

A PSICOLOGIA DO ESPORTE E OS INICIANTE EM GAMES

Ao falarmos sobre games, nos referimos a jogos eletrônicos envolvidos por tecnologias cada vez mais inovadoras e proximais. Apesar da recente criação (década de 60), os games surgem como uma fonte de entretenimento que evolui conforme a tecnologia computacional (PEREIRA, 2014). Este caráter evolutivo perpassa a conotação de diversão, para áreas como a educação, medicina e mais recentemente o contexto esportivo. Assim, o ato de praticar um jogo eletrônico se ressignifica conforme seu alcance dentro de diversos âmbitos, culturas e indivíduo.

Desta forma, os videogames podem ser considerados um fenômeno de massa (LEVIS, 1997), em que sua prática se encontra enraizada na sociedade e possui influências diretas e indiretas no desenvolvimento humano. A interação entre jogo eletrônico e ser humano, como dito no início, se constitui atualmente de forma mais proximal. Essa proximidade, proporciona a criação de novas plataformas, costumes e comunidades. Nesse sentido, a expansão da competitividade nos games fundou um dos maiores eixos da cibercultura, os E-sports. Esse eixo constitui-se pela criação de modalidades esportivas fundamentadas na competição de jogos eletrônicos. Tais competições são organizadas e fomentadas por instituições e grandes patrocinadores (HAMARI; SJÖBLOM, 2017).

A expansão dos E-sports impulsiona o aumento da competitividade, no qual cada vez mais se exige um alto nível de desempenho. A busca pela maestria humana almeja acompanhar as elevações nos prêmios, audiência e popularidade, em que o entretenimento fica de lado para a profissionalização. Deste modo, para alcançar a expertise, os “ciberatletas” se preparam e treinam de forma semelhante aos atletas de esportes tradicionais. A preparação consiste em enfrentar as demandas da competição, no qual os componentes desse treinamento abordam a prática do jogo, técnicas, estratégias e a mentalidade. Nessa perspectiva, um dos maiores desafios da preparação dos “ciberatletas”, consiste no estabelecimento de estratégias e técnicas mentais que possibilitem o enfrentamento de fatores estressores presentes no jogo (SMITH; BIRCH; BRIGHT, 2019). Desta forma, evidencia-se que os E-sports, necessitam de um suporte multidisciplinar para auxiliar os atletas e equipes a atingir e manter um

ótimo rendimento. Como parte desse suporte, a psicologia do esporte pode atuar e beneficiar na composição de uma preparação psicológico, compreendendo diversos funcionamentos e âmbitos que influem no comportamento humano dentro dessa atividade (LEMOS FILHO, 2020).

Prof. Me. Joacks de Paula Lemos Filho

HAMARI, J.; SJÖBLOM, M. What is Esports and why do people watch it? **Internet Research**, Tampere, v. 27, n. 2, p.211-232, 2017.

LEMOS FILHO, J. de Paula. **A experiência de fluxo nos Esports**: uma análise do contexto universitário. 2020. 90 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Desenvolvimento Humano e Tecnologias, Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - Unesp, Rio Claro, 2020.

LEVIS, D. **Los videojuegos, um fenómeno de masas**. 2. ed. Barcelona: Paidós. 234 p, 1997.

PEREIRA, S. K. **O videogame como esporte**: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais. 2014. 122 f. TCC (Graduação) - Curso de Comunicação Social, Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

SMITH, M. J.; BIRCH, P. D.j.; BRIGHT, D. Identifying Stressors and Coping Strategies of Elite Esports Competitors. **International Journal Of Gaming And Computer-mediated Simulations**, Minneapolis, v. 11, n. 2, p. 22-39, 2019.

Com o intuito de ilustrar a temática aqui abordada, é sugerida a leitura de uma reportagem e de uma dissertação, proporcionando maior aprofundamento acerca do tema. Segue os links de acesso:

Reportagem:

<https://www.gazetaesportiva.com/mais-esportes/cada-vez-mais-profissionais-esports-abrem-espaco-para-psicologia-do-esporte/>

Dissertação:

https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/191797/leмосfilho_jp_me_rcla.pdf?sequence=3&isAllowed=y