

REFLEXÃO SOBRE O PAPEL DA PSICOLOGIA NO CENÁRIO COMPETITIVO DE *COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE*¹

Leandro Costa Pereira²

Marilia Barroso de Paula³

RESUMO:

A sociedade está crescentemente inserida no *cyberespaço* e o desenvolvimento de novos modos de socialização trouxe a possibilidade das práticas desterritorializadas. Os produtos, informações, vídeos e jogos podem existir no *cyberespaço*, tornando possível jogar com pessoas de outras localidades e formar equipes competitivas. As competições de esportes eletrônicos, ou *e-sports*, são definidas por meio de atividades que utilizam aparelhos eletrônicos. O praticante deste esporte passa a receber a nomenclatura de “*cyber-atleta*”. A partir do aumento significativo de competições, atletas e times passam a ter reconhecimento sociocultural, onde as transmissões em massa e a grande quantidade de fãs igualam os *e-sports* ao cenário dos esportes tradicionais. Dessa forma, analisou-se a necessidade de aprofundamento teórico não apenas sobre o modelo de preparação psicológica desses atletas, mas também acerca da maneira pela qual reagem psicologicamente à intensa rotina de treinos para os campeonatos e às demais funções da profissão. O presente trabalho tem como objetivo verificar o cenário atual dos *e-sports*, bem como as demandas encontradas pelos psicólogos dentro de equipes de *Counter Strike: Global Offensive*. Devido à necessidade de um trabalho efetivo, realizado em curto-médio prazo, a psicologia pode ser uma aliada na melhoria da qualidade da saúde mental dos atletas, visto que apresenta modelos flexíveis de abordagem. Para o desenvolvimento deste trabalho, foi realizada uma pesquisa em artigos, periódicos, leis federais nacionais e internacionais, cartilhas e entrevistas jornalísticas que, mesmo não tendo recebido tratamento científico, têm como objetivo buscar novas interpretações e complementaridades para a prática e competições de esportes eletrônicos.

Palavras-chave: Psicologia. Psicoterapia Breve. Cyber-atleta. E-sport. Counter-Strike.

REFLECTION ON THE ROLE OF PSYCHOLOGY IN THE COMPETITIVE SCENARIO OF COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

¹ Artigo de trabalho de conclusão de curso de Graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia, na Linha de Pesquisa Psicologia e Tecnologia. Recebido em 24/10/2022 e aprovado, após reformulações, em 23/11/2022

² Discente do curso de graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia (UNIACADEMIA). E-mail: leandrocosta.p@hotmail.com.

³ Mestre em Psicologia pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) e docente do Centro Universitário Academia (UNIACADEMIA). E-mail: mbpsique@yahoo.com.br.

ABSTRACT:

Society is increasingly embedded in cyberspace. The development of new ways of socialization brought the possibility of deterritorialized practices. Products, information, videos, and games can exist in cyberspace, making it possible to play with people from other locations and form competitive teams. Electronic sports competitions, or e-sports, are defined as electronic device activities. The player of this sport starts to receive the nomenclature of cyberathlete. With the significant increase in competitions, athletes and teams gain media recognition. Massive broadcasts and large numbers of fans equate e-sports with the traditional sports scenery. In this way, there was a need for theoretical deepening not only on the model of psychological preparation of these athletes but also on how they react psychologically to the intense training routine for the championships and the other functions of the profession. The present work aims to verify the current scenario of e-sports, as well as the demands found by psychologists within Counter-Strike: Global Offensive teams. For the development of this work, the research was carried out in articles, periodicals, national and international federal laws, booklets, and journalistic interviews that, despite not having received scientific treatment, aim to seek new interpretations and complementarities for the practice and competitions of electronic sports. Due to the need for practical work, carried out in the short-medium term, psychology can be an ally in improving the mental health of athletes since it presents flexible models of approach.

Keywords: Psychology. Brief Psychotherapy. Cyberathlete. Esports. Counter-Strike.

1 INTRODUÇÃO

A sociedade está crescentemente inserida no *cyberespaço* e, conseqüentemente, nas comunicações digitais, proporcionando novas vias de interação. Com o surgimento deste novo ambiente, o desenvolvimento de novos modos de socialização trouxe a possibilidade das práticas desterritorializadas. Os produtos, informações, vídeos e jogos podem existir apenas no *cyberespaço*, sem pertencer exatamente a nenhum lugar físico. Tornou-se possível, dentro de sua própria residência, jogar com pessoas de outras localidades, além de formar equipes competitivas com pessoas de outras nacionalidades em seus respectivos países. A inovação tecnológica trouxe novas formas de interagir, livres da territorialidade (CASTELLS, 2004).

Com a internet e sua gradativa popularização, houve também uma mudança de comportamento na sociedade, devido à transição das relações interpessoais do ambiente real para o virtual (VILAÇA; ARAÚJO, 2016). Surgem, então, as

competições de esportes eletrônicos, ou *e-sports*, definida como qualquer atividade que utiliza aparelhos eletrônicos, de modo a caracterizar uma competição entre dois ou mais participantes, por meio de jogos de computador, através da internet (E-SPORTS, 2022). O praticante desse esporte passa a receber a nomenclatura de “*cyber-atleta*” (QUERIDO, 2017).

O desenvolvimento dos jogos online e a organização dos eventos em forma de espetáculos, aliados aos campeonatos que oferecem premiações de altíssimo valor e jogadores que se tornam celebridades, auxiliaram o *e-sport* a se tornar uma febre mundial. Isso explica alguns dos motivos que fizeram desta categoria um dos gêneros de competição mais populares no mundo (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESPORTS, 2017). Ainda que se trate de um tema com pouco acervo teórico, o presente trabalho evidencia que emerge a necessidade de capacitação e atuação do psicólogo nesse contexto, visto que a rotina de treinos e competições, além da busca por resultado, tem refletido na fragilidade da saúde mental, no aumento do adoecimento dos atletas e na reivindicação por melhorias no modelo competitivo adotado.

Pensar na psicologia enquanto ciência também significa buscar a compreensão do sujeito em perspectivas, baseando-se em estratégias de pesquisa diversas e levando em consideração as influências biológicas, sociais e culturais. Nesse sentido, torna-se imprescindível refletir sobre a atuação do psicólogo nos variados cenários que têm se apresentado na sociedade contemporânea. A atual demanda das equipes de *e-sports* reitera que a qualidade da ação do profissional da psicologia está diretamente relacionada à capacidade da evolução clínica e da elaboração do autodesenvolvimento. Para tanto, são utilizadas diversas abordagens, sejam elas diretivas ou não, com o objetivo de favorecer a identificação e a compreensão do ser humano como sujeito de si, visto que, ao atuar “sobre a natureza externa a ele e ao modificá-lo, o homem transforma, ao mesmo tempo, sua própria natureza, na medida em que se desenvolve suas potências” (ALBUQUERQUE, 2007, pág. 25).

A fim de compreender o atual cenário que envolve o *Counter-Strike: Global Offensive* (CS:GO) e, conseqüentemente, o *e-sport*, o presente estudo tem como objetivo trazer uma reflexão sobre o papel da psicologia no atual modelo adotado no âmbito competitivo da categoria. Em um primeiro momento, realiza-se uma breve

descrição sobre o conceito de *e-sports*, compreendendo sua gênese e desenvolvimento até os dias atuais. Além disso, evidencia-se a disparidade entre atletas casuais e profissionais. Posteriormente, são apresentados aspectos divergentes entre os esportes tradicionais e os *e-sports*, levando em consideração a compreensão adotada pela prática jurídica quanto à regulação e aos direitos dos jogadores. 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.

Quanto à metodologia, para o desenvolvimento deste trabalho foram realizadas análises de materiais que ainda não receberam tratamento científico, através da adoção de uma revisão narrativa, reflexiva e, sobretudo, crítica, tendo como objetivo a busca por novas interpretações e/ou complementaridades acerca das práticas nos esportes eletrônicos. Destaca-se, ainda, que os fenômenos devem ser compreendidos nos contextos em que ocorrem e dos quais são parte, devendo ser analisados por meio de uma perspectiva integrada. Nesse sentido, a pesquisa bibliográfica tem como primazia a integração do saber, fornecendo conhecimentos mais aprofundados, desenvolvendo o contato com materiais referentes ao tema abordado e auxiliando tanto a produção científica quanto a análise das pesquisas (FONTELLES, 2009).

2 E-SPORTS: GÊNESE E CONTEMPORANEIDADE

E-sports é o nome atribuído a uma modalidade de competição profissional de jogos eletrônicos, popularmente conhecidos como jogos de videogame. Esse gênero está ligado a uma disputa cujo propósito consiste no alcance de determinados objetivos, previamente traçados pelas produtoras, podendo ser realizada de maneira online ou presencial.

Quanto à gênese desse conceito, a literatura atribui a ocorrência do primeiro evento competitivo de jogos eletrônicos ao ano de 1972, nos Estados Unidos. Tratava-se de uma competição denominada *Intergalactic Spacewar Olympics*, em que

estudantes competiram entre si no jogo *Spacewar*, concorrendo a um ano de assinatura da revista *Rolling Stone* (FAROKHMANESH, 2012; KLIM, 2019).

Em 1980, a empresa *Atari* criou a primeira competição esportiva oficial, denominada *Space Invaders Championship*, que contou com a presença de aproximadamente 10 mil participantes, oriundos de diferentes lugares dos Estados Unidos (ABOUT, 1972.; KLIM, 2019; CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE E-SPORTS, 2017). De acordo com Wagner (2006), o termo *e-sport* ganhou corpo no início da década de 1990, quando apareceu pela primeira vez em uma divulgação da OGA (*Online Gamers Association*). Seu objetivo consistia em aproximar todos os envolvidos neste meio, expandir o cenário de jogos e apresentar uma comparação entre os esportes eletrônicos e os esportes tradicionais. Em 1999, a discussão sobre o tema potencializou-se, devido à tentativa de obtenção do reconhecimento pelo *English Sports Council* (Conselho Esportivo Inglês), organização que oferece serviços e financiamentos para o esporte na Inglaterra. O autor ainda propõe uma definição de *e-sport* como uma área de atividades desportivas em que os indivíduos desenvolvem e treinam as habilidades físicas e mentais, através da utilização das tecnologias de informação e comunicação.

Maric (2011), por sua vez, define *e-sport* como uma competição de videogame organizada e que, assim como no caso dos esportes tradicionais, não engloba somente os atletas e as competições, mas também as audiências, os fãs e as transmissões. Saraiva (2013) contribui para o aprofundamento do conceito, afirmando que, tal qual os desportos tradicionais, o esporte eletrônico atrai uma vasta comunidade de elementos, dentre os quais se destacam: jogadores (*cyber-atletas*), equipes (compostas por atletas e comissão técnica), patrocinadores e espectadores.

A partir dos anos 2000, os *e-sports* passaram a se desenvolver em larga escala. A criação da plataforma de transmissão online *Twitch*, em 2011, atuou como um potencializador para a divulgação e popularização dos jogos. Através desta plataforma, tornou-se possível acompanhar, em tempo real, a ação de jogadores casuais e profissionais, tanto em ambientes residenciais quanto em transmissões oficiais de campeonatos nacionais ou internacionais. Esse tipo de plataforma possibilitou o rompimento das limitações físicas e geográficas para a realização de

eventos grandiosos, culminando, assim, em um aumento exponencial do número de espectadores (HILVERT-BRUCE, 2018).

Segundo a cartilha “Introdução aos Jogos Digitais”, lançada em outubro de 2019, pela página da Secretaria Especial de Comunicação Social do Estado de Tocantins (PEREIRA, 2019), pode-se considerar parte desta modalidade qualquer atividade que faça uso de artefatos eletrônicos em competição entre dois ou mais jogadores. Assim, nessa categoria, encontram-se contemplados jogos online e offline para computadores, celulares, consoles de videogame, fliperamas etc.

Mais especificamente, também pertence a essa categoria o jogo *Counter-Strike: Global Offensive*, popularmente conhecido como CS:GO. Trata-se de um jogo competitivo *First-Person Shooter* (FPS) para computadores, em que a visão do personagem ocorre em primeira pessoa e o jogador não é capaz de observá-lo por completo, de modo que as partes visíveis são apenas as mãos ou os equipamentos portados. Essa característica possibilita uma melhor interação do personagem com o ambiente que o cerca, direcionando o foco para o combate com os inimigos. Esse jogo consiste na versão mais recente da franquia *Counter-Strike*, criada em 1999 pela empresa *VALVe Corporation*, também desenvolvedora de hardwares e da plataforma *Steam*, em que, atualmente, é possível realizar seu download gratuito.

No site oficial da franquia *Counter-Strike* (BLOG, 2022; ABOUT, 2022), a desenvolvedora define o jogo como uma expansão da jogabilidade em primeira pessoa, cuja experiência baseia-se na formação de equipes e apresenta novos mapas, personagens e equipamentos. Dessa forma, o jogo que constitui o tema deste trabalho pode ser considerado um *upgrade* da versão clássica de *Counter-Strike*.

Há, também, diferentes modos de jogo. No modo *Casual*, os jogadores recebem automaticamente os equipamentos, praticando em uma economia simplificada, mais direcionada a jogadores iniciantes ou a entusiastas da franquia. Nesse modo, é necessário aguardar todos os integrantes do próprio time serem abatidos ou o abatimento da equipe inimiga. O *Deathmatch*, por sua vez, também consiste em um modo de jogo casual. No entanto, permite-se o reaparecimento instantâneo do personagem após o seu abatimento pelo inimigo, o que incentiva engajamentos rápidos. Esse modo também é amplamente usado como treino de reação e calibração da memória muscular, potencializando a destreza das mãos. Por

fim, o modo *Competitive* corresponde ao modelo clássico, que colocou o *Counter-Strike* na cena dos *e-sports*. Nele, duas equipes, cada um com cinco jogadores, competem em uma partida melhor de 30 rodadas, devendo comprar coletes, armamentos e diversos equipamentos, além de gerenciar sua economia durante a partida, com o intuito de maximizar as chances de sucesso. A primeira equipe a vencer 16 rodadas, vence a partida (COUNTER-STRIKE, 2022).

O jogo ainda oferece grupos de habilidades, em que o jogador pode subir de categoria a julgar pelo seu rendimento na partida e, conseqüentemente, na vitória. A desenvolvedora ainda salienta que se trata de um jogo que “inclui violência intensa e sangue”, atribuindo-lhe a classificação indicativa para maiores de 16 anos (*Steam Powered*). Cabe ressaltar, finalmente, que o CS:GO bate seus próprios recordes de jogadores online anualmente. Em abril de 2020, o *Steam Charts*, site que mantém uma análise contínua dos números de jogadores na plataforma *Steam*, registrou um pico de mais de 1 milhão e 300 mil jogadores simultaneamente online nos servidores da franquia (COUNTER-STRIKE, 2022).

2.1 ATLETAS CASUAIS E CYBER-ATLETAS

Ainda que existam diversos gêneros de jogatina, há apenas dois tipos de jogadores: os casuais (amadores) e os profissionais (categoria em que estão incluídos os *cyber-atletas*):

O jogo é definido como uma atividade praticada voluntariamente, de forma livre e sem compromissos, isenta à realidade diária. Logo, compreende uma tarefa fictícia, como cuidar de uma boneca, praticada em um lugar e tempo definido, com seriedade e divertimento, seguindo regras pré-estabelecidas, com objetivos, metas e fins não lucrativos, ou seja, não visam lucrar com as práticas, como uma profissão (SILVA, 2019, p.32).

O trecho anterior representa os jogadores casuais, cujo maior objetivo consiste no entretenimento individual ou coletivo através do engajamento em diversos tipos de jogos, sem que haja fins lucrativos ou uma grande carga de horas dedicadas ao treino. Nesse sentido, a definição se insere como um dos pontos que demarca a discussão

da esportividade da categoria, visto que este fenômeno tem se apropriado e aprimorado de características comuns aos esportes convencionais modernos.

Em contrapartida, os *cyber*-atletas possuem um objetivo maior, uma vez que a disputa e o ganho das partidas têm uma finalidade mercantil. Esses atletas são contratados por organizações e instruídos a desempenhar determinadas funções, tanto dentro quanto fora do jogo. Além disso, responsabilizam-se pelos estudos e pelo entendimento acerca do funcionamento do jogo, participando, também, de diversas atividades sociais em nome da empresa (organização) que representam (GOIS, 2017).

Assim como ocorre na modalidade futebolística, quando há a existência de um jogo importante ou campeonato a ser disputado, os *cyber*-atletas são alocados em hotéis e outras estruturas para facilitar a locomoção até o local do evento a ser disputado. No entanto, geralmente, as organizações possuem sedes ou casas em que esses jogadores se estabelecem e utilizam como centro de treinamento. Esses locais são comumente chamados e conhecidos pelo termo *Gaming House* (GOIS, 2017).

Segundo a Lei 9615/98, também conhecida como “A Lei Pelé”, para que qualquer atleta, independente da modalidade, possa participar de determinado evento esportivo, é necessário que ele esteja com seu contrato devidamente inscrito nos arquivos da entidade destinada à direção dessa modalidade (BRASIL, 1998). Desse modo, um atleta só pode participar publicamente de eventos e campeonatos após a apresentação da documentação deferida, sem nenhuma pendência que possa prejudicá-lo judicialmente.

Antes do surgimento dessa categoria, algumas leis sobre as práticas esportivas no território brasileiro já tinham sido aprovadas, visando facilitar a execução de atividades ligadas ao desporto em geral. Como exemplo, pode-se citar a atividade legislativa de 1988, sancionada pelo Senado Federal, que diz ser dever do Estado proporcionar práticas desportivas formais e não formais, como um direito do cidadão. (BRASIL, 2016). Apesar da existência de leis que versem sobre a prática de esportes, o Brasil ainda caminha lentamente quanto à criação de normas que regularizem e atribuam maior formalidade e segurança jurídica aos profissionais do cenário dos *e-sports*.

Diferentemente do Brasil, a Coreia do Sul já conta com a Associação Coreana de *E-sports* (KESPA), criada no ano 2000, com os seguintes objetivos: regular o esporte eletrônico; promover e fiscalizar campeonatos; licenciar direitos de transmissão; buscar melhorias técnicas; obter, de fato, o status de modalidade esportiva. A Alemanha, por sua vez, também direciona esforços para as modalidades de esportes eletrônicos. Em 2020, através da Lei de Imigração Qualificada, o país passou a regularizar estrangeiros que são contratados por organizações alemãs, disponibilizando vistos específicos de trabalho para profissionais de *e-sports*, reconhecidos como modalidade do esporte tradicional. Essa conquista impulsionou os investimentos em segurança jurídica e trouxe reconhecimento aos atletas da categoria (BARROS, 2021).

3 DIVERGÊNCIAS E CONVERGÊNCIAS ENTRE *E-SPORTS* E ESPORTES CONVENCIONAIS

Segundo Fields (2014), dentre os aspectos convergentes entre o *e-sport* e o esporte convencional, destaca-se a carreira competitiva. As atividades realizadas pelos *cyber*-atletas podem ser comparadas às de esportes convencionais. De acordo com Allen (2015), nos *e-sports*, há treinos coletivos, nos quais os cinco *cyber*-atletas jogam partidas e treinam com outras equipes, o que normalmente acontece no esporte convencional. Esses treinos têm como objetivo pôr em prática novas estratégias e táticas, bem como manter o trabalho em equipe.

Além disso, um aspecto importante que faz parte do treinamento dos *cyber*-atletas é a utilização de *replays*, em que são analisadas as partidas jogadas pelos times adversários, observando as estratégias e estilos de jogo utilizados pelos oponentes. Além disso, os *cyber*-atletas assistem a jogos próprios, a fim de verificar e identificar os erros cometidos. Nos times de *e-sports*, assim como nos times de esporte tradicionais, há também uma comissão técnica. Vaamond (2015) relata que ambas as categorias compartilham uma dedicação prática de duas a seis horas diárias, de cinco a sete dias por semana, podendo tal rotina ser reelaborada mediante circunstâncias pontuais e novos objetivos traçados pelos *cyber*-atletas e o restante da equipe.

Outro aspecto convergente consiste nas competições e premiações. O jogo *Dota 2*, da desenvolvedora VALVe, por exemplo, foi o esporte eletrônico que mais premiou no ano de 2021, alcançando 47 milhões de dólares. Já o Campeonato Mundial de 2021 (*The International*), atingiu uma premiação de mais de 40 milhões de dólares (THE INTERNATIONAL, 2021).

Quanto às premiações totais, o *e-sport* fica atrás somente dos esportes convencionais mais expressivos, como: futebol, futebol americano e basketball. Porém, ele se destaca em relação aos esportes de menor expressão, ou seja, esportes que não possuem um grande reconhecimento cultural, econômico e midiático (CAMERON, 2014).

A associação de times a marcas é considerada um aspecto importante, que se assemelha aos esportes convencionais, sendo uma peça fundamental pelos seguintes motivos: 1) a estabilidade que uma marca bem construída confere ao time, mesmo que os resultados não sejam convincentes a curto prazo; 2) a geração de receita, utilizando a marca a partir de outras fontes que não somente a venda de direitos de transmissão e de ingressos, como através da loja eletrônica, dos conteúdos em redes sociais e de sites como o *Youtube*.

Outro aspecto convergente engloba as transmissões em massa. Enquanto o *e-sport* é transmitido, principalmente, pela Internet, o esporte convencional tem como principais meios de veiculação os canais televisivos.

Atualmente, a internet tornou-se uma das mais importantes tecnologias no que se refere à elaboração e consumação de mídias esportivas (HUTCHINS; ROWE, 2012), através de plataformas como o *Youtube*, o *Instagram*, o *Twitter* e o *Facebook*. Essa ascensão tem relação direta com o crescimento da audiência, que agora é capaz de individualizar seus interesses e conteúdos transmitidos através do *streaming*. Nesse contexto, a principal plataforma consiste no *Twitch.TV*, com mais de 230 bilhões de horas assistidas entre os meses de janeiro e fevereiro de 2022, abarcando cerca de 70% do mercado de transmissão de jogos ao vivo (ARTIMOS, 2022).

No caso dos esportes tradicionais, a TV ainda é considerada a principal produtora de mídia esportiva, diferentemente dos *e-sports*, em que a internet predomina na transmissão do conteúdo. Segundo Hutchins e Rowe (2012), o futuro da transmissão esportiva está na interação entre telas, com a televisão e a internet sendo

complementadas pelas mídias sociais. Nesse aspecto, o *e-sport* já se encontra em estágio mais avançado. Reconhecendo a inovação desse modelo, grandes empresas manifestam interesse em vincular suas marcas a competições e times de *e-sports*, especialmente as empresas do setor de tecnologia, como fabricantes de hardware e componentes de computador, que geralmente fornecem equipamentos para os jogadores, além de apoiá-los financeiramente.

Por outro lado, uma das grandes dificuldades dos *e-sports*, em comparação com os esportes convencionais, é a falta de reconhecimento pela sociedade. A gênese dessa resistência está no estereótipo do *gamer*, normalmente associado a pessoas viciadas, solitárias, obsessivas e socialmente incapazes (KOWERT; OLDMEADOW, 2012). Já os atletas, ou praticantes de modalidades convencionais, são caracterizados como populares, amigáveis e conquistadores (MOORE; WATT, 2001), refletindo claramente a maior valorização social dos esportes convencionais. Essa falta do reconhecimento cultural manifesta-se também no ambiente familiar, de modo que algumas famílias permanecem resistentes em relação à possibilidade de construção de uma carreira neste cenário.

4 O DESGASTE PSICOLÓGICO ENTRE OS ATLETAS

O grande desenvolvimento dos *e-sports*, agregado à intensa rotina de treinos, viagens e torneios pode influenciar fortemente nos aspectos biopsicossociais dos *cyber-atletas*. Através da página HLTV.ORG⁴, têm sido divulgadas algumas entrevistas relacionadas à necessidade da realização de um trabalho voltado para a saúde mental dos times. O primeiro artigo jornalístico referente ao tema data de julho de 2017, em que o jogador Richard “shox” Papillon advertiu que, nos bastidores, começavam a transparecer alguns problemas relacionados à estabilidade emocional dos atletas após as derrotas, defendendo que era “necessário trabalhar nisso” (PAPILLON apud SHOX, 2017).

Em 2019, foi divulgada outra reportagem sobre o jogador da equipe *ASTRALIS*, Nicolai “device” Reedtz, em que se sugeria que o competidor estaria inapto para

⁴ Site exclusivamente desenvolvido para o jornalismo na categoria do CS:GO.

participar do campeonato *BLAST Pro Series*, devido a problemas no estômago, supostamente causados pelo ambiente estressor das competições (DEASON, 2019). Um ano mais tarde, outros dois jogadores da mesma equipe afastaram-se por três meses das competições. Lukas “gla1ve” Rossander e Andreas “Xyp9x” Højsleth foram diagnosticados com sintomas de estresse e *burnout* (ASTRALIS, 2020).

Em outra reportagem publicada pela página, alguns *cyber*-atletas demonstraram grande insatisfação com a desenvolvedora *VALVe*, criadora e responsável pelo jogo. Em entrevistas, os atletas reivindicaram a revisão do modelo em que ocorrem os torneios. Normalmente, as ligas esportivas promovem campeonatos presenciais, tendo em média 8 horas diárias de duração, durante cinco dias da semana. Os campeonatos podem ocorrer em países ou, até mesmo, em continentes diferentes, de uma semana para a outra (WILLIAMS, 2022).

Atualmente, a desenvolvedora permite que empresas produzam livremente as competições, não havendo restrições quanto ao dia e ao horário para a realização dos torneios. Em decorrência desse fato, em 2018, nove atletas de diversas nacionalidades reuniram-se e criaram a *The Counter-Strike Professional Player’s Association* (CSPPA), uma associação mundial independente e democrática, que representa os jogadores profissionais de CS:GO e tem, como um de seus fundadores, o brasileiro Epitácio “TACO” de Melo. Segundo a descrição existente no site oficial da associação, a CSPPA tem como objetivo salvaguardar, proteger e promover os interesses dos jogadores profissionais de CS:GO, durante e após sua carreira ativa, dedicando-se a garantir melhores condições de trabalho para os jogadores, levando em consideração a natureza especial da indústria (CSPPA, 2018).

Em maio de 2020, a associação lançou uma cartilha intitulada “*We need to talk about Mental Health issues in professional CS:GO and e-sports*” (“Precisamos falar sobre questões da saúde mental no CS:GO e nos *e-sports*”). Através desse comunicado, a CSPPA relata que têm sido procurada por um crescente número de jogadores de CS:GO, os quais têm “lutado consigo mesmos” diante da saúde mental fragilizada e da manifestação de sintomas como estresse, ansiedade, depressão, distúrbios do sono e uso abusivo de substâncias. A associação ainda relata que tem se dedicado a criar um ambiente de trabalho mais sustentável para os jogadores desde a sua fundação, mas que precisa da colaboração de todo o cenário para tornar

a indústria mais saudável para os atletas. Esclarece, também, que, juntamente a duas universidades de ponta, está desenvolvendo um programa referente à saúde mental, criando uma linha direta para facilitar o contato dos profissionais da psicologia com os jogadores (CSPPA, 2020).

Através da explicitação dos eventos e da realidade atual do cenário competitivo de CS:GO, é possível traçar um paralelo das demandas apresentadas pelos *cyber*-atletas e a síndrome de *burnout*. O *burnout* é definido como um estado de fadiga e exaustão, ou perda de energia física e mental, resultante de aspirações exageradas a alcançar objetivos não realistas traçados pelo indivíduo ou pelos valores da sociedade (FEJGIN, TALMOR; ERLICH, 2005). Também pode ser definido como uma síndrome psicológica de exaustão emocional, despersonalização e reduzida realização profissional que pode ocorrer em indivíduos que se envolvem com pessoas dependentes, de algum modo, de sua ação profissional (MASLACH; JACKSON, 1981).

Sendo assim, é possível dizer que o *burnout* é causado por desejos e expectativas frustradas, sentimentos de controle inadequado do próprio trabalho e sentimentos de perda do sentido da vida. Dentre as principais consequências da síndrome, encontra-se a perda progressiva de idealismo, que pode estar associada ao comprometimento da saúde, incluindo o aparecimento de dores de cabeça, hipertensão, ansiedade e depressão. Alguns autores relatam que, em última instância, o *burnout* pode levar ao alcoolismo, uso de drogas e deterioração de relacionamentos familiares e sociais (DE MEIS et al, 2003).

Até por volta da década de 1980, o *burnout* no âmbito esportivo não despertava tanto interesse em comparação ao contexto organizacional. Isso ocorreu, especialmente, por duas razões: primeiro, porque os autores da época não consideravam a prática esportiva como um trabalho repleto de pressão, cujas demandas pudessem ocasionar situações tão aversivas ao ponto de provocar o *burnout* nessa classe; segundo, porque a atividade esportiva não era considerada uma área de desempenho laboral que se caracterizasse pela existência de uma produção advinda do trabalho. A partir das definições conceituais supracitadas da síndrome, percebeu-se que tais elementos não eram específicas apenas dos contextos organizacionais, mas também do sistema esportivo, pois a realidade

esportiva exige diferentes estratégias de enfrentamento do forte componente emocional característico da síndrome (GARCÉS DE LOS FAYOS, 1999).

Nesse sentido, torna-se razoável a reflexão que profissionais como os *cyber-atletas* estão na posição de indivíduos propensos a aquisição dessa síndrome, visto que a propensão se desenvolve à medida que os profissionais da área lidam com constantes relações interpessoais, sejam elas com dirigentes, membros da equipe, adversários, juízes das partidas, imprensa, amigos e familiares, além do ambiente esportivo altamente competitivo, exigindo resultados em curto-médio prazo, podendo ter incompatibilidade de planos e metas traçados pelos próprios atletas, ocasionando a perda de controle das emoções e até mesmo o abandono precoce da prática esportiva (RAEDEKE; SMITH, 2001)

4.1 A ESTRUTURA DAS EQUIPES DE *E-SPORTS*

De acordo com Alberto Santos (apud MACIEL, 2017), a psicologia do esporte começou a ganhar relevância nesse cenário em 2012, especialmente na Europa, onde as grandes equipes mundiais passaram a contar com uma comissão técnica e administrativa. Segundo o site *Workstars* (LOMBARDI, 2020), as organizações são compostas por: 1) Diretor Executivo – maior autoridade na hierarquia operacional de uma organização, responsável pelas estratégias e pela visão empreendedora da empresa. Normalmente, quem ocupa esse cargo é também o fundador da equipe; 2) Manager – responsável pelos cuidados gerais da equipe, como inscrição em campeonatos, marcações de voos, reservas em hotéis e adaptação de ambientes para comportar os equipamentos dos jogadores; 3) Profissional de marketing – incumbido da função de comunicação das equipes com a comunidade, através das redes sociais e encontros presenciais; 4) Profissionais da área comercial – responsáveis por patrocínios e parcerias. Afiliam-se, também, os profissionais de nutrição e educação física.

Recentemente, considerando os dados que apontam para o fato de que a saúde física e mental dos jogadores está em questão, devido ao aumento do público, dos investimentos, da exposição na mídia e, conseqüentemente, de outros fatores

comuns a grandes competições, como pressão, stress e ansiedade, equipes brasileiras passaram a buscar, também, profissionais da área da psicologia.

O trabalho do psicólogo no *e-sport* é contínuo, tendo em vista que o ser humano está em constante processo de aprendizado, mudanças e adaptações. É essencial o desenvolvimento das habilidades cognitivas, buscando melhorar a atenção, a memória e a percepção dos *cyber-atletas*. Torna-se importante, também, a realização de intervenções para abordar as questões de ansiedade, autoconfiança e coesão do grupo, que constituem peças-chave para uma boa saúde e um alto rendimento nos campeonatos, deixando os *cyber-atletas* mais tranquilos e focados. Além disso, para ter um bom rendimento, o *cyber-atleta* deve se manter motivado, ainda que os resultados sejam visíveis apenas a médio e longo prazo, e compreender que há um processo a ser trabalhado (MARSOTI, 2017).

Segundo Pereira (2019), para a aplicação de técnicas efetivas, é importante que o psicólogo conheça o jogo, uma vez que o trabalho do profissional deve levar em consideração a realidade em que o atleta se encontra. Marsoti (2017) também segue esta lógica, afirmando que não é necessário que o profissional da psicologia seja um grande jogador como os *cyber-atletas*. No entanto, é de extrema importância que o psicólogo conheça o jogo, pois somente assim é possível entender as necessidades do grupo e as situações que o grupo atravessa.

Vaamonde (2019) diz que o trabalho do psicólogo dentro do *e-sport* tem várias aplicações. Além de ajudar os *cyber-atletas* nas situações de estresse, o profissional deve compreender os fatos psíquicos que interferem no desempenho da equipe, atentando para fontes de motivação e alterações emocionais e comportamentais dos jogadores. O profissional deve ser capaz de buscar e elaborar, junto ao grupo, estratégias para melhorar o rendimento através do estímulo de aspectos cognitivos como percepção, memória, linguagem e aprendizagem.

Nesse sentido, a psicologia do esporte, dentro do *e-sport*, trabalha com vários campos importantes, de modo que dois grandes e significativos eixos de fatores psicológicos devem ser observados, visando tanto a estabilidade emocional quanto o rendimento nos campeonatos: o primeiro eixo comporta as habilidades cognitivas, ou seja, atenção, memória e percepção dos *cyber-atletas*; o segundo eixo refere-se às questões de ansiedade, autoconfiança e coesão do grupo, considerados peças-chave

para uma boa saúde mental e um alto rendimento nos campeonatos (VAAMOND, 2019).

Trabalhar o controle e a melhora destes fatores psicológicos é de extrema importância para os atletas que atuam ou têm o desejo de atuar no cenário do esporte eletrônico. Os fatores apresentados são primários tanto para a saúde do *cyber-atleta* (como, por exemplo, para o controle da ansiedade) quanto para o rendimento no jogo (em que a precisão dos processos executivos, como a atenção, é essencial). Isso possibilita que o time tenha atuações muito boas em campeonatos e almeje, de forma concreta, as premiações.

É possível afirmar que, atualmente, há uma preparação psicológica dos *cyber-atletas* feita por psicólogos em times profissionais e amplamente reconhecidos no cenário do *e-sport*. Segundo Godoi (2018), atual psicólogo da *Team Liquid*, ficou evidente a diferença de performance entre os jogadores que contavam com o trabalho de um psicólogo dentro do time, gerando um movimento de busca frequente por profissionais da área. No entanto, ainda que o acompanhamento psicológico seja de extrema importância para se alcançar um caminho vitorioso, ainda há uma escassez de profissionais da psicologia capacitados para atuar nesse âmbito.

Devido ao aumento das competições nacionais e internacionais entre os times profissionais, dos patrocínios, das transmissões e, principalmente, das premiações milionárias, cada vez mais os psicólogos estão sendo recrutados para acompanhar estes jogadores, tendo como objetivo potencializar a alta-performance nos campeonatos. Em contrapartida, não há pesquisas suficientes na área, impossibilitando a afirmação precisa e científica da existência de uma correlação entre a atuação dos psicólogos e os resultados obtidos. Mas cabe a observação de que, no atual cenário, apenas equipes que possuem psicólogos chegam às etapas finais das principais competições.

Nesse sentido, a psicologia parece ter muito a contribuir para a preparação e o controle emocional desses jogadores, permitindo uma melhor performance dentro dos servidores e possibilitando grandes resultados nos campeonatos. Como exemplo, pode-se citar a equipe de CS:GO *Astralis*, que, nas temporadas de 2018 a 2020, contou com acompanhamento psicológico e obteve êxito nos principais campeonatos internacionais.

Cabe ao psicólogo possibilitar um ponto de vista biopsicossocial, ou seja, compreendendo o indivíduo como parte do todo, de modo a abranger suas potencialidades e aspectos biológicos, psicológicos e sociais (LIMONGI-FRANÇA, 1996). Além disso, o profissional da psicologia deve auxiliar na promoção de hábitos saudáveis e na regulação do sono, já que uma rotina bem estruturada potencializa a capacidade de atenção e a resistência física e psicológica do atleta para longos confrontos. Sobre a rotina de treinos, não há bibliografia científica que abarque os modelos adotados. No entanto, em entrevista, Godoi (2018) destaca que, na organização onde atua, há dois blocos de treinos por dia, além de períodos para a discussão da parte técnica e estratégica do jogo e do acompanhamento com nutricionista, fisioterapeuta e psicólogo. Além do mais, há períodos de gravação de mídia com patrocinadores e, não menos importantes, os campeonatos.

4.2 ESTRATÉGIAS E FERRAMENTAS UTILIZADAS PELO PSICÓLOGO NO *E-SPORT*

É necessário utilizar estratégias e ferramentas para que o trabalho do psicólogo com *cyber*-atletas possa ser mais produtivo. Como supracitado, para realizar um trabalho eficaz, é indispensável que o psicólogo conheça o jogo de sua equipe, com o objetivo de perceber quais são os processos físicos, cognitivos e psicológicos ativados durante a atividade e qual é a linguagem utilizada e moldada pelos *cyber*-atletas diante de seus conteúdos e regras. É necessário o acompanhamento dos treinos e campeonatos, com a finalidade de identificar os padrões de comportamento, os hábitos e o fluxo da comunicação nos treinos e competições.

Além disso, Godoi (2018) cita que o uso do *biofeedback* é bem-visto no *e-sport*, já que a ansiedade, a concentração e o controle da respiração têm grande influência e impacto no rendimento dos *cyber*-atletas e, conseqüentemente, nas competições. Assim, esta técnica tem como objetivo auxiliar e facilitar a identificação e o controle das sensações e emoções por parte dos profissionais de jogos eletrônicos. As dinâmicas em grupo também são importantes para a integração social dos *cyber*-atletas, ilustrando e apresentando, de maneira descontraída, processos importantes, com o objetivo de favorecer não só o desenvolvimento individual e grupal, mas

também a comunicação entre os membros da equipe e, assim, promover um ambiente mais produtivo e, ao mesmo tempo, saudável.

Por fim, Godoi (2018) expõe que conhecer os adversários também é importante para a realização de um trabalho eficiente, pois enfrentar *cyber*-atletas famosos pode gerar maior pressão sobre os membros do time. Dessa forma, ao ter conhecimento dos principais expoentes do meio, o psicólogo pode reunir informações que possibilitem identificar padrões e hábitos do adversário, os quais podem ser utilizados como base para a formação de uma estratégia valiosa para a sua equipe, auxiliando no manejo da pressão.

Não há, portanto, trabalhos científicos que abordem, especificamente, o tema da atuação do psicólogo no cenário do *e-sport*. Grande parte da bibliografia existente utiliza adaptações da psicologia do esporte ou da psicologia organizacional, o que dificulta a compreensão singular da categoria. No entanto, as entrevistas feitas por plataformas de notícia, ainda que não possuam uma finalidade científica, podem contribuir para o vislumbre das possibilidades de aplicação da psicologia no âmbito dos *e-sports*.

Através do levantamento bibliográfico para a elaboração deste artigo, foi possível perceber que, em sua grande maioria, as poucas publicações voltadas para este cenário possuem um caráter de potencialização do rendimento, visando resultados satisfatórios em campeonatos. O embasamento das pesquisas origina-se de experiências que ocorreram no âmbito dos esportes tradicionais, como o futebol.

Em relação aos aspectos intrapsíquicos, é importante salientar que não foi possível vislumbrar modelos de intervenção pós- crise, relacionados à incidência de *burnout*, estresse ou baixo rendimento, por exemplo. Nos momentos em que se fez necessária a substituição de algum jogador, não ficou claro se foi realizado algum trabalho psicológico com esse sujeito ou qual proposta de intervenção foi elaborada pelos profissionais.

Pensar esta dinâmica no cenário das equipes de *e-sports* é totalmente plausível, visto que a necessidade de soluções práticas e objetivas traduz a realidade de um mercado cada vez mais concorrente. Não obstante, independentemente do modelo de atuação psicológica ou da linha prática e teórica escolhida pelo profissional da psicologia, destaca-se a importância da realização de intervenções que contribuam

para a redução do sofrimento e, conseqüentemente, promovam o equilíbrio emocional dos atletas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É necessário salientar que o tema abordado neste trabalho é bastante hodierno, ou seja, contemporâneo. Assim, a limitação do acervo teórico trouxe dificuldades para o desenvolvimento deste artigo. Porém, diante das considerações apresentadas, espera-se salientar a necessidade de uma proposta efetiva em âmbitos ainda pouco explorados pela psicologia e demais ciências, principalmente no que diz respeito à promoção da saúde mental de jogadores profissionais e, como desdobramento, à potencialização de resultados em competições esportivas. Espera-se, também, esclarecer a diversidade de modelos de ocupação profissional na sociedade contemporânea, propiciando o diálogo com as novas modalidades esportivas e de atuação profissional.

Nesse sentido, é possível pensar a psicologia como uma ciência dotada de diversos modelos de intervenção, amplamente praticados e de grande efetividade, que busca compreender a pluralidade do ser humano através de métodos de investigação. Analisa-se, ainda, a hipótese de que a psicoterapia breve seja um modelo satisfatório de aplicabilidade no citado contexto, visto que ocorre em um número limitado de sessões, por no máximo um ano, onde o arcabouço teórico e prático voga pelas diversas abordagens teóricas, seja psicanalítica, psicodramática, cognitivo-comportamental etc. Além do mais, pode se dar em caráter individual, casal, grupal ou familiar, ocorrendo em consultórios, hospitais e instituições (GILLIÉRON,1986).

Para além, é possível perceber que a psicologia vinculada aos *e-sports* trabalha com importantes dimensões do ser humano, seja no âmbito das habilidades cognitivas ou da abordagem de questões ligadas à ansiedade, à autoconfiança e à coesão do grupo. Todos esses aspectos devem ser utilizados como base para a promoção da saúde mental, estabilidade emocional e rendimento nos campeonatos. Portanto, para os psicólogos que atuam ou visam atuar no cenário do esporte

eletrônico, é imprescindível o aprofundamento em estudos nos campos apresentados, a fim de auxiliar na promoção da saúde do *cyber*-atleta e possibilitar um melhor desempenho do time como um todo.

REFERÊNCIAS

ABOUT CS:GO. **Counter Strike: Global Offensive**, [20--]. Disponível em: <https://blog.counter-strike.net/index.php/about/>. Acesso em: 23 out. 2022.

ABOUT us. **Atari**, 1972. Disponível em: <https://www.atari.com/about-us/>. Acesso em: 24 out. 2022.

ALBUQUERQUE, B. P. **As relações entre o homem e a natureza e a crise sócio-ambiental**. 2007. 96 f. 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.

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: 24 out. 2022.

ARTIMOS, D. Twitch registra crescimento de 5% no início de 2022 e se mantém como a casa dos fãs de games. **@nerd**, 19 mai. 2022. Disponível em: <https://www.arrobanerd.com.br/twitch-registra-crescimento-de-5-no-inicio-de-2022-e-se-mantem-como-a-casa-dos-fas-de-games/>. Acesso em: 11 out. 2022.

ASTRALIS move Jugi into starting lineup as Gla1ve takes medical leave. **HLTV**, 19 mai. 2020. Disponível em: <https://www.hltv.org/news/29662/astralis-move-jugi-into-starting-lineup-as-gla1ve-takes-medical-leave>. Acesso em: 11 out. 2022.

BARROS, Letícia Maria Lima. **Da diversão à profissão: análise jurídica das relações de trabalho dos profissionais de E-sport no Brasil**. 2021. Disponível em: <http://repositorio.undb.edu.br/bitstream/areas/723/1/LETICIA%20MARIA%20LIMA%200BARROS.pdf>. Acesso em: 20 out. 2022.

BLOG. **Counter-Strike: Global Offensive**, 2022. Disponível em: <https://blog.counter-strike.net/>. Acesso em: 23 out. 2022.

CAMERON, P. Real stadiums, virtual sport: the rise and rise of professional gaming. **The Telegraph**, 28 mar. 2014. Disponível em: <https://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/10729671/Real-Stadiums-Virtual-Sport-The-rise-and-rise-of-professional-gaming.html>. Acesso em: 23 out. 2022.

BRASIL. Lei nº 9615, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre o desporto e dá outras providências. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil**: seção 1, Brasília, DF, 24 mar. 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm. Acesso em: 24 out. 2022.

BRASIL. Lei nº 13.322, de 28 de julho de 2016. Altera as Leis nos 9.615, de 24 de março de 1998, que institui normas gerais sobre desporto, para dispor sobre o controle de dopagem, 12.780, de 9 de janeiro de 2013, que dispõe sobre medidas tributárias referentes à realização, no Brasil, dos Jogos Olímpicos de 2016 e dos Jogos Paralímpicos de 2016, 10.973, de 2 de dezembro de 2004, e 8.010, de 29 de março de 1990; e dá outras providências. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, 28 jul. 2016. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2016/lei/L13322.htm. Acesso em: 24 out. 2022.

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

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESPORTS. História do eSports. **CBeS**, [2017]. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/>. Acesso em: 24 out. 2022.

COUNTER-STRIKE: Global Offensive. **Steam Charts**, 2022. Disponível em: <https://steamcharts.com/app/730>. Acesso em: 24 out. 2022.

CSPPA. About CSPPA. **CSPPA**, [20--]. Disponível em: <https://www.csppa.gg/about>. Acesso em: 11 out. 2022.

CSPPA. We need to talk about mental health issues in professional CS:GO and esports. **Twitter**, 19 mai. 2020. Disponível em: <https://twitter.com/CSPPA/status/1262775284828450818>. Acesso em: 11 out. 2022.

DEASON, R. Astralis star device releases statement on his health issues after falling ill again at IEM Sydney. **Dexerto**, 11 mar. 2019. Disponível em: <https://www.dexerto.com/csgo/astralis-star-device-releases-statement-on-his-health-issues-after-falling-ill-again-at-iem-sydney-75800/>. Acesso em: 11 out. 2022.

DE MEIS, Leopoldo et al. The growing competition in Brazilian science: rites of passage, stress and burnout. **Brazilian Journal of Medical and Biological Research**, v. 36, p. 1135-1141, 2003

E-SPORTS. *In*: CAMBRIDGE Dictionary, [2022]. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/e-sports>. Acesso em: 24 out. 2022.

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 em: 11 out. 2022.

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

FIELDS, F. The Hyperbolic Time Chamber. **Riot Games**, [2014]. Disponível em: <https://lolesports.com/articles/korea-hyperbolic-time-chamber>. Acesso em: 24 out. 2022.

FONTELLES, Mauro José et al. Metodologia da pesquisa científica: diretrizes para a elaboração de um protocolo de pesquisa. **Revista paraense de medicina**, v. 23, n. 3, p. 1-8, 2009.

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

GILLIÉRON, Edmond. **As psicoterapias breves**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora Ltda., 1986.

GODOI, C. Psicologia dos e-sports. **Psico.club**, 22 mar. 2018. Disponível em: https://psico.club/conteudo/psicologia_dos_e-sports/756/31. Acesso em: 11 out. 2022.

GOIS, Jéssica Caramuru. **O regime jurídico trabalhista dos cybers-atletas brasileiros**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito) – Faculdade de Direito, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/24848/1/GOIS%2C%20Jessica%20Caramuru%20-%20O%20regime%20trabalhistas%20dos%20CYBER.pdf>. Acesso em: 23 out. 2022.

HEGENBERG, M. **Psicoterapia Breve**. Belo Horizonte: Casapsi Livraria, Editora e Gráfica Ltda., 2010.

HILVERT-BRUCE, Zorah et al. Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch. **Computers in Human Behavior**, v. 84, p. 58-67, 2018

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

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: 24 out. 2022.

KOWERT, Rachel; OLDMEADOW, Julian. The stereotype of online gamers: new characterization or recycled prototype. **Nordic DiGRA: Games in Culture and Society conference proceedings**, Tampere (Finland), v. 10, 2012. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-stereotype-of-online-gamers-new-characterization-or-recycled-prototype/>. Acesso em: 23 out. 2022.

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.

LOMBARDI, T. Qual a estrutura de equipe de um eSport? **Workstars**, 30 set. 2020. Disponível em: <https://workstars.com.br/tie-business/qual-a-estrutura-de-equipe-de-um-esport/>. Acesso em: 11 out. 2022.

MACIEL, I. Atuação na Psicologia do Esporte é tema de evento no IPUSP. **Psico.usp**, 08 mai. 2017. Disponível em: <https://sites.usp.br/psicousp/palestra-sobre-atuacao-na-psicologia-esporte-e-ministrada-na-semana-de-psicologia-de-2017-ipusp/>. Acesso em: 24 out. 2022.

MASLACH, Christina; JACKSON, Susan E. The measurement of experienced burnout. **Journal of organizational behavior**, v. 2, n. 2, p. 99-113, 1981.
MARIC, Janina. eSport im TV: Fernsehaneignung einer Computerspielkultur. **Die Aneignung von Medienkultur**, VS Verlag für Sozialwissenschaften, p. 193-213, 2011.

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 em: 11 out. 2018.

MOORE, J.; WATT, S. Who are Student Athletes? **New directions for student services**, v. 93, p. 7-18, 2001. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/ss.1>. Acesso em: 24 out. 2022.

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: 23 out. 2022.

QUERIDO, Rafael. Cyber Atleta: 4 Princípios para se Tornar um Jogador Profissional no Brasil. **Segredo dos Games**, 13 mai. 2017. Disponível em: <http://segredodosgames.com.br/cyber-atleta/>. Acesso em: 24 out. 2022

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.

SARAIVA, Pedro André Cardoso. **E-sports: um fenómeno da cultura digital contemporânea**. 2013. Dissertação (Mestrado) – Instituto Universitário de Lisboa, Lisboa, 2013. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10071/7784>. Acesso em: 11 out. 2022.

SHOX: “we need to work on [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: 11 out. 2022.

SILVA, Jean Lucas Azambuja da. **A cobertura jornalística nos esports (esportes eletrônicos)**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Jornalismo) – Universidade Federal do Pampa, Campus São Borja, São Borja, 2019. Disponível em: <https://dspace.unipampa.edu.br/handle/rii/5447>. Acesso em: 23 out. 2022.

THE INTERNATIONAL. **Esports Earnings**, 2021. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/tournaments/49174-the-international-2021>. Acesso em: 24 out. 2022.

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.

VILAÇA, Márcio Luiz Corrêa; ARAÚJO, Elaine Vasquez Ferreira de (org.). **Tecnologia, sociedade e educação na era digital**. Duque de Caxias, RJ: UNIGRANRIO, 2016.

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. Acesso em: 23 out. 2022.

WILLIAMS, K. CSGO pros often destroy property at tournaments, leading to large fines. **Win**, 23 set. 2022. Disponível em: <https://win.gg/news/csgo-pros-often-destroy-property-at-tournaments-leading-to-large-fines/>. Acesso em: 24 out. 2022.