



O ESPORT DE “XADREZ DE FADAS”: COMPETÊNCIAS PSICOLÓGICAS DE ALTA PERFORMANCE PARA O TEAMFIGHT TACTICS

Resumo - Os eSports ganham cada vez mais espaço no cenário esportivo em geral, inclusive com a votação unânime aprovando a realização dos Jogos Olímpicos de eSports para 2025. Reconhecendo as diferentes exigências mentais entre os eSports e esportes com características físicas mais predominantes, faz-se necessário um estudo acerca das competências psicológicas envolvidas em seu desempenho. Para o presente estudo, foi selecionado o jogo Teamfight Tactics (TFT), tendo em vista sua relevância mundial e dedicação de sua desenvolvedora para ampliar o cenário competitivo. A análise de conteúdo foi escolhida como método, utilizando capturas de tela do próprio jogo para inferir as competências psicológicas necessárias. Após a exclusão de 38 telas duplicadas ou irrelevantes para desempenho, totalizam-se 11 telas para análise, com um total de 32 partes do jogo relevantes descritas para a inferência. Avaliando o que cada parte do jogo exige do jogador, foram descritas 52 competências psicológicas observáveis que determinam critérios e condições para a excelente performance. O empréstimo do termo “competências” desenvolvido pelos estudos organizacionais foi de significativa relevância para especificar a performance de determinada parte do jogo em questão, evitando conceitos generalistas. Como limitação, a constante atualização de regras do TFT dificulta que as competências sejam compreendidas de forma atemporal, além das inúmeras combinações possíveis de portais, sinergias e aprimoramentos não terem sido inteiramente contempladas. O objetivo do estudo foi atingido, apresentando uma diversa lista com competências psicológicas de performance específica às partes do jogo analisadas. São sugeridas diferentes linhas de pesquisa futuras, como a própria validação por parte de jogadores profissionais da lista de competências elaboradas e o mapeamento de competências de outras modalidades de eSports.

Palavras-chave: eSports; competências psicológicas; alta performance; Teamfight Tactics.

THE “FAIRY CHESS” ESPORT: HIGH PERFORMANCE PSYCHOLOGICAL COMPETENCIES FOR TEAMFIGHT TACTICS

Abstract - eSports are increasingly gaining ground in the general sports scene, including the unanimous vote approving the holding of the 2025 eSports Olympic Games. Recognizing the different mental demands between eSports and sports with more predominant physical characteristics, a study on the psychological competencies involved in eSports performance is necessary. For this study, the game Teamfight Tactics (TFT) was selected, given its worldwide relevance and the dedication of its developer to expanding the competitive scenario. Content analysis was chosen as the method, using screenshots of the game itself to infer the necessary psychological competencies. After excluding 38 duplicate or irrelevant screens for performance, a total of 11 screens were left for analysis, with a total of 32 relevant parts of the game described for inference. Evaluating what each part of the game demands of the player, 52 observable psychological competencies were described that determine criteria and conditions for excellent performance. The borrowing of the term “competencies” developed by the organizational studies was of significant relevance to specify the performance of a given part of the game in question, avoiding generalist concepts. As a limitation, the constant updating of TFT rules makes it difficult to encompass competencies in a timeless way. The objective of the study was achieved, presenting a diverse list of psychological performance competencies specific to the parts of the game analyzed. Different lines of future research are suggested, such as the validation by professional players of the list of competencies developed and the mapping of competencies of other eSports modalities.

Keywords: eSports; psychological competencies; high performance; Teamfight Tactics.

EL ESPORT DEL “AJEDREZ DE HADAS”: HABILIDADES PSICOLÓGICAS DE ALTO RENDIMIENTO PARA TEAMFIGHT TACTICS

Resumen - Los eSports están ganando cada vez más espacio en el panorama deportivo en general, incluida la votación unánime que aprobó la celebración de los Juegos Olímpicos de eSports para 2025. Reconociendo las diferentes exigencias mentales entre los eSports y los deportes con características físicas más predominantes, es necesario estudiar las competencias psicológicas involucradas en su desempeño. Para el presente estudio se seleccionó el juego Teamfight Tactics (TFT), dada su relevancia global y la dedicación de su desarrollador por ampliar el escenario competitivo. Se eligió el análisis de contenido como método, utilizando capturas de pantalla del propio juego para inferir las competencias psicológicas necesarias. Después de excluir 38 pantallas duplicadas o irrelevantes para el rendimiento, hubo un total de 11 pantallas para el análisis, con un total de 32 partes relevantes del juego descritas. Evaluando lo que cada parte del juego exige del jugador, se describieron 52 competencias psicológicas observables que determinan criterios y condiciones para un desempeño excelente. El préstamo del término “competencias” desarrollado por los estudios organizacionales fue de significativa relevancia para especificar el desempeño de una determinada parte del juego en cuestión, evitando conceptos generalistas. La constante actualización de las reglas del TFT dificulta que las competencias sean abarcadas de manera atemporal, además de que las innumerables combinaciones posibles de portales, sinergias y mejoras no se abordan en su totalidad. El objetivo del estudio, presentando un listado diverso de habilidades de desempeño psicológico específicas de las partes del juego analizadas. Se sugieren diferentes líneas futuras, como la validación por parte de jugadores profesionales del listado de habilidades desarrolladas y el mapeo de habilidades de otras modalidades de eSports.

Palabras-clave: eSports; competencias psicológicas; alto rendimiento; Teamfight Tactics.

Iuri Sivinski Petry

psiiuri@gmail.com

*Pontifícia Universidade
Católica do Paraná,
Brasil*

*Pedro Henrique da Silva
Zeferino*

*Universidade Federal de
Pernambuco, Brasil*

*[http://dx.doi.org/
10.30937/2526-
6314.v8.id208](http://dx.doi.org/10.30937/2526-6314.v8.id208)*

Recebido: 1 out 2024

Aceito: 21 dez 2024

Publicado: 27 fev 2025



Introdução

O fenômeno esportivo é amplamente estudado por diversas perspectivas: suas exigências físicas, suas referências culturais, seus impactos sociais, seus aspectos de saúde e, mais recentemente com o desenvolvimento da psicologia do esporte, suas demandas cognitivas e emocionais. Para além disso, também há um debate filosófico e linguístico dentro da literatura científica sobre o significado do conceito de esporte¹, compreendendo ainda discussões éticas e morais de envolvimento. Esse debate parece ter alavancado com o surgimento de competições de jogos eletrônicos a partir da década de 90, tendo em vista que essa realidade gradualmente passa a chamar a atenção dos jovens como uma atividade divertida e de reconhecido valor cultural.

Logo, uma bifurcação emerge na discussão científica e social a partir do patamar esportivo, onde um lado nega o reconhecimento do fenômeno das competições de jogos eletrônicos como pertencente ao conceito de ‘esporte’², e outro lado percebe, principalmente, as características sociais, culturais e econômicas que aproximam esse fenômeno ao conceito, para além dos aspectos de desempenho físico que os diferenciam³. As autorias desse segundo lado sugerem, também, um refinamento da definição de esporte para englobar o fenômeno discutido⁴, reconhecendo que nem todas as características do esporte olímpico são percebidas nas competições de jogos eletrônicos, mas que as semelhanças são mais significativas - inclusive a partir de suas vivências fenomenológicas tendo o ser humano como sua essência¹. Ademais, o próprio Comitê Olímpico Internacional realizou uma votação em sua 142^a reunião, no dia 23 de julho de 2024, com aprovação unânime da criação dos Jogos Olímpicos de eSports, a ser realizada pela primeira vez na Arábia Saudita em 2025.

Não obstante, independente do senso comum de que competições de jogos eletrônicos não podem ser considerados esportes tendo em vista a falta de movimentos físicos atribuídos aos esportes olímpicos, as próprias organizações esportivas de diferentes nações já incorporam em seu repertório organizacional equipes de esportes eletrônicos, vide exemplos do cenário estadunidense³ e da realidade brasileira, como as equipes do Sport Club Corinthians Paulista e o Clube de Regatas Flamengo⁵.

Para delimitar a conceituação da presente pesquisa, a direção de Wagner⁶ é aproveitada. Sendo uma redação pioneira no assunto, prestes a totalizar 20 anos de

publicação, ainda se mostra proveitosa em sua construção. O autor apresenta a seguinte definição de “esporte”, em tradução livre

“Esporte” é um campo cultural de atividade em que pessoas engajam voluntariamente com outras pessoas com a intenção consciente de desenvolver e treinar habilidades de importância cultural e de se comparar entre si com essas outras pessoas nessas habilidades de acordo com regras aceitas em consenso e sem prejudicar deliberadamente ninguém. (p. 3)

Em seguida, o autor apresenta sua própria definição de *eSports* (forma redutiva do inglês de “*eletronic sports*”, cuja tradução é “esportes eletrônicos”): “eSports” é uma área das atividades esportivas na qual pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso de tecnologias da informação e comunicação. Tal conceituação encaixa muito bem no tema desenvolvido pela presente pesquisa, visto que utiliza, ainda, a expressão “habilidades mentais”, a qual não foi explorada com alguma profundidade pelo autor, mas será aqui debatida.

O trabalho de Goedert e Sousa⁷ também vale ser ressaltado, com importantes contribuições acerca dos esportes físicos e eletrônicos e aplicações da Psicologia. Particularmente, uma contextualização relevante do trabalho são os direcionamentos profissionais e amadores de tais esportes. Alguém que chama os amigos para jogar bola ou adentra um grupo de desconhecidos para isso, este pratica o esporte de forma amadora, a um nível de exercício ou atividade física. De forma semelhante, os jogos eletrônicos proporcionam um espaço de lazer, em que a mesma situação pode ocorrer como um paralelo ao exercício. Ainda, Leal e Machado⁸ sugerem que, a partir da relevância dos jogos eletrônicos como uma parcela significativa da cultura lúdica e da sociedade midiática e informática hodierna, esse fenômeno deve ser considerado na Educação Física como componente curricular. Entretanto, há um espaço profissional, com devidas preparações para uma competição de alto rendimento, que não deve ser confundido com o espaço de lazer de desempenho do jogo. Atualmente, as organizações que se dedicam ao alto rendimento nos esportes eletrônicos contam com equipe técnica diversificada (com psicólogos, treinadores, fisioterapeutas, entre outros), rotinas delimitadas, contratos com deveres e estrutura organizacional que podem incluir dormitórios e serviços alimentares.

Habilidades e competências psicológicas

Retomando o conceito de habilidades mentais, ao ser pesquisado nos esportes, algumas referências são encontradas. Vealey⁹ define habilidades psicológicas como capacidades específicas que os atletas podem aprender e aprimorar, visando melhorar o desempenho e controlar fatores mentais como confiança, concentração e controle emocional. Ela destaca que as habilidades são treináveis e que o treinamento psicológico é essencial para maximizar o potencial atlético. De forma similar, os autores Weinberg e Gould¹⁰ descrevem habilidades psicológicas como capacidades aprendidas que ajudam os atletas a controlarem seu estado mental e emocional durante a prática esportiva. Elas incluem foco, regulação da ativação emocional, autoconfiança e técnicas de visualização. Essas habilidades são centrais para a preparação psicológica de atletas e podem ser desenvolvidas de maneira metódica, assim como as habilidades físicas. Já os autores Hardy, Jones e Gould¹¹ descrevem habilidades psicológicas como capacidades específicas que podem ser utilizadas pelos atletas para manter ou melhorar o desempenho sob condições de alta pressão. Elas incluem a concentração, o manejo da ansiedade e o uso de estratégias cognitivas como a imaginação e o planejamento mental.

Entretanto, vale atenção aos termos ‘competências psicológicas’ ou ‘competências mentais’. Durand-Bush e Salmela¹², descrevem competências psicológicas como um conjunto de habilidades e estratégias que são desenvolvidas ao longo do tempo e que permitem aos atletas de elite manterem o foco, lidar com a pressão e superar adversidades de maneira eficaz. Elas envolvem não apenas a utilização de habilidades psicológicas específicas, mas também a integração dessas habilidades com atitudes mentais e emocionais apropriadas. De forma análoga, para Cruz e Viana¹³ as competências psicológicas são construtos complexos que envolvem um conjunto de conhecimentos, habilidades e comportamentos que permitem a um indivíduo executar uma tarefa com sucesso em um determinado contexto, como: controle do estresse e da ansiedade, atenção, concentração e autoconfiança. De forma mais recente, Durand-Bush et al.¹⁴ utilizam a expressão ‘desempenho mental’ para se referir à capacidade de utilizar processos cognitivos (como percepção, raciocínio e tomada de decisão), enquanto associam a competência mental a aspectos como motivação, confiança, resiliência e comunicação.

Logo, ao perceber a semelhança nos exemplos de habilidades e competências, entende-se uma divergência na produção científica acerca desses conceitos no esporte.

Dessarte, a diretriz que encaminhará a pesquisa utiliza as competências como um conjunto de capacidades humanas que justificam o alto desempenho - isto é, o estoque de recursos que o indivíduo detém¹⁵. Essa decisão possibilita a elaboração de competências que sejam personalizadas e específicas para o desempenho dentro do jogo em questão, evitando generalizações (como ‘concentração’ e ‘manter o foco’, por exemplo) e garantindo maior clareza para o treinamento dessas habilidades. Além disso, as competências psicológicas aqui desenvolvidas serão principalmente - mas não limitadas a - capacidades cognitivas (algo próximo à definição apresentada de desempenho mental)¹⁴.

Teamfight Tactics (TFT), o “Xadrez de Fadas”

O jogo Teamfight Tactics (TFT) foi desenvolvido pela Riot Games dentro do aplicativo de execução do renomado jogo eletrônico League of Legends (LoL). O universo dos dois jogos é compartilhado: os personagens, lugares e itens fazem parte do mundo de Runeterra. Enquanto o LoL é um jogo na modalidade *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), o TFT é também de Jogador versus Jogador, online, mas se encaixa na modalidade *auto chess*, ou *auto battler*. A primeira tradução é referente a um xadrez automático, tendo em vista que os campeões que lutam no jogo são como peças que podem ser posicionadas de acordo com a vontade do jogador. Entretanto, essa é a única similaridade com o xadrez, e mesmo assim não é bem assertiva. A segunda tradução pode ser mais clara, pois explica um jogo em que a batalha é automática. Sendo um jogo de estratégia, o objetivo do jogador é planejar e organizar o melhor tabuleiro com os campeões, itens e aprimoramentos para que os personagens lutem contra os adversários automaticamente.

Em cada partida de TFT existem oito jogadores, os quais disputam em uma perspectiva de todos contra todos. Cada jogador vai enfrentar um dos outros sete jogadores em algum momento do jogo (estipulado randomicamente pelo próprio algoritmo). De modo geral, cada rodada dentro de uma partida de TFT alterna entre a fase de planejamento e a fase de combate. Durante a fase de planejamento, o jogador pode utilizar o ouro (moeda do jogo) para comprar ou procurar por campeões ou subir de nível

e posicionar seus campeões no tabuleiro hexagonal. Existem 10 itens básicos, cujas combinações em par possibilitam a criação de novos itens mais fortes, resultando em mais de 50 possibilidades de combinações, além dos itens de categoria “artefato”. Ainda existem três rodadas específicas em que é possível escolher um entre até seis aprimoramentos. Também existe a rodada do carrossel, em que nove campeões estão rodando com algum item e os jogadores, em prioridade de quem tem a menor vida, pode escolher uma opção para levar ao seu tabuleiro.

O TFT passa por constantes atualizações e, na data do desenvolvimento da pesquisa, se encontra no set 12, intitulado Balbúrdias e Bruxarias, que é a temática em que os campeões são desenvolvidos. Cada campeão (de um total de 60 possibilidades) conta com pelo menos um tipo de característica, como Docemancia, Congelado, Mago, Bruxaria, entre outras opções, de um total de 27. Colocando campeões com características iguais dentro do tabuleiro, a sinergia é ativada para proporcionar alguns efeitos, sendo esses efeitos mais fortes quanto mais campeões únicos com aquela característica estiver em campo. Por exemplo, um tabuleiro com seis campeões diferentes com a característica Docemancia ativam um efeito de sinergia mais forte do que apenas quatro. Não obstante, o set 12 conta com uma mecânica nova dentro do jogo, que são os talismãs (um total de 95). Estes são pequenos efeitos que aparecem de forma aleatória e podem ser comprados dentro da loja (onde, em outros sets, apareciam apenas campeões). O ouro, que é utilizado para a compra de campeões e talismãs, além de poder subir de nível, é um recurso extremamente valioso dentro do jogo e precisa ser utilizado com sabedoria, tendo em vista que ele está sujeito ao efeito da economia do jogo. Você ganha ouro a cara rodada e, quanto mais ouro o jogador tiver no início de cada rodada, mais os juros da economia o beneficia. Se ele inicia a rodada com 20 de ouro, ele ganha dois de ouro a mais; se inicia com 30 de ouro, três de ouro a mais, até um máximo de cinco. Também, se você está em uma sequência de vitórias ou numa sequência de derrotas, você deve ganhar mais ouro no início da rodada.

O jogo tem nuances mais aprofundadas de entendimento que serão consideradas no momento de inferências de competências psicológicas a partir da análise, mas não são inseridas na explicação acima para evitar uma extensa descrição. Quando pertinente, alguma dessas nuances pode ser apresentadas para elucidar sobre a competência psicológica desenvolvida.

Teamfight Tactics contém um cenário competitivo bem movimentado, com uma agenda de competições oficiais nacionais e internacionais frequente. Para utilizar apenas um exemplo de referência, o campeonato mundial de TFT chamado *Tactician's Crown*, que acontece duas vezes no ano de 2024, tem um total de premiação de 456 mil dólares, sendo que o primeiro lugar recebe 150 mil dólares. Ademais, outros torneios relevantes premiam valores em dólares significativos¹⁶, vide exemplo a recente Copa do Mundo de Esports (*Esports World Cup*), cuja premiação total foi de 550 mil dólares para as equipes. Considerando essa perspectiva do cenário competitivo, diversos jogadores ao redor do mundo decidiram se especializar na modalidade, buscando as premiações como fonte de renda e sustento financeiro - especialmente jogadores brasileiros, sendo a conversão de dólares para reais uma troca valorosa. Apesar do jogo contar com um fator de variância (os campeões que aparecem na loja, os aprimoramentos a serem escolhidos, os itens que aparecerão, entre outros fatores, são aleatórios), é possível perceber uma predominância de certos jogadores ao longo dos sets, o que indica que existe um diferencial estratégico sob controle do jogador para dominar o jogo, mesmo considerando a variância.

Sendo assim, considerando o cenário competitivo crescente com oportunidades de profissionalização e a capacidade individual como relevante para melhores resultados, o objetivo da presente pesquisa é inferir quais competências psicológicas são necessárias para performar de forma otimizada dentro do jogo.

Materiais e métodos

Para atingir o objetivo, é necessária uma análise sobre quais as demandas do jogo: o que o jogo exige que o competidor faça? Quais informações ele precisa analisar, ponderar, calcular, entre outras ações? Quais movimentações essa pessoa precisa fazer com o mouse e o teclado para performar de forma otimizada? Com o intuito de responder a essas perguntas, foi decidido um método de análise de conteúdo a partir de capturas de telas do jogo - estas serão nosso corpus de análise. A premissa é de que toda tela possível pudesse ser capturada, considerando cada informação diferente relevante.

As seguintes recomendações de Reis¹⁷ serão as diretrizes do método de análise: 1) Constituir o objeto da análise; 2) Estabelecer as regras de codificação; 3) Construir o sistema de categorias; 4) Testar a fiabilidade do sistema codificação-categorização, e por último, 5) Proceder ao processo de inferências.

1) Objeto da análise: capturas de telas in-game para analisar os comportamentos esperados para desempenho em cada posição da tela.

2) A fim de estabelecer critérios para o tratamento dos dados, três aspectos são considerados na codificação de uma análise de conteúdo: a) unidade de amostra; b) unidade de registo e c) a unidade de contexto.

a) Unidade de amostra: constitui todos os prints tirados pelos dois pesquisadores, realizados enquanto o outro pesquisador jogava.

b) Unidade de registo: foram retiradas duplicatas e telas sem influência de desempenho. Sobre as duplicatas, foram consideradas telas que trazem as mesmas possibilidades de desempenho, mesmo que o tabuleiro do jogo seja diferente.

c) Unidade de contexto: a leitura mais ampla é analisar as telas em um contexto não de jogo estático, mas sim dinâmico, como acontece em competições de alto rendimento dentro da modalidade.

3) Sistema de categorias: aqui entram categorizações das usabilidades da tela (se são interativas ou informativas, e subcategorias consequentes) que precisam obedecer a três princípios básicos: exaustividade; exclusividade e serem claras e replicáveis.

4) Para estabelecer fidedignidade, os dois pesquisadores interpretaram o mesmo material simultaneamente, reforçando a fidedignidade interpessoal, concordância e reprodutibilidade, e os dados foram revisados de forma individual, almejando a fidedignidade intrapessoal, consistência e estabilidade.

5) O último passo da análise, as inferências, compreende o resultado da pesquisa: quais competências inferimos a partir da análise das capturas de tela, considerando uma performance otimizada e a unidade de contexto?

Como procedimento, os pesquisadores revezaram entre capturar imagens de jogo enquanto o outro jogava. Após isso, todas as capturas foram analisadas e aplicou-se um filtro para retirar duplicatas e telas sem influência de desempenho. Em seguida, cada tela foi numerada e tratada, com adição de um número à esquerda de cada parte de jogo relevante a ser descrita - evitando duplicatas de partes de jogo que já foram identificadas em telas anteriores. Dessa forma, encerra-se a coleta e tratamento das capturas de tela.

Posteriormente, foi elaborada uma planilha com seis colunas, iniciando pela numeração de tela (de T1 a T13), numeração e nomeação de cada parte de jogo

identificada na tela, categorias (interativo ou informativo) e subcategorias (clique, arrastar, teclado, sobrepor o mouse e informativos de leitura e ícone) de usabilidade, descrição objetiva da parte de jogo - podendo conter alguma informação relevante sobre desempenho - e competência(s) inferida(s) sobre o desempenho daquela parte de jogo.

Para também evitar a ampla generalização encontrada nos exemplos de habilidades e competências psicológicas, as competências inferidas terão o cuidado de uma descrição. A descrição de uma competência deve representar um desempenho ou comportamento esperado. Com intuito de elaborar descrições otimizadas para as competências inferidas, são consideradas as seguintes recomendações de Brandão e Bahry¹⁸: utilizar verbo de ação concreta (observável) e objeto da ação; critério e condição. Para isso, serão evitadas construções muito longas; ambiguidades; irrelevâncias e obviedades; duplicidades; abstrações (como ‘pensa o inédito’); e utilização de verbos que não expressem uma ação concreta (por exemplo: apreciar, saber, acreditar, entre outros). Esse tipo de descrição facilita elaborar processos objetivos de treinamento e desenvolvimento de habilidades específicas, podendo mensurar com maior precisão do que uma descrição genérica de ‘análise de risco’, por exemplo.

Resultados

Após a coleta de dados por meio de capturas de tela realizadas por dois pesquisadores, foi possível compilar um total de 49 capturas (unidades de amostra). Destas, as unidades de registro totalizam 11 capturas finais (Quadro 1), após a exclusão de duplicatas e imagens sem relevância para o desempenho no jogo Teamfight Tactics (TFT).

Quadro 1. Total de Capturas de Tela

Pesquisador	Total de Capturas de Tela	Capturas de Tela após tratamento
1	28	
2	21	
Total	49	11

Fonte: autores.

Após a análise das 11 capturas finais, foram identificadas um total de 44 partes do jogo e 32 partes consideradas relevantes (Quadro 2). Destas, 1 foi considerada irrelevante, pois não exigia competências que justificassem o alto desempenho, e 11 foram classificadas como repetidas, ou seja, as competências envolvidas já estavam presentes em outras partes do jogo.

Quadro 2. Análise das partes do jogo

Total de Partes do Jogo	Partes Irrelevantes	Partes repetidas	Partes relevantes
44	1	11	32

Fonte: autores.

A partir disso, serão apresentadas as 11 telas em concomitância de quadros que representam as partes do jogo de cada uma, junto com suas respectivas categorias, descrições e definição das competências inferidas. As informações referentes a nomes e apelidos de jogadores foram censuradas por caixas cinzas.

Figura 1. Tela 1



Fonte: autores.

Quadro 3. Partes do Jogo, Categorias, Descrição e Competência da Tela 1

Parte do Jogo	Categoria	Descrição da parte do jogo	Competência
1. Portais	Interativo: clique	Os portais correspondem a uma regra que será aplicada a todos os jogadores durante todo o jogo.	Votar, entre as três opções, aquela que se encaixa no seu melhor estilo de jogo para garantir melhor desenvolvimento.
	Informativo: leitura		
	Informativo: ícone		
2. Portais ícones	Interativo: clique		Constatar o portal sorteado com frequência ao longo do jogo.
	Informativo: ícone		
3. Estágio, rodada e tempo	Interativo: clique	Existem rodadas cruciais para tomadas de decisões específicas. Portanto, é importante acompanhar o andamento do jogo.	Consultar, com atenção, a rodada atual para embasar decisões.
	Informativo: ícone		
4. Planejador de equipe e configurações	Interativo: clique	No planejador de equipe, o jogador pode selecionar os campeões que ele desejará comprar. Assim, quando os campeões selecionados no planejador aparecerem na loja, eles terão um destaque para facilitar a identificação. As configurações permitem modificar o desempenho do jogo em si, entre outras coisas como áudio, interface e não necessita de uma competência de desempenho específica.	Utilizar o planejador de equipes de forma ágil e assertiva para contar com o subsídio visual que ele proporciona na loja. Planejar a equipe com maior potencial de vitória de acordo com a disponibilidade das peças, a partir de uma frequente análise de jogo.
	Informativo: ícone		
5.	Interativo: clique	Nas informações de batalha, é possível identificar três	

<p>Informações de batalha</p>	<p>Informativo: ícone</p>	<p>informações: (a) dano causado; (b) dano bloqueado; (c) escudo ou cura realizados, todas sobre sua equipe e da equipe adversária. É importante acompanhar quais são os campeões mais relevantes para traçar estratégia para protegê-los (quando seus) ou abater dos adversários.</p>	<p>Identificar os dados de batalha mais relevantes para traçar estratégias sobre os campeões.</p>
<p>6. Informações de jogadores</p>	<p>Interativo: clique</p>	<p>São apresentadas informações sobre a vida dos outros jogadores, sequência de vitórias e quando algum jogador evolui um campeão.</p>	<p>Observar a vida e informações rápidas que aparecem sobre os outros jogadores, no canto direito da tela, de forma atenciosa.</p>
	<p>Informativo: leitura</p>		
	<p>Informativo: ícone</p>	<p>Esta última informação aparece brevemente, então é importante uma visão atenta para facilitar a leitura de jogo. Além disso, é possível clicar no ícone do jogador e visualizar o que o adversário está fazendo (<i>scouting</i>), garantindo melhores informações para tomada de decisão.</p>	<p>Transitar entre os tabuleiros de outros jogadores com agilidade, adquirindo informações estratégicas sobre a situação do jogo.</p>

Fonte: autores.

Figura 2. Tela 2



Fonte: autores.

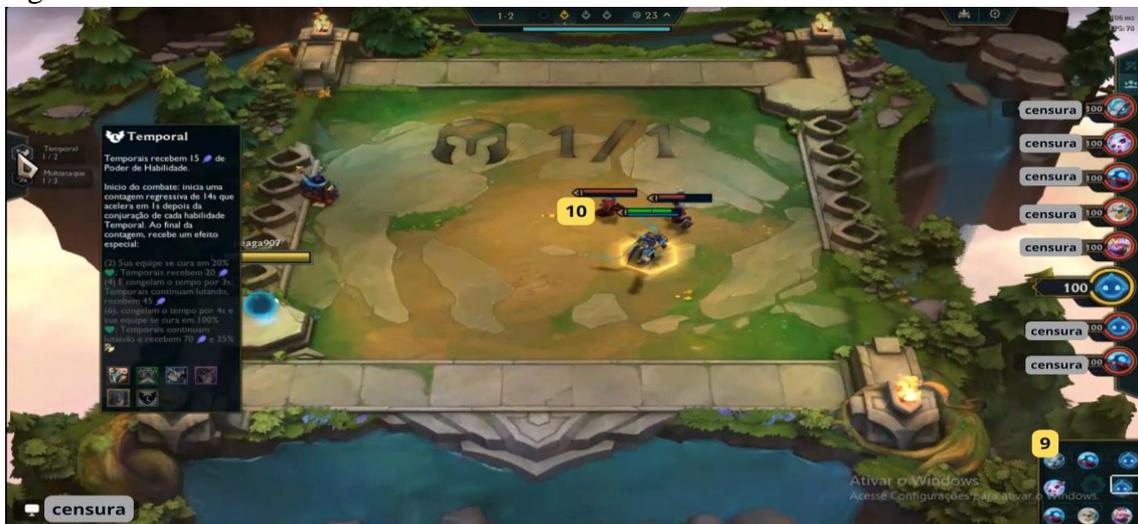
Quadro 4. Partes do Jogo, Categorias, Descrição e Competência da Tela 2

Parte do Jogo	Categoria	Descrição da parte do jogo	Competência
7. Sinergias	Informativo: leitura	As sinergias apresentam as informações de bônus garantidos	Descrever de forma precisa as sinergias e suas respectivas evoluções de nível.
	Interativo: sobreposição	pela combinação peças com mesma características, de acordo com a quantidade de campeões.	Consultar as informações de bônus e campeões das sinergias de forma ágil quando necessário.
	Informativo: ícone	Além disso, também mostra os campeões com aquela característica e o emblema correspondente.	Discernir, de acordo com conhecimento sobre a meta, as sinergias mais fortes.
8. Mochila Mística	Interativo: clique	A Mochila Mística é um acesso informativo de consulta sobre o portal da partida e os aprimoramentos escolhidos ao longo do jogo.	Determinar um aprimoramento a partir de seu ícone visual com precisão.
	Interativo: sobreposição		
	Informativo: ícone	É possível verificar a	

	Informativo: leitura	Mochila Mística dos adversários para avaliar a estratégia deles, durante o <i>scouting</i> ou durante uma batalha.	Consultar os detalhes dos aprimoramentos com agilidade, quando necessário.
9. Mini- mapa	Interativo: clique	O Minimapa é uma outra forma de realizar o <i>scouting</i> , podendo acessar o tabuleiro dos oponentes.	Clicar na parte do mapa onde o sinal visual e sonoro (chamado <i>ping</i>) apareceu, emitido por outro jogador, quando pertinente.
	Informativo: ícone	Entretanto, sua utilização é rara, já que pelas informações de jogadores o acesso é mais rápido e preciso. A sua utilização acontece quando algum jogador manda um sinal visual e sonoro em algum tabuleiro.	

Fonte: autores.

Figura 3. Tela 3



Fonte: autores.

Quadro 5. Partes do Jogo, Categorias, Descrição e Competência da Tela 3

Parte do Jogo	Categoria	Descrição da parte do jogo	Competência
10. Batalha	Informativo: ícone	A batalha é onde os campeões se enfrentam automaticamente com os de um adversário. É importante saber analisar a batalha para entender quais peças estão mais fortes ou mais fracas, como está a movimentação das peças, qual está sendo o ponto fraco da equipe, quais itens os campeões adversários estão utilizando, entre outras nuances para poder basear melhor as decisões estratégicas de montagem de tabuleiro.	Detectar a movimentação automática das peças de forma analítica para embasar o melhor posicionamento possível.

Fonte: autores.

Figura 4. Tela 4



Fonte: autores.

Quadro 6. Partes do Jogo, Categorias, Descrição e Competência da Tela 4

Parte do Jogo	Categoria	Descrição da parte do jogo	Competência
11.Experiência	Informativo: leitura	A experiência é utilizada para subir de nível, até o máximo de 10. Para cada nível é necessária uma quantidade específica de unidades de experiência.	Calcular a quantidade de rodadas estimadas para acumular o ouro necessário a fim de subir de nível.
	Interativo: clique	Cada rodada concede duas unidades de experiência e é possível comprar	Comprar experiência considerando um somatório exato e raridades disponíveis por nível.
	Interativo: tecla	quatro unidades por quatro de ouro. Cada nível aumenta o tamanho máximo da equipe e a porcentagem de peças de maior raridade aparecerem na loja.	
12. Atualização da loja	Informativo: leitura	A atualização da loja serve para renovar os campeões disponíveis na	
Interativo: clique	loja de acordo com a probabilidade de raridade, ao preço de duas moedas de		
Interativo: tecla	ouro.		
13. Probabilidade de raridade	Informativo: leitura	Existem cinco raridades de campeões, sendo cada uma crescente mais forte que suas anteriores. É necessário considerar quais raridades cada nível de experiência pode facilitar a aparição de campeões mais raros na loja, embasando a decisão de comprar experiência ou comprar campeões.	Consultar, quando necessário, a probabilidade de cada raridade aparecer na loja, de forma assertiva.

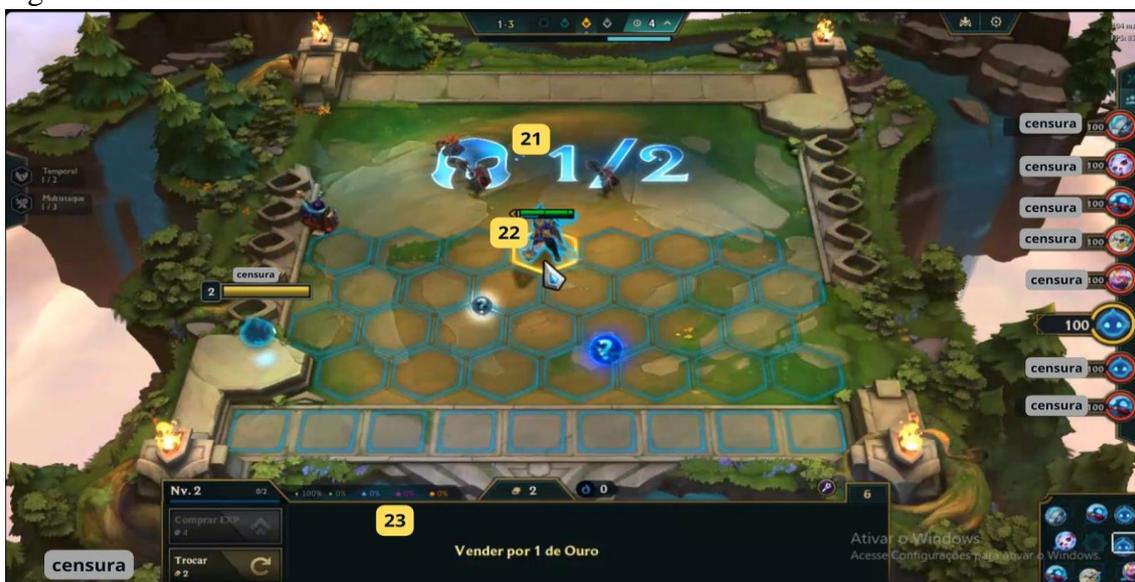
14. Loja	Interativo: clique	A loja apresenta cinco alternativas de compras ao longo do jogo, com a possibilidade de aparecer um talismã no último espaço em algum momento. Os	Discernir visualmente os ícones de campeões de forma precisa considerando a compra.
	Informativo: leitura	campeões variam o valor de acordo com sua raridade, de um a cinco moedas de ouro.	Estimar probabilidade de campeões específicos aparecerem na loja de acordo com a situação atual do jogo.
	Informativo: ícone	Talismãs têm valores específicos. A atualização da loja pode ser feita de forma rápida para poupar tempo.	Gastar ouro na atualização de loja em momentos ideais ponderando sobre os juros.
	-	Logo, é necessária uma distinção rápida de leitura, uma efetiva tomada de decisão e movimentação assertiva do mouse, tudo em pouco tempo.	Comprar campeões de forma ágil com base em uma estratégia.
15. Quantidade de ouro	Interativo: sobreposição	A quantidade de ouro é a base para a tomada de decisão entre comprar	Realizar cálculos precisos sobre acúmulo de ouro a partir de juros e gastos pretendidos com compra de experiência e campeões.
	Informativo: ícone	experiência ou atualização de loja e compra de campeões e artefatos.	
	Informativo: leitura	Além disso, ela tem um acúmulo de ouro passivo, juros de no máximo cinco, bônus de ouro de acordo com sequência de vitórias/derrotas e a cada vitória em combate recebe uma unidade de ouro. Tudo isso influencia de que forma esse recurso será gerenciado, o quanto será gasto, em que momento do jogo.	

16. Sequência de vitórias/derrotas	Interativo: sobreposição	A sequência de vitórias/derrotas é dinâmica e serve como uma consulta informativa.	Consultar, periodicamente, a sequência de vitórias/derrotas para embasar decisão de permanecer na sequência ou sair.
	Informativo: ícone		
	Informativo: leitura		
17. Item	Interativo: sobreposição	Existem 10 itens básicos, cujas combinações em pares resultam em mais de 50 possibilidades de outros itens mais fortes. Cada um com características e efeitos únicos. É importante ter agilidade e efetividade na alocação dos itens nos campeões, pois uma combinação errada ou colocar no campeão errado são erros que só podem ser corrigidos através do uso de outros itens de uso único.	Distinguir, de forma estratégica, a melhor combinação futura com base nos itens recebidos.
	Interativo: arraste		Alocar o item no campeão correto de acordo com a estratégia pretendida.
	Informativo: ícone		Discernir, de acordo com o conhecimento sobre a meta, os itens mais fortes.
	-		Combinar com precisão os itens de acordo com a estratégia pretendida.
	-		Utilizar os itens de uso único no momento correto, evitando desperdício.
18. Talismã	Interativo: sobreposição	Existem 95 talismãs que podem aparecer ao longo da partida, e o ícone referente em cima da loja é de caráter consultivo.	Discernir a relevância da compra de um talismã considerando a compatibilidade com a estratégia de jogo e quantidade de recursos.
	Informativo: ícone		
19. Bloqueio de loja	Interativo: clique	A opção de bloqueio de loja serve para guardar as opções que a loja apresentou naquele momento, evitando perdê-las em uma atualização automática da loja (que acontece em todo início de rodada).	Bloquear a loja em momentos cruciais para reservar peças importantes e economizar recursos de atualização de loja.
	Informativo: ícone		
20.	Interativo: sobreposição	Ao clicar em um campeão fora da loja, uma aba	

Informações de campeão	Informativo: ícone	informativa aparece para consultar dados como itens equipados, descrição de habilidade e características de campeão como	Examinar as informações pertinentes de campeão, de forma objetiva, quando necessário.
	Informativo: leitura	vida, dano de ataque, alcance, entre outras informações.	
	Interativo: clique		

Fonte: autores.

Figura 5. Tela 5



Fonte: autores.

Quadro 7. Partes do Jogo, Categorias, Descrição e Competência da Tela 5

Parte do Jogo	Categoria	Descrição da parte do jogo	Competência
21. Tamanho da equipe	Informativo: leitura	No tabuleiro há um informativo no modelo X/Y, sendo X quantidade de campeões alocados no campo e Y quantidade máxima possível.	Reconhecer o tamanho máximo de equipe a partir do nível de experiência e alterações de aprimoramentos e itens.
	Informativo: ícone		
22. Posicionamento	Interativo: arraste	Entre os 28 hexágonos disponíveis no tabuleiro para alocar os campeões, o jogador precisa	Posicionar os campeões de forma estratégica a partir da análise das batalhas automáticas, almejando as principais peças de dano inimigas.

		posicioná-los estrategicamente para obter os melhores resultados possíveis nas batalhas.	
	Informativo: ícone		Proteger o máximo possível as próprias peças de dano para que causem mais dano enquanto vivas.
23. Venda de campeão	Interativo: arraste Informativo: leitura	Um campeão pode ser arrastado até a loja para ser vendido e seu custo em moedas de ouro ser restituído.	Vender campeões com clareza e certeza da decisão, especialmente campeões evoluídos ou raros.

Fonte: autores.

Figura 6. Tela 6



Fonte: autores.

Quadro 8. Partes do Jogo, Categorias, Descrição e Competência da Tela 6

Parte do Jogo	Categoria	Descrição da parte do jogo	Competência
24. Aprimoramento	Interativo: clique		Discernir, de acordo com conhecimentos sobre a meta, os melhores aprimoramentos.

	Informativo: leitura	Existem mais de 200 aprimoramentos disponíveis e o	Escolher o aprimoramento ideal considerando o desenvolvimento futuro do jogo e a situação atual.
	Informativo: ícone	jogador precisa ter uma boa leitura de jogo e análise de risco para escolher a melhor opção entre as três apresentadas, sendo que cada opção pode ser trocada uma vez, sem possibilidade de refazer a decisão (totalizando seis opções possíveis).	Trocar a opção de aprimoramento considerando o risco de permanecer com aprimoramentos piores.
25. Esconder cartas	Interativo: clique	A opção de esconder cartas serve para o jogador consultar o seu jogo	Esconder as opções de aprimoramentos para analisar a situação de jogo a fim de embasar a escolha ideal.
	Informativo: ícone	e dos seus adversários para embasar a melhor decisão na escolha de aprimoramento.	

Fonte: autores.

Figura 7. Tela 7



Fonte: autores.

Quadro 9. Partes do Jogo, Categorias, Descrição e Competência da Tela 7

Parte do Jogo	Categoria	Descrição da parte do jogo	Competência
26. Sacola de itens	Interativo: arraste	Existe uma limitação de espaços disponíveis para guardar os itens encontrados ao longo do jogo. Também é importante ter uma organização da posição dos itens na sacola para evitar erros.	Posicionar os itens na sacola a partir de uma organização personalizada para facilitar a visualização e possíveis combinações.
	Interativo: clique		
	Interativo: sobreposição		
	Informativo: ícone		
27. Banco de campeões	Interativo: clique	O banco de campeões dispõe de nove espaços quadrados para guardar os campeões comprados, mas não posicionados em batalha. Como os campeões podem evoluir de força ao serem acumuladas três cópias de um mesmo campeão, e existe um limite de espaços para acumular, o jogador precisa ter um bom discernimento para escolher quais campeões acumular.	Posicionar os campeões no banco de forma organizada para facilitar tomadas de decisões.
	Interativo: arraste		Distinguir visualmente os campeões de forma precisa.
	Informativo: ícone		Vender campeões para liberar espaço no banco, de forma a causar o menor impacto possível na estratégia pretendida.

Fonte: autores.

Figura 9. Tela 9



Fonte: autores.

Quadro 11. Partes do Jogo, Categorias, Descrição e Competência da Tela 9

Parte do Jogo	Categoria	Descrição da parte do jogo	Competência
30. Carrossel	Interativo: clique	Na rodada do carrossel, nove campeões com itens podem ser escolhidos individualmente pelos jogadores, de dois em dois	Escolher estrategicamente a melhor combinação de campeão e item, considerando a ordem de liberação dos jogadores.
	Interativo: sobreposição		
	Informativo: ícone	jogadores, por ordem crescente de vida do restante. É importante ter flexibilidade para adaptar a própria estratégia caso o campeão ou item pretendido não possa ser escolhido.	Movimentar a própria pequena lenda considerando o menor trajeto possível, a partir da rotação do carrossel e posicionamento dos adversários.

Fonte: autores.

Figura 10. Tela 10



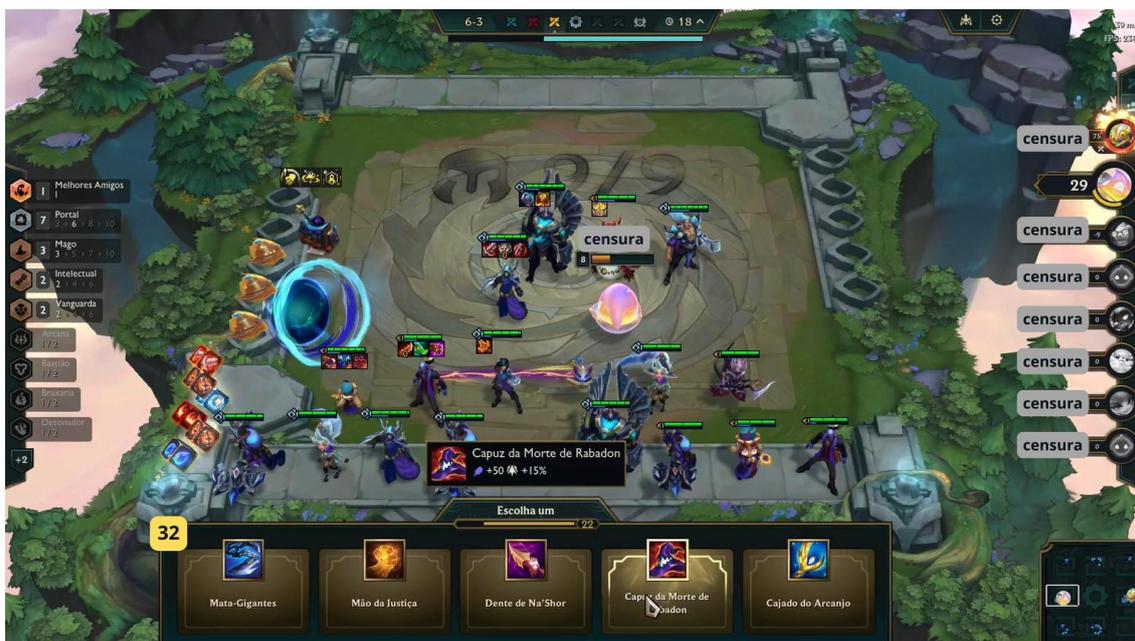
Fonte: autores.

Quadro 12. Partes do Jogo, Categorias, Descrição e Competência da Tela 10

Parte do Jogo	Categoria	Descrição da parte do jogo	Competência
31. Informações de juros	Informativo: ícone	Não é possível identificar exatamente quanto de ouro o adversário tem, mas existe um lugar que apresenta a quantidade de juros, assim supondo uma mínima quantidade de ouro dos adversários. Se aparece um ícone, pelo menos 10 de ouro, dois ícones, pelo menos 20 de ouro, e assim em diante.	Estimar a quantidade de ouro do adversário a partir da informação visual.

Fonte: autores.

Figura 11. Tela 11



Fonte: autores.

Quadro 13. Partes do Jogo, Categorias, Descrição e Competência da Tela 11

Parte do Jogo	Categoria	Descrição da parte do jogo	Competência
32. Seleção de item da bigorna de item	Interativo: clique	A bigorna de item (semelhante à bigorna de componente) te dá cinco opções de itens para escolher. Aqui, é necessária uma boa análise de riscos e ganhos para embasar a tomada de decisão, além de ter apenas 25 segundos para realizar a escolha.	Selecionar, de forma ágil, a melhor opção de item de acordo com conhecimentos sobre a meta e estratégia pretendida.
	Interativo: sobreposição		
	Informativo: leitura		
	Informativo: ícone		

Fonte: autores.

Discussão

As competências psicológicas inferidas a partir do método de análise proposto cumpriu com o objetivo de descrever um comportamento observável. Compreende-se que intrínseco a uma competência existem habilidades psicológicas de desempenho mental¹⁴

(para ‘*Estimar a possível estratégia do adversário, prevendo decisões alheias futuras e embasando as próprias*’, é necessária uma análise de risco, memória operacional, atenção dividida e discernimento visual, por exemplo).

Inclusive, mesmo nas poucas partes do jogo em que o desempenho mecânico manual é exigido com maior agilidade, são necessários pensamentos de análises e considerações estratégicas para embasar a tomada de decisão. Por isso, a definição de competências psicológicas de Cruz e Viana¹³ demonstra maior proximidade com o que foi desenvolvido, considerando conhecimentos, habilidades e comportamentos para uma execução de tarefa com sucesso. Entretanto, evitaram-se descrições generalizadas como ‘concentração’, ‘atenção’ e ‘autoconfiança’ para especificar com maior precisão os conhecimentos, habilidades e comportamentos esperados. Para isso, considera-se que a contribuição de Brandão e Bahry¹⁸ foi de extrema relevância.

Percebendo a utilidade do empréstimo do conceito de ‘competências’ da psicologia organizacional, é possível formular a hipótese de que empregar esse modelo de descrição contribui para planejar, captar, avaliar, treinar e desenvolver as competências necessárias por meio das suas identificações e medições^{19,20}. Considera-se, então, que inclusive processos como recrutamento, seleção e desenvolvimento¹⁸ de atletas podem se beneficiar desse modelo de descrição de comportamento otimizado à performance.

Acerca das limitações do estudo, o próprio dinamismo de atualizações das regras do jogo (chamados *patch*) impossibilita que essas competências inferidas compreendam o jogo em sua totalidade atemporal. Elas precisam ser consideradas referentes à época de desenvolvimento, alocadas na atualização de número 14.18²¹. Além disso, o TFT é um jogo altamente complexo, com inúmeras combinações possíveis de campeões, sinergias, itens e aprimoramentos que variam a cada partida. Essa variabilidade faz parte da estratégia central do jogo, mas também impõe uma limitação ao estudo. Assim, as competências psicológicas inferidas podem não refletir completamente a diversidade de situações que os jogadores encontram, e certas estratégias ou abordagens podem não ter sido contempladas.

Conclusões

Este estudo teve como objetivo inferir quais competências psicológicas são necessárias para performar de forma otimizada dentro do jogo, utilizando uma análise de

conteúdo baseada em capturas de telas durante o jogo. Foram identificadas 52 competências em 32 partes diferentes do jogo. Entende-se que as competências não se limitam ao simples desenvolvimento de habilidades cognitivas e emocionais, mas envolvem a integração de capacidades complexas que permitem ao jogador manter o foco, lidar com a pressão e tomar decisões eficazes em um ambiente dinâmico. Além disso, o conceito de ‘desempenho mental’¹⁴, que abrange processos como percepção, raciocínio e tomada de decisão, também se mostrou relevante ao analisar as demandas específicas do TFT.

Esta pesquisa possui relevância tanto para o referencial científico (ainda escasso na modalidade de eSports), mas principalmente no que tange ao mapeamento e descrição das competências psicológicas para um possível treinamento de competências psicológicas (TCP), visto que diferentes pesquisas demonstram a relevância do TCP^{10,13}.

Desse modo, sugere-se que outros estudos façam uma estruturação de treinamento de competências psicológicas (TCP) a fim de verificar a melhora significativa de cada treinamento com as competências encontradas. Além disso, sugere-se que faça um estudo de validação, apresentando esses achados com jogadores de alto rendimento e comunidade da modalidade. Ademais, sugere-se estudos futuros sobre processos organizacionais utilizando o conceito de competência dentro da performance esportiva. Por fim, é válido pesquisar as competências psicológicas em outras modalidades de eSports.

Referências

- 1 Bascón-Seda A, Ramírez-Macías G. ¿Son los E-sports un deporte? El término ‘deporte’ en jaque. *Movimento*. 2019;25:279-94.
- 2 Parry J. E-sports are not sports. *Sport, Ethics and Philosophy*. 2018;13:3-18.
- 3 Anastásio BS, Savonitti GA, Oliveira MA, Mocarzel RCS. E-sports and Olympic Games: a journalistic criticism. *Olimpianos – Journal of Olympic Studies*. 2023;7:16-29.
- 4 Jenny S, Manning DR, Keiper M, Olrich T. Virtual(ly) athletes: where eSports fit within the definition of “sport”. *Quest*. 2016;69:1-19.
- 5 Toledo JP. Skin dá dano? A transformação de uniformes nos esportes eletrônicos e a busca por legitimação. *Áskesis*. 2021;10:257-74.
- 6 Wagner M. On the scientific relevance of eSports. *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP*. Nevada: CSREA Press; 2006. p. 437-442.
- 7 Goedert MCF, Soares AKS. Esportes físico e eletrônico: noções básicas e aplicações na Psicologia. Campo Grande: Ed. UFMS; 2022.

Petry IS, Zeferino PHS. O eSport de “xadrez de fadas”: competências psicológicas de alta performance para o Teamfight Tactics. *Olimpianos – Journal of Olympic Studies – Dossiê: Jogos Olímpicos de Esports*. 2024;8:223-251.

8 Leal LDS, Machado RPT. E-sports e esporte: aproximações entre a cultura corporal de movimento virtual e os cyber megaeventos. *Olimpianos – Journal of Olympic Studies*. 2019;3:1-14.

9 Vealey RS. Future directions in psychological skills training. *Sport Psychol*. 1988;2(4):318-36.

10 Weinberg R, Gould D. *Fundamentos da psicologia do esporte e do exercício*. Porto Alegre: Artmed; 2017.

11 Hardy L, Jones G, Gould D. *Understanding psychological preparation for sport: theory and practice of elite performers*. Hoboken (NJ): John Wiley & Sons; 2018

12 Durand-Bush N, Salmela JH. The development and maintenance of expert athletic performance: perceptions of world and Olympic champions. *J Appl Sport Psychol*. 2002;14(3):154-71.

13 Cruz JFA, Viana MF. *O treino de competências psicológicas e a preparação mental para a competição*. Lisboa: S.H.O. - Sistemas Humanos e Organizacionais, Lda;1996.

14 Durand-Bush N, Baker J, Berg F, Richard V, Bloom GA. The gold medal profile for Sport Psychology (GMP-SP). *J Appl Sport Psychol*. 2023;35(4):547-70

15 Fleury MTL, Fleury A. Construindo o conceito de competência. *Revista de Administração Contemporânea*. 2001;5:183-96.

16 Contribuidores da Lquipedia. S-Tier tournaments [citado 4 set 2024]. Lquipedia Teamfight Tactics Wiki. Disponível em https://liquipedia.net/tft/S-Tier_Tournaments.

17 Reis B. *Os conteúdos em análise - teorias e práticas da análise de conteúdo*. Feijó J. *Metodologia de investigação: experiências de pesquisa em contextos moçambicanos*. Lisboa: Escolar Editora, 2017. p. 205-235

18 Brandão HP, Bahry CP. Gestão por competências: métodos e técnicas para mapeamento de competências. *Revista do Serviço Público*. 2005;56:179-194.

19 Brandão HP, Guimarães TA. Gestão de competências e gestão de desempenho: tecnologias distintas ou instrumentos de um mesmo construto? *Rev Adm Emp*. 2001;41(1):8-15.

20 Champion MA, Fink AA, Ruggeberg BJ, Carr L, Phillips GM, Odman RB. Doing competencies well: best practices in competency modeling. *Pers Psychol*. 2011;64:225-62.

21 Riot Games. Teamfight Tactics patch 14.18 notes [citado 13 ser 2024]. Teamfight Tactics News. 2023. Disponível em <https://teamfighttactics.leagueoflegends.com/pt-br/news/game-updates/teamfight-tactics -patch-14-18-notes/>