

Características físicas, comportamentais e estado de ansiedade somática e cognitiva de jogadores de esportes eletrônicos

Physical, behavioral characteristics and somatic anxiety state of e-Sports players

Características físicas, conductuales y estado de ansiedad somática y cognitiva de jugadores de e-Sports

Recebido: 12/03/2022 | Revisado: 20/03/2022 | Aceito: 23/03/2022 | Publicado: 30/03/2022

Dayane Nunes Dantas

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4720-9421>
Universidade Federal de Sergipe, Brasil
E-mail: dantasnd@hotmail.com

Devisson dos Santos Silva

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8750-2529>
Universidade Federal de Sergipe, Brasil
E-mail: devissonedfisica@gmail.com

Ellber Rodrigo Santos Albuquerque

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6032-6166>
Universidade federal de Sergipe, Brasil
E-mail: ellberalbuquerque@hotmail.com

Danilo Rodrigues Pereira da Silva

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3995-4795>
Universidade Federal de Sergipe, Brasil
E-mail: daniilorpsilva@gmail.com

Rogério Brandão Wichi

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9678-5858>
Universidade Federal de Sergipe, Brasil
E-mail: rbwichi@hotmail.com

Afrânio de Andrade Bastos

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2403-8081>
Universidade Federal de Sergipe, Brasil
E-mail: afranioufs@gmail.com

Resumo

Introdução: o surgimento dos jogos eletrônicos ocorreu na década de 70, com o passar do tempo e seus constantes aprimoramentos passaram a ser um fenômeno na indústria cultural, chegando a movimentar bilhões de dólares e ser motivo de discussão em saúde pública. **Objetivo:** identificar características e observar a intensidade da ansiedade somática, cognitiva e autoconfiança de jogadores e-Sports momentos antes das partidas. **Metodologia:** inicialmente foram enviadas mensagens eletrônicas, por meio de rede social a 53 equipes, participantes de competição a nível nacional, para apresentação do estudo e realização do convite. O convite consistia em responder a três questionários, o IPAQ, o CSAI-2R e um questionário para caracterização da amostra, minutos antes de entrar em uma competição oficial de jogos, ambos em plataforma on-line através do *Microsoft Forms*. Nos questionários haviam questões de aspectos correlacionados à saúde e nível de ansiedade e autoconfiança dos jogadores em período de pré-competição. **Resultado:** a idade média dos jogadores foi de $20,93 \pm 1,85$ anos, a ansiedade cognitiva esteve presente com média de $21,83 \pm 8,12$ e somática $17,07 \pm 5,32$, sendo considerado o nível médio de especialização no esporte atual para jogadores 49,4 %, ainda, apresentaram índices de sedentarismo 51,9 %. **Conclusão:** a grande maioria dos atletas são jovens, e se consideram de nível médio no esporte em questão. Os sujeitos apresentaram níveis médios de ansiedade cognitiva, mesmo com a autoconfiança presente, e níveis baixos de ansiedade somática antes das competições.

Palavras-chave: Ansiedade; Saúde mental; Comportamento competitivo; e-Sports.

Abstract

Introduction: the emergence of electronic games took place in the 70s, with the passage of time and its constant improvements became a phenomenon in the cultural industry, reaching billions of dollars and being a reason for discussion in public health. **Objective:** to identify characteristics and observe the intensity of somatic, cognitive anxiety and self-confidence of e-Sports players moments before matches. **Methodology:** initially, electronic messages were sent via social network to 53 teams participating in national competitions, to present the study and make the invitation. The invitation consisted of answering three questionnaires, the IPAQ, the CSAI-2R and a questionnaire to characterize the sample, minutes before entering an official game competition, both on an online platform through

Microsoft Forms. In the questionnaires there were questions about aspects correlated to the health and level of anxiety and self-confidence of the players in the pre-competition period. Result: the average age of the players was 20.93 ± 1.85 years, cognitive anxiety was present with a mean of 21.83 ± 8.12 and somatic 17.07 ± 5.32 , being considered the average level. -dio of specialization in the current sport for players 49.4 %, still, presented indices of sedentary lifestyle 51.9 %. Conclusion: the vast majority of athletes are young, and consider themselves to be of medium level in the sport in question. Subjects showed medium levels of cognitive anxiety, even with self-confidence present, and low levels of somatic anxiety before competitions.

Keywords: Anxiety; Mental health; Competitive behavior; e-Sports.

Resumen

Introducción: el surgimiento de los juegos electrónicos se dio en la década de los 70, con el paso del tiempo y sus constantes mejoras se convirtieron en un fenómeno en la industria cultural, alcanzando miles de millones de dólares y siendo motivo de discusión en salud pública. Objetivo: identificar características y observar la intensidad de la ansiedad somática, cognitiva y la autoconfianza de los jugadores de e-Sports momentos previos a los partidos. Metodología: inicialmente se enviaron mensajes electrónicos vía red social a 53 equipos participantes de competencias nacionales, para presentar el estudio y realizar la invitación. La invitación consistió en responder tres cuestionarios, el IPAQ, el CSAI-2R y un cuestionario para caracterizar la muestra, minutos antes de ingresar a una competencia oficial del juego, ambos en una plataforma en línea a través de Microsoft Forms. En los cuestionarios había preguntas sobre aspectos correlacionados con la salud y el nivel de ansiedad y autoconfianza de los jugadores en el período previo a la competencia. Resultado: el promedio de edad de los jugadores fue de $20,93 \pm 1,85$ años, la ansiedad cognitiva se presentó con una media de $21,83 \pm 8,12$ y la somática de $17,07 \pm 5,32$, considerándose el nivel medio.-dio de especialización en el deporte actual para los jugadores el 49,4 %, aún así, presentó índices de sedentarismo 51,9 %. Conclusión: la gran mayoría de los deportistas son jóvenes, y se consideran de nivel medio en el deporte en cuestión. Los sujetos mostraron niveles medios de ansiedad cognitiva, incluso con autoconfianza presente, y niveles bajos de ansiedad somática antes de las competencias.

Palabras clave: Ansiedad; Salud mental; Conducta competitiva; Deportes electrónicos.

1. Introdução

Século XXI, considerado era digital por suas diversas evoluções tecnológicas, não deixou de fora os avanços no meio esportivo. Os jogos eletrônicos surgiram na década de 70, antes se tratava de algo curioso, porém, com o passar dos tempos e aprimoramento dos programas computacionais, esses jogos passaram a ser um fenômeno na indústria cultural (Silva, 2019). Os e-Sports consistem em uma interação entre jogador e diferentes plataformas digitais, além disso, os jogadores se encontram em uma arena virtual para disputa (Pluss et al., 2019a).

Com o avanço, eles se tornaram atrativos, atingindo uma população estimada em 100 milhões de jogadores no mundo (Pluss et al., 2019b). Muitas empresas estão investindo mais nesse ramo, com altas premiações para jogadores que se destacam, gerando receitas bilionárias em muitos países. Isso, fez com que o Comitê Olímpico Internacional começasse a estudar a possibilidade de inserir os e-Sports na olimpíada do ano de 2024 (Chung et al., 2019a).

O e-Sports também ganhou destaque entre as ligas universitárias, movimentando premiações em dinheiro e bolsas de estudo. Se tornando modalidade dos Jogos Universitários Brasileiros a partir do ano de 2016 (Ferreira & Pimentel, 2018). Porém, esse esporte está se tornando alvo de críticas em saúde pública e mobilizando discussões acerca do assunto. A Organização Mundial da Saúde busca acompanhar e investigar a evolução desses jogos, por se tratar de uma modalidade que pode causar dependência psicológica e aumento dos níveis de sedentarismo dos jogadores (M. Eagles et al., 2012)(Chung et al., 2019b).

Alguns estudos trazem informações sobre os efeitos dos jogos eletrônicos na saúde mental, nível de estresse, relações interpessoais e desempenho escolar dos jogadores de jogos eletrônicos (Cassel et al., 2019)(Marques da Rosa & Giacobbo Serra, 2021)(Gonçalves & Azambuja, 2021). No entanto, ao buscar investigar sobre características e comportamentos desses jogadores, é possível perceber a necessidade de exploração desse campo, ainda escasso na literatura, bem como, o comportamento dos mesmos, momentos antes das partidas, no que diz respeito ao estado de ansiedade, variável que pode se tornar um problema nas partidas a depender dos seus níveis.

Desta forma, procurar entender como esportistas de jogos eletrônicos se comportam, suas características e seus níveis de ansiedade, antes das partidas, trariam achados mais robustos para os jogadores e pesquisadores desse esporte. Possibilitando melhorias em intervenções comportamentais para os momentos antes dos jogos. Em função da necessidade de melhorias apontadas pela literatura (Cardoso et al., 2017)(Souza & Freitas, 2017), para oferta de cuidado psicológico, de saúde comportamental e de melhor preparo. Com base nisso, o objetivo do trabalho foi identificar características gerais como rotina de treino, rotina de sono, prática de atividade física e verificar a intensidade da ansiedade somática, cognitiva e autoconfiança de jogadores de jogos eletrônicos (e-Sports), momentos antes de uma partida.

2. Metodologia

Esse estudo tem caráter descritivo e transversal (Hochman et al., 2005) e foi aprovado pelo comitê de ética envolvendo seres humanos da Universidade Federal de Sergipe, com o número 4.386.006. Inicialmente entramos em contato através de plataformas digitais como perfil de Instagram, Facebook e quando possível e-mail. Para que isso fosse possível utilizamos a lista de equipes inscritas nos campeonatos. Foram enviadas mensagens a 53 equipes, para apresentação do estudo e realização do convite. A proposta consistia em responder três questionários minutos antes de entrar em uma competição oficial, todos em plataforma on-line. Os questionários versavam sobre questões de aspectos correlacionados à saúde e nível de ansiedade dos jogadores em período de pré-competição e os aspectos sociodemográficos.

Dessas equipes 15 não responderam, 4 não aceitaram, 5 responderam antes ter que consultar os atletas, mas não retornaram e 29 aceitaram, porém apenas 17 responderam aos questionários. Destacamos que foram realizadas diversas tentativas e não obtivemos sucesso. Para as equipes que aceitaram foi explicado ao seu responsável como seria o estudo e foram esclarecidos todos os aspectos éticos. Salientamos aos mesmos que o questionário deveria ser respondido com 1 h de antecedência das competições e solicitamos aos responsáveis que enviassem o questionário aos atletas.

Os questionários on-line foram construídos na plataforma *Microsoft Forms* e nele continham todos os instrumentos de coleta. Houve uma subdivisão para melhor responder. Durante o primeiro momento foi apresentado o Termo de Compromisso Livre e Esclarecido. Através do aceite do termo, os mesmos foram direcionados a segunda parte do questionário, essa envolvia caracterização da amostra e variáveis como experiência competitiva e hábitos de treinamento. Na terceira etapa, os atletas respondiam a questões de participação em outros esportes, programa de exercícios, questionário IPAQ e finalmente na quarta etapa eles responderam o terceiro questionário o instrumento CSAI-2R.

Caracterização e delimitação da amostra

A amostra foi obtida através de plataforma virtual, site dos jogos universitários Brasileiros (JUBS) e teve em sua composição atletas universitários de esportes eletrônicos participantes de competições nacionais.

Crítérios de inclusão e exclusão

Como critério de inclusão foram aceitos jogadores maiores de 18 anos, regularmente matriculados em cursos de graduação ou pós-graduação, ter respondido o contato via plataformas digitais e ter assinado o Termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE). Como critério de exclusão foi adotado a retirada do consentimento durante a pesquisa.

Instrumento e protocolo

Para a coleta dos dados foram utilizados três instrumentos, o IPAQ, questionário internacional de atividade física em sua versão curta, validada por Matsudo e colaboradores (Internacional, 2012) (Pardini, R. Matsudo, S. Araújo, T. Matsudo, V. Andrade, E. Braggion, G. Andrade, D. Oliveira, L.Figueira Junior, A. Raso, 2001). Esse instrumento é bastante utilizado em

muitos países e tem como objetivo reunir dados para estimar o tempo médio de atividade física em uma abordagem internacional (Craig et al., 2003). Nesse estudo foi classificado em três grupos, o grupo sedentário, insuficientemente ativos e ativos, isso para uma melhor análise dos dados, tendo como base a classificação do próprio instrumento.

O segundo instrumento foi o *Revised Competitive State Anxiety Inventory-2* (CSAI-2R), desenvolvido por Martens, Vealey e Burton em 1990 e proposto em uma versão reduzida por Cox, Martens e Russell (Cox et al., 2003). No Brasil, foi validado por Fernandes, Vasconcelos-Raposo e Fernandes (Fernandes et al., 2012). Esse instrumento foi utilizado para avaliação do estado de ansiedade momentos antes das competições.

Ele contém 17 questões que são divididas, em ansiedade cognitiva, ansiedade somática e autoconfiança. Em cada questão foram inseridas subclassificações em quatro alternativas, (1) nada, (2) um pouco, (3) moderado e (4) muito. A pontuação da subescala é obtida pela soma, divisão pelo número de itens de cada categoria e multiplicando por 10. A pontuação total da subescala tem como intervalo 10 a 40 (12). Para fins de interpretação, os níveis de ansiedade cognitiva, ansiedade somática e autoconfiança foram categorizados como baixo (10 a 20), médio (21 a 30) ou alto (31 a 40). Por fim, foi utilizado um questionário para caracterização da amostra, composto por sexo, idade, hábitos de treino, experiência em outras competições e participações em outros esportes.

Tratamento estatístico

Para fazermos às análises estatísticas do estudo baseando-se nas informações que foram coletadas nos questionários, utilizamos o SPSS versão 25.0. Testamos a normalidade e homogeneidade dos dados coletados, com os testes de Kolmogorov-Smirnov e teste de Levene. O teste descritivo foi aplicado para melhor caracterização das amostras e observação das informações para os questionários sociodemográfico, IPAQ e (CSAI-2R).

3. Resultados

Obtivemos como amostra final um total de 81 atletas, apresentando alta discrepância na distribuição entre os sexos, com 78 homens e apenas três mulheres. Esses são jovens e com média de participação de dois anos em competições (Tabela 1.) A maioria informou não praticar outro tipo de esporte ou exercício, se exercitar entre 5 e 6 dias por semana 17,3%, entre 3 e 4 dias por semana 16%, entre 1 e 2 dias 11,1% e mais de 7 dias 3,7%. Os motivos para manter a prática de exercício, a maioria não praticou 53,1%, para manter ou melhorar a saúde 27,2%, para manter ou melhorar a aparência, para se divertir ou outro 4,9%, alguns relataram para a melhoria do desempenho 3,7% e para estar com os amigos 1,2%. No quesito sono, a maioria respondeu ser muito bom 76,5%, bom 22,2% e ruim 1,2%. Quando perguntados se existiu preparação psicológica para competição, 84 % dos atletas responderam não fazer preparação psicológica.

Tabela 1. Características dos atletas. (n=81).

Variável	Média (DP)
Idade (anos)	20,9 (1,8)
Experiência competitiva (anos)	2,3 (2,0)
IMC (Kg/m ²)	23,7 (4,8)

Os dados da tabela estão apresentados em média (DP). IMC- Índice de massa corporal. Fonte: Autores.

Os atletas foram considerados, em sua maioria, sedentários ou insuficientemente ativos, segundo o questionário IPAQ (Tabela 2). Os atletas geralmente treinam no turno da noite, com a frequência de 5 a 6 dias semanais e se avaliam em sua maioria como jogadores de nível médio (Tabela 3).

Tabela 2. Classificação dos níveis de atividade física pelo IPAQ (n=81).

Grupos	n	%
Sedentários	26	32,10%
Insuficientemente Ativos ¹	24	29,63%
Ativos ²	31	38,27%
Total	81	100%

¹Grupos de Insuficientemente ativos A (n=11) e B (n=13); ²Grupos de Ativos (n=18) e Muito Ativos (n=13). Fonte: Autores.

Os sujeitos apresentaram nível baixo de ansiedade somática, já com relação a ansiedade cognitiva e autoconfiança apresentaram nível médio de acordo com a classificação adotada pelos autores (Tabela 4).

Tabela 3. Quantidade de horas, dias e turnos de treinamento; nível do atleta autorrelatado e participação em competições (n=81).

Quantidade de dias	n	%
1-2	13	16%
3-4	31	38,3%
5-6	29	35,8%
7 dias	8	9,9%
Turno de treino		
Manhã	1	1,2%
Tarde	20	24,7%
Noite	52	64,2%
Madrugada	8	9,9%
Nível do atleta		
Alto	34	42%
Médio	40	49,4%
Baixo	7	8,6%
Horas de treino		
Zero horas	42	51,9%
Menos de 1h	8	9,9%
Entre 1h e 2h e 59min	14	17%
Entre 3h e 4h e 59min	6	7,4%
Entre 5h e 6h 59min	6	7,4%
Mais de 7h	5	6,2%
Campeonatos		
Nacionais	62	75,5%
Regionais	9	11,1%
Locais	8	9,9%
Internacionais	2	2,5%

Part. em competições		
≤ 8 competições	41	50,6%
> 8 competições	40	49,4%

n: frequência absoluta; %: frequência relativa. Fonte: Autores.

4. Discussão

O trabalho teve como objetivo identificar características gerais como, rotina de treino, rotina de sono, prática de atividade física e verificar a intensidade da ansiedade somática, cognitiva e autoconfiança de jogadores de jogos eletrônico(e-Sports), momentos antes de uma partida. Trouxe como resultado que a maioria dos praticantes de e-Sports universitários são jovens adultos ativos ou sedentários do sexo masculino. Apresentam um estágio de ansiedade cognitiva e autoconfiança de nível médio antes das competições e possuem menos de 8 participações em competições, com o tempo de experiência de 5 anos.

Tabela 4. Nível de autoconfiança, ansiedade somática e cognitiva através do CSAI-2R.

CSAI-2R	Média (DP)	Nível*
Ansiedade cognitiva	21,83 (8,12)	Médio
Ansiedade somática	17,07 (5,32)	Baixo
Autoconfiança	28,99 (6,94)	Médio

Os dados foram apresentados em média (DP). *A classificação foi utilizada pelos autores para fins de interpretação dos dados.
Fonte: Autores.

Muitos estudos hoje buscam investigar mais sobre os esportes eletrônicos, isso em função do seu constante crescimento em mídias sociais e a sua alta adesão, principalmente por jovens (Coser & Giacomoni, 2019a). Como foi encontrado no presente estudo, esses jovens podem vir a sofrer consequências, visto a presença de comportamentos sedentários. Sendo assim, algumas ferramentas vêm ajudando a literatura na busca de respostas que possam de alguma forma dar embasamento para tal delineamento. Algumas dessas ferramentas são os questionários IPAQ e CSAI-2R, que são utilizadas e conhecidas na literatura.

O trabalho trouxe ainda nos resultados, um achado bastante interessante no que se refere a relação que esses esportistas têm com a prática de exercício físico. Ao serem questionados sobre atividade física, a grande maioria apresentou um comportamento inadequado para a saúde, ao relatar não praticar atividade física ou praticar de forma insuficiente. Isso mostra a grande atenção que a saúde pública precisa dar a esse público, em função das inúmeras consequências prejudiciais à saúde com esse comportamento.

Desse modo, diferente dos outros esportes, o presente estudo identificou um comportamento incomum em meio esportivo, onde a prática de exercício físico normalmente é essencial, porém, parece que a dinâmica dos e-Sports possibilita um tipo de comportamento mais sedentário por parte dos atletas. Que muitas vezes demandam de longos períodos de interação virtual (Xavier et al., 2015a). Grande parte na posição sentada e limitada a movimentos manuais. Isso pode ocasionar diminuição dos movimentos diários do atleta, gerando o comportamento sedentário, talvez tendo como consequência o sedentarismo e contribuindo para o risco aumentado de doenças crônicas.

Em se tratando da modalidade, essa mostra um predomínio do sexo masculino nas competições de jogos eletrônicos (Xavier et al., 2015b). Isso foi claramente mostrado no resultado do trabalho, assim podemos entender, de modo subjetivo, que

os meninos tenham maior interesse por tal esporte. Essa predominância tem caráter histórico, visto que os meninos adentram mais cedo no mundo dos jogos virtuais (Xavier et al., 2015b). Porém, é necessário observar um aumento do ingresso de mulheres, o que pode abrir caminhos para novas possibilidades de inserção social e inclusão de gênero, assunto muito discutido no meio esportivo nas últimas décadas (Coser & Giacomoni, 2019b).

Destacamos que nesse estudo, obtivemos respostas de apenas três mulheres, o que evidencia com clareza a predominância do sexo oposto nesse tipo de competição. Talvez a natureza do esporte ainda não tenha despertado no sexo feminino, curiosidade suficiente para o seu ingresso na modalidade, embora isso possa mudar com os novos rumos da era digital. Outra possibilidade é de que ainda pode haver pouco estímulo a participação de mulheres em jogos eletrônicos, bem como preocupação de pais ou responsáveis com o ingresso de meninas nesse meio digital, talvez por razões de exposição a riscos (Galdino & Silva, 2021).

O estudo também evidenciou que uma grande parcela desses jovens tem apresentado estado de ansiedade cognitiva, momentos antes dos jogos. A presença desse aspecto psicológico em níveis altos é preocupante, visto que tal comportamento cognitivo pode trazer sérios prejuízos no campo psíquico e de saúde dos atletas (*78932-Oms-Esclarece-Duvidas-Sobre-Vicio-Em-Video-Games @ Brasil.Un.Org*, n.d.-a). Dessa forma, a Organização Mundial da Saúde vem chamando atenção para o meio dos jogos eletrônicos, muito em função da interferência negativa do comportamento dos jogadores com a saúde em si, chegando a incluir o vício em jogos eletrônicos na classificação internacional de doenças (CID-11) (*78932-Oms-Esclarece-Duvidas-Sobre-Vicio-Em-Video-Games @ Brasil.Un.Org*, n.d.-b).

Isso aponta o grau de necessidade de maiores aprofundamentos em estudos sobre o meio em questão, pois o aumento dos investimentos pode acarretar maior ingresso dos jogadores (Albuquerque et al., 2020). presença do comportamento sedentário e de ansiedade, esses últimos apontados no estudo, podem trazer sérios prejuízos a saúde dos jovens, levando-os a desencadear problemas precoces. Dessa forma, propiciar abordagens psicológicas de suporte e cuidados físicos específicos para essa população, pode ser um meio alternativo para redução da estatística apresentada.

Por outro lado, alguns aspectos desse estudo podem ser apontados como limitações. O acesso aos atletas para resolução do questionário foi por meio virtual e em função disso talvez não tenhamos tido todas as respostas das equipes. O controle da interpretação do questionário ficou nas mãos dos atletas, visto que o acesso foi virtual e a resolução um pouco antes da competição, isso pode ter dado viés para interpretações diferenciadas e o controle para que a resolução fosse feita com pouca antecedência da partida não existiu, em função do não acesso direto e presencial ao atleta.

Nessa perspectiva, é interessante trazer à tona discussões em prol de uma melhora nesse tipo de comportamento e de abordagens em saúde pública. aumentando o estímulo para que os jovens atletas busquem cuidar mais dos seus aspectos físicos e preparo psicológicos, em função dos altos índices de sedentarismo, que pode ter aumentado em função do isolamento social, e da ansiedade cognitiva apresentada no presente estudo. Esses comportamentos podem trazer sérios prejuízos para saúde dos atletas em geral, podendo gerar com isso diversas doenças crônicas não transmissíveis muito presente no século atual.

Contudo, mais investigações podem ser feitas para deixar a resposta a essa pergunta mais robusta, investigações com mais detalhes de mapeamento comportamental de aspectos cognitivos e comportamento diário do atleta. Essas análises são importantes para traçar um perfil mais detalhado dos atletas, trazendo informações para novos debates desse meio esportivo. Contudo, são necessários novos estudos que apresentem desfechos relacionados a níveis de ansiedade e stress psicológico em atletas de e-Sports após as competições e em sua rotina diária normal, para verificar se os níveis de ansiedade pré-competitivo trazem consequências crônicas para os atletas.

5. Conclusão

Em conclusão, a maioria dos atletas universitários de e-Sports são jovens adultos, muitos possuem quadro de sedentarismo presente, utilizam o turno da noite para os treinos e permanecem por longas horas em contato com o jogo, ainda que apresentem boa qualidade do sono. São jogadores que se consideram de nível médio no esporte em questão e tem maior participação em competições nacionais. Entretanto, não utilizam preparação psicológica antes das competições. Deste modo, os sujeitos apresentaram níveis médios de ansiedade cognitiva, mesmo com a autoconfiança presente, e níveis baixos de ansiedade somática antes das competições. Contudo, são necessários novos estudos que apresentem desfechos relacionados a níveis de ansiedade e stress psicológico em atletas de e-Sports após as competições e em sua rotina diária normal, para verificar se os níveis de ansiedade pré-competitiva trazem consequências crônicas para os atletas.

Agradecimentos

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)

Referências

78932-oms-esclarece-duvidas-sobre-vicio-em-video-games @ brasil.un.org. (n.d.-a).

78932-oms-esclarece-duvidas-sobre-vicio-em-video-games @ brasil.un.org. (n.d.-b).

Albuquerque, E. R. S., Rodrigues, C., & Bastos, A. de A. (2020). Coisa de criança ou sonho de atleta? uma análise qualitativa sobre características significantes dos esportes. *Coleção Pesquisa Em Educação Física*, 19(3), 51–59.

Cardoso, N. D. O., Landenberger, T., & Argimon, I. I. de L. (2017). Jogos Eletrônicos como Instrumentos de Intervenção no Declínio Cognitivo – Uma Revisão Sistemática. *Revista de Psicologia Da IMED*, 9(1), 119. <https://doi.org/10.18256/2175-5027.2017.v9i1.1941>.

Cassel, P. A., Terribile, T. G., & Machado, J. C. (2019). Por trás da tela: uso e consequências dos jogos online para multijogadores. *Research, Society and Development*, 8(10), e498101421. <https://doi.org/10.33448/rsd-v8i10.1421>.

Chung, T., Sum, S., Chan, M., Lai, E., & Cheng, N. (2019a). Will esports result in a higher prevalence of problematic gaming? A review of the global situation. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(3), 384–394. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.46>.

Chung, T., Sum, S., Chan, M., Lai, E., & Cheng, N. (2019b). Will esports result in a higher prevalence of problematic gaming? A review of the global situation. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(3), 384–394. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.46>.

Coser, F. S., & Giacomoni, C. H. (2019a). As Relações entre o Uso de Jogos Eletrônicos, Personalidade e o Bem-Estar de Jogadores. *Revista Avaliação Psicológica*, 18(04), 382–391. <https://doi.org/10.15689/ap.2019.1804.18566.06>.

Coser, F. S., & Giacomoni, C. H. (2019b). As Relações entre o Uso de Jogos Eletrônicos, Personalidade e o Bem-Estar de Jogadores. *Revista Avaliação Psicológica*, 18(04), 382–391. <https://doi.org/10.15689/ap.2019.1804.18566.06>.

Cox, R. H., Martens, M. P., & Russell, W. D. (2003). Measuring Anxiety in Athletics: The Revised Competitive State Anxiety Inventory-2. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 25(4), 519–533. <https://doi.org/10.1123/jsep.25.4.519>.

Craig, C. L., Marshall, A. L., Sjöström, M., Bauman, A. E., Booth, M. L., Ainsworth, B. E., Pratt, M., Ekelund, U., Yngve, A., Sallis, J. F., & Oja, P. (2003). International physical activity questionnaire: 12-Country reliability and validity. *Medicine and Science in Sports and Exercise*, 35(8), 1381–1395. <https://doi.org/10.1249/01.MSS.0000078924.61453.FB>.

Fernandes, M. G., Vasconcelos-Raposo, J., & Fernandes, H. M. (2012). Propriedades Psicométricas do CSAI-2 em Atletas Brasileiros Psychometric Properties of the CSAI-2 in Brazilian Athletes. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 25(4), 679–687.

Ferreira, J. R. L., & Pimentel, F. S. C. (2018). E-Sports na escola: desafios e possibilidade para a Educação Física na cultura digital. *Revista EDaPECI*, 18(1), 61–70. <https://doi.org/10.29276/redapeci.2018.18.18541.61-70>.

Galdino, R. J., & Silva, T. T. (2021). Violência contra as mulheres nos games: *Fronteiras - Estudos Midiáticos*, 23(2), 245–258. <https://doi.org/10.4013/fem.2021.232.17>.

Gonçalves, M. K., & Azambuja, L. S. (2021). Onde termina o uso recreativo e inicia a dependência de jogos eletrônicos: uma revisão da literatura. *Aletheia*, 54(1), 146–153. <https://doi.org/10.29327/226091.54.1-16>.

Hochman, B., Nahas, F. X., Oliveira Filho, R. S. de, & Ferreira, L. M. (2005). Desenhos de pesquisa. *Acta Cirúrgica Brasileira*, 20, 2–9.

Internacional, Q. (2012). Questionário Internacional De Atividade Física (Ipaq): Estupio De Validade E Reprodutibilidade No Brasil. *Questionário Internacional De Atividade Física (Ipaq): Estupio De Validade E Reprodutibilidade No Brasil*, 6(2), 5–18. <https://doi.org/10.12820/rbafs.v.6n2p5-18>.

M. Eagles, J., M. Du Feu, J., Morris, J., Crockett, P., & Bhattacharya, S. (2012). Should Subfertile Women be Screened for Eating Disorders? *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 319–325. <https://doi.org/10.2174/157340012803520469>.

Marques da Rosa, L., & Giacobbo Serra, R. (2021). A Relação entre o Uso de Jogos Digitais Online e Sintomas de Ansiedade em Crianças e Adolescentes. *Contextos Clínicos*, 13(3), 807–827. <https://doi.org/10.4013/ctc.2020.133.05>.

Pardini, R., Matsudo, S., Araújo, T., Matsudo, V., Andrade, E., Braggion, G., Andrade, D., Oliveira, L., Figueira Junior, A., Raso, V. (2001). Validação do questionário internacional de nível de atividade física (IPAQ - versão 6): estudo piloto em adultos jovens brasileiros Validation. *Rev Brasileira de Ciência e Movimento*, 9(3), 45–51.

Pluss, M. A., Bennett, K. J. M., Novak, A. R., Panchuk, D., Coutts, A. J., & Fransen, J. (2019a). Esports: The chess of the 21st century. *Frontiers in Psychology*, 10(JAN), 1–5. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00156>.

Pluss, M. A., Bennett, K. J. M., Novak, A. R., Panchuk, D., Coutts, A. J., & Fransen, J. (2019b). Esports: The chess of the 21st century. *Frontiers in Psychology*, 10(JAN), 1–5. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00156>.

Silva, A. A. (2019). *Simulações Do Tempo Histórico Em Jogos Digitais: a Estrutura Procedimental Da História Universal Em Sid Historical Time Simulations on Digital Games: the Procedural Structure of Universal History in Sid Meier's O Jogo Digital Como Representação Histór.* 7, 6–23.

Souza, L. L. F. de, & Freitas, A. A. F. de. (2017). Consumer behavior of electronic games' players: a study on the intentions to play and to pay. *Revista de Administração*, 52(4), 419–430. <https://doi.org/10.1016/j.rausp.2017.08.004>.

Xavier, M. K. A., Pitangui, A. C. R., Silva, G. R. R., Oliveira, V. M. A. de, Beltrão, N. B., & Araújo, R. C. de. (2015a). Prevalence of headache in adolescents and association with use of computer and videogames. *Ciencia e Saude Coletiva*, 20(11), 3477–3486. <https://doi.org/10.1590/1413-812320152011.19272014>

Xavier, M. K. A., Pitangui, A. C. R., Silva, G. R. R., Oliveira, V. M. A. de, Beltrão, N. B., & Araújo, R. C. de. (2015b). Prevalence of headache in adolescents and association with use of computer and videogames. *Ciencia e Saude Coletiva*, 20(11), 3477–3486. <https://doi.org/10.1590/1413-812320152011.19272014>.