado por Godoy (1995), o objetivo da pesquisa é compreender as questões em análise no contexto em que emergem, sendo essa compreensão realizada de maneira integrada. A pesquisa bibliográfica envolve uma análise da literatura já publicada, abarcando obras em forma de livros, revistas, publicações isoladas e mídia impressa, com a finalidade de fornecer ao pesquisador uma familiarização com o material disponível sobre o tema e auxiliá-lo na análise e tratamento das informações. Desta forma, a estratégia metodológica deste trabalho combina a pesquisa bibliográfica, estabelecendo uma base teórica sólida, com a netnografia, que possibilita a coleta de dados diretamente no ambiente digital, permitindo assim uma abordagem ampla e atualizada na investigação do tópico em análise.

## RESULTADOS

A interseção entre a psicologia e a cibercultura é um campo intrigante, ganhando destaque à medida que a tecnologia se entrelaça profundamente em nossas vidas. A cibercultura, que abrange especificidades culturais, sociais e psicológicas emergentes da interação entre cultura e tecnologia digital, fornece um terreno útil para explorar diversos aspectos psicológicos. Nesse contexto, a construção de identidades digitais e pessoas online é uma prática comum, permitindo que as pessoas explorem aspectos diferentes de si mesmas. Questões relacionadas à autoexpressão, autoestima e busca por validação social estão intrinsecamente ligadas a essa dinâmica. A busca pela transcendência digital é observada em indivíduos que veem na tecnologia uma forma de superar limites. Seja através da imersão em mundos virtuais, busca por conhecimento online ou conexão com comunidades globais, a transcendência digital explora como essas experiências influenciam a percepção de significado e propósito na vida (LEVY, 1999)

A perspectiva profissional sobre os e-sports ainda pode parecer estranha para aqueles que não são jogadores ou que não estão familiarizados com esse universo, a transcendência digital explora como essas experiências influenciam a percepção de significado e propósito na vida quando o assunto é esporte eletrônico e de como isso influencia fortemente tanto os jogadores e principalmente os jovens que estão entrando nesse mundo. Essa percepção se entrelaça com a pesquisa de Kauwelo e Winter (2016), que analisaram a perspectiva de doze cyber-atletas de equipes esportivas de ensino médio em uma cidade norte-americana. Os jogadores participantes registraram a seriedade de sua atividade como profissional, percebendo-se inseridos em uma estrutura altamente organizada, com metas a serem alcançadas, disciplina e respeito pelo trabalho de seus treinadores. Apontam ainda, dificuldades em conciliar o treino com os estudos, uma característica que pode ser interpretada como sintomática da profissionalização do esporte, tanto tradicional quanto eletrônico.

Essa característica da profissionalização é evidenciada na história do jogador Ilya Osipov, conhecido como "Monesy", sua experiência ilustra um fenômeno comum no cenário de esportes eletrônicos, especialmente em jogos como CS:GO. Monesy,

iniciou sua carreira profissional aos 14 anos em 2019, atualmente integra a equipe europeia G2 esports, tendo passado pelo elenco do NAVI Junior em 2020. A trajetória do cyber atleta destaca os desafios que os jovens talentos enfrentam para equilibrar a carreira nos esportes eletrônicos com a vida escolar. Sua ascensão rápida no cenário profissional, com oportunidades em organizações renomadas, como o NAVI Junior, evidencia a intensidade da vida profissional nesse campo. Ao se deparar com a necessidade de escolher entre a escola e a carreira no CS:GO, Monesy tomou a decisão de abandonar os estudos para se dedicar integralmente ao desenvolvimento de suas habilidades no jogo. Esse dilema sublinha a pressão e as demandas enfrentadas por jovens talentos nos esportes eletrônicos, onde a busca pela excelência muitas vezes exige sacrifícios, como a interrupção da educação formal para focar exclusivamente na carreira profissional. (FRAGSTER, 2022)

Essa constatação destaca a importância de uma revisão crítica e aprimoramento dos programas contínuos de formação em psicologia, que proporcionam aos futuros profissionais as habilidades e conhecimentos necessários para enfrentar os desafios do campo. Dessa forma, compreendemos que a Psicologia do Esporte difere da Psicologia Clínica ou até mesmo organizacional. No entanto, é viável utilizar uma perspectiva clínica desenvolvida pelo psicólogo ao longo de sua formação para investigar as influências dos comportamentos do indivíduo no contexto esportivo. Os profissionais que estudam e trabalham com a Psicologia do Esporte, a fim de promovê-la de uma maneira mais eficiente, devem somar seus conhecimentos. Estes são e devem ser de diferentes áreas, por se tratar de uma ciência interdisciplinar e multidisciplinar (PINHO, 2016).

Nesse sentido, o tratamento relacionado à área dos esportes precisa ser multiprofissional visando uma integração mais profunda e coordenada entre disciplinas, dispondo de várias disciplinas em função da realização de determinado trabalho. Considera-se que o trabalho em equipe multidisciplinar consiste em uma modalidade de trabalho coletivo que se configura na relação mútua entre as múltiplas intervenções técnicas e a interação dos agentes de diferentes áreas profissionais. Por meio da comunicação, ou seja, da mediação simbólica da linguagem, dá-se a articulação das ações multiprofissionais e a cooperação

(PEDUZZI, 1998). Mesmo que os profissionais de psicologia não tenham um conhecimento específico em psicologia do esporte, a análise de seus conhecimentos e a aplicação de perspectivas clínicas e de recursos humanos podem ser altamente benéficas nessa área. Um exemplo notável é Lars Robl, psicólogo das forças armadas responsável por preparar mentalmente o quinteto que dominou o cenário do Counter-Strike em 2018.

Robl destaca a importância da prática contínua de gerenciamento de sentimentos na equipe. Ele enfatiza como os sentimentos podem influenciar diretamente no autodesempenho dos jogadores. Uma técnica específica chamada “esvaziar a mochila” era frequentemente empregada para esse gerenciamento de emoções. O resultado, conforme relatado por HLTV.ORG<sup>3</sup> em 2018, foi significativo. Peter "Dupreeh", jogador da Astralis, relatou ter sido essa prática crucial para canalizar a energia e expressar emoções de forma construtiva, contribuindo para um desempenho otimizado durante os jogos e campeonatos. O trabalho de Robl destaca que a realização de um bom trabalho no campo dos e-sports é possível ainda que o profissional de psicologia não tenha especialização específica na área. Podendo desempenhar um papel fundamental no sucesso e na coesão de equipes de esportes eletrônicos. O gerenciamento eficaz das emoções pode impactar positivamente o desempenho individual e coletivo, ressaltando a relevância da psicologia em diferentes contextos profissionais (YOSSARIAN, 2018).

Por fim, desempenhar o papel de profissional de psicologia no cenário em ascensão dos esportes eletrônicos é desafiador, mas a contribuição é fundamental para esse universo competitivo. O aumento do estresse durante as competições, conforme indicado, pode ter impactos negativos, evidenciando a necessidade de estratégias de gestão emocional (BRANDÃO, 2000). Nesse contexto, estratégias como o biofeedback e dinâmicas de grupo, conforme propostas por Godoi (2018) tornam-se ferramentas valiosas. O uso dessas abordagens pode proporcionar uma visão descontraída e ilustrativa de processos importantes, promovendo o desenvolvimento tanto individual quanto grupal. Além disso contribuem para a efetividade do trabalho do psicólogo no ambiente dos esportes eletrônicos,

---

<sup>3</sup> A página HLTV.ORG é um blog de informações referente ao cenário competitivo de counter strike global offensive. A página encontra-se disponível no link: <https://www.hltv.org/news/25672/the-mind-game-meta-astralis-mental-supremacy>

facilitando o enfrentamento de desafios emocionais e promovendo um desempenho consistente e de alta qualidade nas competições.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Os e-sports representam uma modalidade em crescimento, embora ainda enfrentem desafios de reconhecimento como esporte em alguns contextos. À medida que os jogos eletrônicos se consolidam como uma modalidade competitiva de grande alcance, os praticantes passam por sessões intensivas de treinamento e competições de grande porte. Dessa forma, torna-se crucial observar a dimensão psicológica envolvida e, conseqüentemente, o papel do psicólogo junto aos atletas de e-sports.

Através dos dados obtidos, percebemos que os profissionais da Psicologia ainda estão em processo de conquistar seu espaço no cenário do e-sport, sendo necessário demonstrar a eficácia de seu trabalho na promoção da saúde mental e bem-estar dos cyber-atletas. Isso destaca a importância de uma abordagem multidisciplinar, onde diferentes profissionais estão interessados para o desenvolvimento integral dos atletas. Essa abordagem pode incluir não apenas o psicólogo, mas também outros especialistas, como treinadores, nutricionistas, fisioterapeutas e outros membros da equipe. Essa integração pode fornecer suporte abrangente para lidar com os desafios específicos enfrentados pelos jogadores de e-sports.

As observações de Marsoti (2017) destacam a importância da compreensão por parte do psicólogo sobre o e-sport praticado pela equipe, enfatizando que não é necessário ser um grande jogador, mas é crucial conhecer o jogo para entender as necessidades do grupo e as situações que o grupo enfrenta. Essa compreensão vai além da mera familiaridade superficial com o jogo, alcançando uma compreensão profunda dos processos físicos, cognitivos e psicológicos envolvidos. Ao compreender completamente o jogo e as nuances da dinâmica da equipe, o psicólogo pode adaptar suas estratégias para atender às necessidades específicas dos jogadores. Além disso, essa compreensão aprofundada contribui para o

estabelecimento de uma relação de confiança com os membros da equipe, pois demonstra um investimento genuíno no ambiente e nas demandas únicas do cenário competitivo dos esportes eletrônicos. Essa abordagem personalizada e centrada na equipe pode desempenhar um papel fundamental no sucesso das intervenções psicológicas no mundo dos e-sports.

Conclui-se então, que a construção de uma abordagem psicológica específica para os e-sports é um desafio contínuo dado à relativa novidade e complexidade do campo. A necessidade de pesquisas mais aprofundadas e estudos teóricos é evidente para estabelecer uma base sólida que oriente práticas e disciplinas. O desenvolvimento de uma teoria específica para os e-sports não apenas contribuirá para o reconhecimento da Psicologia nesse contexto, mas também enriquecerá o campo em constante evolução dos e-sports. É crucial continuar investindo em pesquisas para entender melhor as demandas e particularidades psicológicas desse cenário único.

## REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, B. P. **As relações entre o homem e a natureza e a crise socioambiental**. Monografia (Monografia de Conclusão do Curso do Ensino Médio Integrado ao Ensino Técnico de Laboratório de Bodiagnóstico em Saúde) - Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio, Rio de Janeiro, 2007.

ABOUT us. **Atari**, 1972. Disponível em: <https://atari.com/pages/about>. Acesso em: 20 out. 2023.

ABOUT CS:GO. **Counter Strike: Global Offensive**, [20--]. Disponível em: <https://blog.counter-strike.net/index.php/about/>. Acesso em: 20 out. 2023.

ALLEN, N. Team Coaches Officially Part of LCS in 2015. **Riot Games**, 2015. Disponível em: <https://lolesports.com/articles/team-coaches-officially-part-lcs-2015> . Acesso em: 20 out. 2023.

ASTRALIS move Jugiintostartinglineup as Gla1ve takes medicalleave. **HLTV**, 19 mai. 2020. Disponível em: [Astralis move JUGiintostartinglineup as gla1ve takes medical leave | HLTV.org](https://www.hltv.org/news/astralis-move-jugiintostartinglineup-as-gla1ve-takes-medical-leave). Acesso em: 23 out. 2023.

BRANDÃO, M. R. F. **Aspectos bio-psicológicos no esporte**. In: MOREIRA, W. W.; SIMÕES, R. (Org.) Fenômeno esportivo no início de um novo milênio. Piracicaba: Editora UNIMEP, 2000. p. 237-246.

CASTELLS, Manuel. **The network society: A cross-cultural perspective**. Cheltenham (Reino Unido): Edward ElgarPublishingIncorporated, 2004.

COUTER-STRIKE: Global Offensive. **SteamCharts**, 2023. Disponível em: <https://steamcharts.com/app/730> . Acesso em: 17 out. 2023

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESPORTS. História do eSports. **CBeS**, [2017]. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/> . Acesso em: 20 out. 2023.

CSPPA. Weneedtotalkabout mental healthissues in professional CS:GO and esports. **Twitter**, 19 mai. 2020. Disponível em: <https://twitter.com/CSPPA/status/1262775284828450818> . Acesso: 23 out. 2023.

CSPPA. About CSPPA. **CSPPA**, [20--]. Disponível em: <https://www.csppa.gg/about> . Acesso em: 23 out. 2023.

FAROKHMANESH, M. First game tournament, 'Intergalactic Spacewar Olympics', held 40 years ago. **Polygon**, 20 out.2012. Disponível em: <https://www.polygon.com/2012/10/20/3529662/first-game-tournament-intergalactic-spacewar-olympics-held-40-years>. Acesso: 17 out. 2023.

FIELDS, F. The Hyperbolic Time Chamber. **Riot Games**, [2014]. Disponível em: <https://lolesports.com/articles/korea-hyperbolic-time-chamber> . Acesso em: 20 out. 2023.

FUNK, D.; GLADDEN, J. **Understanding Brand Loyalty in Professional Sport: Examiningthe Link Between Brand Associations and Brand Loyalty**. 2004. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=0QrLjDDESawC&oi=fnd&pg=PA194&dq=sports+teams+brands&ots=E8k>

[MUM6pBO &sig=TP-BKjCvczZbpCEd97O6z2EJTh4#v=onepage&q=sports%20teams%20brands&f=false](https://www.mum6pbo.com/&sig=TP-BKjCvczZbpCEd97O6z2EJTh4#v=onepage&q=sports%20teams%20brands&f=false)

Acesso em: 20 out. 2023.

FALLENSTORE. **Sobre Gabriel Fallen Toledo.** 2020. Disponível em: <https://www.fallenstore.com.br/pagina/sobre-gabriel-fallen-toledo-biografia>. Acesso: 23 out. 2023.

FEJGIN, Naomi; TALMOR, Rachel; ERLICH, Ilana. Inclusion and burnout in physical education. **European Physical Education Review**, v. 11, n. 1, p. 29-50, 2005.

FRAGSTER, **Csgo m0nesy fala sobre ter largado os estudos**, Disponível em: <https://www.fragster.com/br/csgo-m0nesy-fala-sobre-ter-largado-os-estudos>. Acesso: 29/11/2023.

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

GARCÉS DE LOS FAYOS, E. J. **Un estudio de la influencia de variables de personalidad, sociodemográficas y deportivas en el síndrome de burnout.** 1999.

102

GODOI, C. Psicologia dos e-sports. *Psico.club*, 22 mar. 2018. Disponível em: [https://psico.club/conteudo/psicologia\\_dos\\_e-sports/756/31](https://psico.club/conteudo/psicologia_dos_e-sports/756/31). Acesso: 23 out. 2023.

HUTCHINS, Brett; ROWE, David. **Sport beyond television: The internet, digital media and the rise of networked media sport.** Londres: Routledge, 2012.

YOSSARIAN, HLTV, **THE MIND GAME META: ASTRALIS' MENTAL SUPREMACY**, 2018. Disponível em: <https://www.hltv.org/news/25672/the-mind-game-meta-astralis-mental-supremacy>. Acesso: 29 nov. 2023.

INTEL EXTREME MASTERS. **History of the Intel Extreme Masters.** 2014. Disponível em: <http://www.esl-world.net/masters/history/#season1> Acesso em: 20 out. 2023.

JACKSON, N. **Training Camps Really Like.** 2010. Disponível em: <https://archive.nytimes.com/fifthdown.blogs.nytimes.com/2010/08/06/what-an-n-f-l-training-camp-is-really-like/>. Acesso: 23 out. 2023.

KLIM, S. The first-ever esports tournament in the world featured Space Invaders. **Guru Gamer**, 2019. Disponível em: <https://gurugamer.com/viral/the-first-ever-esports-tournament-in-the-world-featured-space-invaders-5983> . Acesso em: 20 out. 2023.

KOWERT, M.; OLDMEADOW, J. **The Stereotype of Online Gamers: New Characterization or Recycled Prototype?** 2012. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-stereotype-of-online-gamers-new-characterization-or-recycled-prototype/> Acesso em: 23 out. 2023.

KAUWELOA S, WINTER JS. **Collegiate E-sports as Work or Play. In: Proceedings of 1st International Joint Conference of Digital Games Research Association and Foundations of Digital Games**; Dundee, Escócia. Digital Games Research Association/Society for the Advancement of the Science of Digital Games [Internet]. Disponível: [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper\\_4361.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_4361.pdf). Acesso: 23 out. 2023.

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

LEVY P. *Cibercultura*. 6. Ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

MOORE, J.; WATT, S. **Who are Student Athletes?** 2003. Disponível em: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.23066.pdf>. Acesso em: 23 out. 2023.

MASLACH, Christina; JACKSON, Susan E. The measurement of experienced burnout. **Journal of organizational behavior**, v. 2, n. 2, p. 99-113, 1981.

MARSOTI, A. M. O que faz o psicólogo esportivo do e-sport? **Fábrica de Lendas**, 30 mar. 2017. Disponível em: <https://fabricadelendas.com.br/2017/03/psicologaesportearianemelo/>. Acesso: 23 out. 2023.

PEREIRA, L. T. Introdução aos jogos digitais: desenvolvimento, produção e design. **Livrandante**, 8 out. 2019. Disponível em: <https://central3.to.gov.br/arquivo/453377/> . Acesso em: 20 out. 2023.

PINHO, H. **A PSICOLOGIA E O PSICÓLOGO DO ESPORTE: UMA FORMAÇÃO NECESSÁRIA**. 2016. 70 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Psicologia, Universidade de Brasília, Brasília, 2016.

PEDUZZI M. **Equipe multiprofissional de saúde: a interface entre trabalho e interação** [Tese]. Campinas: Faculdade de Ciências Médicas, Universidade Estadual de Campinas; 1998.

RAEDEKE, Thomas D.; SMITH, Alan L. Development and preliminary validation of an athlete burnout measure. **Journal of sport and exercise psychology**, v. 23, n. 4, p. 281-306, 2001.

SHOX: “**weneedtoworkon** [our mental health]. HLTV, 8 jul. 2017. Disponível em: <https://www.hltv.org/news/20980/shox-we-need-to-work-on-our-mental-strength>. Acesso em: 23 out. 2023.

VAAMONDE, Alejo García-Naveira. MAD Lions Esports Club: Experiencia profesional del psicólogo del deporte. **Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico**, v. 4, n. 1, p. 1-11, 2019.

WAGNER, Michael G. On the Scientific Relevance of eSports. **International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development (ICOMP 2006)**, Las Vegas, p. 437-442, jun. 2006. disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/220968200\\_On\\_the\\_Scientific\\_Relevance\\_of\\_eSports](https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports). Acesso em: 20 out. 2023.

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