



doi: <http://dx.doi.org/10.7213/psicolargum.37.97.A007>

Esporte eletrônico: revisão sistemática da produção de conhecimento em psicologia

Electronic sport: systematic review about knowledge production in psychology

Deporte electrónico: revisión sistemática de la producción de conocimiento en psicología

Maria Celina Ferreira Goedert

Mestranda em Psicologia pela Universidade Federal do Mato Grosso do Sul, email: mariacelinafg@gmail.com Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1483-3962>

Ana Karla Silva Soaba.

Docente da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul. email: akssoares@gmail.com
Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5306-4073>

Resumo

A prática de jogos eletrônicos tem aumentado nos últimos anos, agregando importantes aspectos psicológicos que necessitam atenção no meio científico. Um dos principais interesses desta revisão sistemática foi identificar pesquisas sobre a temática no escopo da psicologia. Foi realizada uma busca nas bases de dados SciELO, PePSIC, Index Psi, PsycINFO e PubMed, utilizando os termos “esporte eletrônico”, “jogos online” ou “eSports”. As buscas resultaram em 252 artigos publicados e, após análise, restaram 65 artigos. Foram examinados aspectos como ano de publicação e temáticas das revistas. Ao final, identificou-se 65 estudos, a maioria empregando o termo “jogos online” (N = 58), publicados em 2018 (N = 12) e em revistas de Psicologia (N = 37). Conclui-se que é necessário delimitar a nomenclatura para especificar estudos acerca do

esporte eletrônico sem os inserir em temáticas destoantes de sua definição. Ainda, considera-se que o estudo colaborou para divulgar o tema dentro da psicologia.

Palavras chave: esporte; eletrônica; psicologia; revisão sistemática

Abstract

The practice of electronic games has increased in recent years, adding important psychological aspects that need attention in scientific environment. One of the main interests of this systematic review was to identify research on this subject in a psychology scope. We searched the databases SciELO, PePSIC, Index Psi, PsycINFO and PubMed, using the terms "electronic sport", "online games" or "eSports". Searches resulted a total of 252 published articles and, after analysis, 65 articles remained. We examined aspects such as year of publication and journal themes. In the end, 37 studies were identified, most using the term "online games" (N = 58), published in 2018 (N = 12) and in Psychology journals (N = 37). It is concluded that it is necessary to delimit the nomenclature to specify studies about the electronic sport without putting them in subjects dissonants of its definition. Still, it is considered that this study collaborated to spread the subject within psychology.

Keywords: sports; electronics; psychology; systematic review.

Resumen

La práctica de los juegos electrónicos ha aumentado en los últimos años, agregando importantes aspectos psicológicos que requieren atención en el entorno científico. Uno de los principales intereses de esta revisión sistemática fue identificar la investigación sobre el tema dentro del alcance de la psicología. Se realizó una búsqueda en las bases de datos SciELO, PePSIC, Index Psi, PsycINFO y PubMed utilizando los términos "deporte electrónico", "juegos en línea" o "eSports". Las búsquedas resultaron en 252 artículos publicados y, después del análisis, quedaron 65 artículos. Se examinaron aspectos como el año de publicación y los temas de las revistas. Al final, se identificaron 65 estudios, la mayoría utilizando el término "juegos en línea" (N = 58), publicado en 2018 (N = 12) y en revistas de psicología (N = 37). Se concluye que es necesario delimitar la nomenclatura para especificar estudios sobre el deporte electrónico sin insertarlos en temas que no están de acuerdo con su definición. Aún así, se considera que el estudio colaboró para publicitar el tema dentro de la psicología.

Palabras clave: esporte; eletrônica; psicologia; revisão sistemática.

Introdução

A prática esportiva é datada nos registros mais antigos da humanidade, e se tornou foco de estudo de diversas áreas científicas desde o século XX, como a antropologia, a pedagogia, a biologia, a sociologia e a própria psicologia (Galatti, Reverdito, & Scaglia, 2014). Regulamentada pelo Conselho Federal de Psicologia por meio da Resolução 14/2000 (revogada pela Resolução Administrativa/Financeira nº 13/2007) como especialidade da profissão, nota-se que a psicologia do esporte tem sido empregada como área que visa entender o ser humano que existe por trás do atleta no meio esportivo, incluindo suas ações e seus comportamentos neste contexto. (Weinberg & Gould, 2017).

A Associação Americana de Psicologia (American Psychological Association [APA], 2019), determina que algumas das estratégias e procedimentos utilizados pelo profissional da psicologia do esporte incluem o treinamento de habilidades cognitivas e comportamentais para aprimoramento da performance, além das próprias consultas e intervenções clínicas. No entanto, um novo conceito de esporte surgiu nos últimos anos, trazendo consigo a percepção de que existem formas de exercer uma atividade esportiva por meio de jogos eletrônicos num ambiente completamente virtual, mantendo as particularidades que caracterizam o esporte físico (Witowski, 2009). Concretiza-se assim, a categoria de esporte eletrônico, comumente denominado de eSports, que tem por definição ser uma forma de esporte em que os aspectos primários de sua prática são facilitados por meios eletrônicos, sendo os jogadores, as equipes e o sistema de jogo mediados por uma interface computadorizada (Hamari & Sjoblom, 2017).

Os estudos que englobam essa temática envolvem, em sua maioria, aspectos ligados a violência ou comportamentos negativos perante a sociedade e as condições de vida do mundo externo aos jogos (Choi, Hums & Bum, 2018; Mora-Cantalops & Sicilia, 2018; Markey & Markey, 2010). No entanto, ainda que haja uma tendência em caracterizar jogos eletrônicos como preditores de comportamentos violentos, fatores como o tempo de jogo ou cooperação, indicam que não é possível afirmar com certeza a veracidade deste fator negativo em detrimento de um positivo (Anderson et al., 2010; Wei, 2007). Todavia, é possível observar um crescente de pesquisas que visam a compreender aspectos do mundo dos jogos enquanto ambiente virtual e social, ou seja, dando ênfase em discussões como o sexismo presente em jogos (Ratan, Taylor, Hogan, Kennedy, & Williams, 2015), ou as condições psicológicas de saúde do sujeito que joga (Pérez-Rubio, Gonzalez, & Garcés, 2017).

Sendo assim, torna-se necessário analisar empiricamente quais tipos de pesquisas vem sendo feitas no âmbito científico e de que forma elas abarcam as especificidades de um novo conceito de prática da atualidade. É preciso evidenciar se existem formas de estudar o esporte eletrônico e sua relação com o ser humano que o joga, detalhando os processos que compõem tal comportamento e os reflexos que estes possuem na saúde do indivíduo, sem tender para um viés somente prejudicial. É o caso de pesquisas feitas acerca de saúde mental ou de comportamentos e reações biológicas ligadas a esta. (Pan

et al., 2018; Gray, Vuong, Zava, & McHale, 2018; Sugaya, Shirasaka, Takahashi, & Kanda, 2019; Wei, Chen, Huang, & Bai, 2012).

Diante do previamente exposto, o presente estudo tem por objetivo geral identificar qual o enfoque adotado para investigar o esporte eletrônico ao longo dos anos, bem como analisar em que medida a psicologia tem participação neste processo. Especificamente, objetiva-se realizar uma revisão sistemática sobre estudos acerca do esporte eletrônico, analisando os diferentes vieses pelos quais a temática é analisada.

Método

Este artigo trata-se de uma revisão sistemática realizada em junho de 2019 nas bases de dados SciELO (Scientific Electronic Library Online), PePSIC, Index Psi, PubMed e PsycINFO (APA). Nas três primeiras, utilizamos como buscadores os termos “esporte eletrônico”, “eSports” e “jogos online”, e nas duas restantes foram utilizados os mesmos termos, traduzidos para o inglês “*eletronic sports*”, “eSports” e “*online game*”, ambas sem estipular limites de data de publicação ou área de conhecimento.

Nas bases de dados, os termos foram pesquisados nos títulos e resumo. Como critérios de inclusão foram considerados os artigos científicos acessíveis e que contemplassem a temática em análise. Os critérios de exclusão foram: artigos duplicados entre as bases de dados, aqueles que destoavam completamente da temática proposta (e.g. artigos acerca de mercado financeiro), os que não possuíam resumo, excluíram-se os que não explicitavam uma área específica de pesquisa e foram excluídos artigos em que o escopo da revista não contemplava temáticas em psicologia.

Resultados e Discussão

A busca inicial nas bases de dados resultou em 252 artigos (SciELO: 30, Index Psi: 2, PePSIC: 2, PsycINFO: 47, PubMed: 171). Na base de dados SciELO foram encontrados 30 artigos, sendo 23 com o termo “jogos online”, 6 com “esporte eletrônico” e 1 com “eSports”. Já nos buscadores IndexPsi e PePsic, foram encontrados somente 2 artigos em cada, ambos pelo termo “jogos online”.

Por meio de busca na base de dados PsycNet foram encontrados 47 artigos, somente pelo termo “jogos online”. Já na base PubMed, foram encontrados no total 171 artigos, sendo 13 pelo termo “eSports” e 158 pelo termo “jogos online”. Nota-se que esta última apresentou a maior frequência nos resultados, sendo seguida da SciELO (116), PsycNET (47), IndexPsi (2) e PePsic (2).

Após a primeira triagem, foram excluídos 138 artigos duplicados ou com temáticas destoantes, resultando em 114 artigos. Posteriormente foram excluídos 49 artigos que não explicitavam área de pesquisa ou não possuíam temática ligada ao escopo da Psicologia. Resultaram-se, assim, 64 artigos incluídos na base de dados final deste estudo.

Ainda que a busca tenha sido realizada em bases de dados nacionais e internacionais, considerando-se termos em português e inglês, a análise feita dos artigos encontrados mostra uma grande quantidade de estudos em língua inglesa frente aos em língua portuguesa. Somaram-se 58 artigos com título e/ou resumo disponíveis em inglês, em comparação a 5 artigos em português e 1 em espanhol.

A busca pelo termo “esporte eletrônico” não identificou números elevados de pesquisas, sendo apenas 1 artigo que atendeu aos critérios para o banco de dados final (Tabela 1). Quanto ao termo “eSports”, aproximadamente 8% do número total de artigos selecionados (N = 5) atenderam aos critérios para permanecer após as filtrações. Ao se tratar de “jogos online”, identifica-se 91% dos artigos passaram pelos filtros e se encaixaram na temática proposta.

No que diz respeito a data de publicação dos artigos selecionados, identifica-se o ano de 2005 como primeiro período de publicação dos achados, com o termo “jogos online”, sendo o mesmo desenvolvido por pesquisadores da Psicologia e tendo como objetivos investigação das relações interpessoais e fatores de ansiedade social em uma amostra de jogadores (Lo, Wang, & Fang, 2005). Nota-se que, ao categorizar as buscas de acordo com o descritor, o termo “jogos online” apresentou resultados mais antigos, seguido de “esporte eletrônico” e “eSports”.

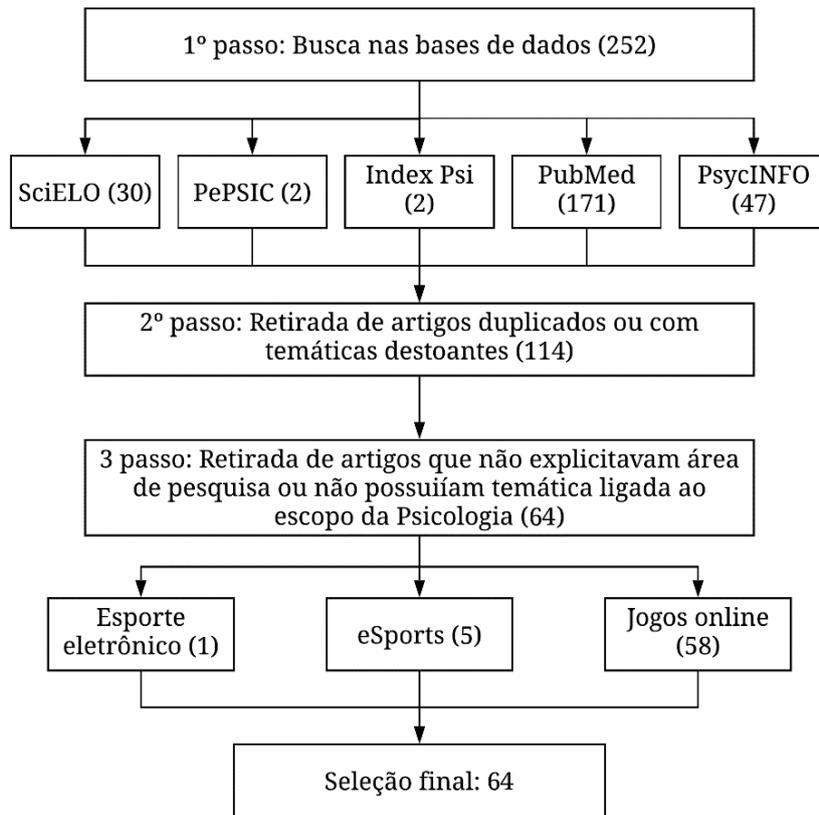


Figura 1. Fluxograma de seleção dos artigos nas bases de dados.

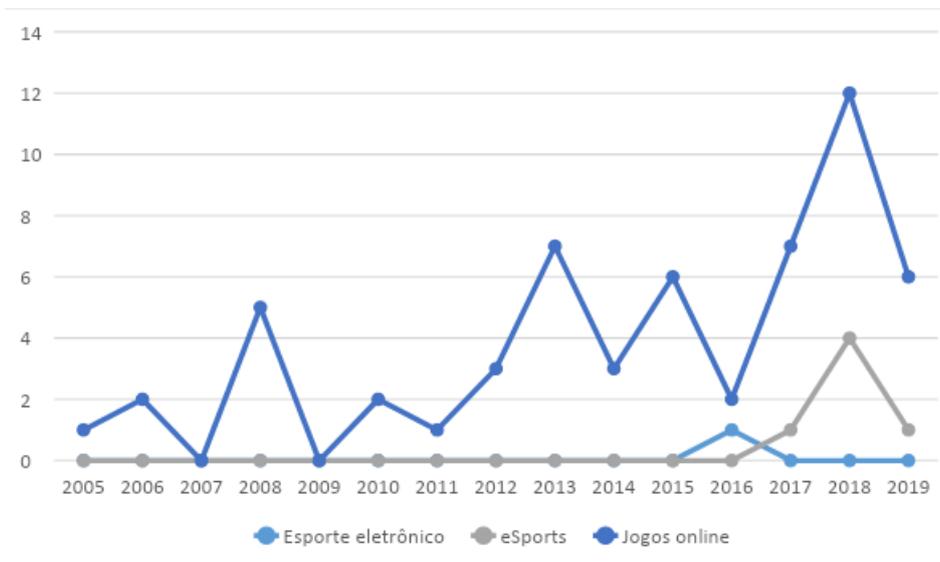


Figura 2. Número de artigos do banco de dados final publicados por ano e termo de busca.

Os buscadores “*eSports*” e “esporte eletrônico” tiveram sua primeira aparição nos bancos de dados pesquisados em 2016 e 2017, respectivamente. Tal fator demonstra a recente utilização da terminologia no meio científico, visto que foi nos últimos anos que o reconhecimento do esporte no meio eletrônico ganhou visibilidade da própria comunidade e dos jogadores.

Considerando outro ponto, observou-se que as primeiras publicações acerca do tema eram bem amplas e são predominantemente de países do oriente, em específico asiáticos (e.g. Taiwan, China, Coreia), em que a prática de jogos ligada a uma interface computadorizada é mais antiga do que no Brasil. (Loet. al., 2005; Rau, Peng & Yang, 2006; Wan & Chiou, 2006). No contexto nacional, foi possível encontrar o primeiro artigo datado somente no ano de 2013, quase dez anos depois do primeiro artigo citado acima. (Limberger & Silva, 2013).

Tabela 1.

Estudos que utilizam os termos de busca Esporte eletrônico, eSports e jogos online.

Título	Termo	Autoria (ano)	Escopo da revista	País
Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade	Esporte eletrônico	Retondar, J. J. M., Bonnet, J. C. & Harris, E. R. A. (2016)	Educação Física	Brasil
Personalidad y burnout en jugadores profesionales de e-sports	eSports	Pérez-Rubio, C., González, J., & Garcés de los Fayos, E. J. (2017)	Psicologia	Espanha
The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review	eSports	Bányai, F., Griffiths, M.D., Király, O., Demetrovics, Z. (2019)	Psicologia	Hungria/Reino Unido
eSports: A new window on neurocognitive expertise?	eSports	Campbell, M.J., Toth, A.J., Moran, A.P., Kowal, M., Exton, C. (2018)	Medicina	Irlanda
What matters is when you play: Investigating the relationship between online video games addiction and time spent playing over specific day phases.	eSports	Triberti, S., Milani, L., Villani, D., Grumi, S., Peracchia, S., Curcio, G., Riva, G. (2018)	Medicina	Itália
Esports: The Chess of the 21st Century.	eSports	Pluss, M.A., Bennett, K.J.M., Novak, A.R., Panchuk, D., Coutts, A.J., Fransen, J. (2019)	Psicologia	Austrália
Jogos eletrônicos e funções executivas de universitários	Jogos online	Ramos, D. K., Fronza, F. C. A. O., & Cardoso, F. L. (2018)	Psicologia	Brasil

Continuação Tabela 1.

Novos usos e desafios para os videogames: streaming, questões de gênero e assédio online	Jogos online	Pinto, D., Cádima, F. R., Coelho, J. & Dias, L. (2017).	Jornalismo	Portugal
Escala de motivações para jogos online: estudo de adaptação à realidade brasileira	Jogos online	Gouveia, V. V., Mariano, T. E., Nascimento, A. M., Grangeiro, A. S. M., & Medeiros, E. D. (2017).	Psicologia	Brasil
Os role playing games (RPGS) como uma ferramenta em psicoterapia: um estudo de caso	Jogos online	Limberger, L. S., & Silva, J. C. (2013)	Psicologia	Brasil
Video game players' personality traits: An exploratory cluster approach to identifying gaming preferences.	Jogos online	Potard, C., Henry, A., Boudoukha, A., Courtois, R., Laurent, A., & Lignier, B. (2019)	Psicologia	França
Cognitive abilities of action video game and role-playing video game players: Data from a massive open online course.	Jogos online	Dale, G., Kattner, F., Bavelier, D., & Green, C. S. (2019)	Psicologia	Alemanha
Once upon a game: Exploring video game nostalgia and its impact on well-being.	Jogos online	Wulf, T., Bowman, N. D., Velez, J. A., & Breuer, J. (2018)	Psicologia	Alemanha
Hey! Listen! Just because it's violent doesn't mean it's immoral	Jogos online	Sofia, F. M. & Klimenko, M. A. (2017)	Psicologia	Estados Unidos
Of beard physics and worldness: The (non-)effect of enhanced anthropomorphism on player-avatar relations.	Jogos online	Banks, J. (2017)	Psicologia	Estados Unidos
Brothers and sisters in arms: Intergroup cooperation in a violent shooter game can reduce intergroup bias.	Jogos online	Adachi, P. J. C., Hodson, G., Willoughby, T. & Zanette, S. (2015)	Psicologia	Canada
Online gaming in the context of social anxiety.	Jogos online	Lee, B. W., Leeson, P. R. C. (2015)	Psicologia	Australia
Avatar's neurobiological traces in the self-concept of massively multiplayer online role-playing game (MMORPG) addicts.	Jogos online	Dieter, J., Hill, H., Sell, M., Reinhard, I., Vollstädt-Klein, S., Kiefer, F., Mann, K., & Leménager, T. (2015)	Medicina	Alemanha
Identification processes in online groups: Identity motives in the virtual realm of MMORPGs.	Jogos online	Gabbiadini, A., Mari, S., Volpato, C. & Grazia, M. M. (2014)	Psicologia	Italia

Continuação Tabela 1.

Understanding children's choices and cognition in video game play: A synthesis of three studies	Jogos online	Hamlen, Karla R. (2013)	Psicologia	Estados Unidos
Real feelings for virtual people: Emotional attachments and interpersonal attraction in video games.	Jogos online	Coulson, M., Barnett, J., Ferguson, C. J. & Gould, R. L. (2012)	Psicologia	Reino Unido
Effects of passion for massively multiplayer online role-playing games on interpersonal relationships.	Jogos online	Utz, S., Jonas, K. J. & Tonkens, E. (2012)	Psicologia	Alemanha
Gender attribution in online video games.	Jogos online	Eden, A., Maloney, E. & Bowman, N. D. (2010)	Psicologia	Estados Unidos
Psychometric validation of the Internet Gaming Disorder-20 Test among Chinese middle school and university students.	Jogos online	Shu, M. Y., Ivan, J. A.P., Meng Xuan, Z. & Anise, M. S. W. (2019)	Psicologia	China
School Climate, Loneliness, and Problematic Online Game Use Among Chinese Adolescents: The Moderating Effect of Intentional Self-Regulation	Jogos online	Yu, C., Li, W., Liang, Q., Liu, X., Zhang, W., Lu, H., Dou, K., Xie, X. & Gan, X. (2019)	Saúde	China
Korean Validation of the Internet Gaming Disorder-20 Test.	Jogos online	Kim, B.N. (2019)	Psicologia	Coreia
Bio-psychosocial factors of children and adolescents with internet gaming disorder: a systematic review	Jogos online	Sugaya, N., Shirasaka, T., Takahashi, K. & Kanda, H. (2019)	Medicina	Japão
Impact of the Family Environment on Juvenile Mental Health: eSports Online Game Addiction and Delinquency.	Jogos online	Choi, C., Hums, M.A. & Bum, C.H. (2018)	Saúde	Coreia/Estados Unidos
Game Identity-Based Motivations of Playing World of Warcraft and Their Psychological Outcomes.	Jogos online	Obst, P.L., Zhao, X., White, K.M., O'Connor, E.L. & Longman, H. (2018)	Psicologia	Austrália
How Game Addiction Rates and Related Psychosocial Risk Factors Change Within 2-Years: A Follow-Up Study.	Jogos online	Baysak, E., Yertutanol, F.D.K., Dalgar, I. & Candansayar, S. (2018)	Medicina	Turquia

Continuação Tabela 1.

Motives and Consequences of Online Game Addiction: A Scale Development Study.	Jogos online	Başol, G. & Kaya, A.B. (2018)	Medicina	Turquia
Lost in virtual gaming worlds: Grit and its prognostic value for online gameaddiction.	Jogos online	Borzikowsky, C. & Bernhardt, F. (2018)	Medicina	Alemanha
Brain Structures Associated with Internet Addiction Tendency in Adolescent Online Game Players.	Jogos online	Pan, N., Yang, Y., Du, X., Qi, X., Du, G., Zhang, Y., Li, X. & Zhang, Q. (2018)	Medicina	China
Effect of the Online Game Shutdown Policy on Internet Use, Internet Addiction, and Sleeping Hours in Korean Adolescents.	Jogos online	Choi, J., Cho, H., Lee, S., Kim, J. & Park, E.C. (2018)	Medicina	Coreia
Gaming Device Usage Patterns Predict Internet Gaming Disorder: Comparison across Different Gaming Device Usage Patterns.	Jogos online	Paik, S.H., Cho, H., Chun, J.W., Jeong, J.E. & Kim, D.J. (2017)	Saúde	Coreia
How Is Frustration Related to Online Gamer Loyalty? A Synthesis of Multiple Theories.	Jogos online	Huang, H.C., Liao, G. Y., Chiu, K.L. & Teng, C.I. (2017)	Psicologia	Taiwan
Gaming-addicted teens identify more with their cyber-self than their own self: Neural evidence.	Jogos online	Choi, E.J., Taylor, M.J., Hong, S.B., Kim, C., Kim, J.W., McIntyre, R.S. & Yi, S.H. (2018)	Medicina	Canada/Coreia
Altered Heart Rate Variability During Gaming in Internet Gaming Disorder	Jogos online	Lee, D., Hong, S.J., Jung, Y.C., Park, J., Kim, I.Y. & Namkoong, K. (2018)	Psicologia	Coreia
Internet Gaming Disorder: An Emergent Health Issue for Men.	Jogos online	Chen, K.H., Oliffe, J.L. & Kelly, M.T. (2018)	Saúde	Canada
Role of Stressful Life Events, Avoidant Coping Styles, and Neuroticism in Online Game Addiction among College Students: A Moderated Mediation Model.	Jogos online	Li, H., Zou, Y., Wang, J. & Yang, X. (2016)	Psicologia	China
Correlations among Social Anxiety, Self-Esteem, Impulsivity, and Game Genre in Patients with Problematic Online Game Playing	Jogos online	Park, J.H., Han, D.H., Kim, B.N., Cheong, J.H. & Lee, Y.S. (2016)	Medicina	Coreia

Continuação Tabela 1.

Validation of the Ten-Item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) and evaluation of the nine DSM-5 Internet Gaming Disorder criteria	Jogos online	Király, O., Slezka, P., Pontes, H.M., Urbán, R., Griffiths, M.D. & Demetrovics, Z. (2017)	Medicina	Hungria/Reino Unido/Alemanha
The mediating effect of gaming motivation between psychiatric symptoms and problematic online gaming: an online survey.	Jogos online	Király, O., Urbán, R., Griffiths, M.D., Ágoston, C., Nagygyörgy, K., Kökönyei, G. & Demetrovics, Z. (2015)	Medicina	Hungria
Predicting adolescent problematic online game use from teacher autonomy support, basic psychological needs satisfaction, and school engagement: a 2-year longitudinal study.	Jogos online	Yu, C., Li, X. & Zhang W. (2015)	Psicologia	China
Online gaming and risks predict cyberbullying perpetration and victimization in adolescents.	Jogos online	Chang, F.C., Chiu, C.H., Miao, N.F., Chen, P.H., Lee, C.M., Huang, T.F. & Pan Y.C. (2015)	Saúde	Taiwan
Relationship between passion and motivation for gaming in players of massively multiplayer online role-playing games.	Jogos online	Fuster. H., Chamarro, A., Carbonell, X. & Vallerand, R.J. (2014)	Psicologia	Espanha
Tracing the trajectory of skill learning with a very large sample of online game players.	Jogos online	Stafford, T. & Dewar, M. (2014)	Psicologia	Reino Unido
Reasons for playing casual video games and perceived benefits among adults 18 to 80 years old.	Jogos online	Whitbourne, S.K., Ellenberg, S. & Akimoto, K. (2013)	Psicologia	Estados Unidos/Japão
Does trust promote more teamwork? Modeling online game players' teamwork using team experience as a moderator.	Jogos online	Lee, C.C. & Chang, J.W. (2013)	Psicologia	China
Communication, opponents, and clan performance in online games: a social network approach.	Jogos online	Lee, H.J., Choi, J., Kim, J.W., Park, S.J. & Gloor, P. (2013)	Psicologia	Coreia

Continuação Tabela 1.

Psychometric properties of the problematic online gaming questionnaire short-form and prevalence of problematic online gaming in a national sample of adolescents.	Jogos online	Pápay, O., Urbán, R., Griffiths, M.D., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Kökönyei, G., Felvinczi, K., Oláh, A., Elekes, Z. & Demetrovics, Z. (2013)	Psicologia	Hungria
The development of Indonesian online game addiction questionnaire.	Jogos online	Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E.S. & Suteja, M.S. (2013)	Medicina	Indonésia
The association between online gaming, social phobia, and depression: an internet survey.	Jogos online	Wei, H.T., Chen, M.H., Huang, P.C. & Bai, Y.M. (2012)	Medicina	Taiwan
Massively multiplayer online role-playing games (MMORPG): association between its addiction, self-control and mental disorders among young people in Vietnam.	Jogos online	Son, D.T., Yasuoka, J., Poudel, K.C., Otsuka, K. & Jimba, M. (2013)	Medicina	Vietnam
Massively multiplayer online role-playing games: comparing characteristics of addict vs non-addict online recruited gamers in a French adult population	Jogos online	Achab, S., Nicolier, M., Mauny, F., Monnin, J., Trojak, B., Vandell, P., Sechter, D., Gorwood, P. & Haffen, E. (2011)	Medicina	França
The Relationships between Online Game Player Biogenetic Traits, Playing Time, and the Genre of the Game Being Played.	Jogos online	Kim, J.W., Han, D.H., Park, D.B., Min, K.J., Na, C., Won, S.K. & Park, G.N. (2010)	Medicina	Coreia
Analyzing online game players: from materialism and motivation to attitude.	Jogos online	Chang, J.H. & Zhang, H. (2008)	Psicologia	China
Subjective well-being: evidence from the different personality traits of online game teenager players.	Jogos online	Chen, L.S. (2008)	Psicologia	Taiwan
Personality differences between online game players and nonplayers in a student sample.	Jogos online	Teng, C.I. (2008)	Psicologia	Taiwan
Personality traits and life satisfaction among online game players.	Jogos online	Chen, L.S., Tu, H.H. & Wang, E.S. (2008)	Psicologia	China

Continuação Tabela 1.

The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits.	Jogos online	Kim, E.J., Namkoong, K., Ku, T. & Kim, S.J. (2008)	Medicina	Coreia
Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan.	Jogos online	Wan, C.S., Chiou, W.B. (2006)	Psicologia	Taiwan
Time distortion for expert and novice online game players.	Jogos online	Rau, P.L., Peng, S.Y., Yang, C.C. (2006)	Psicologia	China
Physical interpersonal relationships and social anxiety among online gameplayers.	Jogos online	Lo, S.K., Wang C.C. & Fang, W. (2005)	Psicologia	Taiwan

Ainda, é possível notar que a psicologia foi a área com maior número de publicações abordando temáticas de jogos online voltado para o esporte eletrônico em si, sendo seguida da medicina e de áreas de saúde em geral (Figura 3), fator que representa os resultados em virtude dos critérios de inclusão e exclusão.

As áreas de jornalismo e ciências do esporte (Educação física) concentraram 2 (duas) pesquisas, uma realizada no contexto europeu (Pinto et al., 2017) e outra no nacional (Retondar et al., 2016), ambas tratando de aspectos relacionados a comportamentos antissociais (assédio e violência) e empregando terminologias diferentes (jogos online e esporte eletrônico, respectivamente) para definição da área.

O contexto da saúde agregou um total de 5 (cinco) estudos, desenvolvidos no contexto internacional, que avaliaram dimensões relacionadas a transtornos (Chen et al., 2018; Paik et al, 2017), vícios (Choi et al., 2018), solidão (Yu et al., 2019) e cyberbullying (Chang et a., 2015) e que empregaram o termo “jogos online”. De forma semelhante, os artigos em revistas de áreas da medicina (N = 20) foram desenvolvidos no contexto internacional, trazem um olhar para a forma que o assunto da relação entre a saúde e o comportamento de indivíduos que se utilizam dos jogos online e dos esportes eletrônicos, sem se ater a aspectos puramente físicos (e.g., traços neurobiológicos, traços biogenéticos e depressão), sendo o termo “jogos online” utilizado predominantemente (N = 18) quando comparado ao termo eSports (N = 2).

No que tange a psicologia, a maioria dos estudos foram realizados no contexto internacional (N = 34) e o termo “jogos online” (N = 37), cujos assuntos mais abordados

se referiam a estudos acerca de comportamentos antissociais e delitivos (e.g. agressão, vício), porém também foram encontrados aqueles que abordavam a saúde geral do indivíduo (e.g. bem-estar, relações sociais, ansiedade), bem como sexualidade (e.g. sexismo, escolha de personagens) e habilidades cognitivas (e.g. motivação, escolha).

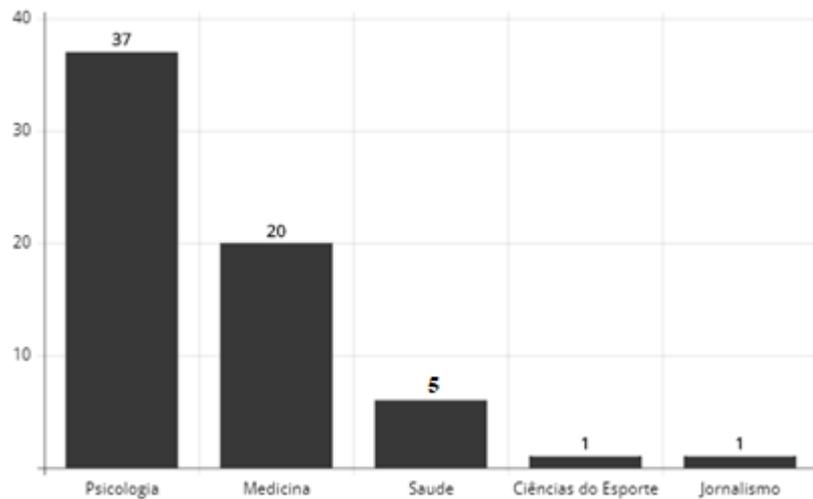


Figura 3. Número de artigos publicados por escopo de revistas.

Sendo assim, observou-se uma quantidade considerável de estudos atuais e referentes à temática de esportes eletrônicos, levando ao pensamento de que, por ser um tema estudado a mais tempo e em maior quantidade que no contexto internacional, faz-se necessário a ampliação de pesquisas na área no contexto brasileiro ($N = 3$), mas identifica-se avanços nos estudos mais básicos (definidores da área) e, neste momento, buscam-se a ampliação dos estudos a análises mais específicas envolvendo relação com outras variáveis (Kim, 2019; Yu, Pesigan, Zhang & Wu, 2019).

Considerações finais

O presente estudo demonstrou que a temática que envolve o esporte eletrônico vem sofrendo alterações desde sua primeira aparição na pesquisa científica evidenciada no presente estudo, ainda sob o nome de jogo online. Os estudos encontrados mostraram uma tendência a utilizar o conceito de jogos online de forma diferente ao longo do tempo,

colocando-os enquanto ferramenta para simulação de um ambiente real em um virtual, desviando o descritor da temática de esporte eletrônico.

Todavia, a partir da análise de tais artigos, foi possível depreender que ao longo dos anos as pesquisas foram ampliadas a temas que fugiam da vertente inicial, levando o buscador “jogos online” a apresentar artigos que abordavam outros tipos de jogo ou entretenimento que não se enquadravam numa categorização ligada ao esporte eletrônico em si. De acordo com a presente pesquisa, o aspecto vago do tema é observado ao notar que 174 artigos foram excluídos por não abordarem algum conceito relacionado ao esporte eletrônico ou à psicologia em si.

Tanto em inglês quanto em português, ao denominar jogos online, abriu-se uma gama de artigos que não necessariamente estavam relacionados com a prática enquanto esporte eletrônico. Tal fator indica que a nomenclatura recente dos *eSports* contribui para um uso indevido e não categorizado dos jogos online, misturando-os à prática esportiva de tais jogos, ainda que “jogos online” tenha apresentado um maior número de artigos gerais, porém que fugiam da temática proposta.

De modo geral, o presente estudo atingiu os objetivos propostos, elencando estudos essenciais para descrever a forma com que a ciência vem pesquisando os esportes eletrônicos. Na área da Psicologia, foi possível observar estudos que trazem aspectos de comportamentos em jogo, como a motivação para jogar de determinada forma ou a sua relação com emoções intensas enquanto joga (Fuster, Chamarro, Carbonell & Vallerand, 2014; Obst, Zhao, White, O'Connor & Longman, 2018). Ainda, nota-se a existência de artigos que, embora não sejam especificamente publicados em revistas da psicologia, abordam as temáticas desta por meio de um outro ponto de vista (Park, Han, Kim, Cheong & Lee, 2016).

As limitações encontradas consistem na incoerência do termo e na dificuldade de abarcar todos os estudos do tema em um único descritor. A definição de esporte eletrônico, em si, é pouco estudada, e necessita de maiores pesquisas para se tornar uma nomenclatura eficiente no meio científico. No entanto, espera-se que o presente estudo contribua para um maior esclarecimento da temática, bem como abrir portas para investigações científicas mais precisas sobre a psicologia e o esporte eletrônico,

ampliando o enfoque para além de temáticas relacionadas a aspectos negativos da saúde mental ou socialmente desviantes.

No que cerne as possíveis limitações desta pesquisa destaca-se como central a pluralidade terminológica no que tange a temática dos esportes eletrônicos, como apresentado e discutido nos próprios achados desta pesquisa, minimizando a possibilidade de generalizar os achados além dos termos de busca empregados neste estudo. Entretanto, essa limitação não compromete os achados ora apresentados, visto que “a definição de esporte eletrônico apresenta escassa literatura, necessitando de mais pesquisas que centrem em delimitar o fenômeno e identificar uma nomenclatura comum e adequada no meio acadêmico.

Agradecimentos

Agradecimento a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior que fomenta a primeira autora desta pesquisa.

Referências

- Anderson, C.A., Ihori, N., Bushman, B.J., Rothstein, H.R., Shibuya, A., Swing, E.L., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136, 151–173. doi: 10.1037/a0018251
- American Psychological Association. (2019). Retrieved from <https://www.apa.org/ed/graduate/specialize/sports>.
- Choi, C., Hums, M., & Bum, C. (2018). Impact of the Family Environment on Juvenile Mental Health: eSports Online Game Addiction and Delinquency. *International Journal Of Environmental Research And Public Health*, 15(12), 2850. 10.3390/ijerph15122850
- Fuster, H., Chamarro, A., Carbonell, X., & Vallerand, R. (2014). Relationship Between Passion and Motivation for Gaming in Players of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 17(5), 292-297. doi: 10.1089/cyber.2013.0349
- Galatti, L., Reverdito, R., Scaglia, A., Paes, R., & Seoane, A. (2014). Pedagogia do Esporte: tensão na ciência e o ensino dos Jogos Esportivos Coletivos. *Revista Da Educação Física/UEM*, 25(1), 153. doi: 10.4025/reveducfis.v25i1.21088

- Gray, P., Vuong, J., Zava, D., & McHale, T. (2018). Testing men's hormone responses to playing League of Legends: No changes in testosterone, cortisol, DHEA or androstenedione but decreases in aldosterone. *Computers In Human Behavior*, 83, 230-234. doi: 10.1016/j.chb.2018.02.004
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it?. *Internet Research*, 27(2), 211-232. 10.1108/intr-04-2016-0085
- Kim, B. (2019). Korean Validation of the Internet Gaming Disorder-20 Test. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 22(4), 271-276. <https://doi.org/HYPERLINK> "<https://doi.org/10.1089/cyber.2018.0096>"10.1089/cyber.2018.0096.
- Limberger, L. S., & Silva, J. C. (2013). Os role playing games como uma ferramenta em psicoterapia: um estudo de caso. *Boletim de Psicologia*, 63(139), 193-200.
- Lo, S., Wang, C., & Fang, W. (2005). Physical Interpersonal Relationships and Social Anxiety among Online Game Players. *Cyberpsychology & Behavior*, 8(1), 15-20. doi: 10.1089/cpb.2005.8.15
- Markey, P.M., & Markey, C.N. (2010). Vulnerability to violent videogames: A review and integration of personality research. *Review of General Psychology*, 14, 82–91. doi: 10.1037/a0019000
- Mora-Cantalalops, M., & Sicilia, M. (2018). MOBA games: A literature review. *Entertainment Computing*, 26, 128-138.<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.02.005>.
- Obst, P., Zhao, X., White, K., O'Connor, E., & Longman, H. (2018). Game Identity-Based Motivations of Playing World of Warcraft and Their Psychological Outcomes. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 21(10), 655-660. doi: 10.1089/cyber.2018.0185
- Pan, N., Yang, Y., Du, X., Qi, X., Du, G., & Zhang, Y. et al. (2018). Brain Structures Associated with Internet Addiction Tendency in Adolescent Online Game Players. *Frontiers In Psychiatry*, 9. doi: 10.3389/fpsy.2018.00067
- Park, J., Han, D., Kim, B., Cheong, J., & Lee, Y. (2016). Correlations among Social Anxiety, Self-Esteem, Impulsivity, and Game Genre in Patients with Problematic Online Game Playing. *Psychiatry Investigation*, 13(3), 297. doi: 10.4306/pi.2016.13.3.297
- Pérez-Rubio, C & Gonzalez Hernandez, Juan & Garcés de los Fayos, E.J.. (2017). Personalidad y burnout en jugadores profesionales de e-sports. *Cuadernos de Psicología del Deporte*. 17. 41-50.
- Ratan, R. A., Taylor, N., Hogan, J., Kennedy, T. & Williams, D. (2015). Stand by Your Man Na Examination of Gender Disparity in League of Legends. *Games and culture*, 10, 438-462. doi: 10.1177/1555412014567228

- Rau, P., Peng, S., & Yang, C. (2006). Time Distortion for Expert and Novice Online Game Players. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(4), 396-403. doi: 10.1089/cpb.2006.9.396
- Resolução Administrativa/Financeira 14 2000 do Conselho Federal de Psicologia BR. (2019). Retrieved from <https://atosoficiais.com.br/cfp/resolucao-administrativa-financeira-n-14-2000-institui-o-titulo-profissional-de-especialista-em-psicologia-e-dispoe-sobre-normas-e-procedimentos-para-seu-registro-2007-09-14-versao-consolidada?origin=instituicao>.
- Sugaya, N., Shirasaka, T., Takahashi, K., & Kanda, H. (2019). Bio-psychosocial factors of children and adolescents with internet gaming disorder: a systematic review. *Biopsychosocial Medicine*, 13(1). doi: 10.1186/s13030-019-0144-5
- Wan, C., & Chiou, W. (2006). Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 762-766. doi: 10.1089/cpb.2006.9.762
- Wei, R. (2007). Effects of Playing Violent Videogames on Chinese Adolescents' Pro-Violence Attitudes, Attitudes Toward Others, and Aggressive Behavior. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(3), 371-380. doi: 10.1089/cpb.2006.9942
- Wei, H., Chen, M., Huang, P., & Bai, Y. (2012). The association between online gaming, social phobia, and depression: an internet survey. *BMC Psychiatry*, 12(1). doi: 10.1186/1471-244x-12-92
- Weinberg, R., Gould, D., Monteiro, M., & De Rose Junior, D. (2017). *Fundamentos da psicologia do esporte e do exercício* (6th ed.). Porto Alegre: Artmed.
- Witkowski, E. (2009). Probing the sportiness of eSports. In Christophers, J., & Scholz, T. (Eds.), *eSports yearbook 2009*, 53-56. Norderstedt, Deutschland: Books on Demand GmbH.
- Yu, S., Pesigan, I., Zhang, M., & Wu, A. (2019). Psychometric validation of the Internet Gaming Disorder-20 Test among Chinese middle school and university students. *Journal Of Behavioral Addictions*, 1-11. doi: 10.1556/2006.8.2019.18