

Rafael Pereira

**ASSOCIAÇÕES ENTRE PERSONALIDADE E *COPING* NA
QUALIDADE DE VIDA EM JOGADORES PROFISSIONAIS DE
LEAGUE OF LEGENDS NO BRASIL**

Dissertação submetida ao Programa de
Pós-Graduação em Psicologia da
Universidade Federal de Santa
Catarina para a obtenção do Grau de
Mestre em Psicologia
Orientador: Prof. Dr. Carlos Henrique
Sancineto Nunes

Florianópolis
2018

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Pereira, Rafael

Associações entre personalidade e Coping na
Qualidade de Vida em jogadores profissionais de
League of Legends no Brasil / Rafael Pereira ;
orientador, Carlos Henrique Sancineto Nunes, 2018.
83 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de
Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências
Humanas, Programa de Pós-Graduação em Psicologia,
Florianópolis, 2018.

Inclui referências.

1. Psicologia. 2. Personalidade. 3. Coping. 4.
Esporte eletrônico. 5. Qualidade de Vida. I. Nunes,
Carlos Henrique Sancineto. II. Universidade Federal
de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em
Psicologia. III. Título.

Rafael Pereira

**ASSOCIAÇÕES ENTRE PERSONALIDADE E COPING NA
QUALIDADE DE VIDA EM JOGADORES PROFISSIONAIS DE
LEAGUE OF LEGENDS NO BRASIL**

Dissertação aprovada como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em Psicologia, Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Centro de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Santa Catarina.

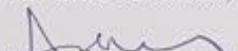
Florianópolis, 24 de Julho de 2018.



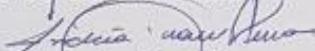
Dr. Carlos Henrique Sancineto da Silva Nunes
(Coordenador - PPGP/UFSC)



Dr. Carlos Henrique Sancineto Da Silva Nunes
(PPGP UFSC - Orientador)



Dr. Roberto Moraes Cruz
(PPGP UFSC - Examinador Interno)



Dra. Andrea Duarte Pesca
(PPG MOTRICIDADE HUMANA FMH/ULISBOA - Examinadora
Externa)

Dr. Iúri Novaes Luna
(PPGP UFSC - Examinador Interno Suplente)

Dr. Lucas de Francisco Carvalho
(PPGP USF - Examinador Externo Suplente)

Este trabalho é dedicado aos meus colegas de classe, amigos, família, marido e gatinhos.

RESUMO

Esportes eletrônicos são termos utilizados para descrever competições organizadas de jogos eletrônicos. É uma temática emergente que tem inspirado pesquisas acadêmicas, principalmente para entender aspectos psicológicos dos atletas participantes. Pesquisas mostraram que traços de personalidade têm apresentado associações a estratégias de Coping no esporte tradicional. Tanto a personalidade, quanto o Coping têm sido apontados como possíveis preditores de Qualidade de Vida, porém é necessário investigar estes construtos em atletas de esportes eletrônicos. O presente estudo teve como objetivo geral investigar a associação entre os aspectos de personalidade e as habilidades de Coping, e como objetivos específicos: verificar a força de preditores da personalidade e Coping na Qualidade de Vida de jogadores profissionais de *League of Legends* no Brasil; investigar quais preditores entre personalidade, Coping e Perfil sociodemográfico apresentam significância no desempenho desses atletas. Foi utilizada uma amostra de conveniência. 138 jogadores responderam questões sociodemográficas, instrumento de Personalidade (BFI-2), instrumento para avaliar habilidades de Coping (ACSI-25BR) e *Internet Gaming Disorder* (IGDSF-9), sendo destes 66 profissionais e 72 jogadores casuais, (16-37 anos). Foi utilizada regressão múltipla de forma hierarquizada para análise de dados em que os preditores foram analisados em quatro etapas, sendo a primeira com perfil sociodemográfico, a segunda com os aspectos de personalidade, a terceira com as habilidades de Coping e a quarta com os melhores preditores de cada etapa. Os resultados para o uso geral das habilidades de Coping apresentaram um modelo com R^2 ajustado de 0,42 tendo o fator Neuroticismo ($\beta = -0.48$) como único preditor. Quando foram consideradas as facetas, mantiveram-se no modelo a Criatividade e Responsabilidade de forma significativa e positiva, enquanto as facetas Depressão e Ansiedade foram significativas e negativas, sugerindo que essas facetas explicam 42% do escore do uso geral de Coping. Para a Qualidade de Vida o modelo explicou 32% da variância utilizando os fatores de personalidade e o uso geral de Coping e 41% quando utilizadas as facetas da personalidade e as dimensões das habilidades de Coping. O Desempenho individual obteve um modelo com explicação de 53% da variância utilizando perfil sociodemográfico, facetas de personalidade e dimensões das habilidades de Coping, e com os mesmos preditores, o desempenho em nível de campeonato obteve uma explicação de 91% da variância, tendo alto poder de associação ao prever os escores de desempenho dos atletas tanto individuais quando nos campeonatos. A

investigação mostrou que perfil sociodemográfico, traços de personalidade e habilidades de Coping podem prever escores na Qualidade de Vida em jogadores profissionais de *League of Legends* e no desempenho geral de jogadores casuais e profissionais, contudo, outros estudos são sugeridos.

Palavras-chave: Personalidade. Coping. Esporte eletrônico. Qualidade de Vida.

ABSTRACT

Electronic sports, or eSports, are terms used to describe organized electronic game competitions. It is an emerging theme that has inspired academic research, mainly to understand psychological aspects of eSport athletes. Research has shown that personality traits have presented associations to Coping strategies in traditional sports. Both the personality and the Coping have been pointed out as possible predictors of Quality of Life, however it is necessary to investigate these subjects in eSport athletes. The present study had as main objective to investigate the association between personality aspects and Coping abilities, and as specific objectives: to verify the strength of personality predictors and Coping in Quality of Life of professional League of Legends players in Brazil; to investigate which predictors between personality, Coping and Sociodemographic Profile present significance in these athletes' performance. A convenience sample was used. 138 players answered sociodemographic questions, a Personality instrument (BFI-2), an instrument for evaluating Coping skills (ACSI-25BR) and Internet Gaming Disorder (IGDSF-9). Of these, 66 professionals and 72 casual players (16-37 years old). Multiple regression was used hierarchically for data analysis in which the predictors were analyzed in four stages, the first with sociodemographic profile, the second with the personality aspects, the third with the Coping skills, and the fourth with the best predictors of each stage. The results for the general use of the Coping abilities presented a model with adjusted R^2 of 0.42, with the factor Neuroticism ($\beta = -0.48$) as the only predictor. When the facets were considered, Creativity and Responsibility remained significantly in the model and positively, while the Depression and Anxiety facets were significant and negative, suggesting that these facets explain 42% of the overall Coping use score. For Quality of Life the model explained 32% of the variance using the personality factors and the general use of Coping, while explained 41% when using the personality facets and the dimensions of Coping skills. The individual performance obtained a model with an explanation of 53% of the variance using sociodemographic profile, personality facets and dimensions of coping abilities. Using the same predictors, the performance at the championship level obtained an explanation of 91% of the variance, having high power of association in predicting the performance scores of both individual players and professional athletes. Research has shown that sociodemographic profile, personality traits and Coping skills can predict Quality of Life scores in

professional League of Legends players and the overall performance of casual and professional players, however, other studies are suggested

Keywords: Personality. Coping. E-Sport. Quality of Life.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Relações entre as facetas de personalidade e os valores do escore geral de Coping	33
Figura 2. Comparativo entre nível de campeonato e possibilidade de estar alocado em níveis mais elevados	65

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Regressão múltipla para variáveis associadas com habilidades psicológicas de Coping	32
Tabela 2. Regressão múltipla para variáveis associadas com Desempenho sob Pressão	34
Tabela 3. Regressão múltipla para variáveis associadas com Motivação.....	34
Tabela 4. Regressão múltipla para variáveis associadas com Concentração.....	34
Tabela 5. Regressão múltipla para variáveis associadas com Lidar com Adversidades	35
Tabela 6. Regressão múltipla para variáveis associadas com Desempenho sob Pressão	35
Tabela 7. Regressão múltipla para variáveis associadas com Livre de Preocupações	36
Tabela 8. Regressão múltipla para variáveis associadas com Treinabilidade	36
Tabela 9. Associação entre os fatores de Personalidade e Coping com Qualidade de Vida.....	50
Tabela 10. Associação entre Perfil, Personalidade e dimensões de Coping com Qualidade de Vida	51
Tabela 11. Associação entre Perfil, Personalidade e dimensões de Coping com dimensão Psicológica da Qualidade de Vida.....	52
Tabela 12. Associação entre Perfil, Personalidade e dimensões de Coping com dimensão Física da Qualidade de Vida.....	52
Tabela 13. Associação entre Perfil, Personalidade e dimensões de Coping com Cansaço Mental	53
Tabela 14. Associação entre Perfil, Personalidade e dimensões de Coping com Internet Gaming Disorder	54
Tabela 15. Associação entre Perfil, Personalidade e dimensões de Coping com o Elo.....	63

SUMÁRIO

Introdução.....	17
Capítulo 1 – Associação entre traços de personalidade e habilidades de Coping em atletas profissionais de League of Legends no Brasil	24
Introdução	24
Método	29
Delineamento da pesquisa.....	29
Participantes	29
Instrumentos	29
Questionário sociodemográfico	29
Big Five Inventory - 2	29
Habilidades psicológicas de Coping	30
Procedimentos e aspectos éticos.....	30
Análise dos dados.....	31
Resultados	32
Discussão.....	36
Capítulo 2 – Associação entre traços de personalidade e as habilidades de Coping na Qualidade de Vida e Cansaço Mental em jogadores casuais e atletas profissionais de League of Legends no Brasil	41
Introdução	41
Método	45
Delineamento da pesquisa.....	45
Participantes	46
Instrumentos	46
Questionário sociodemográfico	46
Big Five Inventory - 2	46
Estratégias de Coping.....	47
Qualidade de vida	47
Internet Gaming Disorder.....	48

Procedimentos e considerações éticas.....	48
Análise dos dados	49
Resultados.....	50
Cansaço Mental.....	52
<i>Internet Gaming Disorder</i>	53
Discussão	54
Capítulo 3 –Perfil Sociodemográfico e Aspectos Psicológicos como Preditores dos Indicadores de Desempenho em Atletas de <i>League of Legends</i> no Brasil	57
Introdução	57
Método	59
Delineamento da pesquisa.....	59
Participantes.....	60
Instrumentos.....	60
<i>Questionário sociodemográfico</i>	60
<i>Big Five Inventory - 2</i>	60
<i>Estratégias de Coping</i>	61
Procedimentos e considerações éticas.....	61
Análise dos dados	62
Resultados.....	63
Nível de campeonato.....	63
Discussão	65
Considerações Finais	68
Referências.....	69
Apêndice A – Termo de Concordância de Participação em Pesquisa...	79

Introdução

Como ciência e profissão, a psicologia tem se desenvolvido em virtualmente todos os seus campos de aplicação. Evidencia-se um aumento no protagonismo de campos de investigação relativamente recentes, como o da área desportiva (Andrade et al., 2015; Dominski et al., 2018; Rubio, 1999; Vilarino et al., 2017). Na psicologia do esporte, os temas abordados têm sido dos mais variados: estudos sobre motivação, personalidade, liderança, como a prática esportiva se relaciona com os comportamentos do sujeito e o quanto isso afeta sua qualidade de vida (Coimbra, Bara Filho, Andrade, & Miranda, 2013; Géczi, Tóth, Sipos, & Fügedi, 2009; Goudas, Theodorakis, & Karamousalidis, 1998; Park, 2000). Conforme Rubio (2003), os programas desenvolvidos pelo psicólogo dentro do contexto esportivo vão além do contato com o atleta, uma vez que o trabalho ocorre em conjunto com os técnicos e treinadores para, entre outros objetivos, buscar um melhor desempenho em competições. As atividades desenvolvidas pelos profissionais da psicologia do esporte são, principalmente, para o manejo do estresse competitivo, controle de atenção e concentração, desenvolvimento de liderança e coesão em equipe. Porém, verifica-se o advento de uma nova modalidade esportiva: os esportes eletrônicos, e com eles, uma nova área de pesquisa também se abre para a psicologia.

Esportes eletrônicos, ou *eSports*, são termos utilizados para nomear competições organizadas de jogos eletrônicos. Para Wagner (2006), “*eSports*” é uma área das atividades esportivas, na qual as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso de tecnologias de informação e comunicação. De acordo com o site especializado em mercado de *eSports NewZoo* (Pannekeet, 2018), é esperado que esse segmento movimente mais de 900 milhões de dólares em 2018 e que, até o ano de 2020, esse número ultrapasse a marca de 1 bilhão de dólares. As principais modalidades do *eSport* em 2018 são: a) *FPS (First Player Shooting)*, que consiste principalmente em jogos de tiro em primeira pessoa, podendo ser em equipe ou individual. Nessa categoria incluem jogos como *Counter-Strike*, *Overwatch* e *Call of Duty*. b) *RTS (Real Time Strategy)*, que são jogos de estratégia em tempo real, em que o jogador constrói edifícios e unidades para atacar seus concorrentes. No *RTS* os jogos mais conhecidos são *Starcraft II*, *Starcraft BroodWar* e *Age of Empires*. c) *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*, o qual é um subgênero de jogos de estratégia em tempo real em que duas equipes, tipicamente constituídas por cinco jogadores cada, competem uma contra a outra com cada jogador controlando um único

personagem, porém diferente dos jogos de estratégia em tempo real, não há construção de edifícios ou de unidades em jogos do tipo *MOBA*. Nessa modalidade encontram-se dois dos três jogos mais competitivos no *eSport* (Mora-Cantallops & Sicilia, 2018): *DOTA 2*, que é o sucessor do primeiro jogo de *MOBA* mundialmente famoso *DOTA*, e *League of Legends*, que é atual jogo *online* mais jogado no mundo e também objeto desta pesquisa.

Quando um jogo eletrônico tem como principal objetivo o entretenimento, o mesmo é chamado de jogo casual, ou seja, busca a diversão do jogo por si só. Porém ao ter como objetivo a competição, o jogo pode ser categorizado como *eSport*, desde que contenha algumas características: Competições organizadas; a presença de regras fixas; preparação e treinamento intensos dos participantes; investimentos e federações ou organizações de jogadores e participantes do meio (Pereira & Mendes, 2014).

O esporte eletrônico é uma modalidade recente e um campo emergente de pesquisas acadêmicas, principalmente para entender aspectos do público que participa ativamente: os *cyberatletas*, também chamados de *ProPlayers* (Faust, Meyer, & Griffiths, 2013), porém nesta pesquisa serão chamados de atletas, por já terem sido reconhecidos como tal internacionalmente (G1, 2013) e estar em processo legal de reconhecimento no Brasil. É possível identificar a proximidade dos esportes tradicionais com os esportes eletrônicos, com base em características semelhantes, como: competição, atividade de alta performance, tensão física e mental e o jogo em si, vale notar que a natureza competitiva é inerente nas duas modalidades: jogos eletrônicos e esportes (Murphy, 2009). Como o cenário competitivo do *eSport* é recente, há escassez de trabalhos publicados a cerca deste contexto, sendo necessário utilizar como base para a pesquisa e produção de conhecimento, aquela já desenvolvida nos esportes tradicionais, o que nos permitirá ter uma primeira visão para este fenômeno, aproveitando a construção atual sobre psicologia do esporte.

Como nos esportes tradicionais, os esportes eletrônicos exigem rotinas estressantes e cansativas. Atletas de *eSports* treinam tipicamente de 8 a 12 horas por dia, de 5 a 7 dias por semana. Além das partidas, também dividem seu tempo assistindo *replays* de jogos e tendo reuniões com os treinadores. Esse treinamento extensivo é justificado em parte pelas premiações milionárias das competições nacionais e internacionais, com prêmios de até 23 milhões de dólares (SporTV, 2017). Deve-se destacar, no entanto, que enquanto nos esportes tradicionais os atletas conseguem ter uma distinção mais clara entre o momento do treino e

preparação, e os momentos de lazer e descanso, nos esportes eletrônicos essa diferenciação é menos perceptível, uma vez que o objeto de diversão e o modo de jogá-lo, não se diferencia quando profissional ou amador (Faust et al., 2013; Murphy, 2009; Pereira & Mendes, 2014; Wagner, 2006).

O esforço gerado pelos treinamentos, somado ao ambiente constantemente competitivo, são eventos estressores no dia a dia de atletas de esportes tradicionais (Carmo, Matos, Ribas, Miranda, & Filho, 2009; Coimbra et al., 2013; Géczi, Bognár, Tóth, Sipos, & Fügedi, 2009; Park, 2000). Tal aspecto não é diferente para os atletas de esportes eletrônicos (Wagner, 2006), que possuem rotina intensa de atividades físicas, estudos sobre os jogos e adversários, além de em alguns casos, chegar a 18 horas de treino por dia durante épocas de campeonato (Pereira & Mendes, 2014). Com tantas atividades e a pressão para alcançar bons resultados, esses atletas precisam de ferramentas que os ajudem a lidar com o estresse, para que possam voltar a focar em trabalhar seu desempenho e não gere danos à sua saúde. O construto que envolve as diferentes estratégias psicológicas para lidar com estes eventos estressores é atualmente compreendido na literatura sobre psicologia do esporte como *Coping*. Atletas que fazem o uso de estratégias de *Coping* adaptativas, além de melhora na habilidade, também desfrutam mais da experiência desportiva (Carmo et al., 2009; Géczi, Bognár, et al., 2009; Nicholls & Polman, 2007).

Há uma abundante quantidade de definições e descrições sobre *Coping* na literatura científica, sendo que na produção em psicologia do esporte as perspectivas de traço e processo são as mais notáveis (Antoniazzi, Dell'Aglio, & Bandeira, 1998; Coimbra et al., 2013; Cresswell & Hodge, 2004; Nicholls & Polman, 2007). Na perspectiva de *Coping* como traço os indivíduos são classificados dentro de estilos de *Coping* estáveis, medidos geralmente por entrevistas e questionários. Enquanto na perspectiva de processo, o *Coping* é entendido como uma interação dinâmica que envolve recursos internos, como crenças e objetivos, e ambientes externos ou situacionais. Nesta linha, Coimbra (2011) sugere que *Coping* é definido como a capacidade de gerenciar os esforços cognitivos e comportamentais que estão constantemente modificando-se para administrar demandas psicofísicas específicas internas ou externas que excedem aos recursos individuais.

É possível ampliar o entendimento sobre *Coping* no ambiente esportivo como o uso de comportamentos e esforços cognitivos que os atletas fazem para gerenciar interna e externamente essas demandas geradas pelos eventos competitivos e estressores (Antoniazzi et al., 1998;

Cresswell & Hodge, 2004; Folkman, 2010; Géczi, Bognár, et al., 2009; Nicholls & Polman, 2007). Este tem sido um assunto de interesse para a psicologia do esporte, tanto por trazer ferramentas e possibilidades dos atletas melhorarem sua qualidade de vida e seu desempenho em jogo, quanto por serem estratégias que podem ser aprendidas pelos atletas, aumentando as opções destes para lidar com as situações aversivas das competições (Coimbra et al., 2013; Géczi, Bognár, et al., 2009; Géczi, Tóth, et al., 2009; Goudas et al., 1998; Park, 2000; Smith, Schutz, Smoll, & Ptacek, 1995).

É importante considerar que diferenças nas habilidades psicológicas entre atletas de gênero, modalidade e nível competitivo distintos, a fim de traçar estratégias de intervenções para cada grupo, respeitando suas características e necessidades, uma vez que, no contexto esportivo, o treinamento de certas habilidades psicológicas é necessário a uma boa realização desportiva (Antoniazzi et al., 1998; Danilo Reis Coimbra, 2011; Nicholls & Polman, 2007). Ainda que de uma maneira não completamente consensual, o construto do *Coping* é entendido de duas maneiras distintas por pesquisadores atualmente: “estilos de *Coping*” e “estratégias de *Coping*”.

O estilo de *Coping* é um traço latente do sujeito. Não seria então a preferência de um aspecto de *Coping* sobre outros, mas sim uma tendência a usar uma forma de reação de *Coping*, em diferentes intensidades, frente à situação estressora. No entanto, os estilos de *Coping* não estão diretamente ligados à presença de traços de personalidade que predizem a pessoa a responder de determinada forma. Esses estilos de *Coping* podem mostrar a tendência de resposta ou ação a partir do enfrentamento de uma série específica de eventos estressores (Antoniazzi et al., 1998).

As estratégias de *Coping*, diferente dos estilos, são respostas que podem mudar de momento para momento: elas refletem comportamentos ou pensamentos usados para lidar com um estressor e que podem ser treinadas ou adaptadas para diferentes situações. As estratégias de *Coping*, de acordo com a teoria original de Lazarus e Folkam (1984) pode ser dividida em duas maneiras: *Coping* focado no problema, que tem como foco a resolução de problemas de forma planejada, ou seja, busca resolver o problema que causa sofrimento, usando estratégias como coleta de informações e tomada de decisão; em segundo, o *Coping* focado na emoção, que busca regular a emoção negativa usando estratégias como distanciamento e busca de apoio emocional. Uma terceira estratégia de *Coping*, o enfrentamento focado no significado, foi introduzido no modelo devido a descobertas de que emoções positivas ocorrem ao lado

de emoções negativas em períodos intensamente estressantes e essa estratégia de *Coping* busca regular as emoções positivas (Folkman, 2010; Nicholls & Polman, 2007).

Existem outras possibilidades de estratégias de *Coping*; uma delas é de não lidar com o evento estressor, ou seja, evitá-lo, também conhecido como *Coping* de evitação. Outras estratégias têm sido encontradas recentemente como o *Coping* de Treinamento Mental, que pode consistir tanto em comportamentos de auto fala, quanto de meditação. Outro exemplo segue com atletas coreanos que usam uma forma de *Coping* classificada como "*Coping* transcendental". Este tipo de *Coping* refere-se à eliminação de desejos globais e expectativas por meio da auto aceitação. Embora esse tipo de enfrentamento pareça semelhante ao de evitar o enfrentamento, isso não envolve negação ou tenta evitar o estresse (Nicholls & Polman, 2007; Park, 2000). Uma vez que diferentes estratégias de *Coping* podem ser aprendidas, ainda nos primeiros anos de prática esportiva e apresentar funcionamento mais adaptativo para o atleta, o treinamento dessas estratégias se tornam necessários para qualquer gênero, esporte e nível competitivo (Coimbra et al., 2013), porém é importante verificar se as estratégias já apresentam alguma regularidade, com base em traços e/ou perfil dos indivíduos, uma vez que esse conhecimento auxiliaria a elaborar planos de ação no treinamento psicológico de atletas de esporte eletrônico.

Pesquisas modernas sobre o *Coping* começaram com a distinção entre *Coping* focado no problema, que tende influenciar a fonte de estresse e *Coping* focado na emoção, que busca minimizar emoções negativas por meio de estratégias, como, expressão emocional, busca de suporte e evitação do estresse. Porém, outras dimensões de *Coping* têm sido propostas, como evitar o enfrentamento, ou *Coping* de evitação, que inclui tanto os esforços psicológicos quanto ações para se desvencilhar de uma situação estressante, ou o *Coping* de enfrentamento, que envolve confrontar a fonte de estresse para deliberadamente tentar reduzi-la, usando, por exemplo, estratégias de ação direta e planejamento. Já o *Coping* focado na avaliação envolve a reavaliação de uma situação para reduzir sua importância e são estratégias que buscam a reestruturação da situação. Essas categorias de *Coping* foram agrupadas em subtipos das dimensões mais amplas. O enfrentamento focado no problema, por exemplo, inclui diversos subtipos de enfrentamento, como busca de informações, planejamento e estabelecimento de metas. O *Coping* focado na emoção possui estratégias que incluem itens como busca de apoio emocional, relaxamento ou meditação e pensamento positivo (Connor-Smith & Flachsbart, 2007; Nicholls & Polman, 2007).

As diferentes estratégias que um atleta pode usar para lidar com as situações competitivas estão ligadas, também, aos traços da personalidade do mesmo, argumento este sustentado por pesquisas que mostram a relação entre medidas de traços de personalidade e estratégias de *Coping* utilizadas por atletas (Antoniazzi et al., 1998; Day, Hanson, Maltby, Proctor, & Wood, 2010; Halama, 2010). Dentro dos modelos de personalidade, o dos Cinco Grandes Fatores têm recebido grande destaque nas pesquisas das últimas décadas (Goldberg, 1990; John & Srivastava, 1999), que conceituam o construto como um conjunto de traços categorizados dentro de cinco fatores.

O modelo dos Cinco Grandes Fatores da Personalidade (CGF) é consenso entre pesquisadores internacionais e brasileiros como sendo uma representação adequada da estrutura da personalidade. Geralmente, é um modelo medido em dois níveis de forma hierárquica, sendo o nível superior os cinco fatores, enquanto no nível inferior estão traços mais específicos. A sigla OCEAN remete às iniciais dos nomes em inglês de cada um dos 5 fatores: *Openness to Experience, Conscientiousness, Extraversion, Agreeableness e Neuroticism* (Andrade, 2008). No Brasil existem algumas variações na nomenclatura adotada, porém, nesta pesquisa, será utilizado a denominação: Abertura, que engloba características de indivíduos imaginativos, artísticos, diz respeito à percepção que tem da sua própria inteligência. Nos baixos escores, traz características de superficial, simples, comum; Realização, algumas vezes também conhecido como Conscienciosidade, este fator agrupa características voltada a responsabilidade, honestidade, controle de impulsos. Ou em seu outro extremo, a negligência e a irresponsabilidade; Extroversão, o qual é relacionado à expressividade. O indivíduo ativo, entusiasmado. Baixos escores, tende a indicar um indivíduo retraído e quieto; Socialização, fator o qual indivíduos com alto escore são afetuosos, agradáveis, têm características como altruísmo e cuidado. Já os que possuem baixo escore demonstram indiferença, egoísmo e inveja, e, Neuroticismo, também conhecido como instabilidade emocional. Indivíduos com alto escore neste fator mostram-se ansiosos, irritados e podem experimentar tensão e melancolia. Aqueles que têm baixo escore são considerados mais calmos, satisfeitos e mais estáveis emocionalmente.

Pesquisadores têm buscado entender como os eventos estressantes que ocorrem na vida impactam no bem-estar e na saúde de esportistas, eventos estes que são muito frequentes em situações competitivas, e consequentemente acabam por ter impacto direto em sua saúde mental (Curry, Snyder, Cook, Ruby, & Rehm, 1997; Giacomoni,

2004; Murphy, 2009). De acordo com a Organização Mundial da Saúde (WHO, 1998), Qualidade de Vida pode ser definida como a percepção do indivíduo em sua posição na vida em relação aos seus objetivos, expectativas, preocupações e padrões, dentro de um contexto cultural e de valores no qual vive. A Qualidade de Vida tem impacto na saúde mental do indivíduo (Maria & Zannon, 2004; Minayo, Hartz, & Buss, 2000), e pensando nas possibilidades de intervenções que promovem saúde física e mental dos atletas, é que se faz importante entender como os indicadores de qualidade de vida nesses sujeitos se apresentam atualmente e qual sua relação com seus traços de personalidade e estratégias de enfrentamento.

Esta pesquisa busca identificar associações entre traços de personalidade, habilidades psicológicas de *Coping*, qualidade de vida e o transtorno de jogos *online* em atletas profissionais de *League of Legends* no Brasil. Entende-se que este projeto poderá auxiliar psicólogos do esporte e técnicos a desenvolverem protocolos de ensino, treinamento e intervenção, respeitando as características de cada atleta de esporte eletrônico, e buscando disponibilizar dispositivos psicológicos que reflitam numa melhor qualidade de vida para estes. Também essa pesquisa espera contribuir para o reconhecimento da modalidade eletrônica do esporte e para que a psicologia do esporte possa ampliar sua compreensão e intervenção nessa nova modalidade.

Neste projeto, de acordo com os objetivos apresentados, pretende-se: A) Verificar a força da associação entre os traços de personalidade com base no modelo dos Cinco Grandes Fatores e habilidades psicológicas de *Coping*; B) Caracterizar indicadores de saúde mental, nesse caso da qualidade de vida e transtorno de jogos *online* na população de atletas profissionais de *League of Legends* no Brasil; C) Identificar a força da relação entre os traços de personalidade e estratégias de *Coping* com os indicadores de cansaço mental; D) Identificar a associação entre o perfil sociodemográfico, os traços de personalidade e estratégias de *Coping* com os indicadores de Desempenho no *League of Legends*.

Capítulo 1 – Associação entre traços de personalidade e habilidades de *Coping* em atletas profissionais de *League of Legends* no Brasil

Introdução

Milhões de pessoas jogam *online* atualmente, porém somente uma pequena parcela transformou esse “jogar” em uma opção de carreira no mundo esportivo (Bányai, Griffiths, Király, & Demetrovics, 2018). Esse grupo de jogadores profissionais são também chamados de *cyberatletas* e fazem parte do mundo do *eSport*.

O “*eSport*” é a forma abreviada e mais utilizada nos Esportes Eletrônicos, que são, essencialmente, competições organizadas de jogos eletrônicos. Historicamente, os primeiros jogos a serem disputados competitivamente em campeonatos, foram os arcades, ainda nos anos 70, sendo que em 1983 foi organizado o primeiro “Campeonato Mundial de Videogames”, em Dallas nos EUA (Pereira & Mendes, 2014). Porém, embora os arcades tenham sido parte importante da popularização dos jogos eletrônicos, foi somente com a popularização dos computadores e da internet que os campeonatos e jogadores começaram a se organizar (Wagner, 2006).

Em 2000, ocorreu o primeiro *World Cyber Game*, um campeonato internacional de jogos eletrônicos, realizado na Coreia do Sul, que contou com premiação total de 150 mil dólares, sendo disputado por 174 jogadores de 17 países. Nesse campeonato, houve torneios de 3 jogos diferentes, sendo um jogo de tiro em primeira pessoa (*FPS*) chamado *Quake III Arena* e dois jogos de estratégia em tempo real (*RTS*): *Age of Empires II* e *StarCraft*. O *WCG* continuou a ser realizado anualmente, em países diferentes, até 2013 (Pereira & Mendes, 2014).

No mundo dos jogos competitivos, um país que se destacou foi a Coreia do Sul. Fatores como um rápido crescimento na infraestrutura de banda larga no país, criação de canais apenas para transmissão de partidas de jogos eletrônicos e eventos relacionados, somados à facilidade de conexão entre jogadores criada pelo software próprio da desenvolvedora do jogo, resultaram em uma cultura de jogos em que jogadores do jogo *StarCraft* conseguiam adquirir status de celebridade similar ao de atletas profissionais em modalidades esportivas tradicionais. Na Coreia do Sul, empresas dos setores de telecomunicações e tecnologia, como a *SK Telecom* e a *Samsung*, patrocinam equipes de *e-sports*, em que jogadores profissionais podem continuar competindo mesmo servindo as forças armadas e o próprio governo regula as competições por meio da agência

KeSPA (Korean e-Sports Agency) (Bányai et al., 2018; Faust et al., 2013; Pereira & Mendes, 2014).

Existem vários gêneros no *eSport*, como jogos de luta, jogos de estratégia em tempo real (*RTS*), jogos de tiro em primeira pessoa (*FPS*), e o *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*. Jogos de *MOBA* são, essencialmente, um subgênero dos jogos de estratégia em tempo real no qual dois times, normalmente com cinco jogadores cada, competem um contra o outro com cada jogador controlando um único personagem. Ao contrário de jogos de estratégia em tempo real (*RTS*), não há unidades ou prédios de construção num *MOBA*, então toda estratégia envolve o desenrolar da habilidade de cada indivíduo e da cooperação do time durante os combates. *League Of Legends (LoL)* é um jogo do gênero *MOBA* que tem recebido atenção acadêmica e será o foco dessa pesquisa.

Lançado em 2009, pela *Riot Games*, o *League of Legends* é um jogo gratuito, com mais de 100 milhões de jogadores ativos mensalmente. Em 2012 o Brasil passou a ter um servidor dedicado para os jogadores do país. O jogo, por ser um *MOBA*, consiste em duas equipes de cinco jogadores com o objetivo de destruir o território inimigo, sendo que cada partida dura entre 30 e 60 minutos.

Cada jogador tem um papel, ou toma uma “posição” dentro do jogo, com características próprias: Topo, que fica na parte superior do mapa, onde comumente se joga mais isolado dos outros jogadores. Selva, que fica transitando por todos os espaços do mapa, logo no começo do jogo, buscando ajudar os jogadores que começam em rotas fixas. Meio, o qual costuma ser escolhido com personagens que possuem alto nível de ataque mágico, porém frágeis em vida. Atirador e Suporte que compõe a parte inferior do mapa, onde um se foca em produzir dano físico contra o personagem adversário, sempre sendo auxiliado e protegido por seu suporte. Para progredir ao longo das etapas que existem no jogo, os jogadores precisam conhecer detalhadamente as variadas estratégias e estar sempre informados sobre as atualizações do jogo.

Um dos pontos de interesse, nesta pesquisa, envolve a verificação de aspectos da personalidade de jogadores casuais e atletas profissionais de *LoL*. Conhecer aspectos da personalidade pode ajudar a questionar o porquê de alguns atletas manterem maior motivação, enquanto outros desistem; se os testes de personalidade podem auxiliar na seleção de atletas; se o sucesso esportivo pode ser previsto com base no tipo de personalidade, como também qual o perfil dos atletas de alto-rendimento atualmente (Weinberg, Robert; Gould, 2008). Assim, entende-se que estudar a personalidade dos atletas em esportes eletrônicos é um passo muito importante nesse novo formato esportivo para melhor entender seus

participantes Para tanto, foi utilizado como referência o modelo referido na literatura como “*Big Five*” (John & Srivastava, 1999; McCrae & John, 1992). Também chamado de modelo dos Cinco Grandes Fatores, ele representa uma versão moderna da Teoria de Traço no campo da personalidade, em que as dimensões humanas básicas são descritas de forma consistente e replicável conhecidas como fatores, originalmente denominados de *Openess*, *Conscientiouness*, *Extroversion*, *Agreeableness* e *Neuroticism*, formando a sigla *OCEAN*. Em português, as traduções mais utilizadas dos fatores são: Abertura à experiência, Realização, Extroversão, Socialização, e Neuroticismo, respectivamente (John & Srivastava, 1999; Josemberg Moura de Andrade, 2008).

De acordo com Soto e John (2017), mesmo não trazendo em si uma perspectiva teórica específica, por ter sido construído a partir da análise de termos em que os indivíduos usam em seus ambientes para descrever a si mesmos e outras pessoas com quem se relacionam, o modelo dos CGF tem sido consistentemente observado em culturas orientais e ocidentais, onde parecem representar uma “estrutura de personalidade humana comum” (Schultz, 2006). Desde então, muitas pesquisas da personalidade fizeram uso dos Cinco Grandes Fatores, e independentemente da teoria em que os autores se basearam para desenvolver objetivos de avaliação da personalidade, ao aplicar análises fatoriais nesses instrumentos eles demonstram sistematicamente que os fatores emergentes são consistentes com o modelo CGF (John & Srivastava, 1999; Nunes, Hutz, & Giacomoni, 2009; Soto & John, 2017).

Recentemente, Soto e John (2017) propuseram um novo instrumento baseado nos Cinco Grandes Fatores, chamado de BFI-2, que tem algumas propriedades psicométricas importantes: a) Possui uma estrutura hierárquica conceitualmente coerente e empiricamente robusta, com três facetas aninhadas dentro de cada fator do CGF; b) Sua estrutura hierárquica aumenta seu poder de prever com precisão uma ampla gama de critérios externos ao equilibrar a amplitude descritiva no nível do fator com a especificidade no nível da faceta; c) o BFI-2 é fácil de entender; d) Seus itens são frases curtas que elaboram um adjetivo descritor de traço. Esses itens mantêm a simplicidade e a brevidade das classificações de adjetivos, ao mesmo tempo em que abordam a limitação de que descritores de traços individuais geralmente têm significados ambíguos ou múltiplos; e) Finalmente, o BFI-2 é eficiente. Seus 60 itens podem ser concluídos em aproximadamente 5 a 10 minutos, enquanto muitas medidas extensivas incluem centenas de itens e podem levar uma hora ou mais para serem administradas. O tempo de conclusão razoavelmente

curto do BFI-2 o torna apropriado para muitos contextos de pesquisa teórica e prática.

Pesquisadores também identificaram o *Coping* como um fator extremamente crucial no desempenho e na satisfação, devido à percepção de que o *Coping* tem potencial para contribuir significativamente com a prática esportiva, enquanto formas menos efetivas e adaptativas de *Coping* têm sido levadas a desistência desportiva, diminuição do desempenho e atletas não podendo prosseguir carreiras no esporte profissional (Coimbra et al., 2013; Géczi, Bognár, et al., 2009; Géczi, Tóth, et al., 2009; Goudas et al., 1998; Nicholls & Polman, 2007; Park, 2000). O *Coping* é um processo consciente, no qual o indivíduo avalia a situação como estressante, tentando utilizar recursos pessoais psicofísicos para dominar, reduzir ou tolerar as demandas da atividade. No entanto, o *Coping* não é utilizado de maneira aleatória, devendo então, ser aprendido e treinado sistematicamente (Nicholls & Polman, 2007).

Em pesquisas que associam o *Coping* com os traços de personalidade no público geral, o fator Neuroticismo foi associado às estratégias de *Coping* focado na emoção. Extroversão estava relacionado tanto ao *Coping* focado na tarefa quanto ao *Coping* de evitação. A correlação entre Extroversão e *Coping* de Evitação foi pequena, porém significativa, e o *Coping* focado na tarefa, a correlação foi quase zero para Extroversão. A correlação de Abertura com o *Coping* de Evitação é pequena, mas significativa, já sua correlação com o *Coping* focado na Tarefa é menor que 0,10. Realização correlacionou-se moderadamente forte com o *Coping* focado na tarefa, mas também se correlacionou negativamente de forma significativa com o *Coping* focado na Emoção. Essa correlação é apenas marginalmente maior do que entre o encontrado com o *Coping* focado na emoção e com Extroversão, Socialização e Abertura, mas ser negativo em vez de zero pode refletir não apenas emoções negativas sendo diminuídas, sendo substituído por emoções positivas à medida que Realização, Extroversão, Socialização ou Abertura aumentam. Já a correlação entre Socialização e o *Coping* de evitação foi próxima de zero (Brebner, 2001; Connor-Smith & Flachsbart, 2007).

Diferentes instrumentos estão disponíveis atualmente para avaliar o uso de *Coping* em indivíduos, porém poucos avaliam as habilidades psicológicas de *Coping* especificamente em atletas (Coimbra, 2011; Géczi, Tóth, et al., 2009; Goudas et al., 1998; Nicholls & Polman, 2007; Park, 2000; Smith et al., 1995). Um dos instrumentos já traduzidos e validados no Brasil por Coimbra (2011) é o *Athletic Coping Skills Inventory-28* (ACSI-28), o qual é um instrumento com 28 itens

autopreenchidos relacionados à percepção do atleta em situações típicas dos treinamentos e competições. O ACSI-28 é um instrumento de avaliação multidimensional de *Coping* no esporte traduzido e validado por Coimbra (2011), por meio de uma análise fatorial exploratória (AFE), que suportou a validade estrutural do instrumento. O ACSI-28 está dividido em 7 dimensões, relacionados a diferentes habilidades psicológicas de *Coping*: a) Lidar com Adversidades, no qual atletas com escores elevados nesta habilidade permanecem positivos e com entusiasmo frente a situações inesperadas. Mesmo em situações desfavoráveis, permanece calmo e controlado, além de serem capazes de se recuperar rapidamente após erros e contratempos; b) Desempenho sob Pressão, em que atletas com altos valores nestas escalas possuem a habilidade de perceberem desafiadas frente a uma situação de pressão e não ameaçadas. Gostam quando são colocadas sobre pressão e geralmente possuem melhor desempenho nestas ocasiões; c) Metas/Preparação Mental é a dimensão em que esportistas com escores elevados nesta habilidade possuem a capacidade de definir e trabalhar com metas específicas de desempenho. Planejam e se preparam mentalmente para os treinamentos e competições, possuem planos de ação para as situações que podem se deparar; d) Concentração: Indivíduos com médias altas nesta escala não se distraem facilmente e são capazes de se manter concentrados na tarefa a ser realizada mesmo em situações inesperadas; e) Livre de Preocupação: nesta dimensão atletas com altos índices aprendem a não colocar preocupação desnecessária em seu desempenho, mesmo se este não é satisfatório ou quando comete erros. Além de não se importarem com o que outros vão pensar se eles falharem. Focam no que eles querem que aconteça e não no que não querem; f) Confiança/Motivação: Esportistas com elevados escores nesta habilidade estão sempre confiantes em suas capacidades de desempenho e permanecem sempre motivados e positivos em relação aos seus rendimentos; g) Treinabilidade, na qual atletas com altos níveis desta dimensão estão acessíveis para aprender com as instruções dos treinadores. Aceitam as críticas como construtiva, sem tomá-la como pessoal e sem se aborrecer. Embora alguns autores apontem limitações de constructo, o ACSI-28 possui boa aceitação como instrumento multidimensional de habilidades de *Coping*.

Considerando a relevância de um melhor entendimento de quais variáveis são associadas ao *Coping* e, partindo da hipótese em que variáveis de perfil e de personalidade possuem valor preditivo no uso das habilidades psicológicas de *Coping*, tanto em seu escore geral, quanto em cada dimensão, o presente estudo tem como objetivo verificar quais

características de perfil e traços de personalidade, tanto em nível de fator quanto de faceta, estão associados de forma relevante à predizer o *Coping*.

Método

Delineamento da pesquisa

A presente pesquisa é de natureza descritiva, correlacional e exploratória, com abordagem quantitativa. Descritivo, pois pretende descrever as características do fenômeno investigado e suas relações proporcionando um panorama acerca dos fenômenos (Gil, 2002). Exploratória, pois, de acordo com Gil (2002), têm como objetivo proporcionar maior familiaridade e que estimulem a compreensão do fenômeno. E correlacional, pois visa determinar a magnitude de associação entre os construtos de personalidade, *Coping* dos atletas profissionais de *League of Legends* no Brasil.

Participantes

Participaram deste estudo 66 atletas profissionais de *League of Legends* no Brasil, sendo todos do sexo masculino, uma vez que atualmente toda a população de atletas de *League of Legends* no Brasil são do sexo masculino, com idade entre 16 e 31 anos ($M=21,40$, $DP=3,26$). Destes, 5 atletas não completaram o Ensino Médio, 28 já completaram, 28 possuem o Ensino Superior incompleto e 5 já finalizaram o Ensino Superior. A amostra é composta por participantes que jogam campeonatos amadores ($n = 31$), campeonato universitário ($n = 4$), circuito desafiante ($n = 7$) e CBLOL ($n = 24$), os quais jogam de 0 a 6 anos completos profissionalmente ($M=2,84$, $DP=1,50$) e dedicam a média de 42 horas semanais ao jogo ($DP=28,30$), que inclui treinos e tempo estudando o jogo.

Instrumentos

Questionário sociodemográfico

Foi utilizado um questionário sociodemográfico com fins de caracterização da amostra, o qual contou com informações de perfil, como idade, escolaridade, anos de prática do jogo, se já teve acompanhamento psicológico em caráter desportivo ou geral e dedicação semanal ao jogo *League of Legends* profissionalmente.

Big Five Inventory - 2

O BFI-2 é instrumento de medida dos cinco fatores gerais da personalidade e de 15 facetas específicas, sendo 3 facetas para cada fator.

Possui 60 itens curtos, com frases descritivas de ações comuns "eu sou alguém que ..." (por exemplo, "é extrovertido, sociável", "tende a ficar quieto"). Os respondentes avaliam cada item usando uma escala Likert de 5 pontos, variando entre discordar fortemente e concordar fortemente. Soto e John (2017) forneceram evidências de confiabilidade, estrutura e validade dos fatores da personalidade no BFI-2 e também das facetas. A consistência interna dos fatores com 12 itens cada, avaliada pelo Alpha de Cronbach, tiveram uma média de 0,86 em cada uma das três amostras presentes, com um intervalo total de 0,81 a 0,90 entre as amostras. Os Alfa das facetas de quatro itens tiveram uma média de 0,75 em cada amostra, com uma variação de 0,59 a 0,86. A versão utilizada neste projeto foi a proposta nos estudos de adaptação e validação para o Brasil, projeto este coordenado pela equipe do LABAPE e a colaboração de outros laboratórios de pesquisa no Brasil, como o LPAP.

Habilidades psicológicas de Coping

Para avaliação das habilidades psicológicas de *Coping* será utilizada a versão brasileira do *Athletic Coping Skills Inventory-28 (ACSI-25BR)* que foi traduzido e validado por Coimbra (2013). O inventário possui 28 itens divididos em sete subescalas de quatro itens, os quais são pontuados em uma escala do tipo Likert (0= quase nunca, 1= às vezes, 2= frequentemente, 3= quase sempre), variando de 0 até 12 pontos. As dimensões do ACSI-28 foram definidas da seguinte forma: Lidar com Adversidades, Desempenho sob Pressão, Metas/Preparação Mental, Concentração, Livre de Preocupação, Confiança/Motivação e Treinabilidade. A versão brasileira do instrumento possui 25 itens, pois três itens associados às dimensões confiança/motivação, concentração e treinabilidade foram removidos por não apresentarem cargas fatoriais suficientes. No estudo brasileiro, o inventário obteve para a Escala Total o Alpha de Cronbach de 0,81 (Coimbra et al., 2013). O escore α para algumas dimensões foi moderado, o que já era de se esperar, pois cada subescala possui apenas 4 itens e a amostra ampla. No entanto, os valores de Alpha apresentados se assemelham com os outros reportados em vários outros estudos e com os apresentados no artigo da validação original (Géczi et al., 2009; Goudas, Theodorakis, & Karamousalidis, 1998; Smith et al, 1995).

Procedimentos e aspectos éticos

A pesquisa está em consonância com as Diretrizes e Normas Regulamentadoras de Pesquisas Envolvendo Seres Humanos (Resolução 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde), aprovado sob o número do

parecer: 2.699.518. Os indivíduos que aceitaram participar foram informados sobre a pesquisa, que podiam desistir a qualquer momento, que teriam sua privacidade respeitada e confidencialidade sobre as informações pessoais, além de que não sofrerem prejuízos ou malefícios, e que teriam resguardados seu bem-estar e dignidade e garantidos o sigilo e a proteção de seus direitos, por meio do Termo de Concordância de Participação em Pesquisa. Para confirmar a participação, os jogadores tiveram acesso ao TCLE de forma *online* e após a leitura do mesmo tinham de selecionar a opção de que aceitavam o termo para iniciar a pesquisa. Caso haja dano aos participantes decorrente da pesquisa, os mesmos serão indenizados e haverá o ressarcimento das despesas decorrentes diretamente da participação. O contato do pesquisador foi disponibilizado e serão realizadas devolutivas sobre os resultados das avaliações a todos os participantes via e-mail. De acordo com as normas do Conselho Nacional de Saúde (510/2016), o presente projeto de pesquisa foi submetido e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEPSH) da Universidade Federal de Santa Catarina. Toda a coleta foi de forma *online* por meio de uma plataforma segura. O link foi disponibilizado para as equipes e para os jogadores que demonstraram interesse na participação da pesquisa. O tempo médio para resposta de todos os instrumentos foi de 15 minutos.

Análise dos dados

Após gerar os resultados de escore de cada dimensão dos instrumentos, foi verificado a normalidade das variáveis dependentes, a consistência interna e as estatísticas descritivas das variáveis de perfil. Para a análise de dados foi escolhida a regressão múltipla, por ser uma técnica estatística que pode ser usada para analisar a relação entre uma única variável dependente, com várias variáveis independentes, chamadas de preditoras. Nessa técnica, cada variável preditora é ponderada pelo procedimento de análise de regressão para garantir máxima previsão a partir do conjunto de preditoras. Os pesos denotam a contribuição relativa das variáveis preditoras para a previsão geral e facilitam a interpretação sobre a influência de cada variável em fazer a previsão. Neste estudo foi realizada inicialmente, uma análise separada utilizando os fatores de personalidade como preditoras para o escore geral de uso das habilidades psicológicas de *Coping*; posteriormente, regressões múltiplas foram realizadas de forma hierarquizada tanto com o escore geral de habilidades psicológicas de *Coping*, quanto com cada uma das dimensões como variáveis dependentes, enquanto os escores de perfil e das facetas de personalidade foram definidas como preditoras. No primeiro passo, as

variáveis de perfil, como idade, escolaridade, anos que joga a modalidade, tempo semanal que despende no jogo e se já teve acompanhamento psicológico no contexto esportivo. No segundo passo, as variáveis preditoras foram os traços de personalidade, utilizando-se das facetas dos cinco grandes fatores. No terceiro passo da regressão, foram utilizados os melhores preditores de perfil em conjunto com os melhores preditores de facetas de personalidade para formar um modelo final de cada um dos critérios de habilidade psicológica de *Coping*.

Resultados

A tabela 1 ilustra a análise inicial em uma regressão múltipla com o critério de escore geral de habilidades psicológicas de *Coping* com os 5 fatores de personalidade da amostra de atletas. O modelo explicou 42% da variância (R^2 ajustado = 0.42) e revela que para o escore geral, somente o fator Neuroticismo obteve uma associação significativa ($\beta = -0.48$, $p < .01$) como preditor das habilidades psicológicas de *Coping*.

Tabela 1. Regressão múltipla para variáveis associadas com habilidades psicológicas de *Coping*

Variável	<i>B</i>	SE	β	<i>t</i>	<i>p</i>
Extroversão	.106	.073	.172	1.44	0.154
Socialização	.040	.077	.053	0.52	0.606
Realização	.037	.067	.055	0.56	0.578
Neuroticismo	-.307**	.063	-.483	-4.82	0.000
Abertura	.127	.077	.203	1.65	0.104
AdjR ²	.42				
F	10.70**				

* $p < .05$, ** $p < .01$

Para o critério de escore geral das habilidades psicológicas de *Coping*, a regressão revelou que das variáveis de perfil, somente a idade mostrou-se preditor significativo no primeiro passo (R^2 ajustado = 0.11, $F(1, 64) = 9.41$, $p < .01$). No segundo passo a regressão foi realizada com as facetas de personalidade do modelo de Cinco Grandes Fatores como preditores, o modelo pode explicar 53% da variância, com $p < .01$, em que as facetas que se mantiveram no modelo foram Criatividade ($\beta = 0.15$, $p < .05$), Responsabilidade ($\beta = 0.32$, $p < .01$), Depressão ($\beta = -0.16$, $p < .05$) e Ansiedade ($\beta = -0.35$, $p < .01$). No terceiro passo, ao adicionar a variável de idade junto às facetas que mostraram significância no segundo

passo, a variável de perfil perdeu significância, sendo excluído do modelo, o qual ficou igual ao segundo passo.

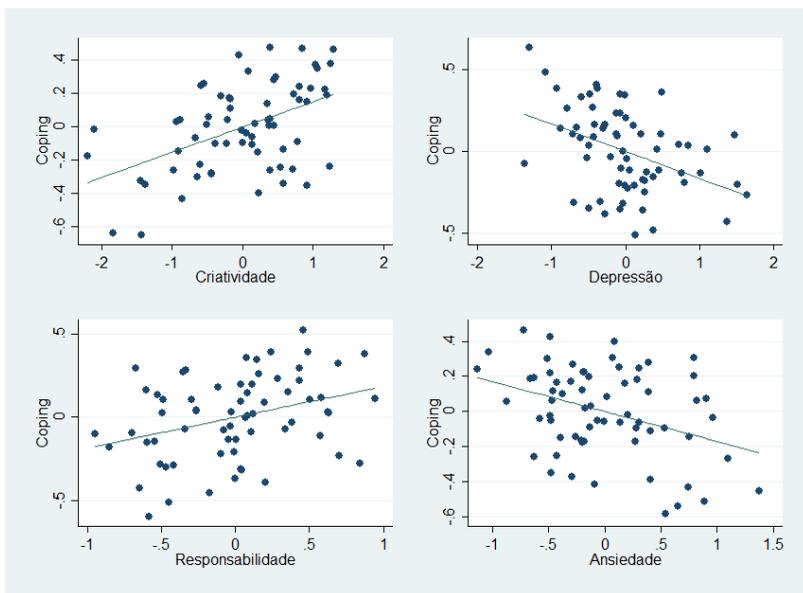


Figura 1. Relações entre as facetas de personalidade e os valores do escore geral de Coping

A figura 1 demonstra as associações entre cada faceta da personalidade com o escore geral de habilidades psicológicas de Coping.

Quando o critério passou a ser cada dimensão das habilidades psicológicas de Coping, o primeiro passo, que verifica associação com as variáveis de perfil, encontrou associação positiva com a variável idade nas seguintes dimensões de Coping: Preparação Mental (R^2 ajustado = 0.04, F 1, 64 = 4.16, $p < .05$), Lidar com Adversidades (R^2 ajustado = 0.09, F 1, 64 = 7.58, $p < .01$) e Desempenho sob Pressão (R^2 ajustado = 0.06, F 1, 64 = 5.79, $p < .05$). Porém ao ser colocada no modelo final, em todos os casos a variável idade perdeu significância, sendo excluída do modelo final. Por isso, descreveremos cada dimensão somente com suas associações com as facetas de personalidade.

Para o critério de Preparação Mental, a regressão com as facetas de personalidade apresentou uma explicação de 22% da variância com $p < .01$. Neste modelo os preditores que apresentaram ao menos nível marginal de significância e se mantiveram foram Criatividade ($\beta = 0.30$,

$p < .05$), Sensibilidade Estética ($\beta = 0.22$, $p = .055$) e Produtividade ($\beta = 0.23$, $p < .05$).

Tabela 2. Regressão múltipla para variáveis associadas com Desempenho sob Pressão

Variável	<i>B</i>	SE	β	<i>t</i>	<i>p</i>
Criatividade	.276*	.105	.300	2.63	0.011
Sen. Estética	.218	.111	.222	1.96	0.055
Produtividade	.289*	.137	.232	2.10	0.040
AdjR ²	.26				
F	7.30**				

* $p < .05$, ** $p < .01$

Com o critério de Motivação, a regressão com as facetas de personalidade apresentou uma explicação de 29% da variância com $p < .01$. Neste modelo os preditores que apresentaram significância e se mantiveram apresentando associação negativa foram Depressão ($\beta = -0.43$, $p < .01$) e Volatilidade emocional ($\beta = -0.21$, $p = .074$).

Tabela 3. Regressão múltipla para variáveis associadas com Motivação

Variável	<i>B</i>	SE	β	<i>t</i>	<i>p</i>
Depressão	-.336**	.088	-.439	-2.63	0.000
Volat. Emoc.	-.161	.088	-.210	-1.96	0.074
AdjR ²	.29				
F	14.75**				

* $p < .05$, ** $p < .01$

Quanto à Concentração, a regressão com as facetas de personalidade apresentou uma explicação de 10% da variância com $p < .05$. Neste modelo os preditores que apresentaram significância e se mantiveram apresentando associação positiva foram Criatividade ($\beta = 0.24$, $p < .05$) e Responsabilidade ($\beta = 0.25$, $p < .05$).

Tabela 4. Regressão múltipla para variáveis associadas com Concentração

Variável	<i>B</i>	SE	β	<i>t</i>	<i>p</i>
Criatividade	.191*	.093	.240	2.04	0.046
Responsabilidade	.361*	.167	.254	2.16	0.034
AdjR ²	.10				

F 4.83*

* $p < .05$, ** $p < .01$

Para o critério de Lidar com Adversidades a regressão com as facetas de personalidade apresentou uma explicação de 26% da variância com $p < .01$. Neste modelo as variáveis preditoras que se mantiveram apresentando significância foram Criatividade ($\beta = 0.32$, $p < .05$), Nível de energia ($\beta = -0.65$, $p < .05$), Depressão ($\beta = -0.26$, $p < .05$) e Ansiedade ($\beta = -0.30$, $p < .05$).

Tabela 5. Regressão múltipla para variáveis associadas com Lidar com Adversidades

Variável	B	SE	β	t	p
Criatividade	.223*	.087	.322	2.56	0.013
Nível de Ener.	-.222	.118	-.246	-1.88	0.065
Depressão	-.215*	.098	-.263	-2.18	0.033
Ansiedade	-.297*	.116	-.305	-2.56	0.013
AdjR ²	.26				
F	6.97**				

* $p < .05$, ** $p < .01$

O critério Desempenho sob Pressão apresentou em sua regressão com as facetas de personalidade uma explicação de 33% da variância com $p < .01$. As variáveis preditoras neste modelo que apresentaram melhor significância foram Responsabilidade ($\beta = 0.39$, $p < .01$), Respeito ($\beta = -0.23$, $p < .05$), Organização ($\beta = -0.31$, $p < .05$), Criatividade ($\beta = 0.26$, $p < .05$) e Depressão ($\beta = -0.31$, $p < .01$).

Tabela 6. Regressão múltipla para variáveis associadas com Desempenho sob Pressão

Variável	B	SE	β	t	p
Responsabilidade	.607**	.194	.395	3.13	0.003
Respeito	-.284*	.136	-.231	-2.09	0.041
Organização	-.269*	.102	-.317	-2.63	0.011
Criatividade	.227*	.089	.263	2.56	0.013
Depressão	-.319**	.113	-.314	-2.81	0.007
AdjR ²	.33				
F	7.65**				

* $p < .05$, ** $p < .01$

Quanto à Livre de Preocupações, a regressão com as facetas de personalidade apresentou uma explicação de 26% da variância com $p < .001$. Neste modelo os preditores que apresentaram significância e se mantiveram apresentando associação negativa foram Ansiedade ($\beta = -0.32$, $p < .01$) e Depressão ($\beta = -0.31$, $p < .01$).

Tabela 7. Regressão múltipla para variáveis associadas com Livre de Preocupações

Variável	<i>B</i>	SE	β	<i>t</i>	<i>p</i>
Ansiedade	-.349**	.125	-.322	-2.79	0.007
Depressão	-.289**	.105	-.319	-2.76	0.008
AdjR ²	.26				
F	12.60**				

* $p < .05$, ** $p < .01$

Por último temos o critério de Treinabilidade, que obteve o modelo menos significativo (R^2 ajustado = 0.027, $F(1, 64) = 2.81$, $p = .09$). A faceta de Responsabilidade ($\beta = 0.20$, $p = .09$) foi a única a apresentar associação com a variável dependente.

Tabela 8. Regressão múltipla para variáveis associadas com Treinabilidade

Variável	<i>B</i>	SE	β	<i>t</i>	<i>p</i>
Responsabilidade	.286	.171	.205	1.68	0.098
AdjR ²	.02				
F	2.81				

* $p < .05$, ** $p < .01$

Discussão

O propósito deste estudo foi de examinar as associações entre traços de personalidade, dentro dos Cinco Grandes Fatores, e habilidades psicológicas de Coping em atletas profissionais de League of Legends. Quando previsto pelos grandes fatores, Neuroticismo mostrou-se o único fator significativo entre os preditores do escore geral das habilidades de Coping. O escore geral representa não o tipo de habilidade ou estratégia utilizada especificamente, e sim o quanto um atleta está lidando com o estresse competitivo. Neuroticismo aparece já na literatura ligado com o Coping de evitação em atletas (Antoniazzi et al., 1998; Connor-Smith &

Flachsbart, 2007; Folkman, 2010; Nicholls & Polman, 2007), ou seja, com o não enfrentamento direto com o estresse, o que vai ao encontro do resultado, já que quanto menor o valor das habilidades de *Coping*, menor também o enfrentamento.

Quando visto sob um olhar mais específico das facetas, ainda sob a dependente do escore geral de *Coping*, houve associação positiva com Criatividade e Responsabilidade, que pode ser relacionado aos resultados encontrados por Allen, Frings e Hunter (2012), que sugeriram uma associação positiva entre as estratégias de *Coping* orientadas à tarefa com Abertura e Realização, fatores os quais as duas facetas fazem parte respectivamente, indicando que, pelo menos na amostra avaliada de atleta de *League of Legends*, essa associação aparece de forma mais sutil. A Criatividade pode ser relacionada à encontrar novas soluções ou novas maneiras e ideias de lidar com diferentes situações, o que sugere que pode auxiliar esses atletas a elaborar novas saídas às situações estressoras quando as mesmas aparecem, enquanto a Responsabilidade pode representar a necessidade que o atleta tem de encontrar soluções que visem um melhor desenvolvimento e performance, uma vez que é um jogo em equipe, e por tal, as ações individuais afetam o grupo como um todo. Houve associações negativas entre o escore geral das habilidades de *Coping* com Depressão e Ansiedade, os quais fazem parte do fator Neuroticismo, e sugerem que pessoas com níveis mais elevados de ansiedade e depressão, possivelmente pelo fato de apresentarem um maior nível de instabilidade emocional, apresentam maior dificuldade para utilizar as diferentes estratégias de *Coping* avaliadas.

Quando as associações entre as variáveis de perfil e cada dimensão das habilidades psicológicas de *Coping* foram investigadas, os resultados apontaram uma associação positiva da idade com as dimensões de Preparação Mental, Lidar com Adversidades e Desempenho sob Pressão, porém esta associação perdeu significância ao incluir outras variáveis que não de perfil. Podemos sugerir que, embora exista uma relação entre a idade e as dimensões descritas acima, é possível que a pouca variabilidade de idade entre os atletas (média = 21.40, desvio padrão = 3.26) seja uma das causas dessa perda de significância quando a regressão inclui preditores de personalidade. Ainda assim, por ter apresentado associação quando verificado somente com preditoras de perfil, é possível sugerir que atletas mais velhos já vivenciaram mais situações competitivas e, conseqüentemente, adaptaram-se melhor a estressores como: estar no palco durante o jogo, a conhecer mais as equipes adversárias e visualizar a partida mentalmente antes e até a experimentar mais derrotas e

momentos de pressão, afetando assim o nível de uso dessas dimensões de *Coping*.

Quando realizada a regressão tendo como dependente a dimensão Preparação Mental, o resultado apresentou que valores mais altos das facetas de personalidade de Criatividade, Sensibilidade Estética e Produtividade tendem a aumentar o escore de Preparação Mental. Uma vez que esta dimensão do *Coping* diz respeito à habilidade de definir e trabalhar com metas específicas de desempenho, também planejar e se preparar mentalmente para os treinamentos e competições e indivíduos com alto escore nessa dimensão estão sempre munidos de planos de ação para as situações que podem se deparar, podemos sugerir que a Criatividade e a Sensibilidade Estética auxiliam na elaboração de criar mentalmente imagens e planos que consigam visualizar melhor a realidade (Coimbra, 2011). A Produtividade se refere a uma faceta mais proativa da Realização e possui relação positiva com performance no trabalho e nas conquistas acadêmicas (Soto & John, 2017), que nos permite sugerir que nesses casos, o atleta possui um ímpeto maior em já desenvolver estratégias previamente para sentir-se mais preparado para os campeonatos, portanto desenvolvendo planejamento mental das ações competitivas ainda por vir.

A dimensão da Motivação representa atletas que utilizam a confiança nas suas habilidades e que terão bons resultados como estratégia para enfrentar o estresse competitivo. O resultado da regressão tendo esta dimensão como dependente indicou que escores mais altos nas facetas de Depressão e a Volatilidade Emocional tendem a diminuir o *Coping* de Motivação, sugerindo que atletas que apresentam comportamentos de tristeza e/ou de irritabilidade e instabilidade emocional acreditam menos em si mesmos, ou que poderão obter bons resultados, ou ainda, usam menos a confiança em si como forma de enfrentar o estresse gerado pelas situações estressoras das competições. O que vai ao encontro com Connor-Smith e Flachsbart (2007), que indicam que baixos níveis de Neuroticismo podem estar associados ao uso de estratégias de *Coping* focadas na emoção de forma positiva.

Ao avaliar a Treinabilidade como variável dependente, o resultado da regressão apresentou que maiores valores na faceta de personalidade Responsabilidade tendem a aumentar os escores do *Coping* avaliado, porém foi a dimensão de *Coping* que teve a menor explicação da variância, de somente 2%. Sendo Treinabilidade uma dimensão que quanto maior o escore, mais acessíveis os atletas estão para aprender com as instruções dos treinadores, aceitar críticas de forma construtiva e sem se aborrecer, uma das possibilidades para baixa variância é porque o

cenário brasileiro de *League of Legends* é muito recente e a presença de treinadores nas primeiras divisões passou a ser obrigatória somente nos últimos 3 anos. Enquanto em esportes tradicionais o treinador comumente é uma figura de experiência na modalidade, além de conhecimento técnico e teórico, no cenário de esportes eletrônicos no Brasil, não houve ainda tempo suficiente de campeonatos para que esses indivíduos pudessem ter adquirido experiência e já estar atuando como técnicos e treinadores. Com isso, os que assumem esse papel atualmente, são jogadores casuais, que se interessam pela parte estratégica do jogo e dedicam seu tempo a estudar possibilidades e escolhas de campeões do jogo que podem formar a melhor composição para a competição.

A Concentração como habilidade psicológica de *Coping* representa indivíduos que não se distraem facilmente, mantendo-se concentrados na tarefa a ser realizada mesmo em situações inesperadas, focando então na tarefa para superar a situação estressora. O resultado da regressão indicou que os escores desta dimensão tendem a aumentar quando o indivíduo apresenta valores maiores nas facetas de Criatividade e a Responsabilidade, o que sugere que para usar a concentração como uma forma de enfrentar as situações estressoras, o uso da imaginação é importante, para manter-se imersivo na tarefa, assim como a Responsabilidade representa o senso de obrigação em dedicar-se. Soto e John (2017) ao avaliar relações das facetas com Bem Estar Psicológico encontraram associação entre essas duas facetas com a Autonomia, o que nos permite sugerir que atletas quando usam da concentração em situações estressoras podem jogar de forma mais autônoma, permitindo que se foco fique totalmente na partida em si.

É entendido na literatura atual que atletas com escores elevados em Lidar com Adversidade tendem a permanecer positivos e entusiasmados mesmo quando frente a situações inesperadas ou desfavoráveis, demonstrando um comportamento calmo, controlado e de rápida recuperação após erros e contratempos (Coimbra, 2011). Como resultado da regressão entre o critério de Lidar com Adversidade e as facetas de Personalidade como preditores, a Criatividade obteve associação significativa e positiva, enquanto Nível de Energia, Depressão e Ansiedade apontaram associações também significativas, mas negativas. Esta associação sugere que a criatividade pode ser um fator importante para que o atleta consiga desenvolver maneiras diferentes de visualizar a situação, podendo tirar um melhor proveito de quaisquer eventos negativos que ocorram, enquanto baixo nível de energia, ansiedade e depressão também estão ligados à auto aceitação (Soto &

John, 2017), permitindo que este atleta aceite inclusive os erros, fazendo com que se recupere das derrotas mais facilmente.

Valores mais altos nas facetas de Responsabilidade e Criatividade tendem a aumentar os escores do *Coping* Desempenho sob Pressão, enquanto, valores altos nas facetas Respeito, Organização e Depressão tendem a diminuir o escore desta dimensão de *Coping*. A habilidade psicológica de Desempenho sob Pressão representa a capacidade de os atletas perceberem-se desafiados frente a uma situação de pressão e não ameaçados. Preferem ser colocados sobre pressão e geralmente possuem melhor desempenho nestas ocasiões. Esta dimensão teve a variância mais explicada em comparação as outras, 33% desta pôde ser compreendida pelo modelo. Criatividade e Responsabilidades de forma positiva, podem sugerir que para ter um melhor desempenho sob pressão, o atleta precisa sentir-se que tem autonomia para atuar com novas jogadas, mas sempre reconhecendo a importância do seu papel na equipe, enquanto o respeito e a organização negativos podem sugerir que o atleta ignora a pressão dos outros. A Depressão como preditora negativa também pode indicar que o atleta não deixa que os erros ou a tristeza afete, mantendo a confiança em si para continuar sentindo-se desafiado.

Livre de Preocupações é a dimensão em que indivíduos que apresentam escores altos tendem focar no que eles esperam que aconteça ao invés do que eles preferem que não ocorra. Mesmo que seus desempenhos não sejam satisfatórios, ou quando cometem erros, não se preocupam desnecessariamente, nem se importam com o que vão pensar ou falar sobre eles. Os preditores para esta dependente foram Ansiedade e Depressão, ambos conforme maiores os valores, mais tendem a diminuir o escore desta dimensão *Coping*. Este modelo sugere que o comportamento ansioso e de tristeza está ligado também à preocupação de que o indivíduo seja o pivô de situações estressoras, que consequentemente, também seria alvo de críticas, o que diminuiria a possibilidade do atleta de manter-se livre dessas preocupações mesmo durante a competição.

Capítulo 2 – Associação entre traços de personalidade e as habilidades de *Coping* na Qualidade de Vida e Cansaço Mental em jogadores casuais e atletas profissionais de *League of Legends* no Brasil

Introdução

Alcançar uma boa vida, ou uma vida saudável, seja por atividades físicas, alimentação, ou diversão é um objetivo comum das pessoas. Esta é uma noção pensada por filósofos e cientistas há séculos, porém é recente a busca por se conhecer cada vez mais o conceito de Qualidade de Vida. De acordo com Hutz (2014), alguns autores entendem a Qualidade de Vida como uma medida econômica, podendo ser avaliada por meio do Índice de Desenvolvimento Humano, enquanto na própria Psicologia, ainda há vários termos que são utilizados como sinônimos: saúde, bem-estar, satisfação de vida, entre outros.

O primeiro uso acadêmico do termo Qualidade de vida foi em 1975 no campo da medicina e, somente a partir dos anos 80, que o estudo sistemático deste conceito passou a estar presente nas revistas científicas (Berlim & Fleck, 2003; Gladis, Gosch, Dishuk, & Crits-Christoph, 1999). A Organização Mundial da Saúde, por meio de seu grupo de estudos sobre Qualidade de Vida, o The WHOQOL Group (1993), composto por pesquisadores de diferentes países do ocidente e oriente, traz uma das definições mais frequentemente adotadas na atualidade sobre Qualidade de vida, a saber, “a percepção do indivíduo de sua posição na vida no contexto da cultura e sistema de valores nos quais ele vive e em relação aos seus objetivos, expectativas, padrões e preocupações”.

O Grupo WHOQOL considera três aspectos fundamentais referentes ao construto Qualidade de Vida: 1- subjetividade; 2- multidimensionalidade e 3- presença de dimensões positivas e negativas, como por exemplo, mobilidade e dor respectivamente. Tem um caráter subjetivo, pois não é a natureza objetiva do meio ambiente, do estado funcional ou do estado psicológico que indica diretamente sua qualidade de vida, mas sim a percepção do indivíduo que está sendo avaliado se suas necessidades estão sendo satisfeitas ou, ainda, que lhes estão sendo negadas oportunidades de alcançar a felicidade e a autorrealização, com independência de seu estado de saúde físico ou das condições sociais e econômicas (Fleck, 2000; Pereira et al., 2006). É considerada multidimensional, uma vez que, de acordo com a literatura, diferentes aspectos definem a qualidade de vida, como, por exemplo, poder aproveitar as possibilidades da vida, de escolher, de decidir e ter controle

de sua vida, além de características como valores, inteligência, e interesses serem importantes de se considerar e por qualidade de vida ser compreendida como uma representação social criada a partir de parâmetros subjetivos (bem-estar, felicidade, amor, prazer, realização pessoal) e também objetivos, cujas referências são a satisfação das necessidades básicas e das necessidades criadas pelo grau de desenvolvimento econômico e social de determinada sociedade (Minayo et al., 2000; Pereira, Teixeira, & Santos, 2012). O construto inclui ainda a presença de dimensões positivas e negativas, uma vez que ambos possuem efeitos na percepção do indivíduo sobre outros aspectos de sua vida, como saúde, relações sociais, capacidade de trabalhar e status financeiro.

Tentando sintetizar a complexidade da noção de qualidade de vida e de sua especificidade frente as diferentes culturas e realidades sociais, diversos instrumentos de qualidade de vida e afins têm sido construídos na última década, a maioria sendo desenvolvidos nos Estados Unidos, com um crescente interesse em traduzi-los para aplicação em outras culturas (Gladiš et al., 1999; Minayo et al., 2000; Zanei, 2006). Porém, na busca de um instrumento que avaliasse Qualidade de Vida dentro de uma perspectiva genuinamente internacional, a OMS lançou o projeto WHOQOL que inicialmente contou com pesquisadores de 15 países tendo como objetivo o desenvolvimento de um instrumento que pudesse abarcar as diferentes dimensões da Qualidade de Vida numa perspectiva multicultural (WHO, 1998; WHOQOL Group, 1993). Nesse processo, foram desenvolvidos inicialmente o WHOQOL-100, que conta com 100 questões divididas entre 24 facetas dentro de 6 dimensões ou domínios: 1- domínio físico; 2- domínio psicológico; 3- nível de independência; 4- relações sociais; 5- ambiente e 6- aspectos espirituais. E o WHOQOL-Bref, uma versão breve do WHOQOL-100, que conta com 26 questões, sendo duas questões gerais de qualidade de vida e as demais 24 representam cada uma das 24 facetas que compõe o instrumento original, porém estas alocadas em 4 domínios: 1- domínio físico; 2- domínio psicológico; 3- relações sociais e 4- meio ambiente (Fleck et al., 2000; Fleck, 2000). Esses instrumentos passaram por um processo de tradução e adaptação cultural para o Brasil, seguindo a metodologia de tradução da OMS, pelo Departamento de Psiquiatria e Medicina Legal da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Brasil.

Pesquisas têm sido realizadas para entender a qualidade de vida em diferentes contextos e populações (Berlim & Fleck, 2003; Buss, 2000). Foram apresentadas relações da Qualidade de Vida em diferentes

momentos da vida acadêmica (Alves, Tenório, Anjos, & Figueroa, 2010), em diferentes faixas etárias (Pereira et al., 2006) e entre diferentes níveis de prática da atividade física (Buchner, 1997; Courneya & Friedenreich, 1999; Pucci, Rech, Fermino, & Reis, 2012). No esporte, vários levantamentos têm sido feitos, para entender sua relação com a Qualidade de Vida, uma vez que no esporte de alto rendimento, temos não somente a atividade física, mas também situações de estresse, competitividade e pressão (Bize, Johnson, & Plotnikoff, 2007; Groff, Lundberg, & Zabriskie, 2009; Laforge et al., 1999; Yazicioglu, Yavuz, Goktepe, & Tan, 2012).

A questão que se apresenta é: esportes profissionais melhoram ou pioram a qualidade de vida dos atletas? Essa pergunta parece fácil de ser respondida inicialmente, uma vez que esportes são comumente relacionados à exercícios físicos que, por sua vez, possuem estudos indicando uma relação positiva na saúde e qualidade de vida dos sujeitos (Bize et al., 2007; Laforge et al., 1999; Yazicioglu et al., 2012). Porém, a profissionalização do atleta muitas vezes está ligada a levar o nível de estresse físico e mental ao limite, tentando sempre quebrar novas barreiras, permitindo que sua performance seja continuamente melhorada. Tal estresse contínuo, somado à uma vida de recorrente competitividade, frustrações e renúncias sociais em prol de um melhor desempenho acabam por gerar possíveis perdas na qualidade de vida do atleta (Géczi et al., 2009; Goudas et al., 1998; Park, 2000).

De acordo com Interdonato e Greguol (2010), os esportes de alto rendimento possuem exigências próprias de treinamento, como também uma sobrecarga psicológica presente em muitas situações, que podem levar a um estado de estresse físico e emocional e afetar, de diferentes maneiras e magnitudes, a qualidade de vida de esportistas. Vários estudos demonstraram que há uma forte correlação entre identidade atlética e influência na qualidade de vida (Groff et al., 2009). A maioria dos participantes desses estudos concordaram que a participação no programa desportivo influenciou positivamente na sua saúde geral e na qualidade de vida, nos âmbitos familiar ou social. Também sugerem que a participação no esporte pode afetar outros elementos relacionados à qualidade de vida, como o prazer geral com a vida, o senso de bem-estar e a capacidade de completar atividades da vida diária.

A autopercepção dos benefícios do exercício regular é uma estratégia motivacional importante utilizada em muitas intervenções de promoção de exercícios (Laforge et al., 1999), embora ainda não se tenha clareza quanto aos benefícios ou prejuízos à Qualidade de Vida motivadas pelo esporte profissional. De acordo com Interdonato e Greguol (2010), é

possível afirmar que a qualidade de vida do atleta de alto rendimento é projetada em função da satisfação pessoal pelos resultados a serem atingidos, independente dos riscos a que ele está submetido ao longo deste processo. Entretanto, no mesmo estudo, adolescentes praticantes de esportes competitivos relataram melhor percepção de sua qualidade de vida, alegando que a prática esportiva aprimorou a forma como eles percebiam seus corpos, suas relações sociais e sua disposição.

A Qualidade de Vida relacionada aos esportes, encontrados na literatura, corresponde aos estudos em “esportes tradicionais”, ou seja, esportes nos quais o exercício físico tem total relação com a atividade competitiva. Porém, uma nova modalidade de esporte tem sido reconhecida nos últimos anos: o esporte eletrônico. Também conhecido como *eSport*, essa nova modalidade é definida por Wagner (2006) como uma área da atividade esportiva que faz uso das tecnologias como plataforma da atividade competitiva, ou seja, o esporte eletrônico usa através de uma plataforma tecnológica, seja o videogame, computador ou mesmo celular para realizar a atividade competitiva. É esperado que a relação do esporte eletrônico com a Qualidade de Vida seja diferente do esporte tradicional, uma vez que o fator Exercício físico não possui mais uma dependência tão clara. Para compreender melhor tal fenômeno é necessário levar em conta essa nova população de jogadores de esportes eletrônicos, também chamados de cyberatleta, ao realizar novas pesquisas, tendo em vista as situações estressoras e à competitividade inerente a esses esportes.

Pesquisas em Psicologia do Esporte mostram evidências de que atletas usam diversas estratégias de enfrentamento às situações estressoras, que fazem parte do construto chamado de *Coping*, e que podem ser classificadas em diferentes dimensões, mais ou menos adaptativas e influenciar diretamente no prazer e continuidade da prática desportiva (Géczi, Bognár, et al., 2009; Géczi, Tóth, et al., 2009; Nicholls & Polman, 2007; Park, 2000). No *Coping*, há uma relação de equacionamento entre a estrutura psicofísica do atleta e a atividade à qual ele está imerso. Por isso, a percepção de quem observa a ação é de que esta dinâmica flui naturalmente, mas há um determinado esforço do indivíduo para suplantar tal obstáculo (Antoniazzi et al., 1998).

Relações já foram encontradas entre as variáveis de perfil do atleta e os construtos indicados para este estudo. Quanto ao *Coping*, resultados obtidos em pesquisas, apontaram uma associação significativa nas três variáveis analisadas na dimensão Desempenho sob Pressão e Lidar com Adversidades. Concentração apresentou associação entre duas variáveis: Gênero e tipo de esporte e tipo de esporte e nível competitivo.

Em Treinabilidade a relação ocorreu entre gênero e nível competitivo (Coimbra et al., 2013; Goudas et al., 1998). A caracterização do perfil de personalidade no âmbito do esporte apresentou indicativos que atletas e não-atletas se diferenciaram de maneira recorrente, mesmo quando separados por subgrupos de homens e mulheres atletas e não-atletas, bem como quando estes últimos foram comparados com esportes individuais e coletivos (Halama, 2010; Josemberg Moura de Andrade, 2008).

Além da Qualidade de Vida, alguns transtornos podem afetar indivíduos que despendem muito tempo para o jogo eletrônico, principalmente quando o mesmo se torna a profissão do jogador. A Associação Americana de Psiquiatria identificou e lançou no DSM V o *Internet Gaming Disorder* (IGD), ou Transtorno de jogos *online* em uma tradução livre, dentro da seção de pesquisas futuras, como uma potencial condição de transtorno mental. A associação recomenda mais pesquisas para investigar a etiologia, estabilidade e impactos na saúde e no comportamento que o jogo *online* pode provocar (Weinstein, Przybylski & Murayama, 2017). Embora a Organização Mundial da Saúde tenha anunciado em 2018 que será incluído na 11ª versão da Classificação Internacional de Doenças o Transtorno de jogos (WHO, 2018), não há ainda consenso da estabilidade e dos impactos dos jogos *online* na saúde dos indivíduos (Gentile et al., 2017; Weinstein et al., 2017). A partir dessa compreensão, faz-se importante entender melhor esse fenômeno, inclusive verificando o quanto jogadores profissionais possam estar apresentando indícios de cansaço mental ou de desgaste pela longa exposição ao jogo sem acompanhamento psicológico adequado.

Este estudo busca mapear as associações entre Perfil, Personalidade e Coping na Qualidade de Vida, no Cansaço Mental e no Transtorno de Jogos em jogadores profissionais e casuais de *League of Legends* no Brasil.

Método

Delineamento da pesquisa

A presente pesquisa é de natureza descritiva, correlacional e exploratória, com abordagem quantitativa. Descritivo, pois pretende descrever as características do fenômeno investigado e suas relações proporcionando um panorama acerca dos fenômenos (Gil, 2002). Exploratória, pois, de acordo com Gil (2002), têm como objetivo proporcionar maior familiaridade e que estimulem a compreensão do fenômeno. E correlacional, pois visa determinar a magnitude de associação entre as variáveis de perfil e os construtos de personalidade,

Coping na Qualidade de Vida e em indicadores de saúde mental e transtorno de jogos dos jogadores profissionais de *League of Legends* no Brasil.

Participantes

A amostra definida para este estudo é de caráter intencional e por conveniência, participaram da pesquisa aproximadamente 138 jogadores de *League of Legends* no Brasil, sendo 95% do sexo masculino (n=131) e 5% do sexo feminino (n=7), com idade entre 16 e 37 anos (M=21.24, DP=3.77). Desses, 72 são jogadores casuais, enquanto os outros 66 são atletas profissionais de *League of Legends*. A amostra é composta por participantes que jogam *League of Legends* de 1 a 9 anos completos (M=5.12, DP=1.71) e dedicam a média de 27,97 horas semanais ao jogo (DP=26,70). Quanto à escolaridade, 12 dos participantes possuem Ensino Médio incompleto, 47 possuem Ensino Médio completo, 60 possuem Ensino Superior Incompleto, 17 estão com o Ensino Superior completo e 2 possuem pós-graduação.

Instrumentos

Questionário sociodemográfico

Foi utilizado um questionário sociodemográfico com fins de caracterização da amostra, o qual contou com informações de perfil, como idade, escolaridade, tempo de prática, se já teve acompanhamento psicológico em caráter geral e as horas que dedica semanalmente ao jogo *League of Legends*.

Big Five Inventory - 2

O BFI-2 é instrumento de medida dos cinco fatores gerais da personalidade e de 15 facetas específicas, sendo 3 facetas para cada fator. Possui 60 itens curtos, com frases descritivas de ações comuns "eu sou alguém que ..." (por exemplo, "é extrovertido, sociável", "tende a ficar quieto"). Os respondentes avaliam cada item usando uma escala Likert de 5 pontos, variando entre discordar fortemente e concordar fortemente. Soto e John forneceram evidências de confiabilidade, estrutura e validade dos fatores da personalidade no BFI-2 e também das facetas. A consistência interna dos fatores com 12 itens cada, avaliada pelo Alpha de Cronbach, tiveram uma média de 0,86 em cada uma das três amostras presentes, com um intervalo total de 0,81 a 0,90 entre as amostras. Os Alfa das facetas de quatro itens tiveram uma média de 0,75 em cada amostra, com uma variação de 0,59 a 0,86. A versão utilizada neste

projeto foi a proposta nos estudos de adaptação e validação para o Brasil, projeto este coordenado pela equipe do LABAPE e a colaboração de outros laboratórios de pesquisa no Brasil, como o LPAP.

Estratégias de Coping

Para avaliação das estratégias de *Coping* será utilizada a versão brasileira do *Athletic Coping Skills Inventory-28 (ACSI-25BR)* que foi traduzido e validado por Coimbra (2013). O inventário possui 28 itens divididos em sete subescalas de quatro itens, os quais são pontuados em uma escala do tipo Likert (0= quase nunca, 1= às vezes, 2= frequentemente, 3= quase sempre), variando de 0 até 12 pontos. As dimensões do ACSI-28 foram definidas da seguinte forma: Lidar com Adversidades, Desempenho sob Pressão, Metas/Preparação Mental, Concentração, Livre de Preocupação, Confiança/Motivação e Treinabilidade. A versão brasileira do instrumento possui 25 itens, pois três itens associados às dimensões confiança/motivação, concentração e treinabilidade foram removidos por não apresentarem cargas fatoriais suficientes. No estudo brasileiro, o inventário obteve para a Escala Total o Alpha de Cronbach foi de 0,81 (Coimbra et al., 2013). O escore α para algumas dimensões foi moderado, o que já era de se esperar, pois cada subescala possui apenas 4 itens e a amostra ampla. No entanto, os valores de Alpha apresentados se assemelham com os outros reportados em vários outros estudos e com os apresentados no artigo da validação original (Géczi et al., 2009; Goudas, Theodorakis, & Karamousalidis, 1998; Smith et al, 1995).

Qualidade de vida

Para a avaliação da qualidade de vida, será utilizado o módulo WHOQOL-BREF, que é constituído de 26 perguntas, sendo a pergunta número 1 e 2 sobre a qualidade de vida geral e as 24 restantes representam cada uma das 24 facetas que fazem parte do instrumento original (WHOQOL-100). As questões por sua vez compõem quatro domínios que são: físico, psicológico, relações sociais e meio ambiente.

O instrumento foi traduzido e validado pelo Departamento de Psiquiatria e Medicina Legal da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, apresentando um coeficiente de fidedignidade com um Alpha de Cronbach 0,77 e os domínios apresentaram consistência interna com Alphas de 0,69 a 0,84 (Fleck, 2000). O teste conta com escalas Likert de 1 a 5 divididos em quatro tipos de resposta: intensidade, capacidade, frequência e avaliação. As respostas de intensidade variam de *nada* a *extremamente*; a escala de capacidade varia de *nada* a *completamente*; a

escala de frequência varia de *nunca* a *sempre*; a escala de avaliação varia de *muito insatisfeito* a *muito satisfeito*.

Internet Gaming Disorder

O IGDS9-SF é uma ferramenta psicométrica curta criada por Pontes e Griffiths (2014) que reflete os nove critérios principais que definem *Internet Gaming Disorder*. O IGDS9-SF avalia a gravidade do IGD e seus efeitos prejudiciais examinando tanto os jogos e/ou atividades on-line quanto off-line, que ocorrem ao longo de um período de 12 meses. As nove perguntas que compõem o IGDS9-SF são respondidas através de uma escala de 5 pontos: 1 ("Nunca"), 2 ("Raramente"), 3 ("Às vezes"), 4 ("Frequentemente") e 5 ("Muitas vezes"). Os escores são obtidos somando as respostas e total. As pontuações podem variar de 9 a 45, com pontuações mais altas sendo indicativas de maior grau de desordem em relação ao jogo. Apesar os autores sugeriram um corte monotético em 36 dos 45 pontos (ou seja, aqueles que responderam "frequentemente" e "muito frequentemente" para as nove perguntas) para classificar os jogadores com a desordem, atualmente, não há dados empíricos ou clínicos que apoiem este escore de corte do IGDS9-SF.

A versão portuguesa do instrumento foi validada por Pontes e Griffiths (2016), mesmo criadores da versão original americana, apresentando uma consistência interna suficiente através de um Alpha de Cronbach de 0,87, o qual não foi possível aumentar mesmo se fosse excluído qualquer item do instrumento.

Procedimentos e considerações éticas

A pesquisa está em consonância com as Diretrizes e Normas Regulamentadoras de Pesquisas Envolvendo Seres Humanos (Resolução 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde), aprovado sob o número do parecer: 2.699.518. Os indivíduos que aceitaram participar foram informados sobre a pesquisa, que podiam desistir a qualquer momento, que terão sua privacidade respeitada e confidencialidade sobre as informações pessoais, além de que não sofrerão prejuízos ou malefícios, onde terão resguardados seu bem-estar e dignidade e serão garantidos o sigilo e a proteção de seus direitos, através do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Para confirmar a participação, os jogadores tiveram acesso ao TCLE de forma *online* e após a leitura do mesmo tinham de selecionar a opção de que aceitavam o termo para iniciar a pesquisa. Caso haja dano aos participantes decorrente da pesquisa, os mesmos serão indenizados e haverá o ressarcimento das despesas decorrentes

diretamente da participação. O contato do pesquisador foi disponibilizado e serão realizadas devolutivas sobre os resultados das avaliações a todos os participantes via e-mail. De acordo com as normas do Conselho Nacional de Saúde (510/2016), o presente projeto de pesquisa foi submetido e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEPSH) da Universidade Federal de Santa Catarina. Toda a coleta foi de forma *online* por uma plataforma segura. O link foi disponibilizado para as equipes e para os jogadores que demonstraram interesse na participação da pesquisa. O tempo médio para resposta de todos os instrumentos foi de 15 minutos.

Para iniciar a aplicação do questionário e instrumentos, todos os participantes que concordaram com as condições descritas na versão digital do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), que informa a respeito dos objetivos do estudo, da garantia de anonimato das respostas e da participação voluntária na pesquisa, tiveram acesso ao questionário sociodemográfico e posteriormente os instrumentos na seguinte ordem: BFI-2, para caracterizar os traços de personalidade; ACSI-28BR, de estratégias de *Coping*; WHOQOL-Bref, que define os escores de qualidade de vida e IGDS9-SF, do Transtorno de jogos *online*. Após a aplicação dos questionários, foi disponibilizada uma tela de agradecimento, indicando que a coleta foi completada com sucesso e um campo onde o participante podia informar o e-mail para receber o retorno ao final da pesquisa.

Análise dos dados

Após gerar os resultados de escore gerais e de cada dimensão dos instrumentos, foi verificada a normalidade das variáveis dependentes, o alfa de Cronbach e as estatísticas descritivas das variáveis de perfil. Para a análise de dados foi escolhida a regressão múltipla, por ser uma técnica estatística que pode ser usada para analisar a relação entre uma única variável dependente, com várias variáveis independentes, chamadas de preditoras. Nesta técnica cada variável preditora é ponderada pelo procedimento de análise de regressão para garantir máxima previsão a partir do conjunto de preditoras. Os pesos denotam a contribuição relativa das variáveis preditoras para a previsão geral e facilitam a interpretação sobre a influência de cada variável em fazer a previsão. Neste estudo foi realizada inicialmente, uma análise separada utilizando os fatores de personalidade como preditoras para o escore geral de Qualidade de Vida, posteriormente regressões múltiplas de foram realizadas de forma hierarquizada tanto com o escore geral de Qualidade de Vida, quanto com

cada uma das dimensões Psicológica e Física do construto, enquanto os escores de perfil e das facetas de personalidade entraram como preditoras. No primeiro passo, as variáveis de perfil, como idade, escolaridade, anos que joga a modalidade, tempo semanal que despende no jogo e se já teve acompanhamento psicológico no contexto geral. No segundo passo, as variáveis preditoras eram os traços de personalidade utilizando-se das facetas dos cinco grandes fatores. Em um terceiro passo, a regressão utilizou os melhores preditores de perfil em conjunto com os melhores preditores de facetas de personalidade respectivamente para formar um modelo final do escore geral e das dimensões física e psicológica da Qualidade de Vida.

Após a análise da Qualidade de Vida, os mesmos passos foram tomados, utilizando das variáveis de perfil, personalidade e Coping, buscando quais teriam valor preditivo nas variáveis dependentes de Cansaço Mental e Transtorno de jogo *online*.

Resultados

Inicialmente, os escores das escalas administradas foram convertidos para escores Z. Foi realizada então como uma primeira análise, uma regressão múltipla tendo como critério de escore geral da Qualidade de Vida e como preditores as variáveis de perfil, os 5 Fatores de Personalidade e o escore geral de Habilidades Psicológicas de Coping. Essa análise buscava entender se haveria uma associação entre o uso das habilidades de Coping com a Qualidade de Vida em conjunto com os traços de personalidade. O modelo consegue explicar 32% da variância (R^2 ajustado = 0.32) e revela que entre as variáveis de perfil, nenhuma obteve associação significativa, já entre as variáveis de personalidade, somente o fator Neuroticismo obteve uma associação significativa, porém negativa ($\beta = -0.39$, $p < .01$) e o uso de habilidades de Coping obteve uma associação significativa e positiva ($\beta = 0.25$, $p < .01$).

Tabela 9. Associação entre os fatores de Personalidade e Coping com Qualidade de Vida

Variável	B	SE	β	t	p
Neuroticismo	-.320**	.071	-.398	-4.47	0.000
Hab. Coping	.285**	.101	.251	2.82	0.006
AdjR ²	.32				
F	32.36**				

* $p < .05$, ** $p < .01$

Buscando verificar os preditores do escore geral da Qualidade de Vida, numa segunda análise, utilizou-se as variáveis de perfil sociodemográfico, as facetas dos fatores da Personalidade e as dimensões das habilidades psicológicas de Coping. Neste modelo, as variáveis de perfil não se mantiveram significantes. Entre as facetas de Personalidade, tivemos a Depressão como faceta mais significativa ($\beta = -0.49$, $p < .01$), enquanto o Respeito mostrou importância no modelo ($\beta = -0.13$, $p = .08$). Quanto às dimensões do Coping, a Motivação teve maior significância ($\beta = 0.28$, $p < .01$), seguida da dimensão Livre de Preocupações ($\beta = 0.13$, $p = .07$). Este modelo conseguiu explicar 41% da variância (R^2 ajustado = 0.4101, $p < .01$).

Tabela 10. Associação entre Perfil, Personalidade e dimensões de Coping com Qualidade de Vida

Variável	<i>B</i>	SE	β	<i>t</i>	<i>p</i>
Depressão	-.302**	.055	-.455	-5.44	0.000
Respeito	-.111	.064	-.132	-1.74	0.084
Motivação	.213**	.060	.285	3.56	0.001
Livre de Preoc.	.095	.052	.131	1.81	0.073
AdjR ²	.41				
F	23.25**				

* $p < .05$, ** $p < .01$

Para a dimensão Psicológica da Qualidade de Vida, a regressão com as facetas de personalidade e as dimensões de Coping apresentou uma explicação de 65% da variância com $p < .01$. Neste modelo os preditores que apresentaram significância e se mantiveram foram Depressão ($\beta = -0.50$, $p < .01$) e Volatilidade Emocional ($\beta = -0.14$, $p < .05$) entre as facetas, enquanto para as dimensões de Coping foram Planejamento Mental ($\beta = 0.13$, $p < .05$), Motivação ($\beta = 0.15$, $p < .05$) e Livre de Preocupações ($\beta = 0.16$, $p < .01$).

Tabela 11. Associação entre Perfil, Personalidade e dimensões de Coping com dimensão Psicológica da Qualidade de Vida

Variável	<i>B</i>	SE	β	<i>t</i>	<i>p</i>
Depressão	-.443**	.062	-.502	-7.06	0.000
Volat. Emocional	-.124*	.061	-.143	-2.03	0.045
Plan. Mental	.124*	.054	.137	2.27	0.025
Motivação	.155*	.066	.156	2.35	0.020
Livre de Preoc.	.155**	.057	.161	2.69	0.008
AdjR ²	.65				
F	49.10**				

* $p < .05$, ** $p < .01$

Já com a dimensão Física da Qualidade de Vida, a regressão apresentou uma explicação de 28% da variância com $p < .01$. Neste modelo os preditores que apresentaram associações significantes foram Depressão ($\beta = -0.30$, $p < .01$), Organização ($\beta = -0.22$, $p < .05$) e Produtividade ($\beta = 0.29$, $p < .01$) entre as facetas e Concentração ($\beta = 0.26$, $p < .01$) entre as habilidades psicológicas de Coping.

Tabela 12. Associação entre Perfil, Personalidade e dimensões de Coping com dimensão Física da Qualidade de Vida

Variável	<i>B</i>	SE	β	<i>t</i>	<i>p</i>
Depressão	-.235**	.062	-.302	-3.77	0.000
Organização	-.159*	.065	-.220	-2.44	0.016
Produtividade	.238**	.076	.298	3.10	0.002
Concentração	.215**	.065	.260	3.28	0.001
AdjR ²	.28				
F	13.81**				

* $p < .05$, ** $p < .01$

Cansaço Mental

Foi chamado de Cansaço Mental um conjunto de itens em escala Likert que questionavam sobre o quão a pessoa se sentia cansada ao jogar, o nível de vontade de desistir do jogo, ou ainda quão o jogo deixava o indivíduo feliz. O escore total destes itens será chamado de Cansaço

Mental. Ao verificar a regressão com a variável dependente sendo o Cansaço Mental, o modelo apresentou explicação de 21% da variância (R^2 ajustado = 0.21, $p < .01$). As variáveis preditoras que mantiveram significância foram: Quantidade de anos que joga *League of Legends* ($\beta = 0.21$, $p < .01$); as facetas de personalidade Depressão ($\beta = 0.26$, $p < .01$) e Curiosidade Intelectual ($\beta = 0.14$, $p = .06$) e a dimensão de Coping Lidar com Adversidades ($\beta = 0.31$, $p < .01$).

Tabela 13. Associação entre Perfil, Personalidade e dimensões de Coping com Cansaço Mental

Variável	B	SE	β	t	p
Anos que joga	.090**	.034	.211	2.63	0.009
Depressão	.240**	.078	.266	3.06	0.003
Curiosidade Int.	.159	.087	.140	1.83	0.069
Lidar com Adv.	-.323**	.087	-.313	-3.68	0.000
AdjR ²	.21				
F	10.41**				

* $p < .05$, ** $p < .01$

Internet Gaming Disorder

Ao verificar a regressão com a variável dependente sendo o escore total do *Internet Gaming Disorder* e as variáveis independentes sendo de perfil, facetas da Personalidade e habilidades psicológicas de *Coping*, o modelo apresentou explicação de 12% da variância (R^2 ajustado = 0.12, $p < .01$). As variáveis preditoras que mantiveram significância foram: Horas jogadas na Semana ($\beta = 0.26$, $p < .01$); a faceta de personalidade Responsabilidade ($\beta = -0.26$, $p < .01$) e a dimensão de Coping Livre de Preocupação ($\beta = -0.15$, $p = .07$).

Tabela 14. Associação entre Perfil, Personalidade e dimensões de Coping com Internet Gaming Disorder

Variável	B	SE	β	t	p
Horas semanais	.006**	.002	.261	3.05	0.003
Responsabilidade	-.274**	.089	-.267	-3.06	0.003
Livre de Preoc.	-.131	.072	-.154	-1.81	0.072
AdjR ²	.12				
F	6.94**				

* $p < .05$, ** $p < .01$

Discussão

Este estudo tem como propósito examinar quais variáveis, entre perfil, traços de personalidade dentro dos Cinco Grandes Fatores e habilidades psicológicas de Coping, possuem valor preditivo quando associados à Qualidade de Vida, Cansaço mental e Transtorno de Jogo Online de jogadores de *League of Legends* no Brasil.

Ao realizar a regressão tendo como dependente a Qualidade de Vida e independentes os fatores de personalidade e o escore geral de Coping, o resultado indicou uma explicação de 32% da variância, sendo que pessoas com menores escores de Neuroticismo tendem a apresentar escores mais elevados de Qualidade de Vida, enquanto o uso de Coping apresentou associação positiva, ou seja, quanto maior o escore geral das habilidades psicológicas de Coping, maior tende ser também o escore da Qualidade de Vida. Este modelo sugere que tanto a estabilidade emocional, quanto possuir estratégias de enfrentamento ao estresse podem predizer um aumento da Qualidade de Vida em geral. Quando as variáveis independentes utilizadas foram as facetas e as dimensões de Coping, a explicação da variância passou para 41%, sendo que dentre as facetas de personalidade, menores valores de Depressão e Respeito tendem a apresentar maiores escores de Qualidade de Vida, e dentre as dimensões de Coping maiores valores de Motivação e Livre de Preocupações tendem a aumentar também os escores de Qualidade de Vida. Uma sugestão para o Respeito estar em associação negativa com a Qualidade de Vida é de que como se trata de um jogo competitivo e para jogadores casuais as equipes são normalmente formadas de forma aleatória, pode haver discordâncias da forma de se jogar, e quando o jogador deixa de se colocar em respeito aos colegas, pode deixar também de sentir-se a vontade no jogo, gerando mais um evento estressor.

Quanto à dimensão psicológica da Qualidade de Vida, o resultado da regressão com as variáveis independentes de facetas da personalidade, perfil e habilidades de Coping, apresentou uma explicação de 65% da variância, onde menores valores de Depressão e Volatilidade Emocional tendem a aumentar os escores da dimensão Psicológica, enquanto quanto maiores os valores de Planejamento Mental, Motivação e Livre de Preocupações mais os valores da dimensão tendem a subir também. Para este resultado, podemos sugerir que desenvolver habilidades de planejamento e criar um ambiente motivante, podem influenciar positivamente a dimensão psicológica da Qualidade de Vida. Para a dimensão física, o modelo conseguiu explicar 28% da variância e obteve um resultado onde valores maiores das facetas de personalidade Depressão e Organização tendem a diminuir os escores da dimensão Física da Qualidade de Vida, enquanto a faceta Produtividade e a habilidade de Coping Concentração apareceram como preditores positivos, onde valores maiores tendem a gerar maiores escores na dimensão Física da Qualidade de Vida.

Ao verificar as variáveis preditoras do Cansaço Mental, a habilidade de *Coping* Lidar com Adversidades foi a única variável que teve associação negativa, ou seja, quanto maior o valor desta habilidade, menor o escore do Cansaço Mental, porém o que contribuiu para que aumentasse o Cansaço foram a quantidade de anos jogados de *League of Legends*, o que sugere que em alguma instância, o jogo mesmo tendo atualizações constantes, passa a se tornar cansativo; as facetas de personalidade Depressão e Curiosidade Intelectual também foram variáveis preditoras que tendem o aumento do Cansaço Mental e podem sugerir que o sentimento de tristeza e o desejo por buscar novas experiências, conhecimentos fazem com que ficar no mesmo jogo torne-se cansativo.

Um dos objetivos deste estudo foi também verificar as associações do perfil, traços de personalidade e do Coping no transtorno de jogos *online*, buscando identificar quais desses preditores teriam efeitos que tendem a aumentar ou diminuir os escores do *Internet Gaming Disorder*. O resultado desta uma explicação de 12% da variância deste construto, sendo que quanto mais horas jogadas na semana maior a tendência de ter valores maiores no transtorno, enquanto valores altos na faceta de Responsabilidade e no Coping Livre de Preocupação tendem a diminuir os valores do *IGD*. Isso nos sugere que embora uma alta quantidade de horas de jogo na semana possa tender a valores alto no transtorno, a presença do senso de Responsabilidade e a capacidade de manter-se focado no que quer, nos objetivos, ao invés do que não quer,

podem tender uma manutenção dos valores do transtorno em níveis mais baixos. Assim psicólogos, familiares e especialistas da área, podem utilizar desses índices para auxiliar nas avaliações e no acompanhamento de jogadores.

Capítulo 3 – Perfil Sociodemográfico e Aspectos Psicológicos como Preditores dos Indicadores de Desempenho em Atletas de *League of Legends* no Brasil

Introdução

A personalidade entre atletas é um tópico muito discutido na psicologia do esporte, sendo um dos principais objetivos entre pesquisadores do tema é encontrar um possível perfil para atletas de alto rendimento. Na psicologia do esporte, a investigação da associação entre personalidade e sucesso no desempenho atlético é uma questão muito atraente, pois permite compreender se, e quais traços de personalidade coincidem com maiores níveis de sucesso.

O papel da personalidade foi inicialmente visto favoravelmente, pelos primeiros teóricos sugerindo que a personalidade representa até 45% da variação no desempenho geral de atletas (Steca, Baretta, Greco, D’Addario, & Monzani, 2018). No entanto, muitos dos primeiros estudos de personalidade foram cercados por uma série de problemas, incluindo a falta de fundamentação teórica e falhas metodológicas. Por isso, embora tenham encontrado distinções nas variáveis psicológicas avaliadas entre atletas e não atletas, ainda não há um consenso real se estes dois grupos têm uma diferenciação significativa nas características de sua personalidade (Allen, Greenlees, & Jones, 2013). Nesse sentido, o modelo dos Cinco Grandes Fatores, também conhecido como Big Five, tem sido foco de interesse por parte da comunidade científica, por ser um construto amplamente pesquisado, e por representar uma forma de descrição da personalidade de fácil entendimento e validado internacionalmente (Hutz et al., 1998; Soto & John, 2017)

O que sabemos hoje é que além dos traços latentes, o desempenho esportivo bem-sucedido é frequentemente influenciado pelas habilidades psicológicas e pelo estado emocional dos atletas. Essas habilidades podem ser facilitadas pela preparação mental onde os psicólogos do esporte treinam e supervisionam o desenvolvimento dos atletas, observando desde como a participação no esporte e nos exercícios afeta o indivíduo, quanto instruindo e treinando habilidades psicológicas para melhorar o desempenho, enfatizando os pontos fortes individuais ou trabalhando o grupo em esportes coletivos (Gyomber & Kovacs, 2016).

As pressões competitivas pertinentes ao ambiente esportivo, o alto nível de envolvimento de atletas de esportes eletrônicos e a disponibilidade de instrumentos de desempenho fazem do esporte um ambiente ideal para o estudo de estratégias e habilidades de Coping (Christensen & Smith, 2016). Participar de tais competições de alto nível

pode ser uma experiência muito estressante que pode ter efeitos prejudiciais no desempenho. O Coping é um mecanismo que os atletas podem aplicar para gerenciar as demandas estressantes da competição e maximizar o desempenho (Doron & Martinent, 2017).

Pesquisadores encontraram relações entre os aspectos da personalidade, Coping e indicadores de desempenho em esportes tradicionais, como em uma amostra de atletas-estudantes a Realização apresentou associação a um maior uso de estratégias de Coping focadas no problema, enquanto o Neuroticismo mostra-se associado a um Coping de evitação e a uma maior intensidade emocional em resposta ao estresse (Roberts & Woodman, 2017). Já o sucesso no desempenho esportivo foi principalmente operacionalizado em termos do nível de competição e os resultados dos traços de Personalidade mostraram que atletas de alto nível competitivo possuem maior escores em Socialização, Realização e menores em Neuroticismo do que atletas de competições mais baixas. Resultados de pesquisa também mostraram uma relação positiva entre a capacidade de avaliação dos desafios, Coping orientado para tarefas, emoções positivas e desempenho, bem como para avaliação de ameaças durante as competições, Coping de evitação e emoções negativas (Doron & Martinent, 2017). Esses estudos demonstram a utilidade preditiva dos traços de Personalidade e *Coping* no desempenho atlético

Embora haja uma quantidade considerável de pesquisas na área de desempenho esportivo, estas acontecem dentro do âmbito dos esportes tradicionais, porém com o advento dos esportes eletrônicos, uma nova direção de pesquisa também se abre para a psicologia do esporte, dentro desta está o estudo da personalidade desses novos tipos de atletas. Esporte eletrônico, ou eSports, são termos utilizados para nomear competições organizadas de jogos eletrônicos. Hoje há diversos gêneros quando se fala de jogos eletrônicos, como jogos de luta, jogos de tiro, ou também chamados de *FPS (First-person shooter)*, jogos de estratégia em tempo real e *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*. Dentre estes jogos, o *League of Legends*, é um dos jogos mais conhecidos e jogados no Brasil, com campeonatos internacionais anuais e atletas que representam o país nos torneios mundiais (S. K. Pereira & Mendes, 2014).

O crescimento do eSport tem se tornado cada vez mais visível. Para Faust, Meyer e Griffiths (2013), o cenário do esporte eletrônico tem se profissionalizado cada vez mais, com jogos narrados ao vivo, com comentaristas, transmissões *online* para grandes audiências superando até alguns esportes tradicionais e recentemente com transmissões nas emissoras especializadas em esportes como SportTV e Esporte Interativo (newzoo). E isto tem atraído o investimento de grandes empresas, que

buscando visibilidade com o público-alvo, investem na criação e manutenção de equipes profissionais. Entre essas empresas estão as sul coreanas Samsung, SKT e Jin-Air, a americana HyperX e alguns clubes conhecidos por esportes tradicionais, como o Flamengo e o Paris Saint-Germain (SporTV, 2017).

Para jogadores individuais, o *League of Legends* classifica seus usuários em vários níveis: Sem Ranque, que é aquele que não joga de forma competitiva, Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, Mestre e Desafiante. Os níveis Bronze à Diamante são divididos em cinco divisões cada, e o nível Mestre e Desafiante possuem somente uma divisão cada, sendo os jogadores mais experientes da temporada. O próprio sistema do jogo avalia em cada partida, se o jogador cumpriu o seu papel dentro da equipe, medindo a dificuldade e pontuando ao final.

Em termos práticos, este estudo tem como objetivo identificar as variáveis de perfil sociodemográficos, aspectos de personalidade e habilidades psicológicas de *Coping* que conseguem prever o nível de campeonato atingido pelos atletas profissionais e o nível de desempenho individual de jogadores tanto profissionais quanto casuais no jogo *League of Legends*. Estas informações são importantes para que o trabalho daqueles que estão na área desportiva de *League of Legends* possa ter mais ferramentas que ajudem os *cyberatletas* a alcançar melhor desempenho, como também de jogadores casuais que buscam melhores resultados.

Método

Delineamento da pesquisa

A presente pesquisa é de natureza descritiva, correlacional e exploratória, com abordagem quantitativa. Descritivo, pois pretende descrever as características do fenômeno investigado e suas relações proporcionando um panorama acerca dos fenômenos (Gil, 2002). Exploratória, pois, de acordo com Gil (2002), têm como objetivo proporcionar maior familiaridade e que estimulem a compreensão do fenômeno. E correlacional, pois visa determinar a magnitude de associação entre as variáveis de perfil e os construtos de personalidade e *Coping* no desempenho individual de jogadores casuais e profissionais e no nível do campeonato dos jogadores profissionais de *League of Legends* no Brasil.

Participantes

A amostra definida para este estudo é de caráter intencional e por conveniência, participaram da pesquisa aproximadamente 138 jogadores de *League of Legends* no Brasil, sendo 95% do sexo masculino (n=131) e 5% do sexo feminino (n=7), com idade entre 16 e 37 anos (M=21.24, DP=3.77). Destes, 72 são jogadores casuais, enquanto os outros 66 jogam profissionalmente. A amostra é composta por participantes que jogam *League of Legends* de 1 a 9 anos completos (M=5.12, DP=1.71) e dedicam a média de 27,97 horas semanais ao jogo (DP=26,70). Quanto à escolaridade, 12 dos participantes possuem Ensino Médio incompleto, 47 possuem Ensino Médio completo, 60 possuem Ensino Superior Incompleto, 17 estão com o Ensino Superior completo e 2 possuem pós-graduação.

Instrumentos

Questionário sociodemográfico

Foi utilizado um questionário sociodemográfico com fins de caracterização da amostra, o qual contou com informações de perfil, como idade, escolaridade, tempo de prática, se é jogador casual ou profissional, qual o nível de jogador dentro do *League of Legends*, qual maior nível de campeonato em que participou nos últimos 2 anos, se já teve acompanhamento psicológico em caráter esportivo e geral e as horas que dedica semanalmente ao jogo *League of Legends*.

Big Five Inventory - 2

O BFI-2 é instrumento de medida dos cinco fatores gerais da personalidade e de 15 facetas específicas, sendo 3 facetas para cada fator. Possui 60 itens curtos, com frases descritivas de ações comuns "eu sou alguém que ..." (por exemplo, "é extrovertido, sociável", "tende a ficar quieto"). Os respondentes avaliam cada item usando uma escala Likert de 5 pontos, variando entre discordar fortemente e concordar fortemente. Soto e John forneceram evidências de confiabilidade, estrutura e validade dos fatores da personalidade no BFI-2 e também das facetas. A consistência interna dos fatores com 12 itens cada, avaliada pelo Alpha de Cronbach, tiveram uma média de 0,86 em cada uma das três amostras presentes, com um intervalo total de 0,81 a 0,90 entre as amostras. Os Alfa das facetas de quatro itens tiveram uma média de 0,75 em cada amostra, com uma variação de 0,59 a 0,86. A versão utilizada neste projeto foi a proposta nos estudos de adaptação e validação para o Brasil,

projeto este coordenado pela equipe do LABAPE e a colaboração de outros laboratórios de pesquisa no Brasil, como o LPAP.

Estratégias de Coping

Para avaliação das estratégias de *Coping* será utilizada a versão brasileira do *Athletic Coping Skills Inventory-28 (ACSI-25BR)* que foi traduzido e validado por Coimbra (2013). O inventário possui 28 itens divididos em sete subescalas de quatro itens, os quais são pontuados em uma escala do tipo Likert (0= quase nunca, 1= às vezes, 2= frequentemente, 3= quase sempre), variando de 0 até 12 pontos. As dimensões do ACSI-28 foram definidas da seguinte forma: Lidar com Adversidades, Desempenho sob Pressão, Metas/Preparação Mental, Concentração, Livre de Preocupação, Confiança/Motivação e Treinabilidade. A versão brasileira do instrumento possui 25 itens, pois três itens associados às dimensões confiança/motivação, concentração e treinabilidade foram removidos por não apresentarem cargas fatoriais suficientes. No estudo brasileiro, o inventário obteve para a Escala Total o Alpha de Cronbach foi de 0,81 (Coimbra et al., 2013). O escore α para algumas dimensões foi moderado, o que já era de se esperar, pois cada subescala possui apenas 4 itens e a amostra ampla. No entanto, os valores de Alpha apresentados se assemelham com os outros reportados em vários outros estudos e com os apresentados no artigo da validação original (Géczi et al., 2009; Goudas, Theodorakis, & Karamousalidis, 1998; Smith et al, 1995).

Procedimentos e considerações éticas

A pesquisa está em consonância com as Diretrizes e Normas Regulamentadoras de Pesquisas Envolvendo Seres Humanos (Resolução 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde), aprovado sob o número do parecer: 2.699.518. Os indivíduos que aceitaram participar foram informados sobre a pesquisa, que podiam desistir a qualquer momento, que terão sua privacidade respeitada e confidencialidade sobre as informações pessoais, além de que não sofrerão prejuízos ou malefícios, onde terão resguardados seu bem-estar e dignidade e serão garantidos o sigilo e a proteção de seus direitos, através do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Para confirmar a participação, os jogadores tiveram acesso ao TCLE de forma *online* e após a leitura do mesmo tinham de seleccionar a opção de que aceitavam o termo para iniciar a pesquisa. Caso haja dano aos participantes decorrente da pesquisa, os mesmos serão indenizados e haverá o ressarcimento das despesas decorrentes

diretamente da participação. O contato do pesquisador foi disponibilizado e serão realizadas devolutivas sobre os resultados das avaliações a todos os participantes via e-mail. De acordo com as normas do Conselho Nacional de Saúde (510/2016), o presente projeto de pesquisa foi submetido e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEPSH) da Universidade Federal de Santa Catarina. Toda a coleta foi de forma *online* por uma plataforma segura. O link foi disponibilizado para as equipes e para os jogadores que demonstraram interesse na participação da pesquisa. O tempo médio para resposta de todos os instrumentos foi de 15 minutos.

Para iniciar a aplicação do questionário e instrumentos, todos os participantes que concordaram com as condições descritas na versão digital do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), que informa a respeito dos objetivos do estudo, da garantia de anonimato das respostas e da participação voluntária na pesquisa, tiveram acesso ao questionário sociodemográfico e posteriormente os instrumentos na seguinte ordem: BFI-2, para caracterizar os traços de personalidade; ACSI-28BR, de estratégias de *Coping*. Após a aplicação dos questionários, foi disponibilizada uma tela de agradecimento, indicando que a coleta foi completada com sucesso e um campo onde o participante podia informar o e-mail para receber o retorno ao final da pesquisa.

Análise dos dados

Após gerar os resultados de escore gerais e de cada dimensão dos instrumentos, foi verificada a normalidade das variáveis dependentes, o alfa de Cronbach e as estatísticas descritivas das variáveis de perfil. Para a análise de dados foi escolhida a regressão múltipla e a regressão logística, por serem técnicas estatísticas que podem ser usadas para analisar a relação entre uma única variável dependente, com várias variáveis independentes, chamadas de preditoras. Nessas técnicas, cada variável preditora é ponderada pelo procedimento de análise de regressão para garantir máxima previsão a partir do conjunto de preditoras. Os pesos denotam a contribuição relativa das variáveis preditoras para a previsão geral e facilitam a interpretação sobre a influência de cada variável em fazer a previsão. Neste estudo foi realizada inicialmente, uma análise hierarquizada utilizando primeiramente as variáveis de perfil, posteriormente os fatores de personalidade e as dimensões de *Coping* como preditoras para o nível do jogador individual dentro de *League of Legends*. Em uma segunda análise foi realizada uma regressão logística

hierarquizada usando os mesmos conjuntos de variáveis, porém agora com o nível de campeonato como variável dependente.

Resultados

Inicialmente, os escores das escalas administradas foram convertidos para escores Z. Dentro de League of Legends, os jogadores são separados em níveis, também chamados de Elo, a partir da sua habilidade, sendo assim, foi realizada uma análise de regressão na amostra buscando verificar se o perfil, a personalidade e as habilidades de Coping apresentavam associação com o elo dos jogadores. O modelo apresentou uma explicação de 53% da variância (R^2 ajustado = 0.53, $p < .01$), sendo que as variáveis de perfil mantidas foram Escolaridade ($\beta = -0.23$, $p < .01$), anos que joga League of Legends ($\beta = 0.32$, $p < .01$), Horas que dedica na semana ao jogo ($\beta = 0.37$, $p < .01$), enquanto a Sensibilidade Estética ($\beta = -0.18$, $p < .01$) se manteve das variáveis de Personalidade, Desempenho sob Pressão ($\beta = 0.16$, $p < .01$) das variáveis de Coping.

Tabela 15. Associação entre Perfil, Personalidade e dimensões de Coping com o Elo

Variável	<i>B</i>	SE	β	<i>t</i>	<i>p</i>
Escolaridade	-.478**	.125	-.235	-3.80	0.000
Anos que joga	.343**	.063	.328	5.36	0.000
Horas semanais	.025**	.004	.375	5.96	0.000
Sensib. Estética	-.419**	.141	-.184	-2.96	0.004
Des. Sob Pressão	.341**	.128	.160	2.67	0.009
AdjR ²	.53				
F	33.05**				

* $p < .05$, ** $p < .01$

Nível de campeonato

Foi realizada uma regressão logística tendo como critério a variável Nível de Campeonato, que indica o nível do campeonato, do mais amador até a primeira divisão do campeonato brasileiro de League of

Legends, e como predictoras as variáveis de perfil, facetas de personalidade e habilidades psicológicas de Coping. Como em dois níveis de campeonato, o número da amostra foi muito inferior ao dos outros níveis, os níveis de Campeonato tiveram de ser agrupados de tal forma que ficaram classificados em dois grupos: O grupo que continha jogadores de CBLOL e Circuito Desafiante, que seria o grupo de nível mais alto, e o grupo que englobava jogadores amadores de do campeonato universitário.

A regressão foi realizada em 3 passos, sendo o primeiro somente com as variáveis de perfil. Para o segundo passo, foram mantidas as variáveis de perfil que apresentaram significância e incluídas as facetas de personalidade. No terceiro passo, manteve-se o modelo do segundo passo com as variáveis que apresentassem significância e adicionou-se as habilidades psicológicas de Coping, porém nenhuma destas apresentou associação significativa, por isso acabaram não se mantendo no modelo final da regressão logística.

O resultado da regressão logística do nível de campeonato apresentou um $p > .001$ e um Pseudo $R^2 = .6914$. As variáveis de perfil predictoras que se mantiveram no modelo são: Idade ($z = 2.78$, $p < .01$), Escolaridade ($z = -2.63$, $p < .01$), Horas jogadas semanalmente ($z = 2.18$, $p < .05$), Acompanhamento psicológico no contexto esportivo ($z = 3.24$, $p < .01$), enquanto as variáveis predictoras das facetas de personalidade que se mantiveram são: Sensibilidade estética ($z = -2.51$, $p < .05$) e Produtividade ($z = 2.18$, $p < .05$) e que apresentou uma classificação correta de 91.43%.

O modelo conseguiu ter uma taxa de acerto acima de 91%, diferenciando quais jogadores estão nos níveis mais elevados ou mais baixos de campeonato. O box plot da figura 2 indica a predição de cada jogador dentro dos respectivos grupos em que cada nível se encontra nos campeonatos, mostrando com mais clareza essa separação e os casos que estão fora dos grupos.

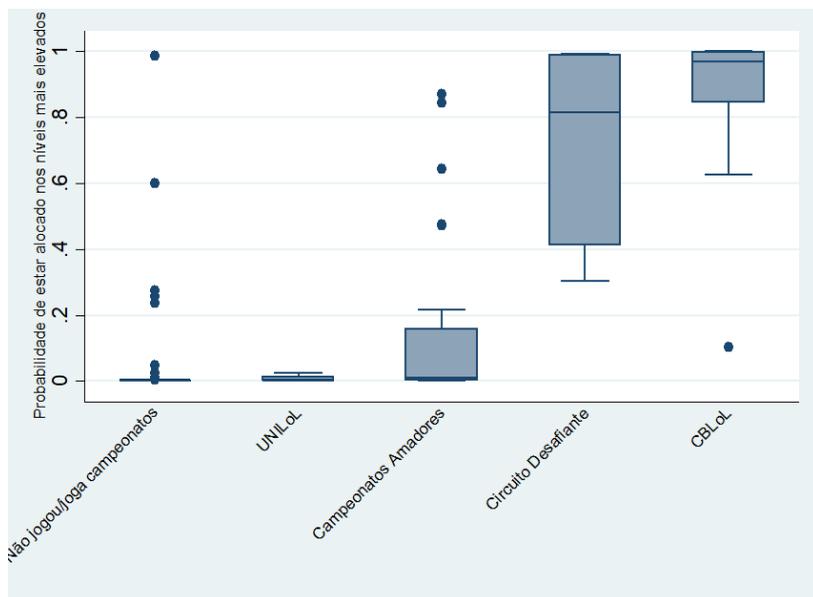


Figura 2. Comparativo entre nível de campeonato e possibilidade de estar alocado em níveis mais elevados

Discussão

O desempenho é um dos fatores mais importantes na vida do jogador que busca se profissionalizar, ou mesmo daqueles que gostam da competitividade dos jogos. Nesse sentido, o resultado da regressão com a variável dependente Elo apresentou um valor alto da explicação de sua variância (53%) por variáveis de perfil sociodemográfico, personalidade e habilidades de *Coping*. Nesse modelo o tempo dedicado semanalmente ao jogo e os anos em que já se joga *League of Legends* mostraram uma tendência de aumentar o nível de desempenho, sugerindo que quanto mais se pratica, quanto mais se joga, mais se domina o jogo, podendo apresentar melhor desempenho nele. Menores níveis escolaridade apresentaram tendência a maiores escores de desempenho. Uma das possibilidades para essa situação é que níveis mais altos de escolaridade também exigem mais tempo de atenção e de foco, tempo este que em outros casos poderiam ser utilizados para o jogo. Quanto às facetas de personalidade maiores valores na Sensibilidade Estética indicaram tendência a menores valores de desempenho. Esta associação sugere que objetivos que exigem rotina ou ações repetitivas, nesse caso, manter-se

mais tempo jogando, possuem associação negativa com o desempenho. Há pesquisas que vão ao encontro deste resultado ao analisar trabalhos rotineiros com o fator Abertura (Nieß & Zacher, 2015; Sutin & Costa Jr, 2010). Já o Desempenho sob Pressão foi a habilidade de Coping que quanto maior, mais tende a elevar os valores do desempenho individual, sugerindo que a sensação de desafio e gostar de ser colocada sob pressão ajudam o indivíduo a melhorar seu desempenho no jogo.

A regressão logística com base no critério Nível do Campeonato gerou um modelo com estatísticas da classificação com 91.43% de probabilidade de acerto. Nela, os preditores significativos foram a idade, escolaridade, o tempo despendido para o jogo semanalmente, se possuía acompanhamento psicológico e as facetas de Personalidade Sensibilidade Estética e Produtividade. Ser um profissional no eSport demanda uma rotina fixa, com muitas repetições de treinos até alcançar maestria nas habilidades, pesquisas já indicam que o fator Abertura é relacionado negativamente com trabalhos que exigem rotina ou que são repetitivos (Nieß & Zacher, 2015; Sutin & Costa Jr, 2010). Neste sentido, a presença da Sensibilidade Estética como um preditor negativo pode estar relacionado à situação de estar num ciclo repetitivo dentro do trabalho. Enquanto Produtividade, que indica justamente dedicação constante, necessária principalmente para jogadores de alto nível, associou-se de forma positiva. Quanto às horas de jogo, que mostrou associação positiva, é possível sugerir que quanto mais tempo na semana o indivíduo consegue disponibilizar para dispende jogando ou estudando sobre o jogo, mais ele consegue refletir isto em seu desempenho. O mesmo pode ser sugerido quanto à idade, que também apresentou associação positiva, já que os jogadores mais velhos, normalmente, também convivem há mais tempo com o cenário competitivo de *League of Legends* e já puderam obter mais experiência, que por sua vez reflete em desempenho. A escolaridade apresentou associação negativa com o nível do campeonato, com isto uma possível explicação é de que quanto maior o nível escolar, maior também o nível de atenção e foco aplicados nos estudos, fazendo com que o jogador precise usar mais seu tempo para realizar tarefas relacionadas aos estudos, ao invés de dedicar em descansar ou até mesmo pensar sobre o jogo. Por último, a preditora que apresentou maior efeito sobre o nível do campeonato foi a atuação do psicólogo esportivo, o que sugere que esse profissional auxilie o jogador a conseguir apresentar um melhor desempenho e trabalhar mais na sua performance. Importante observar que o valor preditivo do modelo de regressão foi bastante elevado, o que indica a importância deste conjunto de preditores para antecipar o nível que potencialmente os jogadores de *League of Legends* podem atingir.

Apesar de não ser um modelo conclusivo, apresenta dados relevantes para a atuação de treinadores e psicólogos que acompanham as equipes para potencializar o seu desempenho.

Considerações Finais

O presente estudo pretendeu suprir uma carência tanto prática, quanto teórica de estudos referentes aos esportes eletrônicos que pudessem aumentar o conhecimento sobre o fenômeno e trazer informações que possam ser utilizadas no dia a dia de treinadores e psicólogos envolvidos com esta gama de jogadores. Embora o estudo seja baseado em um instrumento de avaliação das habilidades psicológicas de *Coping* utilizado somente em esportes tradicionais, o mesmo apresentou boa utilidade e representatividade no universo do esporte eletrônico. As implicações futuras com a conclusão da pesquisa são diversas: Promover a pesquisa entre Psicologia e *eSports*; caracterizar os jogadores profissionais e casuais de *League of Legends* no Brasil; auxiliar profissionais técnicos da área a entenderem melhor seu público através da personalidade e de como estas se relacionaram às estratégias de *Coping*; verificar qual a relação dessas variáveis de perfil e psicológicas com o desempenho esportivo.

Por *eSport* se tratar de um assunto recente na ciência, é comum o fato de existirem limitações quanto ao estudo. Entre elas: a amostra possuía um tamanho limitado, sendo que não existem muitos jogadores profissionais de *League of Legends* no Brasil e destes somente uma parcela aceitou participar da pesquisa; A amostra de jogadores profissionais eram compostos 100% por homens, isso por não haver mulheres participando do cenário competitivo brasileiro de *League of Legends*, inviabilizando então a investigação da variável de gênero. O mesmo aconteceu na amostra de jogadores casuais, que obteve um número muito baixo de mulheres em comparação ao número total de participantes da pesquisa; A restrita quantidade de pesquisas na área de *eSport*, principalmente dentro da psicologia, exigiu que fosse utilizada fonte referencial de outro tipo de esporte, o tradicional.

Dito isto, evidencia-se que existe, ainda, a necessidade de se pesquisar sobre a associação entre diferentes variáveis psicológicas em atletas de esportes eletrônicos, nas outras modalidades de *eSport*, como alcançando um público internacional, permitindo que se busque cada vez mais entender os fenômenos que fazem parte destas competições.

Referências

- Allen, M. S., Frings, D., & Hunter, S. (2012). Personality, coping, and challenge and threat states in athletes. *International Journal of Sport and Exercise Psychology*, *10*(4), 264–275.
- Allen, M. S., Greenlees, I., & Jones, M. (2013). Personality in sport: a comprehensive review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, *6*(1), 184–208. <https://doi.org/10.1080/1750984X.2013.769614>
- Alves, J., Tenório, M., Anjos, A., & Figueroa, J. (2010). Qualidade de vida em estudantes de Medicina no início e final do curso: avaliação pelo Whoqol-bref. *Revista Brasileira de Educação Médica*, *34*(1), 91–96. <https://doi.org/10.1590/S0100-55022010000100011>
- Andrade, A., Brandt, R., Dominski, F. H., Vilarino, G. T., Coimbra, D., & Moreira, M. (2015). Psicologia do Esporte no Brasil: Revisão em Periódicos da Psicologia. *Psicologia Em Estudo*, *20*(2), 309–317. <https://doi.org/10.4025/psicoestud.v20i2.25643>
- Antoniazzi, A. S., Dell’Aglío, D. D., & Bandeira, D. R. (1998). O conceito de coping: uma revisão teórica. *Estudos de Psicologia (Natal)*, *3*(2), 273–294. <https://doi.org/10.1590/S1413-294X1998000200006>
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2018). The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. *Journal of Gambling Studies*. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>
- Berlim, M. T., & Fleck, M. P. A. (2003). “Quality of life”: a brand new concept for research and practice in psychiatry. *Revista Brasileira de Psiquiatria (Sao Paulo, Brazil: 1999)*, *25*(4), 249–252. <https://doi.org/S1516-44462003000400013>
- Bize, R., Johnson, J. A., & Plotnikoff, R. C. (2007). Physical activity level and health-related quality of life in the general adult population: A systematic review. *Preventive Medicine*, *45*(6), 401–415. <https://doi.org/10.1016/j.ypmed.2007.07.017>
- Brebner, J. (2001). Personality and stress coping. *Personality and*

- Individual Differences*, 31(3), 317–327.
[https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(00\)00138-0](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(00)00138-0)
- Buchner, D. M. (1997). Physical activity and quality of life in older adults [editorial; comment]. *Journal of the American Medical Association*, 277(1i), 64–66.
- Buss, P. M. (2000). Promoção da saúde e qualidade de vida. *Ciência & Saúde Coletiva*, 5(1), 163–177. <https://doi.org/10.1590/S1413-81232000000100014>
- Carmo, J. V. de M., Matos, F. de O., Ribas, P. R., Miranda, R., & Filho, M. B. (2009). Motivos de início e abandono da prática esportiva em atletas brasileiros. *HU Revista*, 35(4), 257–264.
- Christensen, D. S., & Smith, R. E. (2016). Psychological coping skills as predictors of collegiate golf performance: S...: EBSCOhost, 5(1), 67–80. Retrieved from <http://web.a.ebscohost.com.proxy1.calsouthern.edu/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=22&sid=fff0c450-a6b4-412f-8c82-8674b1573e79%40sessionmgr4008>
- Coimbra, D. R. (2011). *Validação do questionário “Athletic Coping Skills Inventory-28 (ACSI-28)” para a língua portuguesa do Brasil*. Universidade Federal de Juiz de Fora. Retrieved from <https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/2171>
- Coimbra, D. R., Bara Filho, M., Andrade, A., & Miranda, R. (2013). Habilidades psicológicas de coping em atletas brasileiros. *Motricidade*, 9(1), 94–105. [https://doi.org/10.6063/motricidade.9\(1\).2467](https://doi.org/10.6063/motricidade.9(1).2467)
- Connor-Smith, J. K., & Flachsbart, C. (2007). Relations between personality and coping: A meta-analysis. *Journal of Personality and Social Psychology*, 93(6), 1080–1107. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.93.6.1080>
- Courneya, K. S., & Friedenreich, C. M. (1999). Physical exercise and quality of life following cancer diagnosis: a literature review. *Annals of Behavioral Medicine: A Publication of the Society of Behavioral Medicine*, 21(2), 171–179.

<https://doi.org/10.1007/BF02908298>

- Cresswell, S., & Hodge, K. (2004). Coping Skills: Role of Trait Sport Confidence and Trait Anxiety. *Perceptual and Motor Skills*, 98(2), 433–438. <https://doi.org/10.2466/pms.98.2.433-438>
- Curry, L. A., Snyder, C. R., Cook, D. L., Ruby, B. C., & Rehm, M. (1997). Role of hope in academic and sport achievement. *Journal of Personality and Social Psychology*, 73(6), 1257–1267. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.73.6.1257>
- Day, L., Hanson, K., Maltby, J., Proctor, C., & Wood, A. (2010). Hope uniquely predicts objective academic achievement above intelligence, personality, and previous academic achievement. *Journal of Research in Personality*, 44(4), 550–553. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2010.05.009>
- Dominski, F. H., Vilarino, G. T., Coimbra, D. R., Silva, R. B., Casagrande, P. de O., Andrade, A., ... Andrade, A. (2018). ANÁLISE DA PRODUÇÃO CIENTÍFICA RELACIONADA À PSICOLOGIA DO ESPORTE EM PERIÓDICOS DAS CIÊNCIAS DO ESPORTE DE LÍNGUA PORTUGUESA. *Journal of Physical Education*, 29(1). <https://doi.org/10.4025/jphyseduc.v29i1.2930>
- Doron, J., & Martinet, G. (2017). Appraisal, coping, emotion, and performance during elite fencing matches: a random coefficient regression model approach. *Scandinavian Journal of Medicine and Science in Sports*, 27(9), 1015–1025. <https://doi.org/10.1111/sms.12711>
- Faust, K., Meyer, J., & Griffiths, M. D. (2013). Competitive and Professional Gaming. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 3(1), 67–77. <https://doi.org/10.4018/ijcbpl.2013010106>
- Fleck, M. P. D. A. (2000). O instrumento de avaliação de qualidade de vida da Organização Mundial da Saúde (WHOQOL-100): características e perspectivas The World Health Organization instrument to evaluate quality of life (WHOQOL-100): characteristics and perspectives. *Ciência & Saúde Coletiva*, 5(1), 33–38. <https://doi.org/10.1590/S1413-81232000000100004>

- Fleck, M. P., Louzada, S., Xavier, M., Chachamovich, E., Vieira, G., Santos, L., & Pinzon, V. (2000). Application of the Portuguese version of the abbreviated instrument of quality life WHOQOL-bref. *Revista de Saude Publica*, *34*(2), 178–183. <https://doi.org/S0034-89102000000200012> [pii]
- Folkman, S. (2010). Stress, coping, and hope. *Psycho-Oncology*, *19*(9), 901–908. <https://doi.org/10.1002/pon.1836>
- G1. (2013). EUA reconhecem jogadores de “League of Legends” como atletas. Retrieved July 25, 2018, from <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/07/eua-reconhecem-jogadores-de-league-legends-como-atletas.html>
- Géczi, G., Bognár, J., Tóth, L., Sipos, K., & Fügedi, B. (2009). Anxiety and Coping of Hungarian National Ice Hockey Players. *International Journal of Sports Science and Coaching*, *3*(2), 277–285. <https://doi.org/10.1260/174795408785100716>
- Géczi, G., Tóth, L., Sipos, K., & Fügedi, B. (2009). Psychological profile of Hungarian young ice hockey players. *Kinesiology*, *41*, 88–96.
- Gentile, D. A., Bailey, K., Bavelier, D., Brockmyer, J. F., Cash, H., Coyne, S. M., ... Young, K. (2017). Internet gaming disorder in children and adolescents. *Pediatrics*, *140*(November 2017). <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758H>
- Giacomoni, C. H. (2004). Bem-estar subjetivo: em busca da qualidade de vida. *Temas Em Psicologia Da SBP*, *12*(1), 43–50.
- Gil, A. C. (2002). *Como elaborar projetos de pesquisa* (4th ed.). São Paulo: Atlas.
- Gladis, M. M., Gosch, E. A., Dishuk, N. M., & Crits-Christoph, P. (1999). Quality of life: Expanding the scope of clinical significance. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, *67*(3), 320–331.
- Goldberg, L. R. (1990). Personality Processes and individual differences; An alternative "Description of personality": The Big-Five factor structure. *Journal of Personality and Psychology*, *59*(6), 1216–

1229. <https://doi.org/doi:10.1037/0022-3514.59.6.1216>

- Goudas, M., Theodorakis, Y., & Karamousalidis, G. (1998). Psychological Skills in Basketball: Preliminary Study for Development of a Greek Form of the Athletic Coping Skills Inventory-28. *Perceptual and Motor Skills*, 86(1), 59–65. <https://doi.org/10.2466/pms.1998.86.1.59>
- Groff, D. G., Lundberg, N. R., & Zabriskie, R. B. (2009). Influence of adapted sport on quality of life: Perceptions of athletes with cerebral palsy. *Disability and Rehabilitation*, 31(4), 318–326. <https://doi.org/10.1080/09638280801976233>
- Gyomber, N., & Kovacs, K. (2016). Los factores psicológicos desempeñan un papel crucial en el rendimiento deportivo ? - Investigación sobre la personalidad y psicológicos variables de atletas en Hungría Do psychological factors play a crucial role in sport performance ? – Research on pers. *Cuadernos de Psicología Del Deporte*, 16, 223–232.
- Halama, P. (2010). Hope as a mediator between personality traits and life satisfaction. *Studia Psychologica*, 52(4), 309–314. Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=psyh&AN=2011-03291-007&site=ehost-live&scope=site>
- Hutz, C. S. (2014). *Avaliação em Psicologia Positiva*. Porto Alegre, RS: Artmed.
- Hutz, C. S., Nunes, C. H., Silveira, A. D., Serra, J., Anton, M., & Wieczorek, L. S. (1998). O desenvolvimento de marcadores para a avaliação da personalidade no modelo dos cinco grandes fatores. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 11(2), 395–411. <https://doi.org/10.1590/S0102-79721998000200015>
- John, O. P., & Srivastava, S. (1999). The Big Five trait taxonomy: History, measurement, and theoretical perspectives. *Handbook of Personality: Theory and Research*, 2(510), 102–138. <https://doi.org/citeulike-article-id:3488537>
- Josemberg Moura de Andrade. (2008). *Evidências de Validade do Inventário dos Cinco Grandes Fatores de Personalidade para o*

Brasil.

- Laforge, R. G., Rossi, J. S., Prochaska, J. O., Velicer, W. F., Levesque, D. a, & McHorney, C. a. (1999). Stage of regular exercise and health-related quality of life. *Preventive Medicine*, 28(4), 349–360. <https://doi.org/10.1006/pmed.1998.0429>
- Maria, C., & Zannon, C. (2004). Qualidade de vida e saúde : aspectos conceituais e metodológicos Quality of life and health : conceptual and methodological issues. *Cadernos de Saúde Pública*, 20(2), 580–588. <https://doi.org/10.1590/S0102-311X2004000200027>
- McCrae, R. R., & John, O. P. (1992). An Introduction to the Five-Factor Model and Its Applications. *Journal of Personality*, 60(2), 175–215. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.1992.tb00970.x>
- Minayo, M. C. D. S., Hartz, Z. M. D. A., & Buss, P. M. (2000). Qualidade de vida e saúde: um debate necessário. *Ciência & Saúde Coletiva*, 5(1), 7–18. <https://doi.org/10.1590/S1413-81232000000100002>
- Mora-Cantalops, M., & Sicilia, M.-Á. (2018). MOBA Games: A Literature Review. *Entertainment Computing*, (February). <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.02.005>
- Murphy, S. (2009). Video games, competition and exercise: A new opportunity for sport psychologists? *The Sport Psychologist*, 23(4), 487–503. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/754032957?accountid=14521>
- Nicholls, A. R., & Polman, R. C. J. (2007). Coping in sport: A systematic review. *Journal of Sports Sciences*, 25(1), 11–31. <https://doi.org/10.1080/02640410600630654>
- Nieß, C., & Zacher, H. (2015). Openness to experience as a predictor and outcome of upward job changes into managerial and professional positions. *PLoS ONE*, 10(6), 1–22. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0131115>
- Nunes, C. H. S., Hutz, C. S., & Giacconi, C. H. (2009). Associação Entre Bem Estar Subjetivo E Personalidade No Modelo Dos Cinco Grandes Fatores. *Avaliação Psicológica*, 8(1), 99–108.

- Pannekeet, J. (2018). Newzoo: Global Esports Economy Will Reach \$905.6 Million in 2018 as Brand Investment Grows by 48%. Retrieved from <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-reach-905-6-million-2018-brand-investment-grows-48/>
- Park, J.-K. (2000). Coping Strategies Used by Korean National Athletes. *The Sport Psychologist*, 14(1), 63–80. <https://doi.org/10.1123/tsp.14.1.63>
- Pereira, E., Teixeira, C., & Santos, a Dos. (2012). Qualidade de vida: abordagens, conceitos e avaliação. *Revista Brasileira de ...*, 26(2), 241–250. <https://doi.org/10.1590/S1807-55092012000200007>
- Pereira, R. J., Cotta, R. M. M., Franceschini, S. do C. C., Ribeiro, R. de C. L., Sampaio, R. F., Priore, S. E., & Cecon, P. R. (2006). Contribuição dos domínios físico, social, psicológico e ambiental para a qualidade de vida global de idosos. *Revista de Psiquiatria Do Rio Grande Do Sul*, 28(1), 27–38. <https://doi.org/10.1590/S0101-81082006000100005>
- Pereira, S. K., & Mendes, O. L. (2014). *O videogame como esporte : Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais . O videogame como esporte : Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais .*
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2016). Portuguese Validation of the Internet Gaming Disorder Scale–Short-Form. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(4), 288–293. <https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0605>
- Pucci, G. C. M. F., Rech, C. R., Fermino, R. C., & Reis, R. S. (2012). Associação entre atividade física e qualidade de vida em adultos. *Revista de Saúde Pública*, 46(1), 166–179. <https://doi.org/10.1590/S0034-89102012000100021>
- Roberts, R., & Woodman, T. (2017). Personality and performance: moving beyond the Big 5. *Current Opinion in Psychology*, 16, 104–108. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2017.03.033>

- Rubio, K. (1999). A psicologia do esporte: histórico e áreas de atuação e pesquisa. *Psicologia: Ciência e Profissão*, 19(3), 60–69. <https://doi.org/10.1590/S1414-98931999000300007>
- Rubio, K. (2003). *Psicologia Do Esporte Aplicada*. São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Schultz, D. (2006). *Teorias da Personalidade*. São Paulo: Thomson Learning Edições.
- Smith, R. E., Schutz, R. W., Smoll, F. L., & Ptacek, J. T. (1995). Development and Validation of a Multidimensional Measure of Sport-Specific Psychological Skills: The Athletic Coping Skills Inventory-28. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 17(4), 379–398. <https://doi.org/10.1123/jsep.17.4.379>
- Soto, C. J., & John, O. P. (2017). The next Big Five Inventory (BFI-2): Developing and assessing a hierarchical model with 15 facets to enhance bandwidth, fidelity, and predictive power. *Journal of Personality and Social Psychology*, 113(1), 117–143. <https://doi.org/10.1037/pspp0000096>
- SporTV. (2017). Mundial de Dota 2 oferece maior premiação da história dos e-sports. Retrieved February 6, 2018, from <http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/08/mundial-de-dota-2-oferece-maior-premiacao-da-historia-dos-e-sports.html>
- Steca, P., Baretta, D., Greco, A., D’Addario, M., & Monzani, D. (2018). Associations between personality, sports participation and athletic success. A comparison of Big Five in sporting and non-sporting adults. *Personality and Individual Differences*, 121(October 2017), 176–183. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2017.09.040>
- Sutin, A. R., & Costa Jr, P. T. (2010). Reciprocal influences of personality and job characteristics across middle adulthood. *Journal of Personality*, 78(1), 257–288. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.2009.00615.x>. Reciprocal
- Vilarino, G. T., Dominsk, F. H., Andrade, R. D., Felden, É. P. G., & Andrade, A. (2017). Análise dos grupos de pesquisa em psicologia do esporte e do exercício no Brasil. *Revista Brasileira de Ciências*

- Do Esporte*, 39(4), 371–379.
<https://doi.org/10.1016/J.RBCE.2017.07.004>
- Wagner, M. G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. In *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006* (Vol. 61, p. 69). <https://doi.org/10.1086/290752>
- Weinberg, Robert; Gould, D. (2008). *Fundamentos da Psicologia do Esporte e do Exercício* (4th ed.). Porto Alegre: Artmed.
- Weinstein, N., Przybylski, A. K., & Murayama, K. (2017). A prospective study of the motivational and health dynamics of Internet Gaming Disorder. *PeerJ*, 5, e3838. <https://doi.org/10.7717/peerj.3838>
- WHO. (1998). WHOQOL: measuring quality of life. *Psychol Med*, 28(3), 551–558. <https://doi.org/10.5.12>
- WHO. (2018). Gaming disorder. Retrieved from <http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>
- WHOQOL Group. (1993). Study protocol for the World Health Organization project to develop a Quality of Life assessment instrument (WHOQOL). *Quality of Life Research*, 2(2), 153–159. <https://doi.org/doi:10.1007/bf00435734>
- Yazicioglu, K., Yavuz, F., Goktepe, A. S., & Tan, A. K. (2012). Influence of adapted sports on quality of life and life satisfaction in sport participants and non-sport participants with physical disabilities. *Disability and Health Journal*, 5(4), 249–253. <https://doi.org/10.1016/j.dhjo.2012.05.003>
- Zanei, S. S. V. (2006). Análise dos instrumentos de avaliação de qualidade de vida WHOQOL-bref e SF-36: confiabilidade, validade e concordância entre pacientes de Unidades de Terapia Intensiva e seus familiares. *Tese de Doutorado: USP*, 9(1), 135.

Apêndice A – Termo de Concordância de Participação em Pesquisa

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E
ESCLARECIDO**

Prezado atleta,

Eu, Rafael Pereira, aluno do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), convido-o a participar do processo de coleta de dados de minha Dissertação de Mestrado, sob orientação do Prof. Dr. Carlos Henrique Sancineto da Silva Nunes, do Departamento de Psicologia da UFSC. Esta pesquisa, que se intitula “Associações entre Personalidade e *Coping* na Qualidade de Vida em jogadores profissionais de *League of Legends* no Brasil” tem como identificar as associações entre a personalidade e as estratégias de Coping, que são as ferramentas psicológicas que os indivíduos utilizam para lidar com situações de estresse e ansiedade, e observar quais possíveis correspondências na Qualidade de Vida dos atletas profissionais de *League of Legends* no Brasil. A Qualidade de Vida aqui é entendida como a percepção do indivíduo de sua posição na vida, no contexto da cultura e sistema de valores nos quais ele vive e em relação aos seus objetivos, expectativas, padrões e preocupações. Além destes, também o Transtorno de Jogos *Online* será avaliado, uma vez que esta desordem que está na seção de pesquisas futuras, como uma potencial condição psiquiátrica da 5ª edição do Manual de Diagnóstico e Estatística dos Transtornos Mentais, ainda não possui um consenso da estabilidade e dos impactos que gera nos indivíduos. Esse estudo justifica-se por sua relevância social, pois entende-se que poderá auxiliar psicólogos do esporte e técnicos a desenvolverem protocolos de ensino, treinamento e intervenção respeitando as características de cada jogador, e buscando disponibilizar mais dispositivos psicológicos que reflitam numa melhor qualidade de vida para estes. Também essa pesquisa espera contribuir para o reconhecimento da modalidade eletrônica do esporte e para que a psicologia do esporte possa ter uma atuação mais específica nessa nova modalidade.

Serão convidados a participar dessa pesquisa jogadores profissionais de *League of Legends* que estejam formalmente inscritos em uma das duas principais ligas competitivas de *League of Legends* no Brasil, são elas CBLOL, Circuito Desafiante e Torneio Universitário. A sua participação ocorrerá por meio de seu consentimento em responder a um questionário sociodemográfico e de perfil, e uma série de escalas que serão sobre Personalidade, estratégias de Coping, Qualidade de Vida e

Transtorno de jogos *online*. O seu nome, ou quaisquer dados que possam identificá-lo, não serão utilizados nos documentos pertencentes a este estudo.

Os benefícios associados à participação desta pesquisa se relacionam a um maior autoconhecimento sobre como você costuma se sentir diante de situações competitivas e na sua qualidade de vida, podendo ocorrer por meio de percepções associadas ao processo de resposta ou vinculadas à devolutiva oferecida pelo pesquisador. Os benefícios secundários relacionam-se ao processo de caracterização dos jogadores profissionais brasileiros de League of Legends, que pode vir a ser, futuramente, utilizada em benefício dos próprios atletas. Entretanto, é possível que haja riscos e desconfortos decorrentes de sua participação na pesquisa.

Os danos previsíveis serão evitados com a realização cautelosa da pesquisa e estabelecimento de uma relação de confiança com o pesquisador, respeitando-se as condições, tempo e características de cada participante. Todavia, você pode se sentir aborrecido e cansado em relação ao processo de resposta. Pode vir a se sentir mobilizado pela evocação de possíveis experiências desagradáveis relacionadas às competições esportivas suscitadas pelos instrumentos de pesquisa. Como o questionário e a escala aqui utilizados abordam questões íntimas e subjetivas da vida dos participantes, é possível que haja algum dano psicológico (como sentimentos de angústia, ansiedade, expectativa, vergonha e culpa) decorrente ou associado, imediato ou posterior, bem como também físico, moral, social, cultural ou espiritual. Caso você venha apresentar qualquer desconforto, será disponibilizada assistência imediata e/ou integral, com encaminhamento ao serviço de atenção psicológica da UFSC. Você poderá expressar suas dúvidas e apreensões a qualquer momento e será acompanhado durante todo o procedimento de participação por um dos pesquisadores, que prestará toda a assistência necessária, de forma a tomar providências e cautelas necessárias para evitar e reduzir efeitos e condições adversas. Caso você sinta qualquer desconforto decorrente da pesquisa, informe ao pesquisador e a tarefa será suspensa.

É importante mencionar que você tem a garantia de ressarcimento de eventuais despesas que serão cobertas pelos pesquisadores mediante envio dos comprovantes via e-mail. Caso venha a sofrer qualquer prejuízo, material ou imaterial, decorrente de sua participação nesta pesquisa, você poderá solicitar indenização de acordo com a legislação vigente. Por ser utilizada uma plataforma *online*, há risco de quebra de sigilo de informações e que esse caso também inclui o direito

de solicitação à indenização caso ocorra a quebra do sigilo. De acordo com a legislação brasileira, sua participação é absolutamente voluntária e não remunerada. Os pesquisadores estarão à disposição para esclarecimentos, antes, durante e depois da pesquisa. Você tem assegurada a liberdade de desistir de participar a qualquer momento do estudo, sem nenhuma penalização. Para retirar seu consentimento, basta notificar os pesquisadores pessoalmente ou por meio dos e-mails de contato que estão no final deste documento.

As informações obtidas serão empregadas com ética na elaboração do trabalho científico, que poderá ser publicado em meios acadêmicos e científicos, garantindo a manutenção do sigilo e da privacidade dos participantes. O pesquisador responsável, que também assina este documento, declara que cumprirá os termos da Resolução CNS 510/16 compromete-se a conduzir a pesquisa de acordo com o que preconiza a Resolução 510/16 de 07/04/2016, que trata dos preceitos éticos e da proteção aos participantes da pesquisa.

Esclareço que será realizada a devolução dos resultados da pesquisa a você e às instituições que possibilitaram o acesso aos participantes, em data a ser agendada. Após a leitura do presente termo, caso haja aceite, solicito que selecione a opção “CONCORDO” na pergunta abaixo sobre Se você concorda com o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Desde já, muito obrigado pela sua colaboração!

Pesquisador:

Mdo. Rafael Pereira – psiesport@gmail.com

Pesquisador responsável:

Dr. Carlos Henrique S. S. Nunes – carloshnunes@mac.com

Endereço dos pesquisadores: Laboratório de Pesquisa em
Avaliação Psicológica Universidade Federal de Santa Catarina –
Campus Universitário Trindade Centro de Filosofia e Ciências Humanas
– Departamento de Psicologia CEP 88040-900 – Florianópolis, SC –
Brasil Telefone: (48) 3721-9904

Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos – CEPESH
Universidade Federal de Santa Catarina - Reitoria II R: Desembargador
Vitor Lima, nº 222, 4º andar, sala 401 Trindade – CEP 88040-400 –
Florianópolis – SC Contato: (48) 3721-6094