



## A HISTÓRIA DA PSICOLOGIA DOS ESPORTS NO BRASIL: DA FUNDAÇÃO ÀS NOVAS FRONTEIRAS

Resumo - O constante avanço da tecnologia e internet culminou na expansão dos jogos eletrônicos, resultando no surgimento dos eSports, cenário o qual vem se expandindo cada vez mais. As primeiras atuações dos psicólogos nos eSports foram por volta de 2010, e assim como os esportes físicos, são evidenciados principalmente aspectos emocionais e cognitivos. Ainda mais especificamente sobre o cenário de eSports brasileiros, é evidente que o Brasil é uma das grandes potências em termos de fãs, políticas públicas, interesse dos esportes físicos e popularização do cenário. O objetivo da pesquisa foi refletir, analisar informações e traçar o processo histórico da psicologia dos esportes eletrônicos no Brasil a partir do ponto de vista prático de psicólogos da área. A metodologia utilizada foi uma pesquisa qualitativa semiestruturada de caráter exploratório, elaborada com base em revisão de literatura existente sobre psicologia dos esportes eletrônicos e em relação aos objetivos da pesquisa. Foram entrevistados quatro psicólogos brasileiros de referência na psicologia do eSport no Brasil. Os entrevistados avaliaram que o crescimento do eSports fora impulsionado pela pandemia e mudanças no pensamento do senso comum, quando existe conscientização do fato de que o jogar pode tornar-se profissional, por outro lado, a divulgação do trabalho dos psicólogos por parte dos jogadores e equipes como potencializador do crescimento da área. Foi possível concluir que o processo histórico da psicologia dos eSports é bastante recente, visto que o próprio cenário do esporte eletrônico é emergente. Considerou-se ainda que a evolução veloz e constante do cenário proporciona o desenvolvimento da psicologia do esporte eletrônico como um fenômeno sociocultural, abrindo espaço para a relevância e o conhecimento da área.

Palavras-chave: esporte eletrônico; processo histórico; jogos.

## THE HISTORY OF SPORTS PSYCHOLOGY IN BRAZIL: FROM ITS FOUNDATION TO NEW BORDERS

Abstract - The constant advancement of technology and the internet has led to the expansion of electronic games, resulting in the emergence of eSports, a field that continues to grow rapidly all around the world. The first involvement of psychologists in eSports began around 2010, and, as in traditional sports, emotional and cognitive aspects are the primary focus. Specifically, within the Brazilian eSports scene, Brazil is one of the leading nations in terms of fans, public policies, interest in physical sports, and the popularization of eSports. The objective of this research is to reflect and trace the historical development of eSports psychology in Brazil from the practical perspective of psychologists in the field. The methodology used in this research assessment was semi-structured qualitative exploratory research, developed based on a review of the existing literature on eSports psychology and aligned with the research objectives. Four prominent Brazilian psychologists specializing in eSports were interviewed. The interviewees noted that the growth of eSports was driven by the pandemic and changes in public perception, where playing games is increasingly seen as a potential profession. Additionally, the promotion of psychologists' work by players and teams has helped to foster the expansion of the field. It was concluded that the historical process of eSports psychology is quite recent, given that the eSports industry itself is still emerging. Furthermore, the rapid and continuous evolution of this field has fostered the development of eSports psychology as a sociocultural phenomenon, creating space for greater recognition and relevance in this area.

Keywords: electronic sports; historical process; video games.

## LA HISTORIA DE LA PSICOLOGÍA DE LOS ESPORTS EN BRASIL: DESDE LA FUNDACIÓN HASTA NUEVAS FRONTERAS

Resumen - El constante avance de la tecnología e internet ha impulsado la expansión de los videojuegos, lo que resultó en el surgimiento de los eSports, un escenario que estas en crecimiento constante. Las primeras intervenciones de psicólogos en los eSports ocurrieran alrededor de 2010 y como en los deportes físicos, se evidencian principalmente aspectos emocionales y cognitivos. En Brasil, el escenario de los eSports ha ganado popularidad, con el país posicionándose como una de las grandes potencias en términos de aficionados e interés por esta modalidad. El objetivo de esta investigación fue reflexionar sobre el proceso histórico de la psicología de los eSports en Brasil desde la perspectiva práctica de psicólogos del área. La metodología empleada consistió en una investigación cualitativa exploratoria, basada en la revisión de la literatura existente y entrevistas con cuatro psicólogos brasileños de referencia en el campo. Los entrevistados destacaron la importancia del *networking*, el estudio continuo y la iniciativa personal como factores clave para el desarrollo profesional en esta área. Se destacó que el crecimiento de los eSports fue impulsado por la pandemia y cambios en el pensamiento común, cuando se reconoció que jugar videojuegos podría convertirse en una profesión. Además, la divulgación del trabajo de los psicólogos por parte de jugadores y equipos ha sido fundamental para el crecimiento del área. Finalmente, se concluyó que la psicología de los eSports es un campo reciente, en rápida evolución, y que su desarrollo refleja un fenómeno sociocultural que abre espacio para la relevancia y el reconocimiento del área.

Palabras-clave: deporte electrónico; proceso histórico; videojuegos.

Ana Clara Cisneros  
Bardelin

Pontifícia Universidade  
Católica de Campinas,  
Brasil

Fernanda Rodrigues  
Marçal

Universidade  
Guarulhos, Brasil

Júlia Grannier  
Bittencourt Pinto

[julia.grannier@outlook.com](mailto:julia.grannier@outlook.com)

Pontifícia Universidade  
Católica do Paraná,  
Brasil

Matheus Bonilha  
Spirandeli

Pontifícia Universidade  
Católica de Campinas,  
Brasil

[http://dx.doi.org/  
10.30937/2526-  
6314.v8.id204](http://dx.doi.org/10.30937/2526-6314.v8.id204)

Recebido: 30 set 2024

Aceito: 20 dez 2024

Publicado: 23 jan 2025



## Introdução

### *Processo histórico geral dos eSports*

Desde o surgimento dos videogames, os jogos têm se tornado cada vez mais complexos e competitivos<sup>1</sup>. Com o avanço da internet e da tecnologia, a expansão desse meio cresceu ainda mais, possibilitando o consumo dessa cultura de forma mais simples e interativa<sup>2</sup>.

A definição entre videogames e eSports é diversa, o que muitas vezes pode dificultar a diferenciação entre ambos. Levando em consideração as diferentes perspectivas e características dos esportes eletrônicos, podemos distinguir os eSports dos videogames da seguinte forma,

Esports é a atividade competitiva, casual ou organizada, de jogar videogames específicos que proporcionam desenvolvimento profissional e/ou pessoal ao jogador. Essa prática é facilitada por sistemas eletrônicos, como computadores, consoles, tablets ou telefones celulares, nos quais equipes e jogadores individuais praticam e competem online e/ou em torneios de rede local, tanto em nível profissional quanto amador. Os jogos são organizados por sistemas de classificação e competições, sendo regulados por ligas oficiais. Essa estrutura oferece aos jogadores um senso de pertencimento a uma comunidade e facilita o domínio de habilidades de coordenação motora fina e habilidades perceptivo-cognitivas, especialmente, mas não exclusivamente, em níveis mais altos de desempenho (p. 4)<sup>1</sup>.

Nesta perspectiva, considerando a temática desta pesquisa, buscaremos refletir e discutir o esporte eletrônico, em sua natureza competitiva no modo de consumir os jogos<sup>3</sup>, portanto, sob uma ótica de alta performance, abrindo espaço para novos estudos e questionamentos acerca da ciência do esporte e do desempenho.

Justamente pelas definições amplas de jogos e videogames, é difícil estabelecer qual foi o primeiro jogo eletrônico criado. Acredita-se que o primeiro videogame tenha sido desenvolvido em 1952 por Alexander S. Douglas, chamado ‘Noughts and Crosses’ ou OXO<sup>4</sup>.

Após muitos anos de avanço e investimento na indústria, os jogos eletrônicos se desenvolveram cada vez mais. Em 1972, ocorreram os primeiros torneios competitivos na Universidade de Stanford, até que, em 1997, foi realizado o primeiro torneio profissional de eSports, a *Cyberathlete Professional League*. Essas competições ilustram as primeiras etapas do que seria o estabelecimento da cultura profissional dos esportes eletrônicos<sup>1</sup>.

É importante destacar também a popularização dos eSports entre o público considerado não profissional e o impacto socioeconômico que isso tem sobre o mercado dos esportes eletrônicos. Ao longo dos anos, a criação de jogos para consoles e computadores resultou no surgimento das *lan houses*, estabelecimentos que ofereciam acesso a computadores e internet mediante o pagamento de uma taxa de uso<sup>5</sup>. Mais recentemente, o desenvolvimento da tecnologia ao redor do mundo e o acesso ao telefone celular e aos computadores deixaram de ser privilégio de apenas uma parcela da população. Assim, o acesso aos games, bem como novas formas de ampliação de renda e lazer, passou a fazer parte do dia a dia de muitas pessoas<sup>6</sup>.

Com o desenvolvimento e a promoção de diversos jogos, é possível observar a inserção de fatores culturais e socioeconômicos em áreas tão distintas quanto a tecnologia e o marketing. Dessa forma, os eSports começam a se destacar cada vez mais como oportunidades de comercialização e geração de renda, resultando na propagação de uma cultura voltada aos games e suas competições<sup>7</sup>.

Somado ao grande crescimento da indústria dos games, é preciso também considerar que a pandemia de COVID-19 foi um fator decisivo para a popularização dos videogames e esportes eletrônicos. Não apenas a quantidade de jogadores aumentou, mas o tempo de horas jogadas também cresceu vertiginosamente nos anos pandêmicos<sup>8</sup>.

O resultado desses fatores combinados é uma indústria que atinge públicos cada vez maiores, sendo o segundo maior setor de mídia, com receitas que se aproximam de 200 bilhões de dólares em 2023<sup>9</sup>. Com isso, o cenário se expande cada vez mais, promovendo o crescimento da cultura gamer, incluindo a criação de novos jogos, a formação de times esportivos, a promoção de campeonatos e a atenção midiática, que são responsáveis pela popularização dos eSports<sup>10</sup>.

Em suma, é possível afirmar que, pela trajetória dos videogames e esportes eletrônicos, a combinação de investimentos financeiros, criação de infraestrutura e avanços tecnológicos culminou no atual cenário de eSports no mundo<sup>10</sup>.

### *Processo histórico da psicologia do eSport*

Tendo em mente o grande desenvolvimento e popularização dos jogos eletrônicos, observou-se, ao longo do tempo, um processo de criação de ligas profissionais dos jogos e o conseqüente desejo das pessoas em se tornarem profissionais deste meio, assim como ocorre nos esportes físicos. Este fato possibilitou, portanto, uma fomentação do trabalho do psicólogo e de outros profissionais nesta área, já que os principais aspectos trabalhados para o desenvolvimento e alcance do alto rendimento dos *players* dentro dos *games* são, os aspectos cognitivos e os emocionais<sup>11</sup>. Neste viés, nos eSports são perceptíveis demandas no que tange ao aspecto psicológico, tais como concentração, comunicação, motivação e regulação emocional<sup>12</sup>.

Apesar destes aspectos, não se tem uma data exata do início da atuação dos psicólogos na área dos eSports. Entretanto, existe uma noção de que o trabalho destes profissionais neste meio tenha se tornado mais evidente a partir de meados de 2010. Isto se deve ao fato que tanto os jogadores quanto seus times, começaram a estabelecer uma maior importância desta profissão para a evolução e a conquista de campeonatos pelas organizações<sup>13</sup>.

Levando isso em consideração, é possível estabelecer alguns momentos de grande importância e destaque para a estruturação histórica da psicologia nos esportes eletrônicos, como é o caso da organização *Team Liquid*, em 2012, que contou com a ajuda do psicólogo Robert Yip no desenvolvimento e melhoria de desempenho dos *players* de *StarCraft II* na sua escalada rumo ao topo da competição<sup>13</sup>.

Junto a isso, temos também o psicólogo Weldon Green, nos anos de 2015 e 2016, auxiliando diferentes organizações, incluindo o time de *League of Legends* da TSM no desenvolvimento e melhoria do rendimento dos atletas. Possibilitando, portanto, que a Psicologia dos esportes eletrônicos se tornasse mais evidente ao público e conseqüentemente mais requisitada pelas organizações<sup>14</sup>.

Por fim, um dos times mais comentados, conhecidos e vitoriosos do jogo *Counter-Strike: Global Offensive*, *Astralis*, em meados de 2017, publicou um vídeo sobre a importância e relevância da Psicóloga do time, Mia Stellberg, na superação de obstáculos, rumo a conquista do primeiro *Major* da organização. Ressalta-se o fato desta psicóloga ser uma das pioneiras no cenário da Psicologia dos eSports em âmbito mundial<sup>15</sup>.

Nota-se, desta forma, a existência de dois principais campos de atuação do psicólogo nos eSports. A primeira delas são as habilidades cognitivas, que buscam

melhorar aspectos como memória, atenção e percepção. Por outro lado, o trabalho pode ser feito com aspectos relacionados à ansiedade, confiança e coesão grupal, visando que os atletas possuam um bom desempenho e uma saúde mental adequada<sup>16</sup>. Também cabe mencionar a tendência ao burnout por parte destes atletas. Isto pode se diferenciar dos esportes físicos, uma vez que o ambiente dos esportes eletrônicos é intensamente competitivo, dada a necessidade de obter resultados em prazos curtos a médios. Neste viés, pode haver um conflito no que tange às metas individuais e grupais, podendo gerar sofrimento psíquico<sup>17</sup>.

Na atualidade tem-se pesquisado as variáveis emocionais e psicológicas mais comuns aos atletas dos esportes eletrônicos, possibilitando uma melhor atuação do psicólogo esportivo. Observou-se a presença de aspectos psicológicos relacionados a esta prática, em conjunto com a importância de rotinas pré-competitivas e modos de adaptação às condições esportivas<sup>18</sup>.

Mesmo com os marcos mencionados previamente, é notório que a maior parte das pesquisas foram publicadas no Oriente, de modo que no Brasil pode-se notar o início do uso das terminologias ‘eSports’ e ‘Esportes eletrônicos’ por volta dos anos 2016. Também foi perceptível que os principais estudos nas bases de dados científicos acerca do tema, abordam perspectivas sobre comportamentos antissociais, saúde geral dos indivíduos, sexualidade e habilidades cognitivas<sup>19</sup>. Destarte, é de suma importância a produção de mais conhecimentos da Psicologia dos eSports, possibilitando a disseminação de conhecimento e o auxílio de uma melhor atuação na área.

### *O cenário atual do eSport no Brasil*

O Brasil é um país com um considerável número de apreciadores de eSport, possui o terceiro maior número de entusiastas do mundo, com cerca de 7,6 milhões de brasileiros assistem jogos profissionais de esporte eletrônico mais de uma vez ao mês<sup>20</sup>. Em um levantamento feito pela PGB<sup>21</sup>, em torno de 82,1% dos entrevistados já ouviram falar em eSport e mais de 70% costumam assistir partidas online de eSport ao vivo.

O constante crescimento deste cenário no país é um fato observável, inclusive no âmbito político. Os primeiros projetos de Lei surgiram recentemente, como é o caso da PL 2.786/2021, que já teve sua tramitação encerrada e agora é uma Lei Ordinária por ter sido votada por maioria simples, a Lei nº14.852 de 03/05/2024<sup>22</sup>. Além disso, é pertinente

levar em consideração o trabalho significativo da Associação das Empresas Brasileiras de Tecnologia da Informação (ASSESPRO), que tem feito movimentos políticos importantes para diversas ações, como leis e também reuniões com autoridades sobre políticas públicas para os esportes eletrônicos no Rio de Janeiro desde 2021, auxiliando ainda diretamente eventos de eSports como o mundial de *Rainbow Six Siege* e *Free Fire* em 2019, a final do CBLOL em 2019 e 2021 e ainda, mais recentemente, o IEM Major Rio em 2022<sup>23</sup>.

Ao tratar diretamente das competições, sabe-se que os brasileiros marcam presença competindo ou torcendo. Através de levantamentos estatísticos do site especializado em esportes eletrônicos *Esports Earnings*<sup>24</sup>, no total 5.379 jogadores brasileiros receberam U\$65.267.702,84 em premiações em dinheiro através de disputas em 4.193 torneios, sendo o *Rainbow Six Siege* o jogo com maior premiação. Considerando apenas o ano de 2024, o Brasil é o 4º país no ranking de países que mais receberam em campeonatos totalizando U\$7,856,596.03<sup>21</sup>.

A grande torcida brasileira pode ser vista em streamings como a de Gaules, que é citado como o Galvão Bueno dos esportes eletrônicos e tem o primeiro canal de transmissão de eSports mais assistido do planeta. Em entrevista para o Globo Repórter<sup>25</sup>, ele relata sua relação com a tribo (nome dado aos torcedores em suas transmissões) ‘consigo contar uma história a cada partida e as pessoas se conectam nessa história’. No ano de 2022, ele foi o segundo mais assistido do mundo, passando de 150 milhões de horas assistidas<sup>25</sup>.

Paralelamente, a Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos é a única entidade brasileira do desporto digital com certificação do Ministério do Esporte, foi criada em 2017 e atualmente conta com mais de 400 times e 4 mil atletas federados por todo o país<sup>26</sup>.

Apesar da existência de certa comparação entre o esporte físico e o eletrônico, mais de 77% dos brasileiros acreditam que os esportes eletrônicos poderão se tornar tão populares quanto os esportes físicos<sup>21</sup>. Há momentos em que os dois cenários se misturam, um exemplo disso é o surgimento de uma fusão do eSports com a paixão nacional pelo futebol, resultando no ingresso de diversos clubes tradicionais, como Athletico-PR, Avaí, Bragantino, Corinthians, Flamengo, Santos, entre outros, no universo dos games<sup>27</sup>.

## **Materiais e métodos**

Com o objetivo de coletar dados, refletir e analisar informações relacionados ao processo histórico da psicologia do esporte eletrônico, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com quatro psicólogos de referência na psicologia dos eSports do Brasil. O roteiro das entrevistas foi elaborado com base em uma revisão de literatura existente sobre psicologia dos esportes eletrônicos e em relação aos objetivos e hipóteses da pesquisa. As entrevistas foram desenvolvidas a partir de perguntas selecionadas com o critério em entender o processo histórico do cenário de eSports, bem como a inserção da psicologia do esporte no meio deste a partir da opinião dos participantes. Os entrevistados foram selecionados por critério de relevância no cenário, tempo de experiência e acessibilidade para entrevista.

Pela sua característica semiestruturada, cada entrevista teve duração total entre trinta minutos e uma hora, a depender das respostas dadas por cada participante e seu desdobramento acerca do conteúdo abordado. Todas as reuniões aconteceram no período de uma semana, foram gravadas de acordo com a autorização expressa de cada participante, e ocorreram pelo aplicativo *Google Meets*. A plataforma foi escolhida graças à sua praticidade e disponibilidade de acesso remoto. Todos os entrevistados assinaram um termo de consentimento livre e esclarecido disponibilizado pelos autores deste estudo, sendo todo processo de metodologia executado dentro das recomendações éticas.

Por se caracterizar como uma entrevista opinativa, não foram gerados dados quantitativos, porém cada psicólogo forneceu informações qualitativas baseados em sua prévia experiência dentro do mercado de trabalho do esporte eletrônico no Brasil. Todas as entrevistas foram transcritas e analisadas a fim de identificar temas recorrentes nas respostas fornecidas pelos participantes, e então discutidas e estudadas pelos autores.

A amostra do estudo é dada por quatro psicólogos com experiência de atuação em esporte eletrônico tanto em atendimentos de grupo para alta performance quanto em atendimentos individuais em clínica do esporte. Todos os entrevistados possuem experiência e carreira baseadas em times e atletas de *tier 1*, considerado o mais alto dentro dos esportes eletrônicos. As idades dos participantes variam entre 30 e 52 anos, sendo um participante do gênero feminino e três do gênero masculino. As experiências dos

participantes na psicologia do esporte variam entre 6 e 26 anos. Metade dos participantes já tiveram também atuação voltada para alta performance nos esportes físicos.

## Resultados

A partir da elaboração e realização das entrevistas semiestruturadas, foi possível coletar dados qualitativos acerca da opinião dos entrevistados.

### *Trajatória profissional na psicologia do esporte*

C. se formou em 2003, com experiência na área social, clínica, ansiedade e esporte eletrônico. Começou nos eSports atuando em projetos em empresas globais e times de *tier 1* até os dias atuais. Ele ainda atende na clínica do esporte, trabalhando com pessoas que têm uma vivência com os esportes eletrônicos, como *streamers*, *youtubers* e outros.

J. se formou em 1996 e iniciou o contato com a psicologia do esporte na faculdade. Atendeu crianças e adolescentes com futebol, basquete, canoagem e handebol. Em 2015, começa a atuação no eSport através do convite de um diretor de um time *tier 1* que buscava apoio psicológico para seus atletas. Permaneceu na organização até 2020, com um breve período de afastamento. Atende atletas de esportes físicos na clínica do esporte.

N. se formou em 2016, e fez especializações em psicologia do esporte eletrônico nos anos de 2018 e 2021. Ela relata que tem experiência apenas em eSports, acompanhando *lines* em times de *tier 1* em diversas modalidades. Também relata que já trabalhou com a clínica do esporte no consultório particular, além de ter publicado artigos científicos e um livro na área.

Y. se formou em Psicologia em 2011. Em seguida, iniciou seu curso de especialização em Psicologia do Esporte no Instituto Sedes, atuando com a seleção brasileira de Tiro com Arco, nos anos de 2012 e 2013. Entre os anos de 2014 e 2015 trabalhou junto com a seleção brasileira de Badminton, a equipe de ginástica artística de São Bernardo do Campo e a seleção brasileira de Tênis de Mesa. Devido ao destaque do seu trabalho com diversos times de esportes físicos, em 2017 iniciou seu trabalho com equipes de eSports. Mesmo tendo atuado com diferentes times, durante grande parte de sua carreira, em 2023 optou pela atuação apenas com atendimentos individuais e clínica esportiva.

*Quais acontecimentos podem ter sido potencializadores para o reconhecimento dos eSports e da Psicologia dos eSports?*

Neste aspecto, C. dá grande ênfase para manifestação dos próprios jogadores em relação à atuação da psicologia no meio. A partir de entrevistas, eles passaram a expor toda essa confiança e valorização da psicologia, contribuindo com uma grande potencialização do reconhecimento destes profissionais no cenário do eSport. Considerando a grande mídia que os jogadores têm e sua decisão própria de trazer à tona o assunto, houve considerável impacto também nas organizações e, por esse motivo, nota-se que a Psicologia é mais relevante para o esporte eletrônico do que para outros esportes.

J. menciona que o crescimento do cenário como um todo é um potencializador para o reconhecimento dos esportes eletrônicos e da Psicologia dos eSports. Há uma expansão como um fenômeno sociocultural, mudando-se o pensamento de jogar apenas para se divertir, demonstrando a possibilidade de jogar como profissão.

N. relata que a criação de campeonatos e a maior profissionalização do cenário, times e competições foram fundamentais para a ascensão do meio e para o reconhecimento dos profissionais de psicologia no eSport. Ela ainda explica que a atuação dos psicólogos nos esportes eletrônicos fez com que fossem mais reconhecidos não apenas pelos fãs, mas também pelas próprias organizações, jogadores e técnicos. N. também destaca que, pela natureza dos eSports, a parte cognitiva, mental e psicológica é muito mais evidente do que quando comparada a esportes físicos.

Y. estabelece que um dos principais acontecimentos que levou a potencialização do reconhecimento dos eSports, foi a criação da internet e a possibilidade de se jogar online. Esse crescimento de visibilidade no mundo dos eSports gera um aumento do mercado neste setor, maior rotatividade, altos investimentos e um crescente número de praticantes, aumentando as demandas do cenário ao longo do tempo.

Ademais, o crescimento da relevância dos eSports no mundo ocorreu, de maneira expressiva, com o início da pandemia. Y. ainda ressalta que após a pandemia, o Brasil se torna o terceiro país que mais consome esportes eletrônicos no mundo. Este aumento de relevância atraiu mais investimentos, gerando maiores salários para os profissionais e trazendo maiores patrocinadores. Ele analisa que foi neste período, pré e durante pandemia, em que ocorreu uma ampliação da Psicologia dos eSports, principalmente no

Brasil, tendo em vista que esta especialidade acompanhou o crescimento dos esportes eletrônicos no mundo.

*Como você observou o crescimento e adesão dos psicólogos no meio dos eSports?*

O aumento da adesão de psicólogos ao cenário dos eSports tem sido impulsionado por diversos fatores. Como destacado por C., em torno de 2016, houve um crescimento significativo na procura por psicólogos, a partir do reconhecimento da eficácia do trabalho psicológico. Ou seja, as organizações compreenderam a importância da psicologia no ambiente competitivo, mesmo que tenha havido uma certa resistência. No entanto, a entrada de profissionais despreparados gerou alguns conflitos, ocasionando uma certa descredibilização da área.

J. acrescenta que se tornou comum psicólogos se especializarem diretamente em eSports, sem passarem por modalidades esportivas físicas, devido ao contato prévio com os jogos. Hoje há maior disponibilidade de cursos específicos, facilitando a formação desses profissionais. Acrescenta que isso em, no início de sua carreira profissional, não era algo comum, tendo em vista que não era um assunto tão comentado e muito menos exposto às pessoas.

N., destaca que a pandemia foi crucial para o crescimento dos eSports, estabelecendo que tal fato promoveu a entrada de novos psicólogos, à medida que o setor foi se expandindo. Outro aspecto notório é a divulgação e promoção nas mídias acerca do trabalho do psicólogo pelas próprias organizações de eSports. Tal fator tem contribuído para o reconhecimento da importância da psicologia entre os fãs, atraindo mais profissionais para a área.

Por fim, Y. entende que a adesão dos psicólogos no meio dos eSports ocorre a partir de um crescimento dos esportes eletrônicos como fenômeno social. Além disso, observa o grande mercado de trabalho que ele acabou apresentando ao mundo, atraindo diversos profissionais para a área. Ainda assim, existem diversos preconceitos em relação aos eSports, tanto no âmbito do senso comum quanto na área da Psicologia, estigmas os quais ocorrem devido a uma falta de informação por parte dos indivíduos.

*De que modo a psicologia do eSport pode vir a ser mais visível para as pessoas que não estão inseridas no mundo dos jogos eletrônicos?*

É fundamental uma abordagem gradual para que a psicologia do eSport se torne mais visível a indivíduos que não estejam inseridos no meio dos jogos eletrônicos. Neste sentido, C. destaca a importância da introdução de um conceito amplo dos jogos eletrônicos a priori. A partir deste aspecto, é possível evidenciar que os jogos podem estar dentro do campo profissional e não, exclusivamente, serem algo para momentos de entretenimento.

Ademais, é fundamental a disseminação de informações no cotidiano, entretanto também deve-se haver uma produção científica sobre a psicologia dos eSports, podendo ocorrer por meio de artigos, congressos e outros eventos acadêmicos. Com isto, pode-se facilitar o acesso às informações e maior atração do público leigo e de profissionais e atletas da área.

N. ressalta que as redes sociais são um aspecto de suma relevância neste processo, visto que há equipes estruturadas nos esportes eletrônicos, promovendo a área como um setor possível de atuação. Também é notória a presença de investimentos e interesse institucional, sendo possível citar o Comitê Olímpico Internacional neste meio.

Por fim, Y. enfatiza que o aumento do interesse pelas competições eletrônicas permite a propagação do conhecimento sobre o setor para novos núcleos sociais, rompendo a ‘bolha’ (sic.) dos que já estão familiarizados com o tema. Esse processo é facilitado pela crescente transmissão de partidas em canais de televisão, ampliando o alcance e atraindo novos públicos.

## **Discussão**

A partir das questões realizadas para o entendimento da formação e especialização de cada profissional, é possível observar que os quatro entrevistados apresentaram que sua graduação e especialização na área de Psicologia nos Esportes ocorreu entre 1996 e 2018, sendo que J. foi o que apresentou maior período de atuação na área, enquanto N. o menor tempo.

A partir disso, observou-se que dois deles, J. e Y., tiveram atuações em times de esportes físicos antes de atuarem em times de esportes eletrônicos, enquanto os outros dois, C. e N., seguiram sua prática, apenas através de organizações de eSports.

Através deste fato, junto a construção teórica do artigo, é possível observar uma ligação e interação direta entre a Psicologia dos eSports e do esporte físico, ou seja, uma

constante busca dos profissionais, em ambos os casos, em garantir um melhor desempenho e alto rendimento nos respectivos times trabalhados. Podendo, portanto, identificar um trabalho em conjunto entre essas duas áreas, a fim de garantir uma melhor atuação de seus atletas.

Após este primeiro contato com os entrevistados, torna-se possível identificar as diferentes formas pelas quais os eSports conquistaram seu espaço, como a manifestação dos atletas sobre a relevância da psicologia dos eSports nas equipes, o crescimento dos esportes eletrônicos como fenômeno sociocultural, a criação de campeonatos e o processo de profissionalização, bem como o impacto da internet e dos jogos online, especialmente durante os anos de pandemia. A presença de campeonatos, maiores oportunidades de profissionalização e patrocínios são apresentadas como fatores que não só impulsionam o mercado de esportes eletrônicos, mas também a demanda por profissionais de saúde mental, algo que pode ser comparado a outros esportes de alto rendimento. Quando consideramos as opiniões dos participantes, observa-se que todos julgam o crescimento dos eSports um fator crucial para o reconhecimento da psicologia no esporte eletrônico.

Os entrevistados também destacam a importância da psicologia no suporte aos jogadores e equipes, enfatizando a valorização desse campo, especialmente em relação ao apoio mental e cognitivo, devido à natureza específica dos eSports. Isso se alinha com tendências observadas em outras áreas do esporte físico de alta performance, onde o aspecto mental se torna cada vez mais reconhecido como um diferencial.

Tanto os atletas quanto as organizações contribuíram para a popularização da atuação dos psicólogos, principalmente por meio de entrevistas e reconhecimento público. Além disso, os participantes ressaltam o papel fundamental da internet no aumento da popularidade dos eSports, considerando ainda que a expansão e profissionalização do cenário foram impulsionadas pelo crescimento tecnológico em nível mundial, além do aumento da visibilidade global e fomento da profissionalização do cenário.

Tal aspecto facilita a disseminação de conhecimentos sobre os temas, assim como ocorre com o esporte eletrônico. J. e Y. compartilham da ideia de que além do conhecimento científico é fundamental a propagação de informações dos eSports com outros indivíduos, auxiliando no maior conhecimento da temática. Neste viés, C. menciona que é fundamental apresentar o universo dos jogos eletrônicos antes da

introdução dos eSports, de modo a apresentá-los como não só uma forma de diversão, mas também como uma possibilidade de atuação.

Ademais, N. aborda que os eSports já possuem uma cultura independente e autossuficiente. Por outro lado, é importante a propagação de mais informações sobre os esportes eletrônicos, possibilitando maior adesão de novos atletas e torcida. Esta fala se equipara a de Y., já que menciona que quanto maior os interessados no tema, maior a possibilidade de disseminação e conhecimento acerca da temática. Assim, pode-se afirmar que é de suma importância maior debate e divulgação dos esportes eletrônicos e suas possibilidades para que o público leigo possua maior interesse e conhecimento sobre o tema.

## **Conclusão**

Por fim, entende-se que o processo histórico da psicologia dos eSports ainda é jovem, considerando a novidade tanto do cenário quanto do próprio esporte eletrônico. É certo que, a cada dia, o cenário cresce e, com ele, as oportunidades e o desenvolvimento da psicologia do esporte eletrônico evoluem conjuntamente. A partir da análise das entrevistas e da revisão teórica realizadas, conclui-se que a psicologia nos eSports tem desempenhado um papel cada vez mais relevante no suporte aos atletas e equipes, refletindo um crescimento paralelo ao dos esportes eletrônicos como fenômeno sociocultural e de alto rendimento.

Ao longo do desenvolvimento deste artigo, é possível perceber que as diversas fontes relacionadas aos eSports e à psicologia do esporte eletrônico observam um crescimento significativo e veloz, com um terreno fértil para a criação de um histórico moderno, em um território ainda novo e desconhecido, especialmente quando comparado aos esportes físicos e olímpicos. O aumento do interesse pela inserção de profissionais, bem como a crescente procura por psicólogos — especialmente durante e após a pandemia — demonstra o reconhecimento da importância do apoio mental e cognitivo, embora desafios, como a resistência de certas equipes e a entrada de profissionais despreparados, ainda precisam ser superados.

Há também consenso de que o espaço para desenvolvimento e profissionalização revela o grande desejo de conquistar espaços e adquirir experiência, ao mesmo tempo que

Bardelin ACC, Marçal FR, Pinto JGB, Spirandeli MB. A história da psicologia dos eSports no Brasil: da fundação às novas fronteiras. *Olimpianos – Journal of Olympic Studies – Dossiê: Jogos Olímpicos de Esports*. 2024;8:169-184.

evidencia a necessidade de maior fundamentação científica, profissionalização dos diversos atores e realização de pesquisas.

Em síntese, a psicologia dos eSports se consolida como um campo promissor, com espaço para crescimento e profissionalização, à medida que essa modalidade esportiva continua a ganhar relevância global.

## Referências

- 1 Pedraza-Ramirez I, Musculus R, Raab M, Laborde S. Setting the scientific stage for esports psychology: a systematic review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*. 2020;13(1):319–352.
- 2 Tang W. Understanding Esports from the perspective of team dynamics. *The Sport Journal*. 2019;45:246-267
- 3 Moura BM, Souza-Leão ALM, Salgueiro EMG, Crosato MS, Rocha ALS. Women gamers: Gender performativities in female eSports consumption. *Rev. Adm. Mackenzie*. 2024;25(4):eRAMG240235.
- 4 Belli S, López Raventós C. Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*. 2008;(14):159-179.
- 5 Nascimento Y, Fragoso S. Counter-strike e a popularização das tecnologias digitais no Brasil. *CONEHD*. 2024;1(5):165-188.
- 6 Campello T, Gentili P, Hoewell GR, Rodrigues M. Faces da desigualdade no Brasil: um olhar sobre os que ficam para trás. *Saúde debate*. 2018;42(3):54-66.
- 7 Macedo T, Falcão T. E-Sports, herdeiros de uma tradição. *Intexto*. 2019;1:246-67.
- 8 Na J, Kim EJ, Kim J. Big data analysis of the impact of COVID-19 on digital game industrial sustainability in South Korea. *PLoS ONE*. 2022;17(12).
- 9 Schudey N, Barnes L, Zhu G, Schuler J. Drivers of global gaming industry growth. Boston Consulting Group 2023 Jun 9 [citado 14 set 2024]. Disponível em: <https://www.bcg.com/publications/2023/drivers-of-global-gaming-industry-growth>
- 10 Ferreira, JB, Moraes LCL, Junior WM. Do lazer à performance: uma revisão sócio-histórica sobre o desenvolvimento dos jogos eletrônicos. *Licere*. 2021;24(2):603-623.
- 11 Zakalski N. et al. *Psicologia dos esportes eletrônicos: Teoria e prática*. São Paulo: Senac; 2024.

Bardelin ACC, Marçal FR, Pinto JGB, Spirandeli MB. A história da psicologia dos eSports no Brasil: da fundação às novas fronteiras. *Olimpianos – Journal of Olympic Studies – Dossiê: Jogos Olímpicos de Esports*. 2024;8:169-184.

12 Cottrell C, Mcmillen N, Harris BS. Sport psychology in a virtual world: considerations for practitioners working in E-Sports. *Journal of Sport Psychology in Action*. 2018;1-10.

13 Robert Yip. Mind game: How eSports psychology can help you win. RedBull 02 ago. 2016 [citado 14 set 2024]. Disponível em: <https://www.redbull.com/us-en/theredbulletin/mind-game-how-esports-psychology-can-help-you-win>

14 Yahoo Esports. Mind games - The sports psychologist trainer interview. YouTube. 2016 Mai 10 [citado 14 set 2024]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HwSepZvRzNk>

15 Mashable. Meet the Esports psychologist who led astralis to a 'Counter-Strike' Championship - No playing field [citado 14 set 2024]. Mashable; 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1FB76xQ8XL4>

16 Tonon, PR. A preparação psicológica dos cyber-atletas [tese]. Rio Claro: Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho; 2018.

17 Rodrigues FS, Silva J. O papel da Psicologia no cenário competitivo do esporte eletrônico: uma análise a partir da perspectiva do Counter Strike Global Offensive. *Ciência e Saúde em Foco*. 2024;1(1):83-104.

18 Lanzo SG, Bonilla I, Chamarro A. The psychological aspects of electronic sports: tips for sports psychologists. *International Journal of Sport and Exercise Psychology*. 2020; 51:613-625.

19 Goedert MCF, Soaba AKS. Esporte eletrônico: revisão sistemática da produção de conhecimento em psicologia. *Revista Psicologia Argumento*. 2019;37(97):398-415.

20 NEWZOO. Esports in Brazil: key facts, figures and faces [citado 14 set 2024]. 23 jul. 2018. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/esports-in-brazil-key-facts-figures-and-faces>.

21 Pesquisa Game Brasil [citado 14 set 2024]. 2024. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>.

22 BRASIL. Lei nº 14.852, de 11 de setembro de 2023. Estabelece normas para a regulamentação da proteção de dados pessoais sensíveis [citado 14 set 2024]. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2024/lei/114852.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/114852.htm)

23 Silva V. E-sports e jogos eletrônicos no Brasil: entre agentes políticos e esportivos. *ResearchGate*. 2023. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/380209972\\_E-](https://www.researchgate.net/publication/380209972_E-)

Bardelin ACC, Marçal FR, Pinto JGB, Spirandeli MB. A história da psicologia dos eSports no Brasil: da fundação às novas fronteiras. *Olimpianos – Journal of Olympic Studies – Dossiê: Jogos Olímpicos de Esports*. 2024;8:169-184.

sports\_e\_jogos\_eletronicos\_no\_Brasil\_entre\_agentes\_politicos\_e\_esportivos\_E-sports\_and\_electronic\_games\_in\_Brazil\_between\_political\_and\_sporting\_agents

24 Esports Earnings. Esports earnings: professional Esports prize money tracking [citado 14 set 2024]. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/>

25 Globo Repórter. Gaules, o segundo streamer mais assistido do planeta, fala do mundo dos jogos eletrônicos [citado 14 set 2024]. *Globo Repórter 50 anos | G1*, 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/globo-reporter/50-anos/noticia/2023/03/31/gaules-o-segundo-streamer-mais-assistido-do-planeta-fala-do-mundo-dos-jogos-eletronicos.ghtml>

26 Player Esports Brazil. Player Esports Brazil [citado 14 set 2024]. Disponível em: <https://peb.gg/>

27 Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos. Portal - Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos [citado 14 set 2024]. Disponível em: <https://cbdel.com.br/portal/>

28 Bento A. Clubes de futebol e eSports: os times do Brasil que já investiram no competitivo dos games. *e-SporTV* [citado 14 set 2024]. Rio de Janeiro, 16 abr. 2019. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/clubes-de-futebol-e-esports-os-times-do-brasil-que-ja-investiram-no-competitivo-dos-games.ghtml>