



Estados emocionais em jogadores universitários de esportes eletrônicos: um estudo preliminar

Lemos Filho, J; Fabris, F. L; Bagni, G; Morão, K.G; Oliveira, B. F; Machado, A. A.

Universidade Estadual “Júlio de Mesquita Filho” – Unesp, Rio Claro, Brasil.

Os esportes eletrônicos podem ser compreendidos como um fenômeno decorrente da cultura virtual, no qual os jogos de videogame deixaram de ser apenas um meio de entretenimento, mas também um ambiente competitivo. sua prática e acesso pode ser realizada em diversos lugares e meios tecnológicos. Isto é, os videogames apresentam níveis de expansão cada vez maiores, em que a interação se torna mais constante e proximal. O rápido crescimento dos esportes eletrônicos pode ser notado até mesmo no contexto universitário, no qual competições e ligas esportivas são criadas. Desta forma, o processo competitivo exige do atleta habilidades físicas, técnicas, táticas e mentais. O jogo eletrônico possui como principal característica o esforço mental, em que a análise de estratégias, tomada de decisão e equilíbrio emocional são fatores essenciais para um alto rendimento. Assim, se faz necessário compreender os estados emocionais de jogadores universitários de E-sports. O objetivo deste estudo foi analisar os estados de humor e de jogadores universitários de esportes eletrônicos. A metodologia utilizada consistiu em uma pesquisa netnográfica quanti-qualitativa, por meio de um questionário subdividido em quatro seções (Termo de consentimento livre e esclarecido, questionário sociodemográfico, interação com os games e Escala de humor de Brunel). O questionário foi viabilizado aos participantes a partir da plataforma online “Google Formulários”. Participaram da pesquisa 16 universitários da UNESP-campus de Rio Claro (15 do sexo masculino e 1 do sexo feminino), com idade entre 18-30 anos. De acordo com a análise descritiva, em relação aos fatores motivacionais, 87,5% jogam por prazer, 68,8% por distração, 25% Desempenho e 8,8% fuga da realidade. A observância da escala de humor pode identificar o vigor e a fadiga, como estados mais aflorados nos participantes. Esse dado possibilita compreender que grande parte dos jogadores não possuem um equilíbrio desejado ao compreendermos os estados de humor. Isto é, os dados obtidos não constataram o “perfil iceberg” na amostra. Este perfil possui uma relação positiva com o desempenho esportivo. Ou seja, atletas que possuem este delineamento mental tendem a ter uma melhor performance. Portanto, apesar de preliminares, os resultados permitem observar uma necessidade de um trabalho e preparo mental com esses cyberatletas universitários, especialmente devido ao crescimento de competições que envolvam este contexto. Além disso, o crescimento fugas da comunidade de games e dos esportes eletrônicos, ressalta na necessidade de mais estudos na área. Apoio CAPES.

E-mail: joackslemos@hotmail.com