

REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DA DERROTA EM ATLETAS DE eSPORTS E SUA INFLUÊNCIA NA MOTIVAÇÃO

Lucas Souza da Costa¹, Leonardo Pestillo de Oliveira²

¹Acadêmico do Curso de Psicologia, Campus Maringá/PR, UNICESUMAR. Bolsista PIBIC/ICETI-UniCesumar. costlucas@gmail.com

²Orientador, Professor do Programa de Pós-Graduação em Promoção em Saúde, UNICESUMAR. Pesquisador do Instituto Cesumar de Ciência, Tecnologia e Inovação - ICETI. leonardo.oliveira@unicesumar.edu.br

RESUMO

Introdução: A crescente indústria de entretenimento virtual vem sendo conquistada pelos jogos eletrônicos e sua vertente competitiva, os *eSports*, tornando o que outrora não passava de um hobby em uma profissão. **Objetivo:** O objetivo deste estudo foi compreender a forma como as diferentes representações sociais da derrota influenciam a motivação de atletas eletrônicos. **Metodologia:** O estudo caracterizou-se como descritivo e exploratório em relação a seus objetivos e apresenta técnica metodológica mista, onde foram aplicados um questionário de associação livre online seguido por uma aplicação da Escala de Motivação para o Esporte - SMS-II, envolvendo 10 atletas eletrônicos profissionais de Counter-Strike: Global Offensive (CSGO). A análise qualitativa dos resultados dos questionários foi realizada com embasamento na TRS de Moscovici e na Teoria do Núcleo Central de Abric e os dados quantitativos foram analisados através da estatística descritiva. **Resultados:** as análises das aplicações da Técnica de Associação Livre de Palavras e da SMS-II permitiram relacionar a representação social da vitória com a motivação intrínseca para atingir objetivos. Por outro lado, a representação social da derrota se mostra relacionada à desmotivação, porém, quando no contexto competitivo, se relaciona à motivação intrínseca que tende para o conhecimento. **Conclusão:** Embora com limitações, a relação estabelecida entre as representações sociais e a motivação dos atletas aponta para um possível ideal de concepção de derrota para competidores, que buscam aprender com essa experiência e melhorar, visando então atingir o resultado desejado da vitória.

PALAVRAS-CHAVE: jogos; atletas eletrônicos; autodeterminação

1 INTRODUÇÃO

A história dos jogos eletrônicos tem seu início na década de 1950, tendo sua explosão em popularidade nas décadas de 1970 e 1980 com os diversos salões de fliperama e desde então vem se tornando uma das principais formas de entretenimento da atualidade. Dentro dos videogames pode-se apontar para um gênero de predominante interesse para este trabalho: os jogos multiplayer (multi-jogador), que requerem a participação de mais de um jogador, seja em cooperação ou competição. A natureza dos jogos multiplayer abria espaço para competições com premiação desde cedo, evoluindo de recompensas simbólicas até o negócio multi-milionário existente nos dias de hoje, os *eSports* (electronic sports, ou esportes eletrônicos) (TAYLOR, 2012).

De acordo com Menasce (2017), em 1998, a empresa Valve lança o jogo Half-Life, um jogo singleplayer (para um jogador) de tiro em primeira pessoa, que obteve grande sucesso no mercado de jogos da época e é considerado até hoje como um dos jogos mais influentes da história. No ano seguinte, em 1999, Mihn Le e Jess Cliffe desenvolvem uma modificação (ou mod) do jogo original, o Counter-Strike. O mod tornava o jogo multiplayer e separava dez jogadores em duas equipes: Terroristas e Contra-Terroristas. O objetivo do jogo consistia na equipe terrorista plantar e explodir uma bomba em locais designados ou eliminar a equipe adversária, enquanto os contra-terroristas buscavam evitar que a bomba fosse plantada ao eliminar os terroristas ou eram obrigados a desarmar a bomba caso esta fosse plantada (MENASCE, 2017). As partidas consistem em rodadas de 1 minuto e 45 segundos, onde os jogadores alternam entre as equipes terroristas e contra-terroristas visando atingir um número predeterminado de rodadas ganhas para serem declarados os vencedores (WAGNER, 2006). Segundo Menasce (2017), o Counter-Strike também obteve grande sucesso no mercado de jogos por aproveitar a crescente popularidade dos Cyber Café (ou LAN House), devido a sua natureza multiplayer, se tornando um dos pioneiros dos

eSports e evoluindo até sua forma atual, o Counter-Strike: Global Offensive (CSGO), versão lançada em 2012 que recebe periódicas atualizações até hoje. As premiações atuais dos maiores torneios de CSGO ultrapassam um milhão de dólares.

O estabelecimento da indústria dos *eSports* exigiu uma profissionalização do cenário competitivo de jogos eletrônicos, envolvendo grandes produções televisionadas e transmitidas ao vivo em plataformas de streaming na internet, patrocínios de grandes marcas, estabelecimento de organizações de *eSports* e o reconhecimento dos jogadores, sendo agora chamados de atletas eletrônicos.

A visibilidade da indústria de jogos na atualidade atrai diversos ramos científicos que visam estudar os atletas eletrônicos da mesma forma que estudam atletas de esportes convencionais, embora, como afirma Wagner (2006), o questionamento de se as competições eletrônicas se enquadraram como um esporte é, de certa forma, cientificamente irrelevante. Ainda assim, áreas como a Psicologia do Esporte buscam adaptar sua teoria e prática aos *eSports* a fim de compreender como os fatores psicológicos vão influenciar o desempenho dos atletas no jogo, assim como identificar a forma como este influencia sua saúde física e mental.

O objetivo de uma competição é claro: vencer seu oponente. Contudo, nem sempre foi assim. Segundo Rubio (2006), a concepção de vitória na sociedade inicialmente não consistia na derrota do adversário, isso era uma decorrência do processo de superação pessoal, onde o atleta visava sempre ultrapassar seus próprios limites, sendo declarados vitoriosos todos aqueles que o fizessem. Porém, como afirma Mandell (2006), o esporte contemporâneo foi moldado a partir de uma sociedade de valores liberais, passando a vitória a ser considerada o valor supremo da competição, uma vez que está associada ao reconhecimento social, ao desejo de permanência e ao dinheiro, tornando desprezível qualquer outro resultado.

A derrota, por sua vez, tornou-se algo a ser evitado a todo custo, trazendo sentimentos como vergonha, frustração, raiva e decepção pelo resultado obtido. Desta forma, o valor da participação na competição é tido como nulo, uma vez que apenas a vitória interessa. “Fincada em um modelo de rendimento-premiação no qual não apenas ganhos materiais estão em questão, mas também o reconhecimento de um feito que garante a imortalidade, é possível dizer que a derrota é a sombra social do esporte contemporâneo” (RUBIO, 2006, p. 88).

Amblard (2012) nos mostra em sua pesquisa que existem três dimensões associadas à expressão derrota, sendo elas: a dimensão afetivo-emocional, a dimensão técnica e a dimensão pessoal e motivacional. Quanto à primeira dimensão, os eixos temáticos tristeza, decepção e raiva apresentaram um número significativo de respostas, nos elucidando sobre a importância da derrota na vida de atletas, que atribuem à essa experiência sentimentos negativos, além da insatisfação dos próprios atletas com seus resultados, apontados por eles como fracassos.

Na dimensão técnica, houve grande prevalência em respostas que revelam um enfrentamento à experiência da derrota com caráter de superação, indicando aspectos relacionados à persistência e determinação.

Por fim, a dimensão pessoal e motivacional mostrou a compreensão dos atletas de que existe sempre um perdedor em competições e que é necessário refletir, compreender e lidar com essa experiência de derrota para que se favoreça o crescimento e o aprendizado, tanto em contexto competitivo quanto pessoal.

As diferentes representações atribuídas à derrota serão analisadas através da Teoria das Representações Sociais (TRS) de Serge Moscovici. O objeto de estudo desta teoria é o conhecimento produzido pelo que chamamos de senso comum, contrário ao conhecimento científico, sendo uma “teoria leiga a respeito de determinados objetos sociais” (SANTOS, 2005). Conforme afirma a autora, a TRS consiste em um modelo teórico

científico que tenta compreender e explicar a forma como se constrói tal conhecimento de senso comum, as representações sociais.

Segundo Moscovici, as Representações Sociais são modalidades de conhecimento particular que circulam no dia-a-dia e que têm como função a comunicação entre indivíduos, criando informações e nos familiarizando com o estranho de acordo com categorias de nossa cultura, por meio da ancoragem e da objetivação. Ancoragem é o processo de assimilação de novas informações a um conteúdo cognitivo-emocional pré-existente, e objetivação é a transformação de um conceito abstrato em algo tangível (SAWAIA, 2004, p. 76)

Santos (2005) explica que para que o conhecimento de senso comum seja declarado uma representação social este deve ser capaz de assumir diferentes formas conforme o contexto social ao mesmo tempo que mantém relevância cultural para o grupo, ou seja, só há representação social quando “o objeto se encontra implicado, de forma consistente, em alguma prática do grupo, aí incluída a da conversação e a da exposição aos meios de comunicação de massa” (SÁ, 1994, p. 42, apud SANTOS, 2005, p. 22). Assim sendo, compreende-se que todos os indivíduos estão cercados pela cultura, imagens e linguagem que lhes é imposta através de representações do grupo do qual fazem parte (BERTONI & GALINKIN, 2017).

Uma vez que existe a compreensão de que são constatadas diferentes representações sociais da experiência de derrota e que estas afetam os atletas em variadas formas, o presente projeto dá enfoque na influência sobre a motivação, embasada na Teoria da Autodeterminação (Self-Determination Theory – SDT) de Edward Deci e Richard Ryan. A SDT visa acabar com uma visão individualista ao estudar um indivíduo inserido em sua cultura, priorizando o vínculo entre a pessoa e seu contexto como um fator de promoção ou vulnerabilidade da saúde (DECI & RYAN, 1991)

Esta teoria pauta-se em quatro mini teorias: teoria das necessidades básicas, teoria da avaliação cognitiva, teoria das orientações de causalidade e teoria da integração organísmica (DECI & RYAN, 2004)

A teoria das necessidades básicas afirma que uma pessoa biologicamente saudável tende a desenvolver-se, integrar elementos psíquicos para formar um senso de si (self) e interage com uma estrutura social maior a partir de três necessidades essenciais, sendo estas a necessidade de autonomia, a de pertencimento social e a de competência pessoal (RYAN & DECI, 2000). “O objetivo final das necessidades intrínsecas é a integração da pessoa ao ambiente social, porém de maneira coerente com os valores culturais em que ela se insere.” (DECI & RYAN, 1990)

Em relação à teoria da integração organísmica, a SDT aponta para a socialização como um processo de suma importância, ocorrendo desde o processo de internalização. A internalização se refere à aquisição das regras socioculturais por parte do indivíduo (RYAN, 1993) e a socialização é tida como um processo global através do qual regras externas são integradas pela pessoa por meio da aprendizagem para que esta participe e seja pertencente de sua cultura (MACCOBY, 1984)

Na teoria de avaliação cognitiva os objetos de estudo são as motivações básicas e as diferenças entre os indivíduos nas motivações. Para a SDT, a motivação é a força motriz para que a pessoa estabeleça interações com o ambiente, logo, as necessidades básicas propõem as pessoas a agir em seu contexto através da motivação (RYAN & DECI, 2000).

A motivação pode ser então dividida em duas formas: a motivação extrínseca, na qual o indivíduo é movido por fatores externos a si; e a motivação intrínseca, quando ocorre o inverso.

Pessoas com motivação intrínseca esforçam-se internamente para serem competentes e autodeterminadas em sua busca por dominar a tarefa em questão. Elas apreciam a competição, gostam da ação e da excitação, concentram-se no

divertimento e querem aprender da melhor forma as habilidades. (WEINBERG, 2017, p. 127)

As duas motivações formam, em conjunto, um continuum, indo desde a falta de motivação, passando pela motivação extrínseca até chegar na intrínseca, apontando baixa ou alta autodeterminação (WEINBERG, 2017). Tais conceitos podem ser medidos através da Escala de Motivação para o Esporte – SMS de Pelletier et al. (1995).

Entre os fatores sociais que influenciam as motivações intrínseca e extrínseca, destaca-se o sucesso e fracasso, sendo experiências que ajudam a definir o senso de competência do indivíduo (WEINBERG, 2017).

Por fim, a teoria das orientações da causalidade, segundo Couchman & Ryan (1999, apud APPEL-SILVA *et al.*, 2010, p. 359):

Delinea um modelo teórico para estilos reguladores, com divisões que são baseadas na integração entre as necessidades básicas e a internalização dos regulamentos sociais, de forma a definir domínios entre os tipos de motivação, de regulação e causalidade, que formam estilos reguladores ou que orientam o grau de comportamento autodeterminado da pessoa.

Existem três estilos reguladores propostos: A Orientação Impessoal, remetendo-se ao comportamento sem intenção, desmotivado; a Orientação Controlada, referindo-se ao comportamento controlado por fatores externos (seja obtenção de benefícios ou esquia de consequências aversivas); e a Orientação autônoma, onde o comportamento é guiado por valores pessoais e pela motivação intrínseca (KASSER & RYAN, 1996).

Pautando-se nos aspectos supracitados, este projeto visa identificar as diferentes representações sociais atribuídas à derrota entre os atletas eletrônicos e analisar suas repercussões na motivação dos mesmos respondendo o questionamento: como diferentes representações sociais da derrota influenciam a motivação de atletas de Counter-Strike: Global Offensive?

2 MÉTODO

2.1 TIPO DE PESQUISA

Trata-se de uma pesquisa de caráter descritivo e exploratório em relação aos seus objetivos e mista quanto à técnica metodológica.

2.2 PARTICIPANTES

Fizeram parte deste estudo 10 atletas do sexo masculino, de idade média de 24,4 anos de idade e profissionais de CSGO.

2.3 INSTRUMENTOS PARA COLETA DE DADOS

Este estudo fez uso da Escala de Motivação para o Esporte - *Sport Motivation Scale-II* (SMS-II) de Pelletier et al. (2013), escala esta que é composta por 18 itens divididos em seis dimensões teóricas: regulação intrínseca (3, 9, 17), regulação integrada (4, 11, 14), regulação identificada (6, 12, 18), regulação introjetada (1, 7, 16), regulação externa (5, 8, 15) e desmotivação (2, 10, 13), como podemos observar no Quadro 1.

Também foi utilizada a TALP - Técnica de Associação Livre de Palavras, visando identificar a representação social da vitória e da derrota compreendida pelos participantes. Embora aquando da sua criação a TALP tenha sido aplicada apenas no âmbito clínico da psicologia, a partir dos anos 80 passou a ser utilizada em pesquisas de psicologia social,

principalmente em pesquisas fundamentadas pela Teoria das Representações Sociais, que por ser uma técnica projetiva, torna possível analisar conteúdos latentes evocados pelos estímulos indutores. (COUTINHO & Do BÚ, 2017)

2.5 PROCEDIMENTOS PARA COLETA DE DADOS

Os procedimentos para coleta de dados iniciaram com o envio de mensagens para diversas organizações de eSports via redes sociais (*Twitter, Instagram, Facebook*), buscando equipes de CS:GO. Com a autorização concedida por duas organizações através de Termos de Autorização de Local, o pesquisador entrou em contato com os atletas para verificar a disponibilidade destes para realizar a coleta de dados.

Os atletas foram convidados a entrar em um servidor do software *Discord* para uma sala comum, onde foi enviado o link para realizarem a Escala de Motivação para o Esporte (SMS-II) via *Google Forms*. Em seguida, individualmente, os atletas foram chamados para uma sala particular com o pesquisador, onde foi realizada a aplicação da Técnica de Associação Livre de Palavras, onde eram instruídos a falar as primeiras quatro palavras que lhes viessem à mente quando ouvissem os termos indutores (Vitória, Vitória nas Competições, Derrota, Derrota nas Competições). Por fim, foi perguntado aos atletas alguns itens de identificação, como sexo, ano de nascimento, tempo de prática da modalidade e idade.

Todos os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

As aplicações da TALP foram realizadas individualmente via *Discord* e gravadas com a devida autorização, sendo os arquivos de áudio transcritos em arquivos do *Word*.

2.6 ANÁLISE DOS DADOS

Os resultados da aplicação da SMS-II via *Google Forms* foram analisados em uma tabela do *Excel*, analisando-se as médias das seis dimensões para uma compreensão do estado motivacional dos atletas.

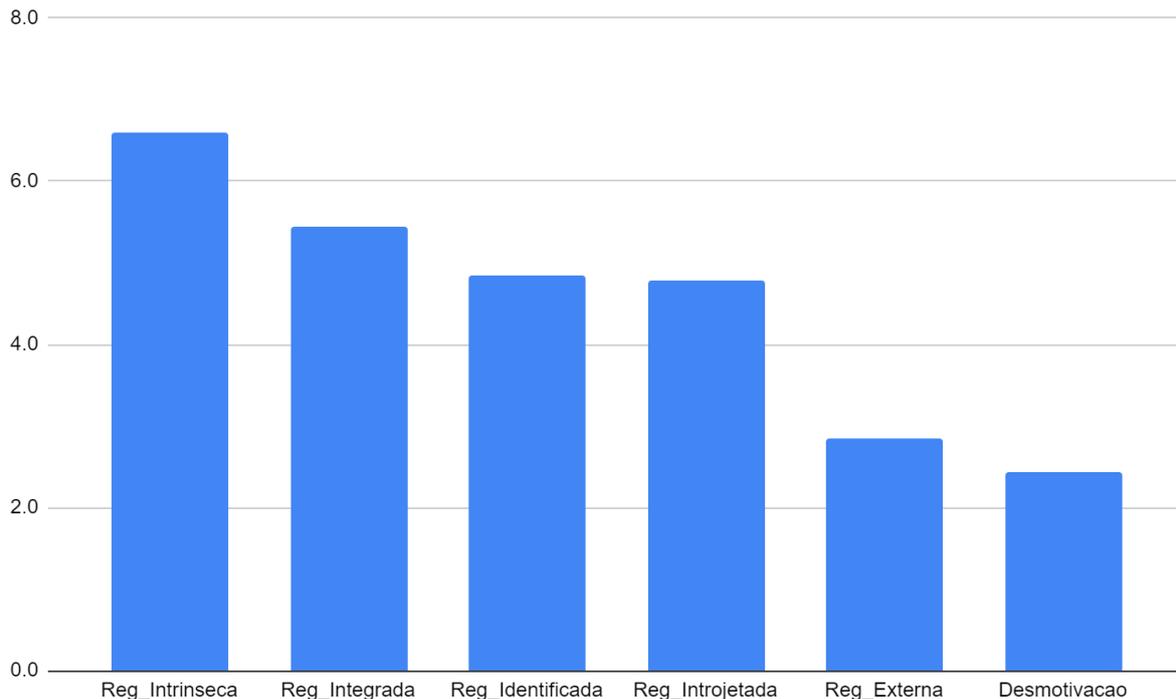
As evocações coletadas por meio da aplicação da TALP foram ordenadas em tabelas do *Excel*, sendo realizada a elaboração de gráficos e tabelas de frequência conforme os termos indutores.

A análise qualitativa dos dados obtidos pela aplicação da TALP foram analisados através da Teoria do Núcleo Central de Abric. Alves-Mazzotti e Maia (2012) nos mostram que a representação social é composta por dois subsistemas: o núcleo central (NC), constituído por poucos elementos e responsável por significar e organizar internamente a representação, dando-lhe estabilidade e permanência; e o sistema periférico (SP), composto pelo restante dos elementos da representação, sendo flexível e tendo as funções de elaborar a representação concreta com base na realidade e adaptar a representação conforme as mudanças no contexto (ALVES-MAZZOTTI & MAIA, 2012).

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

3.1 ANÁLISE ESTATÍSTICA DOS RESULTADOS DA SMS-II

Ao ser aplicada a SMS-II com a população da pesquisa, foram obtidos resultados individuais dos atletas, sendo necessária uma compilação destes para uma realizar uma análise holística da situação. O Gráfico 1 contém as médias dos resultados obtidos pelos 10 atletas nas seis dimensões aferidas pela SMS-II.



| Regulação Intrínseca | Regulação Integrada | Regulação Identificada | Regulação Introjettata | Regulação Externa | Desmotivação |
|----------------------|---------------------|------------------------|------------------------|-------------------|--------------|
| 6.6 | 5.4 | 4.8 | 4.8 | 2.9 | 2.4 |

Gráfico 1: Valores médios da aplicação da SMS-II
Fonte: Dados da pesquisa

Partindo da análise do gráfico 1 podemos observar que a média dos valores da regulação intrínseca se mostra superior a todos os outros valores (6.6), seguida pela regulação integrada (5.4) e depois a regulação identificada (4.8), que apresenta um valor igual à regulação introjetada (4.8). Em sequência temos a regulação externa (2.9) e por fim a desmotivação (2.4).

Vallerand (2001) afirma que um comportamento intrinsecamente motivado é comprometido consigo mesmo e com o prazer obtido pela participação neste. Pelo contrário, a motivação extrínseca aparenta se deteriorar ao longo do tempo uma vez que seja atingido o objetivo extrínseco (MASSARELLA; WINTERSTEIN, 2005). Vallerand (2001) ainda afirma que os indivíduos que realizam exercício físico ou praticam esporte não são motivados unicamente intrinsecamente ou extrinsecamente nem mesmo apenas desmotivados, mas sim uma combinação das três em diversos níveis.

A Play Experience Scale (PES) foi criada para que fosse possível examinar a experiência nos jogos, sendo então importante para compreender os fatores humanos que são envolvidos nos videogames. Jogar, aqui, é definido como um comportamento intrinsecamente motivado, sendo realizado sem depender de recompensas externas (PAVLAS, JENTSCH, SALAS, FIORE & SIMS, 2012).

Pesquisas como as de Massarela (2012) e Vieira (2020), em âmbitos de esporte tradicional (corrida) e esportes eletrônicos, respectivamente, confirmam essas teorias.

3.2 REPRESENTAÇÕES SOCIAIS SOBRE A VITÓRIA

Utilizando o termo indutor *Vitória*, foi possível coletar 39 evocações, expressas em 26 palavras distintas.

Analisando as evocações e desconsiderando as de menor frequência (1 evocação) foi possível elaborar o Quadro 1.

Quadro 1: Frequência das evocações das Associações Livres Referentes ao Termo Indutor *Vitória*

| Vitória | | |
|------------|------------|--------|
| | Frequência | % |
| Conquista | 4 | 10.26% |
| Felicidade | 3 | 7.69% |
| Empenho | 3 | 7.69% |
| União | 2 | 5.13% |
| Treino | 2 | 5.13% |
| Talento | 2 | 5.13% |
| Esforço | 2 | 5.13% |
| Dedicação | 2 | 5.13% |
| Alegria | 2 | 5.13% |

Fonte: elaboração do autor

A palavra *conquista* foi o termo mais evocado na aplicação da técnica, constituindo o núcleo central, apontando para o principal sentimento envolvido ao vencer. O sistema periférico, composto pelos demais termos, apontam também para a *felicidade* e *alegria* sentida na vitória, resultado do *empenho*, *treino*, *esforço* e *dedicação* dos atletas, assim como o *talento* e *união* apresentado por estes.

3.3 REPRESENTAÇÕES SOCIAIS SOBRE A VITÓRIA NAS COMPETIÇÕES

Utilizando o termo indutor *Vitória nas competições*, foi possível coletar 40 evocações, expressas em 33 palavras distintas.

Analisando as evocações e desconsiderando as de menor frequência (1 evocação) foi possível elaborar o seguinte quadro.

Quadro 2: Frequência das evocações das Associações Livres Referentes ao Termo Indutor *Vitória nas Competições*

| Vitória nas competições | | |
|-------------------------|------------|-------|
| | Frequência | % |
| Felicidade | 3 | 7.50% |
| Alegria | 2 | 5.00% |
| Conquista | 2 | 5.00% |
| Medalha | 2 | 5.00% |
| Treino | 2 | 5.00% |
| União | 2 | 5.00% |

Fonte: elaboração do autor

A palavra *felicidade* compõe aqui o núcleo central, demonstrando como os atletas se sentem quando são vitoriosos em competições. Compondo o sistema periférico, os demais termos mostram a *alegria* dos atletas ao ganharem uma *medalha*, normalmente presenteada a vencedores de campeonatos, sendo uma *conquista* fruto do *treino* e *união* da equipe.

3.4 REPRESENTAÇÕES SOCIAIS SOBRE A DERROTA

Utilizando o termo indutor *Derrota*, foi possível coletar 40 evocações, expressas em 24 palavras distintas.

Analisando as evocações e desconsiderando as de menor frequência (1 evocação) foi possível elaborar o seguinte quadro.

Quadro 3: Frequência das evocações das Associações Livres Referentes ao Termo Indutor *Derrota*

| Derrota | | |
|------------|------------|--------|
| | Frequência | % |
| Tristeza | 7 | 17.50% |
| Desempenho | 3 | 7.50% |
| Foco | 3 | 7.50% |
| Ruim | 3 | 7.50% |
| Desânimo | 2 | 5.00% |
| Individual | 2 | 5.00% |
| Melhora | 2 | 5.00% |
| Praticar | 2 | 5.00% |

Fonte: elaboração do autor

A palavra *tristeza* constitui o núcleo central, deixando evidente a conotação negativa da experiência da derrota para os atletas e o sentimento predominante aquando desta. Em seguida, os próximos termos mais evocados, compondo o sistema periférico, parecem justificar a derrota com a falta de *foco* que levou a um *desempenho* abaixo do esperado, ou *ruim*. Por fim, os atletas reconhecem que embora haja *desânimo* e culpabilização *individual* pela derrota, é necessário *praticar* para se visualizar uma *melhora* nos resultados futuros.

3.5 REPRESENTAÇÕES SOCIAIS SOBRE A DERROTA NAS COMPETIÇÕES

Utilizando o termo indutor *Derrota nas competições*, foi possível coletar 40 evocações, expressas em 29 palavras distintas.

Analisando as evocações e desconsiderando as de menor frequência (1 evocação) foi possível elaborar o seguinte quadro.

Quadro 4: Frequência das evocações das Associações Livres Referentes ao Termo Indutor *Derrota nas Competições*

| Derrota nas competições | | |
|-------------------------|------------|--------|
| | Frequência | % |
| Treino | 5 | 12.50% |
| Desânimo | 3 | 7.50% |
| Tristeza | 3 | 7.50% |
| Aprendizado | 2 | 5.00% |
| Evolução | 2 | 5.00% |
| Melhorar | 2 | 5.00% |

Fonte: elaboração do autor

O núcleo central é composto pela palavra *treino*, denunciando como os atletas atribuem a derrota em competições à falta deste. Logo após, os termos constituintes do sistema periférico mostram o *desânimo* e *tristeza* sentidos ao perder em campeonatos, porém, existe ali também uma oportunidade de *aprendizado*, motivando os atletas a buscar *evolução* e *melhorar*, a fim de não repetir esse resultado futuramente.

3.6 INFLUÊNCIA NA MOTIVAÇÃO

Nos termos indutores Vitória e Vitória nas competições, ambas as palavras que compõem o núcleo central da representação social (conquista e felicidade, respectivamente) podem ser relacionadas à motivação intrínseca para atingir objetivos, um dos três tipos de motivação intrínseca apontados por Vallerand (2001), afirmando que o indivíduo sente prazer e satisfação enquanto busca realizar ou concluir algo ou até mesmo para superar a si mesmo.

Já no termo indutor Derrota, o núcleo central ser composto pelo termo tristeza aponta para sinais de desmotivação dos atletas, sendo uma não-regulação e falta de intenção para agir (DECI & RYAN, 2004), contudo, os valores médios de desmotivação dos atletas observados na análise da aplicação da SMS-II se encontram mais baixos do que as demais dimensões, sendo possível analisar o contraste com o núcleo central da representação do termo indutor Derrota nas competições, formado pela palavra *treino*, mostrando outro tipo de motivação intrínseca, a que tende para o conhecimento, onde o prazer ou satisfação é obtido através do aprendizado, exploração ou tentativa de compreender algo novo (VALLERAND, 2001).

4 CONCLUSÃO

O objetivo deste estudo foi analisar as formas como as representações sociais das diferentes experiências de vitória e derrota afetariam a motivação de atletas de CS:GO.

Dentre os atletas entrevistados, foi possível observar que a regulação intrínseca foi a dimensão do continuum de autodeterminação com resultados mais expressivos na aplicação da SMS-II, o que é fácil de compreender, visto que o ato de jogar é visto como uma atividade intrinsecamente motivada e pudemos confirmar que isso não foi diferente no âmbito das competições profissionais.

Também foi possível observar que as experiências de vitória, vitória nas competições e derrota nas competições apontam para tipos distintos de motivação intrínseca: para atingir objetivos e conhecimento, respectivamente. Sendo assim, podemos compreender esta

concepção de derrota como a mais desejável em um competidor, por impelir o atleta à buscar se aprimorar, treinando e aprendendo novas formas de jogar para atingir futuramente a vitória.

Algumas limitações podem ser apontadas ao realizar este estudo. Primeiramente, a falta de uma disponibilidade fixa dos times para que se realizasse a coleta dos dados dificultou esse processo, principalmente por ter lidado com dados tanto qualitativos como quantitativos.

Ademais, apesar da diversidade de gêneros presentes no cenário competitivo, a falta de interesse de atletas do sexo feminino em participar do estudo limitou a população da pesquisa, impossibilitando uma análise mais completa e inclusiva dos *eSports*.

Finalmente, a volatilidade do cenário competitivo de *eSports* também se mostrou um fator limitante, pois existe uma grande rotatividade de jogadores nos times, tornando mais difícil acompanhar um time estável para se coletar dados ao longo de um maior período de tempo.

Possíveis mudanças metodológicas a serem efetuadas para estudos futuros envolvem a coleta dos dados em momentos pré e pós competições, verificando a veracidade da influência das representações sociais na motivação desses atletas. Também seria interessante a realização de entrevistas semi-estruturadas com os atletas, aprofundando a possibilidade da análise qualitativa dessas representações sociais.

REFERÊNCIAS

ALVES-MAZZOTTI, Alda Judith; MAIA, Helenice. Formação e trabalho docente: representação de professores de curso normal médio. In: SOUSA, Clarilza Prado de; VILLAS BÔAS, Lúcia Pintor Santiso; ENS, Romilda Teodoro. **Representações Sociais: políticas educacionais, justiça social e trabalho docente (Coleção formação do professor, 7)**. Curitiba: Champagnat; São Paulo: Fundação Carlos Chagas, 2012. P. 67-92.

AMBLARD, Isabela. **'A gente anda com o bom e o mau ao lado ...': representações sociais da vitória/derrota segundo atletas do esporte de alto rendimento**. Dissertação (mestrado) - UFPE, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós-graduação em Psicologia. Recife, 2012.

APPEL-SILVA, Marli; WELTER WENDT, Guilherme; IRACEMA DE LIMA ARGIMON, Irani. A teoria da autodeterminação e as influências socioculturais sobre a identidade. **Psicol. rev.** (Belo Horizonte), Belo Horizonte, v. 16, n. 2, p. 351-369, ago. 2010. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-11682010000200008&lng=pt&nrm=iso>

BERTONI, Luci Mara; GALINKIN, Ana Lúcia. Teoria e métodos em representações sociais. **Notas teórico-metodológicas de pesquisas em educação: concepções e trajetórias**. Ilhéus, 2017, p. 101-122

COSTA, Varley Teoldo da et al. **Validação da escala de motivação no esporte (SMS) no futebol para a língua portuguesa brasileira**. Rev. bras. educ. fís. esporte (Impr.) [online]. 2011, vol.25, n.3, pp.537-546. ISSN 1807-5509. <http://dx.doi.org/10.1590/S1807-55092011000300015>.

COUCHMAN, C. E.; RYAN, Richard M. Comparing "immediate-return" and "basic psychological" needs: A Self-Determination Theory perspective. **Psychological Inquiry**, v. 10, n. 3, 1999, p. 235-239

COUTINHO, M. P. L.; DO BÚ, E. A técnica de associação livre de palavras sobre o prisma do software tri-deux-mots (version 5.2). **Revista Campo do Saber**, v. 3, n. 1, 2017.

Disponível em:

<https://periodicos.iesp.edu.br/index.php/campodosaber/article/viewFile/72/58>.

DECI, Edward L.; RYAN, Richard M. A motivational approach to self: integration in personality. In: DIENSTBIER, R. A. (Org.). **Perspectives on motivation**. Lincoln, NE: University of Nebraska Press, 1991, pp. 237-288.

KASSER, Tim; RYAN, Richard M. Further examining the American dream: differential correlates of intrinsic and extrinsic goals. **Pers Soc Psychol Bull**, v. 22, 1996, p. 280-287.

MACCOBY, Eleanor E. Socialization and developmental change. **Child Development**. v. 55, n. 2, 1984, p. 317-328

MANDELL, Richard D. **Historia cultural del deporte**. Barcelona: Bellaterra, 2006.

MASSARELLA, Fábio Luiz. **Motivação intrínseca e o estado mental flow em corredores de rua**. 2008. 121p. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008.

MASSARELLA, F. L.; WINTERSTEIN, P. J. Motivação intrínseca e estado de flow no esporte e na atividade física. In: Congresso de Ciência do Desporto, 1., 2005, Campinas, SP. **Anais do I Congresso de Ciência do Desporto**. Campinas: FEF/ UNICAMP, 2005.

MENASCE, Rick M. **From casual to professional: How Brazilians achieved esports success in Counter-Strike: Global Offensive**. Tese (Mestrado em Game Science e Design) – Northeastern University. Boston, MA. 2017

PAVLAS, D., JENTSCH, F., SALAS, E., FIORE, S. M. & SIMS, V.. **The Play Experience Scale: Development and Validation of a Measure of Play**. Human Factors and Ergonomics Society. University of Central Florida, Orlando, 2012

PELLETIER, L. G. et al. Toward a new measure of intrinsic motivation, extrinsic motivation, and amotivation in sport: The Sport Motivation Scale (SMS). **Journal of Sport and Exercise Psychology**, v. 17, n. 1, 1995, p. 35–53.

PELLETIER, L. G.; ROCCHI, M. A.; VALLERAND, R. J.; DECI, E. L.; RYAN, R. M. Validation of the revised sport motivation scale (SMS-II). **Psychology of Sport and Exercise**, Philadelphia, v. 14, n. 3, p. 329-341, 2013.

RUBIO, Kátia. O imaginário da derrota no esporte contemporâneo. **Psicol. Soc.**, Porto Alegre, v. 18, n. 1, p. 86-91, Apr. 2006. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-71822006000100012&lng=en&nrm=iso>

RYAN, Richard M. Agency and organization: intrinsic motivation, autonomy and the self in psychological development. In: J. Jacobs (org.). **Nebraska symposium on motivation**. Lincoln, NE: University of Nebraska Press, v. 40, Lincoln, NE: University of Nebraska Press, 1993, p. 1-56.

RYAN, Richard M.; DECI, Edward L. An overview of self-determination theory: an organismic dialectic perspective. In: DECI, E.L.; RYAN, R.M. (eds.). **Handbook of self-determination research**. Rochester: The University of Rochester Press, 2004.

RYAN, Richard M.; DECI, Edward L. Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. **American Psychologist**. v. 55, n. 1, 2000, p. 68-78

RYAN, Richard M.; DECI, Edward L. The darker and brighter sides of human existence: basic psychological needs as a unifying concept. **Psychological Inquiry**, v. 11, n. 4, 2000, p. 319-338.

SANTOS, Maria de Fátima de Souza. A teoria das representações sociais. In: SANTOS, Maria de Fátima de Souza; ALMEIDA, Leda Maria de. **Diálogos com a teoria das representações sociais**. Pernambuco: UFPE, 2005.

SAWAIA, Bader Burihan. Representação e ideologia – o encontro desfetichizador. In: SPINKY, Mary Jane P. (org.). O conhecimento no cotidiano: as representações sociais na perspectiva da psicologia social. 3ª reimp.da 1ª ed. de 1993. São Paulo: Brasiliense, 2004. p. 73-84.

TAYLOR, T. L. **Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2012

VALLERAND, R. J. A hierarchical model of intrinsic and extrinsic motivation in sport and exercise. In: ROBERTS, G. (Ed.). **Advances in motivation in sport and exercise**. Champaign: Human Kinetics, 2001. v. 2. p. 263-319

VIEIRA, Antônio D. S.. **Esports: A Influência da Motivação na Experiência de Jogar Videojogos**. 2020. 165p. Dissertação (mestrado) - Instituto Portugues de Administração de Marketing, Lisboa, Portugal.

WAGNER, Michael G. On the scientific relevance of esports. **International Conference on Internet Computing**. 2006, p. 437-432

WEINBERG, Robert S.; GOULD, Daniel. **Fundamentos da psicologia do esporte e do exercício**. 6. ed. Porto Alegre: Artmed, 2017