

## A INFLUÊNCIA DO E-SPORTS NA PRODUÇÃO DA SUBJETIVIDADE À LUZ DO REFERENCIAL PSICANALÍTICO

LIVRAMENTO, Emanuelle Moraes<sup>1</sup>; AUGUSTO, Marcela Cavallari<sup>2</sup>.

<https://doi.org/10.60035/1678-0795.momentum-v2n24-546>

### **RESUMO**

Este artigo, por meio de uma revisão bibliográfica, investiga a influência do cenário de e-sports na produção da subjetividade e na construção da identidade de jovens e adultos, utilizando o referencial teórico psicanalítico. A pesquisa busca compreender como a participação em competições de jogos eletrônicos impacta a constituição da identidade por meio dos processos de identificação grupal, além de explorar o papel do profissional de psicologia no desenvolvimento e desempenho de atletas de alto rendimento nesse universo. Enfatiza-se a importância de considerar a inter-relação entre o social e o psíquico na formação da subjetividade, reconhecendo que a identidade é moldada tanto por experiências pessoais quanto pelas dinâmicas sociais em que os indivíduos estão inseridos.

**Palavras-chave:** Psicanálise; e-sports; subjetividade.

### **ABSTRACT**

This article, through a bibliographic review, investigates the influence of the e-sports environment on the production of subjectivity and the construction of identity among young people and adults, using the psychoanalytic theoretical framework. The research seeks to understand how participation in electronic game competitions impacts identity formation through group identification processes, as well as to explore the role of psychology professionals in the development and performance of high-performance athletes within this context. The study emphasizes the importance of considering the interrelation between the social and the psychic in the formation of subjectivity, recognizing that identity is shaped both by personal experiences and by the social dynamics in which individuals are embedded.

**Keywords:** Psychoanalysis; e-sports; subjectivity.

---

<sup>1</sup> Psicóloga, graduada pelo Centro Universitário UNIFAAT. *E-mail:* livramentoemanuelle@gmail.com

<sup>2</sup> Psicóloga, mestre em psicologia clínica pela Universidade de São Paulo, professora do Centro Universitário UNIFAAT. *E-mail:* marcela.cavallari@gmail.com.

## INTRODUÇÃO

O esporte, em suas diversas manifestações, sempre desempenhou um papel central na formação da subjetividade e na construção social do sujeito. Desde os tempos da Grécia Antiga, com as Olimpíadas, até as competições esportivas contemporâneas, o esporte não apenas molda os corpos, mas também identidades e papéis sociais do indivíduo. Além disso, o atleta é idealizado como uma figura que carrega promessas de superação individual e de impacto social.

O Esporte tornou-se uma relação social cujo expediente prioritário – e inegociável – é o da reprodução da sociedade do espetáculo, com uma diferença fundamental que se observa na capacidade que alguns poucos portadores de habilidades excepcionais têm de mobilizar imagens e afetos que escapam ao expediente acima mencionado. O atleta contemporâneo, assim, encontra-se no centro ou no limiar de uma disputa que, transcendendo o próprio campo esportivo, mobiliza as bases filosóficas e culturais constitutivas do humano (Rubio, 2021, p. 31).

Atendo-se a isso, para muitos jovens, o desempenho esportivo surge como uma oportunidade de ascensão, tanto pessoal quanto familiar, sobretudo em contextos periféricos. É por meio do esporte que esses jovens podem vislumbrar não só reconhecimento e validação, mas também a possibilidade de oferecer recursos financeiros e estabilidade para suas famílias. Tal idealização vai além do aspecto técnico, envolve a expectativa de que possa transformar sua realidade social e construir um futuro de maiores oportunidades, impactando diretamente não só a si, mas também a todos ao seu redor. Dessa forma, a imagem do atleta “compreenderá, por isso mesmo, uma história, uma narrativa de caráter exemplar, tradicionalmente personificada na figura de deuses e deusas, heróis e heroínas, mas também homens e mulheres cuja trajetória é, de algum modo, dedicada à liberação do fluxo da vida” (Rubio, 2021, p. 33).

A psicanálise, teoria de Sigmund Freud, oferece uma visão para compreender o fenômeno da identificação, o qual sugere que, no processo de formação do ego (“Eu”), conceito central na psicanálise, este é uma das três instâncias da personalidade humana, juntamente com o id (“Isso”) e o superego (“Sobre-eu”). Cada uma desempenha um papel crucial na dinâmica psíquica e no comportamento humano. Dessa forma, se dá em grande parte pela relação com o outro, seja uma figura parental, um grupo social ou, no caso dos esportes, o time ou atleta com quem o sujeito se identifica, “onde temos sua identificação com a figura do guerreiro que tem por objetivo a força, como tarefa a coragem e como fraqueza o medo. E não é de estranhar, portanto, que sua vida seja trágica” (Rubio, 2021, p. 136).

A identificação com grupos presentes na construção de sociedade também é percebida no cenário dos esportes, tendo um impacto profundo na construção da identidade, especialmente na fase de transição entre a adolescência e a vida adulta. Freud (1921) aponta a identificação

como a forma mais antiga de vínculo afetivo, ressaltando como o sujeito incorpora características de grupos ou figuras externas em seu processo de formação do ego.

[A identificação] desempenha um determinado papel na pré-história do complexo de Édipo. O garoto revela um interesse especial por seu pai, gostaria de crescer e ser como ele, tomar o lugar dele em todas as situações. Digamos tranquilamente: ele toma o pai como seu ideal. Essa conduta nada tem a ver com uma atitude passiva ou feminina diante do pai (ou dos homens em geral); é tipicamente masculina. Mas harmoniza-se bem com o complexo de Édipo, e ajuda a preparar o terreno para este (Freud, 1921, p. 47).

No campo da Psicologia do Esporte, autores como Katia Rubio exploram a identidade do atleta, conectando-a a mitos e narrativas heroicas. Segundo Rubio (2021), a jornada do atleta se assemelha ao mito do herói, em que o indivíduo se molda através de desafios, superações e conquistas, sendo a performance esportiva uma extensão de sua trajetória pessoal e social.

Esportes eletrônicos ou e-sports são competições organizadas de videogames que envolvem jogadores individuais ou equipes competindo entre si em diferentes modalidades e gêneros de jogos, como estratégia em tempo real, jogos de luta e atiradores em primeira pessoa. Por definição, segundo Cláudio Godoi, psicólogo e pioneiro na atuação de psicologia esportiva nos e-sports no Brasil, “as características dos e-sports, podemos enquadrá-las como esportes intelectuais devido ao aparato cognitivo – e mesmo o emocional –, atuar como protagonista na performance, enquanto o desempenho físico-motor é secundário nessas modalidades” (Godoi, 2024, p. 16). No e-sports, esses atletas eletrônicos complementam ainda mais o papel de heróis modernos, mobilizando uma legião de fãs de forma online e presencial e oferecendo, através de suas vitórias e derrotas, exemplos de superação e pertencimento. Assim como no esporte físico, os jogadores de e-sports enfrentam suas próprias jornadas, não apenas no nível técnico, mas também na busca por validação e reconhecimento dentro de suas comunidades – e dentro de si mesmos –.

O cenário do e-sports, entretanto, traz nuances particulares do brincar, de acordo com a teoria de Winnicott (1971), a qual explora a importância do espaço transicional – um espaço intermediário entre a realidade interna e externa onde o indivíduo encontra a criatividade e a subjetividade –. O universo dos jogos eletrônicos pode ser entendido como um espaço potencial, onde o sujeito não só participa de um jogo, mas também se encontra em um processo constante de elaboração da sua subjetividade. O ato de jogar e competir oferece uma plataforma onde se projetam desejos, frustrações e identidades em formação.

Winnicott (1971), em sua teoria, propõe que o ato de brincar é crucial para o desenvolvimento saudável, permitindo à criança e ao adolescente expressar sua agressividade em um ambiente seguro. Nos e-sports, os jogos virtuais podem ser entendidos como uma

extensão desse espaço de brincadeira, onde os jovens exploram impulsos agressivos sem grandes consequências na vida real. O jogo oferece um ambiente estruturado onde o adolescente pode testar suas habilidades e lidar com a frustração, elaborando a agressividade de forma simbólica. No entanto, um problema que surge é a ausência de limites claros no ambiente digital. A falta de supervisão adulta e a prevalência de comportamentos tóxicos podem transformar esse “brincar” em algo destrutivo, levando a uma desregulação da agressividade e à dificuldade de desenvolver empatia e autocontrole.

A pesquisa objetiva analisar o papel do esporte e dos e-sports na formação da identidade e subjetividade dos indivíduos, explorando como a participação nessas atividades pode facilitar tanto a construção do ego quanto a identificação com figuras exemplares. Partindo-se da hipótese de que o esporte físico e os esportes eletrônicos proporcionam mais do que desenvolvimento técnico, mas também oportunidades de validação e ascensão social, projetando ideais heroicos e narrativas de superação que influenciam diretamente na autoimagem e nas relações interpessoais.

A necessidade de incorporar o mito e, mais especificamente, o herói neste trabalho, se deve em grande medida ao fato de atualmente esse modelo de ‘personalidade’ ser querido, respeitado e utilizado como referencial de projeção de alguém, que mesmo tendo enfrentado as mais duras provas e os piores inimigos traz consigo a marca da vitória. [...] a busca impetrada por esse personagem tem um alto custo para quem se aventura em levá-la a cabo e chega a ser considerada uma atitude insana para aqueles que não veem sentido nela (Rubio, 2021, p. 115).

Considerando as teorias psicanalíticas, particularmente sobre identificação e o espaço transicional, o artigo propõe que o esporte físico e o espaço dos e-sports propiciam um contexto em que jovens vivenciam e elaboram impulsos, desafios e identificações sociais, tanto de forma positiva quanto potencialmente negativa. A pesquisa busca compreender como esses espaços de prática esportiva funcionam como plataformas para a construção de subjetividade, sendo os e-sports caracterizados como uma extensão do espaço de brincadeira, onde a agressividade e as frustrações podem ser expressas e trabalhadas.

## 1 METODOLOGIA

Este artigo utiliza uma abordagem qualitativa e bibliográfica, com o objetivo de explorar a influência dos e-sports na produção da subjetividade e na construção da identidade de jovens adultos. A pesquisa bibliográfica foi realizada utilizando plataformas acadêmicas reconhecidas, como Google Acadêmico, SciELO e PePSIC, para obter o embasamento teórico adequado e identificar trabalhos relevantes dentro da psicanálise e da psicologia do esporte.

As pesquisas foram realizadas utilizando palavras-chave, incluindo “e-sports”, “psicologia do esporte”, “psicanálise”, “identidade” e “subjetividade”, de modo a abranger os trabalhos que relacionam o universo dos jogos eletrônicos com processos psíquicos e sociais.

O período de coleta compreendeu estudos contemporâneos que abordassem o cenário atual dos e-sports e as transformações no comportamento e na identidade de jovens adultos, embora depare-se com uma escassez de estudos voltados ao e-sports.

O estudo segue uma linha teórica centrada nos conceitos freudianos de identificação e construção do sujeito, aplicados ao contexto dos e-sports e esportes, o qual fornece a base teórica sobre a constituição do sujeito e os mecanismos de identificação. A análise também levou em consideração as teorias de Winnicott sobre o espaço transicional, abordando como os ambientes virtual e presencial dos jogos podem ser interpretados como um espaço potencial de formação da subjetividade. Com base na literatura e nas teorias psicanalíticas, foi formulada uma análise crítica e estruturada do tema, buscando iniciar a discussão sobre como a participação em competições de jogos eletrônicos impacta o processo de identificação com grupos e a construção da identidade, bem como o papel do psicólogo no apoio a atletas de alto desempenho.

Todavia, apesar do crescente interesse pelo cenário de e-sports e sua própria ascensão no campo de esportes, observa-se uma carência de referencial bibliográfico diretamente direcionado à psicologia dos e-sports. Embora existam estudos que abordam a psicologia do esporte de forma geral, poucos exploram especificamente o impacto psicológico dos jogos eletrônicos competitivos. Essa lacuna teórica apresenta desafios para a compreensão integral das demandas emocionais e psíquicas enfrentadas pelos jogadores, além de dificultar a formulação de estratégias específicas para o acompanhamento psicológico desses atletas.

## **2 IDENTIFICAÇÃO E SUBJETIVIDADE**

A identificação, “forma de ligação emocional a um objeto, desempenha um papel na história inicial do complexo de Édipo” (Freud, 1921, p. 105). É um dos primeiros modos de relação do sujeito com o mundo externo e se estabelece inicialmente com as figuras parentais e de autoridade, cruciais na formação do ego, ao incorporar aspectos do outro, formando-se por intermédio dessas relações. Na dinâmica de grupos, a identificação com figuras significativas e valores comuns gera uma sensação de pertencimento e contribui para a formação da identidade do sujeito, “amplia o papel do indivíduo dentro de um grupo, vinculando-o ao líder e aos outros membros do grupo através de laços emocionais compartilhados.” (Freud, 1921, p. 124).

Em “Psicologia das Massas e Análise do Eu” (1921), Freud relata como o indivíduo em um grupo tende a sacrificar parte de sua individualidade em favor de um ideal coletivo. Relação essa mediada pelo líder ou por um ideal comum que serve como ponto de identificação para os membros do grupo. É por intermédio desse processo que os indivíduos desenvolvem uma identificação afetiva com os colegas, fundamentada em uma ligação com a proposta ou líder que compartilham, trazendo coesão ao grupo, mas também atuando no desenvolvimento de uma subjetividade em que o sujeito vê a si mesmo como parte de algo maior.

Entretanto, no processo de construção da subjetividade, a identificação com grupos fortalece certas características que são compartilhadas coletivamente, como valores, atitudes e objetivos. A identificação, processo inconsciente, pode influenciar profundamente o ego e o superego, “a tensão entre as exigências do superego e o ego é sentida como uma necessidade de punição. O superego é, no entanto, a herdeira do complexo de Édipo, e assim representa os sentimentos hostis e amorosos da criança em relação aos pais” (Freud, 1923, p. 42).

Dessa forma, o indivíduo, ao internalizar aspectos de figuras com as quais se identifica, incorpora padrões de comportamento e princípios que moldam sua percepção de si, do ambiente e dos demais. Não obstante, os e-sports, um cenário novo, principalmente no Brasil, “evoluíram nas últimas décadas e, recentemente, masterizar as habilidades de jogos tornou-se uma profissão” (Godoi, 2024, p. 15), o que outrora era possível não apenas, mas principalmente, com o futebol, iniciando pela categoria de base até tornar-se um jogador profissional.

Em “Cabeça fria, coração quente” (2022), após a reestruturação da Sociedade Esportiva Palmeiras e a contratação de Abel Ferreira, coach português, e sua equipe técnica, com a conquista de dois títulos da Copa Libertadores depois de um hiato de 21 anos para o clube, o técnico então propôs uma reflexão acerca do futebol brasileiro: “uma enorme parte das crianças brasileiras sonha em se tornar jogador de futebol profissional. Elas já crescem nesse contexto de expectativa e ambição. Não nos surpreende, portanto, que o futebol brasileiro seja um verdadeiro celeiro de talentos” (Ferreira *et al.*, 2022, p. 390).

Assim como no futebol, o e-sports, embora novo, possibilita ao indivíduo a construção de um sonho, até então atrelado apenas ao futebol, mesmo que outros esportes ofereçam a carreira profissional e a possibilidade de representar o Brasil, como visto nas Olimpíadas.

Por conseguinte, o e-sports dá aos adolescentes e até mesmo adultos a possibilidade de encontrar-se em um esporte que não o futebol. De forma que, por ser um esporte virtual, possibilita uma ampla diversidade cultural, mesmo diante a obstáculos financeiros, de forma que “não é incomum em uma equipe de cinco jogadores e um técnico, encontrar pessoas de

mais de três nacionalidades, com línguas nativas diferentes, jogando juntas uma modalidade em que a comunicação tem papel crucial na performance da equipe" (Godoi, 2024. p. 21).

Outra forma de impacto se dá na criação da comunidade do jogo:

No Brasil, esse aspecto é estruturado principalmente por fatores econômicos. Todo jogo necessita de um hardware para ser jogado, seja um celular smartphone, um console ou um computador. Jogos como Rainbow Six Siege exigem, no modo competitivo, um computador com investimento médio de dez mil reais, sem contar que o jogo é pago, e seu custo médio com personagens o bastante para competir é de trezentos reais. Com isso, cria-se uma barreira financeira que o torna inacessível para grande parte da população (Godoi, 2024, p. 21).

Entretanto, com a diversidade de jogos online e abrangência das modalidades competitivas do e-sports, existem jogos, como é o caso do Free Fire e PUBG, que são gratuitos e acessíveis ao público através de um smartphone médio.

Em contrapartida, o Free Fire é um jogo gratuito. Ainda que contenha produtos opcionais comercializáveis dentro do game (que, por sua vez, geram impacto na performance em competições), necessita de um celular de custo médio de mil reais. Como muitas vezes o contato inicial da criança ou adolescente com o jogo é pelo celular de pais ou familiares, o Free Fire se torna acessível à grande parte da população e abre as portas do cenário profissional para jogadores de regiões mais isoladas e com elevada vulnerabilidade social. Essas estruturas e barreiras financeiras dos e-sports tendem a criar uma comunidade de jogadores com idades e classes sociais mais próximas (Godoi, 2024, p. 21).

Por sua vez, no e-sports, o processo de identificação se torna particularmente evidente. Os times de e-sports, além de partilharem de ideais e hábitos específicos que facilitam a criação de laços entre seus membros e torcedores, se comunicam através de um dialeto próprio, seja durante as *calls*, termo em inglês para chamadas de equipe durante o treino ou o próprio campeonato, ou no próprio cotidiano, em que os termos se estendem. Dentre eles, estão:

- a. **“GG” ou “Good Game”** – utilizado como saudação para saudar o time adversário ou para aceitar uma derrota.
- b. **“F”** – utilizado principalmente durante as transmissões dos campeonatos on-line, uma forma de prestar condolências ou de declarar o jogo como perdido.
- c. **MD3 ou MD5** – tipos de torneio onde se especifica a quantidade de partidas, como “Melhor de 3” ou “Melhor de 5”, em que o campeão é aquele que ganhar a melhor das partidas.
- d. **MVP** – similar ao “Craque do Jogo”, o termo “*Most Valuable Player*” é o jogador que mais se destacou durante a partida, não necessariamente pertencente ao time vencedor da partida.

Os jogadores de e-sports não fazem apenas parte de uma equipe, mas também de uma comunidade, em que a identificação dos jogadores e dos fãs com os valores em comum propicia um sentimento de pertencimento e de valorização, conectando-se e identificando-se com os jogadores, que por sua vez são indivíduos mais próximos dos telespectadores, tanto na idade quanto no contexto social. De tal forma que a participação nos campeonatos tornou-se mais acessível aos adolescentes, não se limitando apenas à transmissão na TV aberta, mas em plataformas de streaming, como a Twitch e YouTube, com grandes nomes como Gaules, ex-jogador profissional de CS-GO, youtuber brasileiro que teve o canal mais assistido em 2022, de acordo com o site Esports Charts, com mais de 103.7 milhões de horas assistidas (Murko, 2022, n.p.).

Outrossim, a identificação no e-sports gera uma fusão entre o eu individual e o eu coletivo, em que as realizações pessoais são vistas como uma extensão do sucesso coletivo da equipe e vice-versa; tal fenômeno é intensificado pelas redes sociais e pela visibilidade dos e-sports, permitindo que jogadores e fãs vislumbrem uma versão idealizada do eu, que se alinha aos padrões e ideais presentes nesse universo competitivo.

Apesar da loucura ou do 'desespero' vivido por torcidas, e por vezes nações, diante de um resultado, os componentes ideologia e paixão não são os únicos a mover o esporte. Grande parte do interesse despertado por espectadores e/ou torcedores com relação à disputa esportiva não se distingue do mistério e polêmica que envolvem o protagonista do espetáculo esportivo (Rubio, 2021, p. 133).

Mesmo sendo um campo novo, o cenário de e-sports vem movimentando milhões de reais e de espectadores ao redor do mundo. De acordo com o Relatório Anual da consultoria NewZoo, “o número de jogadores em todo o mundo deve atingir 3,31 bilhões em 2023, crescendo 4,3% em relação ao ano anterior” (Newzoo, 2023, p. 18), crescimento esse atrelado ao consumo de jogos de plataforma *mobile*.

A Ásia-Pacífico responde por mais da metade dos jogadores em todo o mundo, graças a grandes mercados como Índia e China e países altamente engajados em jogos como Japão e Coreia do Sul. Enquanto isso, América do Norte e Europa respondem por 21% dos jogadores. Relativamente falando, os mercados menos maduros do Oriente Médio e África (+11,3% de crescimento de jogadores ano a ano) e América Latina (+6,0%) desfrutarão do maior crescimento de jogadores em 2023. Os fatores que impulsionam esse crescimento incluem melhor infraestrutura de internet (móvel), internet (móvel) acessível e barata e a ascensão da classe média. A disponibilidade de jogos como uma atividade recreativa acessível, graças ao modelo free-to-play e à crescente população de usuários de smartphones, também está contribuindo (Newzoo, 2023, p. 19).

Entretanto, “um fenômeno de massa como o esporte não consegue se sustentar por muito tempo sem a presença de ‘heróis’, ‘estrelas’ ou ‘ídolos’, uma vez que eles levam as pessoas a se identificarem com aquele evento” (Rubio, 2021, p. 133).

Dessa forma, o processo de construção da subjetividade no e-sports também é permeado por aspectos relacionados à busca por reconhecimento e pertencimento. A identificação com o time e o espelhamento com a comunidade, principalmente com os jogadores, possibilitam uma subjetividade influenciada pelos ideais competitivos e pelo desejo de validação social, “o papel que desempenham como representantes de uma comunidade, frequentemente transpondo obstáculos aparentemente intransponíveis, favorece a construção da condição de herói” (Rubio, 2021, p. 133-134).

O mercado brasileiro de e-sports, embora recente, revelou grandes nomes, como "FalleN" (Gabriel Toledo), pro player de CS:GO e jogador da Fúria E-sports; "brTT" (Felipe Gonçalves), profissional de LOL pela Los Grandes; e "KSCERATO" (Kaike Cerato), rifler da Fúria E-sports, destacado entre os 20 melhores jogadores do mundo por quatro anos consecutivos.

De tal forma, a identificação no e-sports atua como um mecanismo para a promoção da subjetividade, promovendo a assimilação de valores e comportamentos específicos, processo esse que leva o sujeito a construir uma identidade em conformidade com os padrões de um cenário social altamente valorizado e competitivo. O ambiente competitivo, por sua vez, fomenta a agressividade e raiva durante as partidas. Quanto a isso, assim como “o futebol é um jogo coletivo, não individual, dentro deste coletivo é que o individual emerge.” (Ferreira *et al.*, 2022, p. 164). Nos jogos de e-sports, o individual também se manifesta no contexto do coletivo, seja pela atuação decisiva de um jogador, seja pela forma como ele se destaca em habilidades específicas. Essa dualidade permite compreender que o indivíduo, ao identificar-se com o grupo, encontra uma forma de satisfazer desejos inconscientes, ao mesmo tempo que se submete às normas e valores compartilhados por esse coletivo. No caso dos e-sports, a identificação com a equipe ou com os jogadores promove tanto um fortalecimento de laços interpessoais quanto a formação de uma identidade coletiva que ecoa os valores do cenário competitivo: resiliência, estratégia, disciplina e, muitas vezes, agressividade.

A agressividade é muitas vezes canalizada durante os jogos como uma expressão sublimada das pulsões, conforme descritas por Freud (1920). O ambiente competitivo não apenas oferece uma válvula de escape para as pulsões, mas as regula através de normas e códigos específicos que delimitam o comportamento dentro do espaço de jogo, reforçando que o cenário digital competitivo serve como um espaço simbólico para a expressão de aspectos inconscientes, ao mesmo tempo que promove a integração do sujeito à realidade social.

Segundo Lacan (1966), “é no campo do Outro que o sujeito se constitui, na medida em que, nesse campo, os significantes estão localizados e o determinam em sua posição de sujeito.” (Lacan, 1966, p. 688). Tais significantes incluem não apenas os valores e normas do jogo, mas também as interações com outros jogadores, a visibilidade proporcionada pelas redes sociais e a competição constante para se destacar como o melhor. Em última instância, o processo de identificação no e-sports transcende o jogo em si, estendendo-se para a formação de uma subjetividade que reflete os desafios e as dinâmicas do mundo contemporâneo. O sujeito que emerge desse cenário é, portanto, um produto da interseção entre suas pulsões internas e as demandas do meio digital, um espaço onde o ideal de performance e a busca por pertencimento se tornam centrais para sua identidade.

### **3 PSICANÁLISE E O SUJEITO NO E-SPORTS**

O envolvimento com o esporte durante a adolescência propicia ao indivíduo uma oportunidade de experimentar o papel na sociedade e buscar um lugar onde encontre pertencimento e relevância. A busca de uma identidade única e autônoma pode encontrar terreno fértil em ambientes de desafio e conquista. O cenário competitivo é altamente atraente para jovens que anseiam sair da posição de dependência e assumir um papel ativo e visível em uma comunidade.

Para os adolescentes, as competições de e-sports tornam-se um espaço de validação social e autoafirmação, onde habilidades específicas são valorizadas e premiadas, possibilitando ao jovem experimentar e ajustar sua identidade a partir de feedbacks externos, sejam eles positivos ou negativos, como uma forma de experimentação identitária, “a identificação é a mais remota expressão de um laço emocional com outra pessoa. [...] Ela surge de uma tentativa de configurar o ego à semelhança do objeto que constitui o modelo” (Freud, 1923, p. 34), em que o adolescente testa diferentes versões de si mesmo na busca por reconhecimento e aprovação, enquanto tenta lidar com os conflitos internos e o medo de falhar.

O grupo fornece ao sujeito a possibilidade de identificar-se com valores e ideais que o ajudam a constituir sua subjetividade, oferecendo suporte emocional e reconhecimento. Para além, o pertencer ao clube torna a experiência grupal mais significativa, levando o indivíduo a buscar por clubes e times que tenham os mesmos valores e ideais que ele busca para si. Diante disso, podemos ver, por exemplo, a força que a camisa do time atribui a cada torcedor, em que o título e as premiações ficam em plano secundário.

As ações sociais e as causas apoiadas por times de e-sports vão além da competição, refletindo os valores que atraem os indivíduos a esses grupos. Fundada em 2017 por Jaime

Pádua, André Akkari e Cris Guedes, a Fúria E-sports atua em diversas modalidades de campeonatos eletrônicos, como CS:GO, Rocket League e League of Legends.

Apesar de sua popularidade ser atrelada ao CS:GO, a organização se conecta ao público através do dialeto próprio do e-sports, favorecendo criadores de conteúdos e jogadores nacionais, sendo um dos poucos times a ter uma *line* exclusivamente brasileira, sem jogadores externos, até o ano de 2024. Com a pantera como mascote, a Fúria tem como principal mensagem a superação, realização de sonhos e a excelência diante das oportunidades oferecidas:

Os seres humanos vivem por resultados positivos, para realizar sonhos. Os sonhos são imprevisíveis, desafiadores! Devemos estar prontos para maximizar todas as oportunidades. Estar pronto é tomar as decisões corretas para construir uma jornada em direção aos nossos objetivos. Objetivos precisam de preparação, comprometimento implacável e estratégia de longo prazo. A estratégia se reflete em aprendizado, treinamento e competição em um ciclo sem fim que constrói a evolução. A evolução traz resultados positivos, que traz diversão, que aproxima as pessoas. E unir as pessoas, atingindo resultados positivos e nos divertindo, é o nosso sonho (Furia, 2021, n.p.).

O pertencimento é frequentemente consolidado por símbolos, como a camisa de um time, que adquirem uma força emocional, carregam consigo a história, os valores e as conquistas do grupo, mas também se destacam como uma afirmação do que o clube representa para cada indivíduo.

Exemplos concretos incluem clubes esportivos que promovem campanhas contra o racismo, em prol da diversidade e da igualdade de gênero, ou times de e-sports que se engajam em iniciativas para democratizar o acesso à tecnologia e ao aprendizado de programação. Tais ações reforçam a identificação dos torcedores com causas que eles mesmos consideram importantes, tornando o vínculo emocional ainda mais profundo e significativo.

#### 4 A IMPORTÂNCIA DA PSICOLOGIA NO CAMPO ESPORTIVO

No ambiente competitivo, o papel do psicólogo é fundamental para o desenvolvimento integral dos jogadores. Assim como nos esportes tradicionais, os atletas enfrentam demandas emocionais significativas, que exigem estratégias para gestão emocional, controle de ansiedade e promoção da saúde mental. A atuação do psicólogo engloba a assistência na regulação emocional, ajudando os jogadores a manterem o equilíbrio diante das frustrações e pressões do ambiente competitivo, “a premissa que deve ser lembrada pelo psicólogo quando estiver realizando o acompanhamento psicológico em e-sports é: a atuação tem como foco o jogador em si, seus interesses e necessidades” (Zakalski, 2024, p. 41).

A psicologia oferece ferramentas para ajudar jogadores a lidar com as pressões do desempenho e explorar suas identidades competitivas, de forma que “os jogadores de esportes eletrônicos parecem valorizar uma aliança de trabalho efetiva, partindo do que podem construir com base na confiança que sentem no psicólogo.” (Zakalski, 2024, p. 41). A transferência e a contratransferência, conceitos centrais da teoria, permitem a compreensão das relações entre os jogadores e suas equipes, treinadores e até mesmo com o público, dinâmicas as quais frequentemente refletem padrões inconscientes que podem influenciar a cooperação ou gerar conflitos.

Inicialmente, é necessário definir o que é o relacionamento terapêutico e a aliança de trabalho. No contexto clínico, muitos psicólogos podem chamar essa relação de “vínculo”, “transferência e contratransferência” ou “aliança terapêutica”. Todos esses conceitos dizem respeito à mesma vivência. Esse fenômeno foi discutido por diversos psicólogos e teóricos ao longo dos anos, começando por Freud, em 1895, que, com sua atuação com pacientes histéricas, desenvolveu o conceito de transferência. Tal conceito foi amadurecido por ele em 1912 e novamente em 1917, quando finalizou sua definição ligando-a com a contratransferência (Zakalski, 2024, p. 37).

A pressão para alcançar resultados também é um aspecto crítico. A escuta possibilita que os atletas identifiquem e ressignifiquem as demandas externas, ajudando-os a entender como essas influências moldam sua autoestima e motivação. “O segredo de um bom desempenho em uma competição é aplicar com maestria, no momento decisivo da competição, o que foi aprendido em treino.” (Godoi, 2024, p. 20). Além disso, no universo dos e-sports, onde jogadores adotam pseudônimos, criam avatares e utilizam de um dialeto próprio:

[...] é fundamental ao psicólogo estar atento aos efeitos culturais dos jogos, pois, além de uma linguagem própria surgir nesses núcleos, em uma equipe profissional é provável que os jogadores compartilhem o mesmo espaço não apenas com outras pessoas do mesmo jogo e comunidade, mas também de jogos diferentes (Godoi, 2024, p. 21).

A vivência no e-sports e no esporte, em geral, influencia diretamente na subjetividade dos jogadores, trazendo impactos psicológicos significativos. A formação de vínculos no ambiente virtual, convivência em centro de treinamento e nas *gaming houses*, por exemplo, oferece tanto vantagens quanto desafios.

Grande parte das equipes de e-sports possui centros de treinamento e alojamento, as chamadas *gaming houses*. Então, mais do que dividir o espaço de trabalho, os jogadores também dividem o banheiro, a cozinha e são colegas de quarto. É importante estar atento a esse momento fora de jogo, pois, nos períodos de convivência, surgem conflitos que não apenas são levados para dentro do jogo, como também potencializam situações de frustração capazes de causar o rompimento de uma equipe (Godoi, 2024, p. 18).

Outro ponto de grande valia é a competitividade extrema. A avaliação constante do desempenho pode levar os jogadores à associação de sua identidade exclusivamente aos resultados alcançados, gerando desequilíbrios emocionais e afetando sua autopercepção, sendo importante a realização do biofeedback, conforme abordado por Godoi (2024), de forma que:

O uso dessa ferramenta facilita que o usuário identifique e aprenda a controlar melhor sensações e processos involuntários que o atrapalham. A aprendizagem ocorre por meio da disposição em tempo real das informações fisiológicas (como batimentos cardíacos, pressão arterial, ondas cerebrais, entre outras), captadas por equipamentos eletrônicos que monitoram constantemente determinados parâmetros fisiológicos. Quando sinais corporais específicos são emitidos, o computador prontamente sinaliza, indicando os momentos em que se entra ou sai do estado de tensão, relaxamento ou atenção desejado (Godoi, 2024, p. 19).

Mais do que um espaço competitivo, o e-sports também atua como um importante meio de socialização e expressão identitária. As interações entre jogadores, equipes e comunidades criadas em torno dos jogos promovem um senso de pertencimento, embora possam também gerar conflitos que impactam a autoestima dos envolvidos. Essas dinâmicas são cruciais para a formação das subjetividades dos jogadores e do indivíduo.

A demanda inicial do acompanhamento psicológico nos e-sports surge da necessidade de que o atleta desenvolva habilidades para lidar e controlar os impulsos durante a competição. Entretanto, o acompanhamento psicológico vai além do controle imediato dos impulsos: ele permite que o atleta compreenda e ressignifique sentimentos frequentemente rotulados como ruins, como a raiva, frustração, agressividade e até depressão. Em vez de vilanizar essas emoções, o psicólogo visa ajudar o indivíduo a reconhecê-las como parte integrante da experiência humana, possibilitando um entendimento mais profundo de si mesmo.

No contexto competitivo, o atleta aprende a diferenciar o “estar ansioso” do “ser ansioso”, distinção fundamental, pois ajuda a evitar que um estado emocional transitório seja confundido com uma característica fixa de sua personalidade. Ao perceber a ansiedade como um fenômeno momentâneo, o atleta pode lidar com ela de maneira mais saudável, atribuindo ao momento sua devida importância sem generalizá-lo para toda a sua identidade.

A vivência repetida de momentos desafiadores, como frustração e agressividade, também contribui para que o indivíduo desenvolva um repertório emocional mais amplo. Como representado por Freud (1920), no jogo “fort-da”, é possível ressignificar experiências de perda, entendendo-as como parte de um ciclo em que ganhos e perdas coexistem. Assim, até mesmo na derrota, o atleta pode identificar aprendizados e elementos positivos.

O atleta de alto desempenho, frequentemente visto como herói e inspiração para muitos, não é sustentado apenas por sua coleção de títulos, troféus ou conquistas marcantes. Sua

condição de herói se perpetua especialmente em momentos de baixa performance, quando, mesmo diante da possibilidade de derrota, ele continua disposto a competir, “o verdadeiro ídolo não é apenas aquele que vence, mas aquele que persiste, mesmo diante de adversidades” (Rubio, 2021, p. 134).

O jogo, em sua essência, é uma dinâmica fria: equipes competindo com o único objetivo de vencer. Contudo, o componente emocional atrelado a essas disputas transforma o ato de competir em uma experiência carregada de pressões e significados. Por exemplo, no futebol, um embate entre o time A, líder da tabela, e o time B, próximo à zona de rebaixamento, pode parecer inicialmente apenas mais uma partida. No entanto, a pressão imposta ao time A por estar no topo e enfrentar um clássico eleva significativamente a importância da disputa. Essa pressão transcende o jogo em si, alimentada pela expectativa de torcedores, a tradição do clube e o peso simbólico da camisa que vestem.

Mesmo diante de uma possível goleada nos primeiros 45 minutos, o time tem duas opções: entregar o jogo ou lutar por uma virada. A escolha de perseverar, mesmo quando as chances de sucesso parecem mínimas, revela o valor psicológico e emocional atribuído ao jogo. E é essa resiliência emocional que o acompanhamento psicológico propicia aos atletas, permitindo-lhes encarar desafios, baseados pelo princípio da realidade e do que se encontra ao alcance de cada um. No jogo de volta das oitavas de finais da Copa Libertadores, entre Palmeiras e a Universidad Católica do Chile, em coletiva de impressa, Abel Ferreira, técnico do Palmeiras, disse: “No futebol, gostamos de individualizar, mas há uma palavra de que gosto muito, que é o nós. Nós ganhamos, nós perdemos e cada um contribui com o seu melhor para proporcionar as melhores condições para que os jogadores possam render o seu máximo” (Ferreira *et al.*, 2022, p. 272).

Entretanto, o acompanhamento psicológico de atletas de alto rendimento não só propicia a compreensão do indivíduo e do atleta, de forma que o *fair-play* seja ministrado dentro e fora de campo, com o adversário e com o próprio jogador, uma vez que independentemente de como o outro jogará, o que prevalecerá será a identidade do indivíduo. (Ferreira, 2022, p. 272).

## 5 DISCUSSÃO

A pesquisa apresentada procurou evidenciar o papel central que tanto os esportes tradicionais quanto os e-sports desempenham na formação da identidade e subjetividade dos indivíduos, especialmente entre jovens e adolescentes. Esses espaços em potencial se mostram mais do que arenas de desenvolvimento técnico, emergindo como contextos significativos para a elaboração de valores, a experimentação identitária e a busca por validação e pertencimento.

Conforme discutido ao longo do artigo, é possível observar que o cenário de e-sports emerge como um campo complexo e ainda incipiente, o qual desempenha um papel fundamental na construção e manutenção da subjetividade dos indivíduos. Através da interação com os times ou das *gaming houses*, a construção de uma identidade coletiva e a busca por pertencimento e reconhecimento, os atletas e fãs se envolvem profundamente nesse universo. Fomentados pela vivência em grupo e os ideais compartilhados, tornam-se essenciais para o desenvolvimento emocional e psicológico dos participantes. É nesse contexto que a atuação da psicologia oferece uma compreensão mais profunda das motivações inconscientes por trás desse envolvimento, bem como das tensões entre o ego, o superego e as pulsões individuais, presentes no ambiente competitivo.

O papel da psicologia, nesse cenário, é fundamental não apenas no apoio psicológico direto aos atletas, mas também na produção de conhecimento sobre o impacto das telas na saúde mental dos indivíduos. A prática de e-sports, embora ofereça oportunidades de desenvolvimento pessoal e profissional, também pode levar ao surgimento de questões relacionadas a vícios em jogos, exposição excessiva a telas e desequilíbrios emocionais. Dessa forma, o psicólogo desempenhará um papel crucial na identificação e no tratamento de problemas decorrentes do uso excessivo de tecnologias, ao mesmo tempo em que promove o equilíbrio entre a vida virtual e as necessidades emocionais dos jogadores, campos esses que se fundem quando o indivíduo tem como labor o mesmo objeto do lazer.

É através da conciliação da jornada do atleta atrelada a narrativas heroicas e de mitos, que se molda não apenas a autoimagem dos atletas, mas também as expectativas e relação da sociedade para com eles. Sendo assim, o conceito de identificação demonstrou-se central para compreender como indivíduos incorporam características de figuras exemplares e se conectam a valores coletivos, fortalecendo laços interpessoais e promovendo a coesão social.

A vivência do arquétipo do herói pelo atleta é experimentada em toda a sua abrangência, seja pela demonstração de força e coragem, seja pela capacidade de realizar virtudes destinadas a poucos, seja até em determinados momentos pela morte trágica. Contudo, isso não é de se estranhar que justamente este personagem seja o alvo de projeção de grande parcela da população de crianças e jovens. Reside na possibilidade de realizações semelhantes e, na consequente permanência, a esperança de um futuro que inscreva seu nome na história, como o tiveram os heróis-atletas da Antiguidade (Rubio, 2021, p. 250).

Os e-sports, como espaço transicional, conceito de Winnicott, oferecem uma plataforma para canalizar impulsos agressivos, lidar com frustrações e desenvolver resiliência. Entretanto, desafios relacionados a burnout, frustração e o medo de falhar destacam a importância de suporte psicológico e da ampliação de trabalhos acadêmicos voltados para a área.

Por sua vez, é importante considerar as variáveis diante ao perder ou ganhar, uma vez que a cada ganho há um aumento na expectativa e, principalmente em atletas de alto rendimento, o peso recai sobre o jogador, que muitas das vezes acata o rendimento coletivo como mérito do seu rendimento individual.

A atuação do psicólogo esportivo encontra-se numa crescente exponencial, tanto nos esportes físicos quanto nos eletrônicos, uma área ainda incipiente de recursos e discussões. O trabalho com atletas vai além da gestão de ansiedade e emoções momentâneas, abrangendo a ressignificação de experiências desafiadoras, a promoção do autocontrole e a construção de uma subjetividade equilibrada e autêntica, do atleta e do indivíduo, sendo que “os dois ingredientes que mais contribuem para uma atuação efetiva na psicologia do esporte são: conhecimento psicológico e habilidade de estabelecer relações positivas de trabalho com atletas” (Zakalski, 2024, p. 40).

Outrossim, o cenário como um todo reforça ainda mais a elasticidade do psicólogo em poder atuar para além das quatro paredes da clínica, ao desenvolver habilidades e técnicas que propiciem o atendimento, seja de forma on-line, presencial, em corredores, por videochamadas, dentro dos CTs e das *gaming houses*, uma vez que o profissional se permita, dentro dos limites profissionais, adentrar o jogo e compreender aquele espaço junto ao indivíduo.

Mais do que entender quais os processos físicos, cognitivos e psicológicos serão constantemente ativados - algo que muda de eSport para eSport -, toda a linguagem dos jogadores é moldada com base nas regras e nos conteúdos do jogo; portanto, até para entender o que está sendo falado é preciso estar por dentro do jogo (Godoi, 2024, p. 19).

Portanto, a discussão não se limita a reconhecer o potencial positivo ou negativo dos e-sports, mas a evidenciar suas ambiguidades. Ao mesmo tempo em que criam comunidades, podem gerar isolamento, e ao mesmo tempo em que ampliam horizontes profissionais, podem reduzir e limitar o sujeito à sua performance. Ao mesmo tempo em que funcionam como espaço transicional, podem cristalizar compulsões. Tais paradoxos desafiam a uma atuação psicológica que vá além da clínica tradicional, integrando o universo digital e suas especificidades.

Em março de 2025, no jogo da Libertadores Sub-20 entre Palmeiras e Cerro Porteño, durante a partida, torcedores paraguaios fizeram gestos racistas dirigidos aos atletas Figueiredo e Luighi. Tal episódio traz uma problematização necessária ao debate: se os esportes funcionam como espaços de pertencimento e construção de identidade, eles também podem reproduzir, mesmo que em escala reduzida, tensões e violências próprias da sociedade.

As manifestações racistas sofridas pelos jogadores do Palmeiras revelam como o cenário esportivo não está isolado das contradições sociais, mas sim por vezes as reproduz e as

intensifica sob a lógica da competição. A ausência de punição ao time paraguaio, o qual foi orientado a realizar campanhas contra o racismo nas redes sociais, porém não foi penalizado formalmente na competição, mesmo após a denúncia formal à Conmebol, levanta a questão de até que ponto as instituições esportivas assumem de fato a responsabilidade ética por seus públicos e comunidades e como outros utilizam de tal discurso para endossar o próprio, ao mesmo tempo que a CBF e times brasileiros adotaram posturas e campanhas contra o racismo em seus jogos, principalmente contra adversários estrangeiros.

Dessa forma, fica claro que a postura dos clubes e organizações não é neutra: ao decidir agir ou se omitir, elas comunicam valores e legitimam práticas. Do mesmo modo, as reações dos atletas e torcedores constituem discursos simbólicos que reforçam ou questionam normas sociais, pautadas pela figura exemplar. Assim, se o esporte pode ser lugar de construção de coesão e de narrativas heroicas, também pode se converter em palco de exclusão e violência quando as instâncias falham em estabelecer limites claros.

Dessa forma, pode-se compreender que tanto os esportes quanto os esportes eletrônicos são movimentados por forças inconscientes, identificações e narrativas coletivas que moldam a subjetividade e o contexto no qual estão inseridos. O campo esportivo, físico ou digital, é, ao mesmo tempo, um espaço de construção de pertencimento e de reprodução de tensões sociais. Sendo assim, reconhecer tais paradoxos é parte fundamental para compreender como a subjetividade se produz no esporte contemporâneo e para sustentar intervenções que promovam não apenas performance, mas também saúde psíquica e ética coletiva.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Além do apoio direto aos atletas, a psicologia atua na formação de intervenções que considerem as especificidades do universo dos e-sports, incluindo a pressão por desempenho, a competitividade exacerbada e as dinâmicas de grupo intensificadas por plataformas digitais. A psicologia, portanto, se apresenta como uma ferramenta essencial para garantir que os e-sports se desenvolvam de forma saudável, de forma a não evitar sentimentos desagradáveis ou apenas almejar o título, mas proporcionando o equilíbrio ao aplicar com maestria em competição aquilo que foi abordado em treino.

O cenário dos e-sports traz características únicas, como a interação em ambientes virtuais e a forte influência de comunidades online, elementos que exigem adaptações nos modelos teóricos e de intervenção psicológica, tão bem quanto a possibilidade de acesso a indivíduos que não se identificam com o esporte convencional, como futebol, vôlei etc.

Consequentemente, há uma necessidade de ampliar a produção acadêmica nessa área, elaborando teorias que considerem as particularidades do envolvimento com jogos eletrônicos competitivos e seus efeitos na formação da subjetividade e da identidade, tão bem quanto seus ganhos e perdas.

O papel do psicólogo é crucial no suporte aos atletas de e-sports, ajudando-os a lidar com as pressões emocionais e sociais que enfrentam durante as competições e treinos. A pesquisa sugere que o acompanhamento psicológico através do viés psicanalítico pode oferecer insights sobre como os jovens lidam com suas experiências dentro desse universo competitivo. É fundamental que os profissionais desenvolvam estratégias que atendam às necessidades específicas desses jogadores, considerando as particularidades do ambiente digital e o presencial.

Entretanto, o presente artigo apresenta algumas limitações. A ausência de literatura sobre psicologia de e-sports o limita a comparações teóricas e à construção de um referencial mais robusto. Entretanto, concentrou-se principalmente na perspectiva psicanalítica, podendo ser abordado e explorado por outras abordagens que possam contribuir de formas significativas ao estudo. Os fatores culturais, socioeconômicos e tecnológicos abordados representam um recorte de eventos recentes utilizados para ilustrar a influência do esporte para com o indivíduo, apesar de influenciarem a experiência e o desempenho dos jogadores.

Sendo assim, em pesquisas futuras, explorar a eficácia das intervenções psicológicas adaptadas a diferentes perfis de jogadores e níveis de competição demonstra-se importante na investigação de outras abordagens teóricas para compreender melhor o impacto dos e-sports na saúde mental e nas habilidades socioemocionais. Estudos que abordem a influência das interações online, comunidades digitais e redes sociais na construção da identidade e nas relações sociais são importantes, visto que não há mais uma perspectiva do mundo real sem sua interação com a virtualidade.

Por fim, os e-sports vão além do entretenimento, impactando a subjetividade daqueles que os consomem. A psicologia neste contexto pode oferecer ferramentas fundamentais para promover e contribuir com o bem-estar e o desenvolvimento integral dos atletas, além de abrir espaço para novas investigações acadêmicas que aprofundem a compreensão desse universo em expansão.

Em suma, o artigo conclui que os e-sports são mais do que uma forma de entretenimento; eles são um fenômeno social que impacta profundamente a subjetividade dos indivíduos. A intersecção entre o social e o psíquico é vital para entender como adolescentes constroem suas identidades em um mundo cada vez mais digitalizado. A pesquisa abre espaço

para futuras investigações sobre a psicologia dos e-sports, ressaltando a necessidade de mais estudos que explorem essa área em crescimento. Dessa forma, compreender como o digital influencia no contexto psíquico pode ser uma ferramenta imprescindível para auxiliar o psicólogo e a equipe multidisciplinar na superação de traumas e obstáculos; é fundamental para a promoção da saúde mental.

## REFERÊNCIAS

- FERREIRA, Abel; MARTINS, João; COSTA, Tiago e CASTANHEIRA, Vitor. **Cabeça fria, coração quente.** Uma viagem pelos bastidores da equipa técnica: segredos, reflexões e métodos de trabalho revelados em primeira pessoa. São Paulo: Garoa Livros, 2022.
- FURIA. **O DNA FURIA.** YouTube, 6 de set. de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZYY77BP7cU4>. Acesso em: 12 de dez. de 2023.
- FREUD, Sigmund. (1920-1923). **Psicologia das Massas e Análise do Eu.** In.: Obras completas volume 15: Psicologia das massas e análise do Eu e outros textos. 1921.
- FREUD, Sigmund. **O ego e o id.** In: FREUD, Sigmund. Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Imago, 1996. v. 19, p. 15-70. (Trabalho original publicado em 1923).
- GODOI, Cláudio. **Introdução à psicologia dos esportes eletrônicos:** contexto geral. In: ZAKALSKI, Natália; FORTIM, Ivelise; GRANNIER, Júlia (orgs). **Psicologia dos esportes eletrônicos:** teoria e prática. São Paulo: Senac, 2024.
- LACAN, Jacques. **Escritos.** Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- MURKO, Dmytro. Most popular esports channels on Twitch in 2022. In. **Esports Charts.** 2022. Disponível em: <https://escharts.com/news/most-watched-esports-twitch-channels-2022>. Acesso em: 24 nov. 2024.
- NEWZOO. Global games market report 2023 – free version. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>. Acesso em: 24 nov. 2024.
- RUBIO, Kátia. **Atletas olímpicos brasileiros:** heróis e ídolos para sempre. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2021.
- RUBIO, Kátia; OLIVEIRA CAMILO, Juliana Aparecida de. **Psicologia Social do Esporte.** São Paulo: Képos, 2019.
- RUBIO, Kátia. **O Atleta e o Mito do Herói:** o Imaginário Esportivo Contemporâneo. 2. ed. São Paulo: Laços, 2021.
- WINNICOTT, Donald Woods. (1896-1971) **O brincar e a realidade.** São Paulo: Ubu Editora, 2019.

WINNICOTT, Donald Woods. Communicating and not communicating leading to a study of certain opposites. In: WINNICOTT, Donald Woods **The maturational process and the facilitating environment**. London: Karnac, 1990, p. 179-192. (Trabalho original publicado em 1963).

ZAKALSKI, Natália. Relacionamento terapêutico e aliança de trabalho. In: ZAKALSKI, Natália; FORTIM, Ivelise; GRANNIER, Júlia (orgs). **Psicologia dos esportes eletrônicos: teoria e prática**. São Paulo:Senac, 2024.