



Serviço Público Federal
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA
CURSO DE MESTRADO EM PSICOLOGIA



**COMPORTAMENTO EM ESPORTES COLETIVOS: AVALIANDO A RELAÇÃO
ENTRE VALORES HUMANOS, BEM-ESTAR E CONEXÃO SOCIAL**

MARIA CELINA FERREIRA GOEDERT

Campo Grande – MS

2020

MARIA CELINA FERREIRA GOEDERT

**COMPORTAMENTO EM ESPORTES COLETIVOS: AVALIANDO A RELAÇÃO
ENTRE VALORES HUMANOS, BEM-ESTAR E CONEXÃO SOCIAL**

Dissertação apresentada para o exame de defesa, como exigência parcial na obtenção do título de Mestre em Psicologia, pelo Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Faculdade de Ciências Humanas, da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul.

Orientadora: Profa. Dra. Ana Karla Silva Soares.

Campo Grande – MS
2020

*Dedico esta dissertação à minha mãe, Celina Ferreira,
por diariamente apostar todas as suas fichas em um sonho
que não era seu, somente por acreditar no meu potencial
em realizá-lo.*

Graças a você, eu pude sonhar.

Agradecimentos

Ao entregar uma pesquisa como esta, que demandou tempo, dedicação e muito esforço, é preciso reconhecer a participação essencial de coadjuvantes que estiveram presentes em algum momento dessa trajetória. Sabe-se que nenhum pesquisador consegue êxito sozinho, e em tempos de isolamento como os que se deram boa parte dessa pesquisa, me sinto honrada em ter companhias tão dedicadas que me impulsionaram na realização deste trabalho. Assim, dedico as próximas linhas a agradecer alguns que contribuíram para a obtenção desse título de mestrado.

Primeiramente e acima de qualquer coisa, preciso agradecer a orientadora que me inspirou desde a graduação e que a todo momento continuou a impulsionar minha curiosidade e meu crescimento profissional da melhor forma possível. Aquela que respondia minhas dúvidas em horários alternativos, e sempre cobrava que eu descansasse em tempos de prazos apertados ou quando notava algum e-mail enviado às 6h da manhã. Em meio a mensagens como “Celina, sem apanha!” ou “Maravilha danada, mande brasa!”, encontrei forças para superar meus limites, desbravar o meio científico e não ser tão dura comigo mesma quando eu estava dando o meu melhor.

Professora, Dra. Ana Karla Silva Soares, muito obrigada por reconhecer cada esforço e cada tempo dedicado, por me permitir esses meses todos de aprendizado e por disponibilizar horas e horas de suas semanas corridas para nossas reuniões. Obrigada pela parceria em congressos e por me inserir no seu meio de pesquisadores com tanta confiança e segurança. Não há palavras pra descrever o companheirismo que desenvolvemos nessa trajetória, e confesso que sentirei muita falta dessa rotina. Essa pesquisa e esse mestrado só me foram tão gratificantes porque tive você como mentora, orientadora e amiga. Meus sinceros agradecimentos por absolutamente tudo.

Sigo meus agradecimentos mencionando algumas amigades que me ajudaram nos mais diversos momentos. Ao meu amigo de graduação e futuro mestre, aquele que me apoiou para iniciar a trajetória nesse mestrado, José Alberto Lechuga, por todas as risadas, desabaços acadêmicos e também cotidianos. Todas essas páginas de dissertação são fruto da sua generosidade e apoio incondicional durante esse período, obrigada por acreditar no meu potencial e não desistir de mim. Às demais amigas da Psicologia, Rebeca Pompilio, Julia Leite e Bianca Roberti, que se fizeram presentes em discussões e aprendizados profissionais, que foram fundamentais para meu crescimento crítico frente à pesquisa, além de apoiar meu desbravamento da Psicologia do Esporte desde a época da graduação.

Ao grupo que sobrevive de fofoca, aventuras gastronômicas e pitaco na vida alheia, Juliano Nakazato, Lara Goya e Karen Hisaeda, obrigada pela companhia nos dias bons e ruins, pelas conversas intermináveis e tentativas de ser fitness em meio a essa pandemia. Ao meu namorado e parceiro de jogatina, Fábio Nakazato, por comemorar cada pequeno passo dado nessa pesquisa, mesmo não sabendo nada de Psicologia. Aos demais amigos da Associação Nipo de Campo Grande, por engajarem na divulgação em massa dos meus questionários de pesquisa e por todo o apoio que recebi.

Agradeço ao Everton Falcão, que em sua experiência de professor, doutor e amigo me orientou em muitos aspectos dessa dissertação, seja no âmbito de escrita, de pesquisa ou motivacional. Agradeço também ao Daniel Zanoni, por acreditar em mim em momentos que nem eu acreditei, reconhecendo cada esforço e impulsionando cada passo dado durante toda essa caminhada. Ao João Ricardo Barros, a pessoa mais criativa e corajosa que já passou pelo mundo dos jogos, agradeço por me inspirar e incentivar a mergulhar de cabeça no mundo dos eSports.

À Joana Guizzo e Júlia Balsanelli, exemplos de força, determinação e perseverança, que depois de 10 anos e muitas mudanças, permaneceram acreditando e me dando suporte mesmo

à distância. Também deixo meus agradecimentos a todos os demais amigos e amigas de todos os grupos, que compartilharam e se dispuseram a responder meus (nem tão pequenos) questionários ou que ouviram minhas explicações empolgadas sobre as descobertas da pesquisa e a Psicologia em si.

Alguns familiares também se fizeram presentes, cada um à sua maneira, demonstrando estar orgulhosos da minha trajetória, mas alguns atuando diretamente nesta pesquisa. Aos doutorandos e também primos, Felipe Goedert e Marina Christofolletti, agradeço por todo apoio científico, pelos áudios extensos e ideias de pesquisa, que muito me ajudaram na formulação teórica desta dissertação. Aos demais familiares, tanto aqueles que me apoiaram quanto aos que duvidaram ou desdenharam dessa conquista, agradeço por impulsionarem minha vontade de continuar pesquisando, ampliando meu conhecimento e contribuindo para o avanço da ciência psicológica no Brasil.

À Associação Atlética Acadêmica das Engenharias da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, a A.A.A.ENG. UFMS, que se mobilizou em massa para a divulgação dos meus questionários e sempre me recebeu com muito carinho e profissionalismo durante os últimos anos. Ressalto a admiração que tenho por cada diretor e diretora, comissão técnica, atletas e associados que disponibilizaram alguns minutos do seu dia para contribuir com o desenvolvimento dessa pesquisa.

Aos professores que contribuíram valiosamente nesta dissertação, compondo não somente o aporte teórico da Psicologia, mas também reflexões críticas e discussões sobre a importância de se contextualizar o conhecimento com o meio social e cultural atual que vivemos. Professora Dra. Marina Gonçalves e professor Dr. Lucas Córdova, meus sinceros agradecimentos por aceitarem participar desse processo, desde a qualificação até a defesa, e por comporem um aprendizado que não se encerrará ao fim desta pesquisa.

Ao Programa de Pós Graduação em Psicologia da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul e a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pelo financiamento desta pesquisa e por possibilitar dedicação exclusiva ao processo de formação de mestrado.

Resumo

O contexto do esporte é objeto de estudo de diferentes áreas do conhecimento e, na Psicologia, relaciona-se com aspectos não somente de desempenho, mas de interação e saúde psicológica, nos seus mais variados formatos (esporte físico e/ou eletrônico). Assim, objetivou-se verificar a relação entre praticantes de esportes físico e eletrônico e variáveis de comportamento em jogo, conexão e segurança social, bem-estar subjetivo, ansiedade, depressão e estresse, juntamente com valores humanos. Foram realizados dois estudos empíricos, o primeiro com o objetivo de validar instrumentos para o contexto do esporte, e o segundo com o intuito de mensurar e correlacionar as variáveis descritas em praticantes de esporte físico e eletrônico. No Estudo 1, contou-se com participação de 216 participantes, estes responderam os instrumentos *Escala de Comportamento em Jogo (ECJ)*, *Escala de Depressão, Ansiedade e Estresse (DASS)*, *Escala de Satisfação com a Vida (ESV)*, *Escala de Afetos Positivos e Negativos (EAPN)*, *Escala de Conexão Social (ECS)* e questões sociodemográficas. Para tanto foram realizadas análises fatoriais confirmatórias (AFC) cujos resultados corroboraram as estruturas originais das medidas para o grupo amostral em questão. No Estudo 2, participaram 679 praticantes de esportes, que responderam as medidas citadas anteriormente, além dos instrumentos *Questionário dos Valores Básicos (QVB)*, *Escala de Conexão e Segurança Social (ECSS)* e questões sociodemográficas. Foram realizadas análises descritivas (e.g., média, desvio padrão), de comparação de médias (teste *t* de *Student*, *MANOVA*), de correlação e de regressão. Os resultados indicaram que houve diferenças significativas entre as médias, bem como correlações entre as variáveis, tanto nas amostras categorizadas pelo tipo de esporte quanto na amostra geral. Por fim, observou-se que o comportamento coletivo é predito por valores interativos e suprapessoais, e por indicadores de estresse, satisfação com a vida e afetos positivos. Enquanto que o comportamento individual é predito por valores de experimentação, suprapessoal, realização e interativos e por afetos positivos. Estima-se que estes resultados possam contribuir para a literatura da Psicologia do Esporte, para a conceituação de esporte eletrônico, bem como para intervenções e aplicações práticas no esporte como um todo.

Palavras-chave: Psicologia do Esporte; esporte eletrônico; saúde.

Abstract

The context of sport is the object of study in different areas of knowledge and, in Psychology, it relates to aspects not only of performance, but of interaction and psychological health, in its most varied formats (physical and / or electronic sport). Thus, the objective was to verify the relationship between practitioners of physical and electronic sports and behavior variables at stake, connection and social security, subjective well-being, anxiety, depression and stress, along with human values. Two empirical studies were carried out, the first with the aim of validating instruments for the sport context, and the second with the aim of measuring and correlating the variables described in physical and electronic sport practitioners. In Study 1, there were 216 participants, who answered the instruments Behavior Scale at Play (ECJ), Depression Scale, Anxiety and Stress (DASS), Life Satisfaction Scale (ESV), Scale of Affections Positive and Negative (EAPN), Social Connection Scale (ECS) and sociodemographic issues. For this purpose, confirmatory factor analyzes (AFC) were performed, whose results corroborated the original structures of the measurements for the sample group in question. 679 sports practitioners participated in Study 2, who responded to the measures mentioned above, in addition to the Basic Values Questionnaire (QVB), Connection and Social Security Scale (ECSS) and sociodemographic questions. Descriptive analyzes (e.g., mean, standard deviation), comparison of means (Student's t-test, MANOVA), correlation and regression were performed. The results indicated that there were significant differences between the means, as well as correlations between the variables, both in the samples categorized by the type of sport and in the general sample. Finally, it was observed that collective behavior is predicted by interactive and suprapersonal values, and by indicators of stress, satisfaction with life and positive affects. Whereas individual behavior is predicted by values of experimentation, superpersonal, achievement and interactive and by positive affects. It is estimated that these results may contribute to the literature of Sport Psychology, to the concept of electronic sport, as well as to practical interventions and applications in sport as a whole.

Key words: Sports Psychology; eSports; health.

S U M Á R I O

INTRODUÇÃO	14
PARTE 1 – ESTUDOS TEÓRICOS	18
CAPÍTULO 1. COMPORTAMENTO EM ESPORTES	19
1.1 PSICOLOGIA E ESPORTE	20
1.2 ESPORTE FÍSICO E ELETRÔNICO	22
1.3 ESPORTE INDIVIDUAL E COLETIVO	24
1.4 COMPORTAMENTO INDIVIDUALISTA E COLETIVISTA NO ESPORTE	26
CAPÍTULO 2. BEM-ESTAR, SAÚDE GERAL E CONEXÃO SOCIAL	30
2.1. DEFINIÇÃO DE BEM-ESTAR	30
2.1.1. <i>Bem-estar subjetivo</i>	32
2.1.1.1. <i>Satisfação com a vida</i>	33
2.1.1.2. <i>Afetos positivos e negativos</i>	34
2.2. INDICADORES DE SAÚDE PSICOLÓGICA	36
2.2.1. <i>Depressão</i>	37
2.2.2. <i>Ansiedade</i>	38
2.2.3. <i>Estresse</i>	39
2.2.4. <i>Conexão social</i>	40
CAPÍTULO 3. VALORES HUMANOS	44
3.1. ELEMENTOS HISTÓRICOS	45
3.2. VALORES INDIVIDUAIS E CULTURAIS	46
3.3 TEORIA FUNCIONALISTA DOS VALORES HUMANOS	50
PARTE 2 – ESTUDOS EMPÍRICOS	57
CAPÍTULO 4. COMPROVAÇÃO DA ESTRUTURA FATORIAL DAS ESCALAS DE COMPORTAMENTO EM JOGOS, CONEXÃO E BEM-ESTAR	58
4.1. MÉTODO	58
4.1.1. <i>Participantes</i>	58
4.1.2. <i>Instrumentos</i>	58
4.1.3. <i>Procedimentos</i>	60
4.1.4. <i>Análise de dados</i>	61
4.2. RESULTADOS	61

CAPÍTULO 5. AVALIANDO A RELAÇÃO ENTRE VALORES, COMPORTAMENTO EM JOGOS, CONEXÃO SOCIAL E INDICADORES PSICOLÓGICOS	65
5.1. MÉTODO.....	65
5.1.1. <i>Delineamento e hipóteses</i>	65
5.1.2. <i>Participantes.....</i>	66
5.1.3. <i>Instrumentos</i>	66
5.1.4. <i>Procedimentos</i>	68
5.1.5. <i>Análise de dados.....</i>	68
5.2. RESULTADOS.....	68
5.2.1. <i>Estatísticas descritivas dos dados de caracterização da amostra</i>	68
5.2.2. <i>Diferenças entre praticantes de esporte físico, eletrônico e ambos.....</i>	71
5.2.3. <i>Correlação entre comportamento em jogo, conexão social, valores humanos e aspectos psicológicos</i>	75
DISCUSSÃO GERAL.....	80
6.1. PRINCIPAIS ACHADOS – ESTUDO 1	80
6.2. PRINCIPAIS ACHADOS – ESTUDO 2.....	82
CONSIDERAÇÕES FINAIS	94
REFERÊNCIAS	97
ANEXOS	125

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. <i>Teoria funcionalista dos valores humanos (Gouveia, 2013, p. 132)</i>	53
Figura 2. <i>Estrutura das escalas DASS-21, ECS e ESV</i>	62
Figura 3. <i>Estrutura das escalas EAPN e ECJ</i>	63

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. <i>Estatísticas descritivas da caracterização da amostra.....</i>	69
Tabela 2. <i>Caracterização da amostra quanto ao tipo de esporte praticado.....</i>	70
Tabela 3. <i>Comparação entre grupos nos construtos em análise.....</i>	73
Tabela 4. <i>Indicadores de frequência de prática esportiva</i>	74
Tabela 5. <i>Correlações entre comportamento em jogo, conexão e segurança social, indicadores psicológicos e valores humanos.....</i>	78
Tabela 6. <i>Regressão Linear do comportamento individual e coletivo em jogo.....</i>	81
Tabela 7. <i>Análise das hipóteses de pesquisa.....</i>	95

Introdução

O esporte é um fenômeno sociocultural plural, heterogêneo e mutável, capaz de contemplar diferentes pessoas interessadas nas suas mais variáveis modalidades, tanto como foco profissional quanto como uma atividade de lazer, recreação e/ou reabilitação (Galatti, 2010). Atualmente, o esporte assume um papel de integração social, combinado com elementos de comunicação e entretenimento, responsável por proporcionar um ambiente que vai muito além de sua prática exclusiva para profissionais (Galatti et al., 2018) ou de sua execução apenas no formato tradicionalmente conhecido, o esporte físico.

De maneira geral, o esporte pode ser visto enquanto uma atividade cultural voltada para a interação de adversidade ou cooperação entre pessoas, que pode ser executada tanto em modalidades individuais quanto coletivas (Tiedemann, 2020). No esporte coletivo, destaca-se o objetivo em comum de uma equipe para conquistar determinado objetivo, ou seja, a pessoa que pratica esta modalidade precisa estar em consonância com o time (Silva et al., 2009).

Na contemporaneidade, o desenvolvimento de uma forma de praticar esporte para além da atividade física surgiu, sendo denominada de esporte eletrônico. Este tipo de esporte envolve os aspectos de regulamentação do esporte físico, porém é executado em uma interface computadorizada. Sua definição ainda não está consolidada e perpassa por desafios de nomenclatura (Goedert & Soares, 2020), no entanto o interesse científico em compreender com maiores detalhes este esporte já é evidente, com pesquisadores dedicando-se a identificar fatores sociais que estão relacionados a esta prática (Seo & Jung, 2016).

Aprofundando-se nas pesquisas referentes ao ambiente esportivo, é possível identificar estudos que buscam compreender como a atividade esportiva, tanto física quanto eletrônica, pode estar diretamente ligada a saúde de seus praticantes (Braun, et al, 2016; Tang & Fox, 2016). Neste sentido, é importante ressaltar a necessidade de analisar aquilo que permeia o

indivíduo em aspectos subjetivos de saúde, enquanto jogador, de modo a evidenciar se há uma alteração nesta frente a prática esportiva.

Embora comumente associado a condições favoráveis de saúde, a literatura aponta que o esporte não é sinônimo desta, podendo estar associado a estados de estresse (Folharini et al., 2018) e ansiedade (Arakaki et al., 2019). Estudos apontam para a importância de se relacionar a saúde física e mental na prática de esportes físicos e eletrônicos (Weinberg & Gould, 2017; Rudolf et al., 2020), sendo necessário ampliar o conhecimento no que tange aos efeitos e impactos psicológicos em ambos, esporte físico e eletrônico, visando consolidar as semelhanças e diferenças que cada tipo de prática pode exercer naqueles que as praticam.

Para complementar a relevância de se analisar tais fatores, atualmente a população mundial vivencia uma situação de pandemia que tem obrigado modificações consistentes na maneira de se relacionar e executar atividades que outrora eram rotineiras, a exemplo da prática esportiva, considerada como relacionada a saúde psicológica. Essa pandemia tem sido propagada a uma velocidade alarmante, passando a exigir medidas de segurança rígidas que envolvem, principalmente, o isolamento social. No Brasil, tais medidas foram implementadas de diferentes formas no país, fazendo com que a rotina vivenciada pela população fosse alterada (Asmundson & Taylor, 2020), impactando também nas práticas esportivas. Considerando essas mudanças, alguns estudos apontam para a importância de tentar amenizar os impactos da pandemia, principalmente no que tange ao isolamento (Jukic et al., 2020) e a adaptações da prática esportiva (Denay et al., 2020).

Assim, torna-se fundamental que a Psicologia busque compreender os aspectos que permeiam essa temática como um todo, propondo meios de intervir efetivamente no contexto esportivo e trazendo benefícios para aqueles que o praticam. Para tal, é essencial desenvolver estudos para caracterizar as temáticas considerando o viés da Psicologia, ou seja, com

instrumentos e fundamentos teóricos que compreendam o indivíduo tendo como ponto de partida a saúde psicológica.

Diante do previamente exposto, o presente estudo tem como objetivo geral avaliar a relação entre o comportamento em esportes coletivos, conexão social, indicadores psicológicos e valores humanos em amostra de praticantes de esporte coletivo, tanto físico quanto eletrônico. Especificamente, buscar-se-á adaptar instrumentos empregados nesta pesquisa para amostra de praticantes de esporte e verificar a existência de diferenças entre praticantes de esporte físico, eletrônico e ambos no que tange aos conceitos psicológicos em análise. Por fim, almeja-se analisar quais das variáveis em análise podem contribuir para explicação do comportamento em jogos coletivos.

O presente estudo será dividido em estudos teóricos e estudos empíricos, contemplando toda a fundamentação conceitual e teórica necessária para realizar as análises dos dados obtidos a partir da pesquisa empírica. Os estudos teóricos serão amplamente detalhados na parte 1, composta por três capítulos, descritos a seguir.

No primeiro capítulo, será abordada a temática esportiva no contexto da Psicologia, buscando evidenciar os aspectos pertinentes das duas áreas para a contextualização do tema de pesquisa. Também neste capítulo serão elencados fenômenos relacionados ao esporte eletrônico, para maior entendimento desta nova prática esportiva. Adicionalmente, será enfatizado o caráter de individualidade e coletividade para a Psicologia, trazendo o conceito para os praticantes de esporte, tanto físico quanto eletrônico.

Em seguida, no capítulo dois, serão tratados aspectos psicológicos relacionados a saúde geral pelo viés da Psicologia, aproximando-a do contexto esportivo. Especificamente, serão abordados conceitos de ansiedade, depressão e estresse, em consonância com bem-estar subjetivo e conexão social, de modo a conceituar aspectos pertinentes para mensurar e avaliar a saúde psicológica de indivíduos praticantes de esporte.

O terceiro capítulo trará a fundamentação teórica referente aos valores na Psicologia, considerando uma contextualização histórica e diferenciação entre autores. Em seguida, será abarcado a definição elencada por Gouveia acerca da Teoria Funcionalista dos Valores Humanos, que guiará o entendimento deste estudo.

Os estudos empíricos, alocados na parte 2 desta pesquisa, dizem respeito a duas coletas de dados utilizando instrumentos que contemplam os conceitos mencionados nos estudos teóricos previamente, alocados no capítulo quatro e cinco.

O capítulo quatro explicitará a primeira coleta de dados para validar alguns instrumentos no contexto do esporte. Tais instrumentos dizem respeito à Escala de Conexão Social, Escala de Comportamento em Jogo, Escala de Afetos Positivos e Negativos, Escala de Satisfação com a Vida e Escala de Depressão, Ansiedade e Estresse.

O capítulo cinco evidenciará a segunda coleta de dados e visa delimitar um estudo exploratório com praticantes de esportes coletivos, considerando seis instrumentos voltados para os conceitos abarcados nos capítulos anteriores, bem como questões de caracterização da amostra, tipo de esporte praticado (físico e eletrônico) e análise de variáveis preditoras do comportamento no esporte coletivo.

Assim, espera-se contribuir para construção do conhecimento na Psicologia do Esporte, não apenas no que tange ao esporte físico que é tradicionalmente analisado, mas também no esporte eletrônico. As temáticas aqui abordadas propõem um olhar para a importância de analisar o esporte enquanto Psicologia de forma empírica e objetiva, permitindo assim o mapeamento de aspectos fundamentais para investigar a prática de esporte, bem como um ponto inicial para a intervenção em diversas outras áreas da saúde.

PARTE 1 – ESTUDOS TEÓRICOS

Capítulo 1. Comportamento em esportes

Ao analisar o ser humano enquanto ser social, a Psicologia busca explicar as ações, comportamentos e pensamentos do indivíduo de acordo com a relação deste com o meio em que vivencia suas experiências, considerando-o como fundamental para sua constituição enquanto pessoa (Lane, 2017). As relações interpessoais inserem-se neste meio e, da mesma forma, também são responsáveis por compor a multiplicidade de cada indivíduo, seja por meio da presença propriamente dita ou da sua influência na tomada de decisões do outro (Allport, 1954).

Sendo assim, a proposta geral da Psicologia Social é de analisar o indivíduo por um olhar que abarque todas as suas relações, seja com outros indivíduos ou com o ambiente e o contexto em que se encontram (Ferreira, 2010). A busca em entender as diversas formas de interação e expressão de indivíduos passaram por conceituações importantes, que acabam por se centrar em três tópicos majoritariamente estudados na psicologia social, sendo eles atitudes, processos grupais e cognição social (Ross et al., 2010). Ao evidenciar o sujeito em sociedade, considera-se a amplitude de fatores que advém da sua convivência com outros e a forma que se modifica frente a esta, perpassando por conceitos que tangem desde o planejamento até a concretização de determinada ação, ou seja, do pensamento até o comportamento em si (Vala & Monteiro, 2004).

O comportamento, definido na Psicologia de forma ampla e específica, pode ser conceituado como uma ação que repercutirá em demais ações de outros indivíduos, seja de forma direta ou indireta, criando uma rede de interações interdependentes e que se interrelacionam. (Tourinho, 2006). Assim, pensamentos e emoções também compõem de alguma forma o comportamento de um sujeito, ainda que no sentido de criar uma expectativa frente a um acontecimento (Rodrigues et al., 2018). Evidenciam-se, assim, estudos que permeiam a forma com que o indivíduo desenvolve e modifica um comportamento (pró ou

antisocial), até mesmo em ambientes de jogo (Azeredo et al., 2019; Shliakhovchuk & Muñoz García, 2020).

Deste modo, a forma com que sujeitos experienciam determinada situação vem sendo analisada em diversos contextos na Psicologia (e.g., escolar, trabalho, relações interpessoais; Méndez et al., 2019; Silva & Ferreira, 2013), incluindo o do esporte (Boardley et al., 2020; Kang et al., 2015). Nos últimos anos, o direcionamento das pesquisas desenvolvidas na área esportiva passou a analisar não somente o desempenho físico dos atletas, mas também os fatores psicológicos destes, com destaque na dimensão do comportamento em si (Matias & Greco, 2010; Rocchi et al., 2017). Contudo, antes de se aprofundar na aplicação e definição deste conceito no âmbito esportivo, faz-se necessário compreender a relação entre a Psicologia e o esporte.

1.1 Psicologia e esporte

A prática esportiva é datada nos registros mais antigos da humanidade, e se tornou foco de estudo de diversas áreas científicas desde o século XX, como a antropologia, a pedagogia, a biologia, a sociologia e a própria psicologia (Galatti et al., 2014). No que tange a Psicologia, o esporte é um dos meios que promovem, dentre outros aspectos, a disposição para o comportamento social, além de ser possível observar nos atletas o desenvolvimento de características de liderança, extroversão, comunicação social e autodomínio (Samulski, 2009).

Para Galatti et al. (2018), o conceito de esporte perpassa por momentos históricos e contextos culturais diferentes, e pode ser definido na contemporaneidade enquanto um fenômeno sociocultural plural, capaz de englobar aspectos profissionais e amadores, e que está em constante mutação na compreensão de seus fatores constituintes. Assim, o esporte consiste em uma prática não exclusivamente ligada à performance, mas com aspectos relacionados a relações interpessoais e experiências da prática.

O conceito de esporte não deve ser confundido com o de atividade física, que consiste em qualquer movimento que gere um gasto de energia, e de exercício físico, que se enquadra enquanto um tipo de atividade física, porém orientada, estruturada, repetitiva e planejada (Caspersen et al., 1985). Sendo assim, embora composto por diversas perspectivas para descreve-lo, o esporte pode se configurar enquanto voltado para a competição e a conquista, bem como para a performance e realização (Galatti, 2010).

A complexidade da atividade esportiva e suas diversas formas de ser executada vem sendo estudada não somente no que tange o seu benefício, sua contribuição para o bem-estar e desenvolvimento do sujeito (Sanches, 2007; Palmateer & Tamminen, 2018), mas também seu viés prejudicial (Grugan et al., 2019; Danioni & Barni, 2019). Assim, surgem estudos que propõem identificar de forma ampla qual o papel do esporte na vida de um sujeito, considerando fatores como a inicialização precoce na atividade, o desenvolvimento individual, a permanência no esporte, e as relações vivenciadas (Mendes, 2017; Barros, 2006; Hallal et al., 2004; Karjaluoto et al., 2016; Laborde et al., 2016).

De modo geral, a Psicologia inserida no âmbito esportivo tem como objetivo investigar as dimensões do atleta que vão além de aspectos puramente físicos ou táticos do esporte que este pratica, incluindo a forma de se comportar e pensar ao executar tais atividades esportivas (Samulski, 2009; Mallett & Lara-Bercial, 2016). De acordo com a Associação Americana de Psicologia (American Psychological Association [APA], 2019), algumas das estratégias e procedimentos utilizados pelo profissional da psicologia do esporte incluem o treinamento de habilidades cognitivas e comportamentais para aprimoramento da performance em atletas e treinadores, além das próprias consultas e intervenções clínicas.

De modo a entender a forma com que a Psicologia do Esporte abarca a necessidade de se identificar na prática esportiva elementos que não são perceptíveis pelo estudo somente do corpo de um atleta e de suas reações biofisiológicas, é preciso buscar os elementos culturais e

sociais que fundamentam a definição da conceitualização do esporte enquanto uma prática do ser humano.

1.2 Esporte físico e eletrônico

Ao buscar os primeiros registros de alguma atividade esportiva na história da humanidade, nota-se que de alguma forma a execução de uma atividade física sempre esteve presente na existência humana, mas foi somente na Grécia que evidencia-se o primeiro registro de uma atividade voltada para a competição, e não somente a sobrevivência (Duarte, 2019). A criação dos jogos Olímpicos foi o marco principal no que se refere aos esportes, se aproximando muito da visão atual, pois estavam regidos por regras pré estabelecidas, contavam com a presença de pessoas assistindo, e principalmente, os atletas apresentavam uma preparação para tal competição, incluindo aquecimento, dietas e musculação. (Tubino, 2017).

No entanto, a condição de esporte mais moderna se estabeleceu em XIX na Inglaterra, trazendo uma padronização de passatempos com regulamentação e adaptação para uma competição a ser praticada, com modalidades que enfatizavam diferentes habilidades motoras colocavam à prova diversos tipos de movimentação (Bottenburg, 2016). Com o tempo, outras práticas começaram a ser abarcadas como esporte, levando em conta culturas de outros países, e sem necessariamente demonstrar interesse puramente nos atributos corporais visíveis, ao exemplo do xadrez. Considerado uma modalidade esportiva pelo Comitê Olímpico Internacional (COI), esse esporte evidencia a importância de estratégias, raciocínio rápido e capacidade de reagir a jogadas do adversário da melhor forma possível para ganhar uma partida, ou seja, traços comuns a outras modalidades físicas, sem necessariamente exigir a força física em si.

O olhar para tais atributos não físicos em atletas traz à tona um novo conceito de esporte que surgiu nos últimos anos, trazendo consigo a percepção de que existem formas de exercer

uma atividade esportiva por meio de jogos eletrônicos num ambiente completamente virtual, mantendo as particularidades que caracterizam o esporte físico (Witowski, 2009). Observa-se assim, a categoria de esporte eletrônico, comumente denominado de *eSports*, que tem por definição ser uma forma de esporte em que os aspectos primários de sua prática são facilitados por meios eletrônicos, sendo os jogadores, as equipes e o sistema de jogo mediados por uma interface computadorizada (Hamari & Sjoblom, 2017).

No entanto, é possível observar que ainda não há uma consolidação dessa definição, visto que alguns estudos que se referem à temática do esporte eletrônico acabam por utilizar de outras terminologias para descrevê-lo (Park, et al., 2016; Alhazmi et al., 2017). Assim, torna-se essencial concretizar uma nomenclatura, difundindo sua definição para que seu uso passe a ser agrupado e disseminado no meio científico.

Nesta direção, Goedert e Soares (2019) realizaram uma revisão sistemática da literatura para identificar como a Psicologia vem estudando os esportes eletrônicos, e de que forma esta atividade tem aparecido como interesse científico da área, em âmbito nacional e internacional. Os resultados evidenciam que o tema ainda não foi amplamente discutido e consentido cientificamente por uma definição comum de esporte eletrônico, existindo um conflito de terminologias adotadas ao longo dos anos, desde as primeiras publicações no assunto (Lo, Wang & Fang, 2005; Wan & Chiou, 2006; Rau, Peng & Yang, 2006).

Assim, pesquisas que envolvem a temática do esporte eletrônico acabam por ser alocadas erroneamente na categoria de jogos online, visto que esta última abarca uma diversidade de conceitos que não se configuram como esporte. A definição de esporte eletrônico traz consigo a mesma premissa clássica utilizada para descrever os esportes físicos, já mencionados anteriormente, ou seja, em suma, a ideia de que os jogadores precisam desempenhar uma atividade competitiva, baseada em suas habilidades e normas de jogo pré estabelecidas (Kane & Spradley, 2017; Seo & Jung, 2016).

Diante das similaridades encontradas na conceituação de ambos os formatos de esporte, faz-se necessário iniciar pesquisas que busquem identificar objetivamente tais semelhanças, bem como as distinções. Assim, é possível avançar em questões referentes ao esporte eletrônico, considerando-o uma atividade propícia para o desenvolvimento de capacidades e habilidades psicomotoras, averiguando quais aspectos da prática podem ser desenvolvidos por aqueles que exercem o praticam, assim como é observado na literatura do esporte físico (Owen et al., 2014; Kavussanu et al., 2006; Boardley et al., 2020).

1.3 Esporte individual e coletivo

Em suma, tem-se que o esporte pode ser praticado por meio de duas classificações gerais: individual e coletivo. Estes consideram que sua prática não é somente uma atividade isolada, pois trazem consigo a interação do indivíduo com outras pessoas, sejam elas um adversário, colegas de equipe, treinadores, família ou amigos (Simões, 2009). Tais interações influenciam em seu modo de agir dentro e fora de jogo, alterando constantemente a relação com o esporte praticado e consigo mesmo.

De acordo com Tiedemann (2020), o esporte pode ser compreendido como uma atividade cultural em que pessoas interagem entre si para comparar suas habilidades motoras aprendidas, de acordo com a regra social estabelecida para tal atividade. A depender do objetivo do esporte, este pode estar centrado tanto em uma relação de competitividade entre duas pessoas, quanto entre grupos de pessoas. É dessa forma que se identificam as modalidades de esporte como sendo individuais ou coletivas.

A primeira, caracteriza-se como individual por considerar o sujeito como dependente exclusivamente de si para executar a prática esportiva, comumente associada a pessoas fortemente orientadas para objetivos. (Van de Pol & Kavussanu, 2012). No entanto, mesmo que a ação esteja centrada em um indivíduo, esta traz consigo a interação com outros para criar uma

estratégia de jogo, desenvolver preparo físico ou até mesmo receber apoio frente a vitórias ou derrotas (Mallett, & Lara-Bercial, 2016; Mallett, 2010).

O esporte coletivo, por sua vez, extrapola a relação interpessoal somente de rivalidade ou desejo de vencer o oponente, dando espaço para relações de cooperação entre dois ou mais indivíduos que precisam agir em conjunto para atingir seu objetivo durante a prática esportiva. Tal especificidade dentro do conceito geral de esporte, que traz consigo aquilo que tange modalidades esportivas que necessariamente utilizam-se da disputa entre equipes, recebe o nome de Jogos Esportivos Coletivos (JEC) (Galatti et al, 2008).

De modo geral, os JEC, além de se constituírem pela presença de companheiros e adversários, também se caracterizam pelo alto número de interações entre os participantes, bem como por apresentar elementos de imprevisibilidade, aleatoriedade e variabilidade (Lanes et al., 2018; Simim et al., 2018). Considera-se então, que os esportes coletivos são complexos e delimitam-se por elementos específicos de execução como coordenação motora, habilidades físicas e cognitivas, no conhecimento teórico, nas técnicas e nas táticas de jogo (Graça, 2013; Bota & Colibaba-Evulet, 2001).

Independentemente da prática esportiva voltada para modalidades individuais ou coletivas, processos psicológicos permeiam o modo com que o comportamento é executado em ambos os contextos (Barbosa & Mazzonetto, 2017). De modo geral, identificam-se pesquisas na área do esporte voltadas para a compreensão de dimensões psicológicas nos atletas com a finalidade de analisar a forma com que estes irão responder a determinados aspectos da prática esportiva, como a relação com técnicos ou fatores de motivação e estresse (Oliveira et al., 2006; Kristiansen, Roberts, 2010; Oliveira et al., 2017).

Assim, depreende-se que a análise de jogadores perpassa por um aspecto de como a execução do esporte será percebida ou analisada. Essa análise nada mais é do que uma análise do comportamento do sujeito que pratica o esporte, e alguns estudos vem trazendo um olhar

para a forma com que a atividade é percebida de diversas formas entre grupos específicos, como diferenças de gênero (Gonçalves & Belo, 2007; Serassuelo et al., 2009), atletas e não atletas (Malinauskas et al., 2014), e atletas de modalidades individuais e coletivas (Allen et al., 2011).

Na literatura, diversos estudos acerca da comparação entre modalidades individuais e coletivas se fazem presentes, visando identificar fatores como depressão, motivação e personalidade em ambos os tipos de atletas (Nia & Besharat, 2010; Nixdorf et al., 2016). Contudo, foi possível observar que mesmo com a proposta de fazer tal distinção, alguns resultados mostraram a ausência de diferença entre modalidades individuais e coletivas puramente ditas, propondo assim que existe uma complexidade por trás dessa diferenciação que vai para além desse fator, como por exemplo, distinções mais minuciosas entre cada esporte, a exemplo da duração e da intensidade (Steca et. al, 2018).

Sendo assim, torna-se pertinente analisar especificamente como dimensões psicológicas que remetem ao individual e coletivo se fazem presentes na tomada de decisão e ação de um sujeito. Autores como Hofstede (1980) e Triandis (1994) abarcam uma visão abrangente de tal divisão, e suas perspectivas serão brevemente descritas a seguir.

1.4 Comportamento individualista e coletivista no esporte

Inicialmente, a temática de analisar um sujeito como individual e coletivo permeava a noção de que uma cultura poderia ser detentora de indivíduos mais individualistas ou mais coletivistas, propondo uma polarização de tais conceitos. No caso de culturas individualistas, seriam aqueles que valorizavam autonomia individual, a auto realização, a priorização de metas individuais frente a grupais, bem como o distanciamento emocional dos grupos. Já nas culturas coletivistas, a valorização de metas grupais bem como o compartilhamento de interesses e fortes relações com o grupo são traços observados (Ferreira et al., 2002).

Hofstede (1984) foi um dos autores que deu início a este pensamento, priorizando o entendimento de elementos individuais e coletivos do sujeito de acordo com sua cultura. Ao realizar um estudo que, dentre outros fatores, analisava a existência de individualismo e coletivismo, propôs a aplicação de um conceito polarizado para entender o comportamento social, entendendo-o enquanto um ou outro.

No entanto, a partir dos estudos de Triandis (1995), pesquisas tem apontado para a formação plural de um indivíduo em diferentes culturas, ou seja, a existência de sujeitos individualistas e coletivistas tanto em culturas mais individuais quanto mais coletivas. Assim, tornou-se viável a proposta de um modelo em que abarcasse tanto a cultura quanto o pessoal de cada sujeito, denominando Idiocêntricos indivíduos com predomínio individual, e Allocêntricos os de traços majoritariamente coletivos.

De acordo com Triandis (1995), os indivíduos Idiocêntricos trazem consigo a concepção de um sujeito independente, ou seja, que prioriza instâncias voltadas para si em detrimento daquelas pautadas no grupo. Por outro lado, os Allocêntricos demonstram priorizar a sua conduta enquanto pertencente a um grupo, condicionando a si próprios de acordo com o que está posto neste, ou seja, um viés interdependente.

Em suma, a concepção inicial de determinar uma cultura como detentora de indivíduos puramente coletivistas ou individualistas demonstrou-se infundada, visto que estudos apontaram para o caráter diversificado dos sujeitos no que tange a constituição de uma cultura. Da mesma forma, é possível se pensar em analisar o comportamento do indivíduo em diferentes ambientes de convivência social, buscando identificar as demais formas em que um comportamento possa ser congruente ou destoante da individualidade ou coletividade proposta por determinada atividade.

Neste sentido, a forma que um indivíduo orienta-se para o cumprimento de um determinado objetivo durante a prática esportiva, por exemplo, marcar um ponto em uma

partida, evidencia a forma que a competição pode influenciar no comportamento de um sujeito. Weinberg e Gould (2017) apontam para o caráter relativo da competitividade no esporte, ao considerá-la um processo que não é inato e precisa ser aprendido, com influência do meio social ao qual o sujeito vivencia o esporte, sendo percebido de formas diferentes para cada atleta (Dixon & Warner, 2010).

Nesta direção, é possível destacar o caráter interpessoal vivenciado em um ambiente de competição no esporte como responsável por desenvolver habilidades desejadas em um indivíduo, como a motivação, a liderança e a comunicação (Baretta et al., 2017; Allen et al., 2013). Em contrapartida, a competição também pode evidenciar aspectos indesejados socialmente se for vivenciada de forma negativa, como no caso de reações violentas ou frustração em atletas demasiados jovens (Pires et al., 2012).

Devido ao caráter múltiplo de percepção e execução da prática do esporte, compreender a forma com que cada sujeito age neste meio acaba por perpassar por uma questão de análise em seus processos cognitivos e comportamentais pessoais (Melo & Giovani, 2010). Considerando que nos esportes coletivos, conforme já mencionado anteriormente, aspectos como a interação entre a equipe e a visão do adversário são primordiais para vencer, algumas mudanças de comportamento por meio de tomadas de decisões estratégicas para o jogo configuram um caráter de adaptação do sujeito para atingir tal objetivo (Fronso et al., 2017; Vermer-Filion et al., 2017).

No esporte, é possível se pensar nas modalidades coletivas ou individuais, e na forma com que os sujeitos que as praticam se identificam ou não com comportamentos mais voltados para o desempenho da equipe ou individual. De acordo com Goedert (2018), é possível identificar na prática esportiva tanto comportamentos mais individuais quanto coletivos. No primeiro, são comportamentos em jogo que prevalecem o desempenho individual frente ao da equipe, que priorizam a obtenção de recompensas ou méritos provenientes de uma jogada mais

individual, ou que se sentem mais realizados quando apresentem um alto desempenho próprio. Já no segundo, são comportamentos que reconhecem o papel da equipe para obtenção dos objetivos, que se sentem bem quando a equipe como um todo apresenta uma atuação favorável e que valorizam o ato de proporcionar um bem estar para todos, independente do seu desempenho próprio.

Considerando a teoria do individualismo e coletivismo aplicado a modalidades coletivas de esporte, é possível se pensar que ao jogar, o sujeito precisa ter em mente as particularidades que envolvem o esporte que se pratica para alcançar o objetivo da vitória, escolhendo um caminho tático e estratégico individual ou coletivo para alcançá-lo. Assim, pessoas que jogam podem aprender e apresentar comportamentos individuais ou coletivos, a depender da estratégia tática adotada por si ou pela própria equipe (Sisto & Greco, 1995).

Nesta direção, considera-se que há características individuais e coletivas em cada sujeito, que vão além de características de sua cultura ou meio social, que influenciarão seu modo de se comportar no esporte. Assim, parte-se da ideia de que ao analisar um sujeito que pratica determinada modalidade esportiva coletiva, ou seja, que depende da interação com outros que compartilham do mesmo objetivo para atingi-lo, é necessário identificar quais aspectos fazem parte dessa tomada de decisão de como agir, sejam eles voltados para comportamentos mais individualistas ou coletivistas, ou para outros aspectos psicológicos de um indivíduo.

Capítulo 2. Bem-estar, saúde geral e conexão social

Na Psicologia, é possível identificar diversos construtos envolvidos na compreensão do indivíduo e da forma com que este se apresenta em sociedade, ou seja, a maneira com que agem e se relacionam no cotidiano. Dentre estas variáveis, o bem-estar, a saúde geral e a conexão social podem ser importantes fatores para mapear de forma abrangente pessoas em contextos de grupo, contribuindo para o entendimento sobre a maneira como estas se comportam em ambientes diferentes, incluindo o dos esportes físico e eletrônico.

2.1. Definição de bem-estar

A felicidade, enquanto conceito fundamental para entender o ser humano em sociedade, é um tema recorrente em diferentes contextos e momentos históricos, carregando consigo significados próprios em cada cultura (Camaliente & Boccalandro, 2017; Oishi et al., 2013). Na literatura, observa-se seu vínculo com o construto bem-estar que, diante das múltiplas definições existentes sobre felicidade, acaba por necessitar de adequada conceituação (Diener et al., 2018; Diener et al., 2017).

A compreensão sobre bem-estar também está relacionada com aquilo que é saudável para um indivíduo, levando em conta um conjunto de adaptações de caráter biológico, psíquico e cultural (Almeida et al., 2018). A Constituição adotada em 1946 pela Organização Mundial de Saúde (OMS) dispõe que “a saúde é um estado de completo bem-estar físico, mental e social, e não simplesmente a ausência de enfermidade” (OMS, 1946, p. 1). Assim, a busca por saúde não se resume somente a sua existência, mas em perceber-se e sentir-se saudável, permitindo que o sujeito seja capaz de experienciá-la individualmente.

Ao analisar os estudos e concepções acerca do bem-estar dentro da área da Psicologia, Viera et al., (2007) indicaram que os primeiros estudos visando definir bem-estar foram

desenvolvidos por volta de 1960 e apresentavam caminhos diversos, ora o identificando como o nível de satisfação pessoal (Cummings & Henry, 1961), ora como a disposição de ânimo e afeto-felicidade para vivenciar o mesmo (Bradburn, 1969). Assim, os termos mais utilizados na literatura para referir-se ao tema são bem-estar subjetivo e o bem-estar psicológico e, embora as duas definições estejam interligadas pelo assunto bem-estar no viés da Psicologia, são distintas em sua origem e conceituação (Santana & Gondin, 2016).

Segundo Oliveira (2008), o bem-estar subjetivo e psicológico são duas importantes correntes teóricas para o estudo do bem-estar, sendo a principal diferença entre elas a concepção adotada de felicidade. O bem-estar subjetivo caracteriza-se pelo predomínio de uma visão hedonista da felicidade, enquanto que no bem-estar psicológico prevalece a visão eudaimônica que enfatiza os sentimentos de expressividade pessoal e autorrealização (Albuquerque & Trocólí, 2004).

O bem-estar subjetivo (BES) surge em uma conceitualização globalizada de bem-estar, ainda no século passado nos Estados Unidos e posteriormente na Europa, com temáticas voltadas para a felicidade, qualidade e satisfação de vida em diversos contextos (Galinha & Pais-Ribeiro, 2005). Posteriormente, o conceito de BES instala-se como associado à saúde geral e a saúde mental em si, visando identificar fatores para além da ausência de transtornos mentais (Diener et al., 1997).

Partindo de uma perspectiva hedônica, ou seja, voltada para a busca do prazer, o bem-estar subjetivo pode ser explicado como uma forma de interpretar a felicidade individual, a satisfação pessoal com a situação em que determinado sujeito se encontra (Seligman & Csikszentmihalyi, 2000). O “bem-viver” estaria então relacionado a uma forma de satisfazer os desejos, evitar situações dolorosas e alcançar o prazer (Machado & Bandeira, 2012).

Ao longo dos anos, as pesquisas propõem a utilização de uma visão do bem-estar levando em consideração seus aspectos voltados para a promoção de saúde no campo da prática

psicológica, seja no viés subjetivo, psicológico ou ambos (Yoo & Ryff, 2019; Brandel, Vescovelli & Ruini, 2017; Mendes, 2016). Assim, evidencia-se que o bem-estar pode contribuir para campos mais abrangentes por meio de sua inserção no âmbito da saúde, como pesquisas acerca do envelhecimento ou correlatos de personalidade (Cachioni et al., 2017, Ryff, 2014).

Especificamente, nota-se que os estudos acerca do BES passam a se concentrar na ideia de analisar a satisfação com a vida, considerando também a frequência que cada pessoa vivencia sentimentos positivos e negativos (Soares et al., 2020). Estudos apontam para a importância de se relacionar o BES a partir de um determinado aspecto da vida, como idade (Parente et al., 2018), estado civil (Scorsolini-Comin et al., 2016) ou as condições socioeconômicas (Gaspar & Balancho, 2017).

2.1.1. Bem-estar subjetivo

Amplamente estudado pela Psicologia Positiva, o bem-estar subjetivo é atualmente investigado com o intuito de compreender o julgamento que as pessoas fazem de suas vidas no geral, levando em conta os componentes afetivo e cognitivo. O afetivo diz respeito a emoções e sentimentos, tanto positivos quanto negativos, enquanto o cognitivo refere-se a experiência do indivíduo frente a uma análise de satisfação com sua própria vida (Albuquerque et al., 2010).

Ao adotar um posicionamento amplo que visa analisar a presença de saúde, ao invés da ausência, o bem-estar adquire um caráter subjetivo, ou seja, que evidencia a vivência do sujeito como parâmetro a ser analisado (Diener, 2013). Neste sentido, o BES tem uma conceituação capaz de abrigar ideias como a de satisfação com a vida e de afetos, agregando assim formas de identificar a percepção do sujeito frente a sua situação atual de vida (Diener et al. 2017).

Uma maneira válida e bastante empregada na avaliação do BES consiste no emprego de escalas de autorrelato, em que os participantes da pesquisa respondem o quanto têm vivenciado

afetos positivos e negativos (Gouveia et al., 2019) e satisfação global com suas vidas (Reppold et al., 2019; Silva et al., 2018). De forma geral, estas medidas são compostas por um conjunto de itens, dispostos em forma de adjetivos (afetos) ou sentenças (satisfação) nos quais os participantes devem indicar por meio de escalas de respostas que variam de 1 a 7 (nível de acordo ou de frequência) seus níveis de afetos ou satisfação. Neste sentido, para compreender adequadamente as dimensões avaliadas no BES, a seguir são apresentadas as conceituações e caracterizações dos fenômenos satisfação com a vida e afetos.

2.1.1.1. Satisfação com a vida

Analisar a forma com que um sujeito se diz satisfeito frente a sua vivência no mundo é um campo bastante investigado pela Psicologia, e refere-se a uma área específica do conhecimento relacionado ao bem-estar e qualidade de vida (Antaramian, 2017; Emerson et al., 2017). A satisfação com a vida é um conceito voltado para um processo cognitivo de julgamento próprio acerca de seus próprios critérios. Tal julgamento ocorre de acordo com o que o indivíduo acredita ser ideal para si em comparação com a circunstância atual em que este se encontra (Diener et al., 1985).

Uma das características específicas da conceituação de satisfação com a vida é que, apesar de ser uma ideia generalizada e voltada para identificar um conceito comum a diferentes grupos, ela apoia-se em uma avaliação pessoal para cada indivíduo. Sendo assim, não se tem um critério a ser considerado como mais ou menos importante ao identificar níveis de satisfação com a vida, e sim um aspecto subjetivo da própria pessoa (Pavot & Diener, 2008).

Evidencia-se, ainda, que pelo fato de a satisfação com a vida focar em um aspecto pessoal da vida do sujeito, tal avaliação se dará pela valorização de eventos agradáveis ou não na vida deste. Ou seja, independente da gravidade ou não do fator real do que acontece na vida do sujeito, o que será analisado é aquilo que foi vivenciado pela pessoa, enaltecendo um

processo mais “otimista” ou “pessimista” a depender deste olhar e uma dimensão mais global de análise (Reppold et al., 2019).

Estudos correlacionais a respeito da satisfação com a vida são frequentemente encontrados utilizando construtos relacionados ao bem-estar, tais como estresse psicológico ou relacionamento em equipes (Chen et al., 2018; Nogueira & Sequeira, 2018). Além disso, estudos buscam investigar a consistência desse construto em diferentes contextos e populações (Cassoni et al., 2017; Marques et al., 2017; Jiang et al., 2018; Valois et al., 2019).

Para mensuração desse construto, a literatura da Psicologia utiliza a escala de satisfação com a vida (ESV), criada nos Estados Unidos (Diener et al. 1985) para o público adulto. A utilização da ESV no contexto brasileiro foi evidenciada pela validação feita por Gouveia, Milfont, Fonseca e Coelho (2009), e vem sendo utilizada em diversos estudos no Brasil desde então (Paiva et al., 2017). Ademais, pesquisadores tem identificado a adequação de medidas para análise deste construto no contexto esportivo, comprovando a eficácia de analisar medidas de bem-estar em atletas (Silva et al., 2018).

2.1.1.2. Afetos positivos e negativos

Ao considerar a totalidade do conceito de bem-estar subjetivo, além da satisfação com a vida, os afetos positivos e negativos também são investigados como representantes da dimensão emocional do BES. A definição de afetos, então, compreende a ideia de um estado emocional, seja ele baseado em emoções prazerosas como alegria e felicidade, ou relacionados com emoções e sentimentos negativos como medo e tristeza (Cohen et al., 2008). Assim, tem-se a ideia de afetos positivos e negativos, respectivamente.

A caracterização dos afetos dá-se por meio de sua frequência, podendo ocorrer brevemente ou por um período de tempo maior, bem como seus efeitos na percepção do indivíduo frente sua situação de vida (Diener et al., 2017). Embora considerados em conjunto,

a frequência que os afetos positivos e negativos aparecem em um indivíduo não estão necessariamente correlacionadas de alguma forma, podendo inclusive aparecer de forma ambivalente (Diener & Emmons, 1984).

Em consonância com a ideia do bem-estar subjetivo, ou seja, aquele que é percebido pelo indivíduo frente a determinado estado em sua vida, os afetos apresentam um viés contrário ao da situação em si. Dessa forma, ainda que pessoas apresentem situações consideradas ruins em sua vida, a presença ou não de afetos positivos e negativos está relacionada com o próprio indivíduo (Diener et al., 2014).

Recentemente, estudos acerca de afetos tentam demonstrar correlações com construtos da área organizacional (e.g. atitude frente ao trabalho e análise do ambiente de trabalho), bem como da saúde em si (e.g. intervenções clínicas relacionadas a depressão e ansiedade) (Diener et al., 2017). No entanto, ainda não foram encontradas conclusões específicas acerca da aparição de afetos em detrimento de determinados estados de saúde ou da vida de um sujeito (Gouveia et al., 2019). Mesmo sendo possível experienciar diferentes tipos de sentimentos e emoções ao longo do dia, pesquisadores consideram que os níveis de afetos são estáveis no decorrer da vida (Diener & Larsen, 1984).

No contexto brasileiro, a mensuração dos afetos pode ser realizada por meio do emprego da Escala de Afetos Positivos e Negativos (EAPN), criada em 1988 por Watson et al. (originalmente, *Positive and Negative Affect Schedule, PANAS*). Sua versão para o contexto brasileiro surgiu, sendo adaptada e validada (Zanon et al., 2013; Carvalho et al, 2013), e recentemente encurtada e validada em uma versão de dez itens por Gouveia e colaboradores (2019). Os itens são constituídos por adjetivos respondidos em uma escala Likert de 7 pontos, variando de nada (1) a extremamente (7). A consistência interna da escala foi avaliada por meio do alfa de Cronbach nos dois fatores (Gouveia et al., 2019) com resultados satisfatórios tanto na dimensão de afetos positivos ($\alpha = 0,82$), quanto na de afetos negativos ($\alpha = 0,81$).

Neste sentido, alguns estudos apontam para a identificação de relação entre bem-estar e a prática esportiva (Wheatley & Bickerton, 2017). Ainda, é possível observar alguns estudos que evidenciam a relação entre o bem-estar percebido e sentido pelo praticante de esporte e indicadores de saúde percebidos (Ruseki et al., 2014). Dessa forma, buscou-se identificar outros fatores psicológicos que pudessem auxiliar no mapeamento de praticantes de esportes coletivos, como indicadores de saúde psicológica.

2.2. Indicadores de saúde psicológica

Pesquisas buscam evidenciar a relação do bem-estar com outras variáveis voltadas para o funcionamento biológico do sujeito, demonstrando assim que aspectos do bem-estar também podem ser indicativos de melhores índices de saúde (Parente et al., 2018; Ryff et al., 2015; Radler et al., 2018). Observa-se que, mesmo em meio de ausência de saúde, o bem-estar pode se fazer presente, indicando que sua presença não está relacionada somente a uma condição imutável de saúde, mas é composta de fatores múltiplos (Brandel et al., 2017).

Ainda, a busca em evidenciar os diferentes significados de bem-estar ao redor do mundo impulsiona pesquisas interculturais dessa temática. Estudos apontam que culturas diferentes tendem a ter maior ou menor relevância em determinados fatores observados na conceituação do bem-estar de modo geral, demonstrando assim a importância de levar em consideração aspectos específicos daquilo que é esperado para determinada cultura e país (Diener et al., 2017; Yoo & Ryff, 2019).

Considerando a mutabilidade do entendimento de bem-estar, e tendo como partida as ideias responsáveis por originar o conceito de bem-estar em si, buscou-se identificar em que medida conceitos específicos de saúde mental são eficazes para indicar a percepção do estado atual de um indivíduo frente a como ele se sente em relação a si.

Tendo como partida que alguns conceitos fundamentais de bem-estar perpassam por indicadores de saúde mental e de relações positivas (Ryff, 2014), julgou-se necessário adentrar em indicadores psicológicos que mensuram tais fatores. Assim, serão expostas a seguir conceitos psicológicos que corroboram com essa ideia.

2.2.1. Depressão

Os transtornos depressivos, comumente generalizados como depressão, se configuram em diferentes subtipos, com sintomas, durações e agravamentos específicos para cada indivíduo que é acometido pelo transtorno (Rantala et al., 2018). Alguns sintomas seriam o humor depressivo ou perda de interesse ou prazer, podendo também ter perda de apetite ou mudança de peso, dificuldade para dormir, perda de concentração entre outros (Tolentino & Schmidt, 2018).

De modo geral, a depressão pode se caracterizar de forma diferente entre os indivíduos, pois depende dos aspectos norteadores da vida e da rotina de cada sujeito. Assim, a intensidade dos sintomas depressivos percebidos pode acarretar prejuízos diferentes, podendo estar correlacionado a dimensões extremas, tais como o suicídio (Cremasco & Baptista, 2017).

A depressão está presente em diferentes países e culturas, com uma variação ampla de idade, sintomas e condições socioeconômicas, sendo mais frequentemente encontrada em mulheres (Kessler & Bromet, 2013). Estudos identificaram variações nos níveis de depressão em diferentes grupos, a exemplo dos mensurados em idosos praticantes de atividade física (Teixeira et al., 2016), pessoas desempregadas em tratamento psicológico (Johanson & Bejerholm, 2016) e praticantes de atividades esportivas de lazer (Siefken et al., 2019)

Embora relacionada a um estado patológico mental e a outros transtornos, a depressão também está associada com comprometimento do estado físico, como condições cardíacas (Dhar & Barton, 2016; Jangpangi et al., 2016). Assim, torna-se essencial analisar a depressão

mais profundamente, buscar entendê-la em conjunto com demais transtornos comumente associados a ela, bem como demais contextos, tal qual o esportivo.

2.2.2. Ansiedade

Experienciar sensações de adaptação frente a situações que se configuram como ameaçadoras geram uma reação fisiológica natural, a ansiedade. No entanto, ao passo que tal estímulo passa a ocorrer em excesso ou em situações consideradas anormais, o sujeito vivencia uma sensação de ansiedade considerada patológica (Bittar, 2013).

Sentir inquietação, palpitação, sudorese, dentre outras sensações fisiológicas, configuram sintomas do grupo de transtornos de ansiedade (Bandelow et al., 2017). A ansiedade também pode ser descrita enquanto um conjunto de emoções e sentimentos que se configuram no campo fisiológico, cognitivo, neurológico e comportamental, responsáveis por modular a percepção do indivíduo frente a situações de vida (Cardozo et al., 2016). No entanto, por mais que exista uma conceituação específica para tal transtorno, o nível e gravidade de ansiedade vivenciado depende de como o próprio sujeito irá avaliá-la e enfrenta-la.

Em estudos recentes, a ansiedade pode se relacionar a atividades cotidianas como atividade física (Stubbs et al., 2017) bem como situações inusitadas, como a pandemia de COVID-19 (Huang & Zhao, 2020). A ansiedade, por muitas vezes, pode também ser relacionada a um contexto de estresse (Busato et al., 2017), demonstrando assim a multiplicidade de fatores associados a tal aspecto psicológico, bem como os diferentes contextos cotidianos de um indivíduo.

2.2.3. Estresse

Assim como a ansiedade, o estresse pode ser configurado como atrelado a experimentação de situações que são percebidas como prejudiciais ao bem-estar psicológico ou físico de um sujeito. Assim, trata-se de uma preparação do sistema fisiológico para enfrentar determinada situação do meio (Silva et al., 2016). O estresse é bastante associado ao ambiente de trabalho, principalmente aqueles que envolvem contato direto com pessoas, como o trabalho na área saúde (Bruton et al., 2016).

De certa forma, é possível associar o estresse com variáveis relacionadas a sentir-se bem com a vida e com a habilidade de lidar com situações estressoras (Li et al., 2016). No entanto, também são evidenciados estudos que relacionam tal aspecto com o medo de falhar em situações de grande pressão, como uma competição esportiva de alto nível, relacionando-o com sentimentos negativos, como o de vergonha e ameaça (Gustafsson et al., 2017).

A amplitude dos conceitos ao qual o estresse pode ser relacionado, visto que situações estressoras são encontradas em diversos contextos sociais, faz com que a mensuração deste aspecto psicológico seja fundamental para o entendimento da percepção que tal indivíduo tem acerca dos elementos de sua vida. A proximidade que é encontrada com os conceitos acima citados culminou em estudos relacionando-os e buscando entender seus aspectos correlacionais entre si.

Um dos instrumentos criados para analisar os conceitos de depressão, ansiedade e estresse, é a *Depression, Anxiety and Stress Scale (DASS)* (Escala de depressão, ansiedade e estresse). Com o intuito de avaliar o público adulto, foram elaborados itens que refletissem, de alguma forma, sentimentos e emoções considerados negativos, estes alocados em depressão, ansiedade e, uma agregação de tais itens em tensão, dificuldade de relaxar, entre outros, que seriam compatíveis com o estresse (Patias et al., 2016).

Diversas amostras já comprovaram a validade da escala pelo mundo (Scholten et al., 2017), bem como sua versão reduzida de 21 itens, mantendo os três fatores originais da escala (Bottesi et al., 2015; Le et al., 2017; Wang et al., 2016; Vignola & Tucci, 2014). Aponta-se também para a aproximação e possível sobreposição dos fatores, propondo uma análise não dissociada dos conceitos (Pais-Ribeiro et al., 2004). No contexto esportivo, já observa-se a utilização deste instrumento para mensurar os construtos de ansiedade, depressão e estresse em praticantes de esporte e no contexto competitivo (Andreoli et. al., 2020).

Na literatura, aspectos psicológicos comumente estão associados à percepção do indivíduo frente a situação vivenciada, e no contexto esportivo este fator torna-se decisivo para o entendimento das relações e interações neste meio. Em atletas, situações estressoras podem ser consideradas estimulantes e desafiadoras, mas também podem ser vistas como um gatilho para aumentar a ansiedade percebida (Pizzo et al., 2016).

2.2.4. Conexão social

A sensação de pertencimento é alvo de pesquisas na Psicologia para entender a existência humana em sociedade, bem como seus desdobramentos na saúde psicológica (Malone et al., 2012; Stanley et al., 2019). O “pertencer” também é entendido como senso de proximidade com outros, e está relacionado com as experiências pessoais de um indivíduo, como a habilidade de se conectar com amigos e familiares (Lee & Robbins, 2000).

Conexão social é um termo amplamente utilizado no campo psicológico, que se relaciona tanto com a ideia de se conectar a um grupo ou pessoa específica quanto a habilidade generalizada de se conectar (Townsend & McWhirter, 2005). É definido enquanto um aspecto relacionado com o reconhecimento subjetivo de estar em uma relação de proximidade com pessoas no mundo social. O senso de conexão, de modo geral, direcionaria os sentimentos de

um indivíduo, bem como seus pensamentos e comportamentos em situações sociais (Lee & Robbins, 1998).

Assim, a conexão social poderia influenciar a forma com que um sujeito se relaciona e se identifica com seu meio (Yeh & Inose, 2003). Estudos apontam para a relação entre conexão social e alguns fatores psicológicos específicos como ansiedade, depressão e estresse (Williams & Galliher, 2006), bem como a conexão social e fatores de saúde no geral (Townsend & McWhirter, 2005).

Para mensurar a conexão social, utilizou-se como base os estudos de Lee e Robbins (1995), que averiguaram as perspectivas existentes à época sobre pertencimento (*belongness*), elaborando três aspectos essenciais para entendê-la: companheirismo (*companionship*), associação (*affiliation*) e conexão (*connectedness*). A partir desse pensamento, foi originada a escala *Social Connectedness Scale* e, após validação dos itens, resultou uma escala de 16 itens, com dois fatores, conexão social e segurança social.

De acordo com os autores (Lee & Robbins, 1995), a conexão social estaria relacionada a opinião própria de um indivíduo em relação a outras pessoas, com enfoque na distância emocional percebida entre si e amigos ou sociedade, demonstrando um desconforto pessoal em tentar manter pertencimento. Já a segurança social seria uma noção de poder contar com outras pessoas, na necessidade de reafirmação dos outros em situações sociais para sustentar um senso de pertencimento e, assim, usar habilidades e talentos também dependem do apoio social.

Alguns estudos também foram feitos utilizando apenas um fator da escala, o de conexão social propriamente dito (Hoye et al., 2012; Yeh & Inose, 2003). Para o presente estudo, empregou-se a Escala de Conexão Social (ECS), tendo a mesma sido adaptada para o presente contexto nesta pesquisa, mantendo a mesma estrutura da medida original.

Pensando no sentido amplo de conexão, ou seja, sentir-se e perceber-se conectado com o meio, aplicado ao contexto do esporte, sugere-se que a conexão poderia estar relacionada com

as interações na prática esportiva. No esporte coletivo, é possível identificar táticas voltadas para aprimorar o senso de cooperação de um time, e análises voltadas para compreender a rede de interações de uma equipe (Sousa et al., 2019). Assim, pensando na aplicação do conceito de conexão social aqui exposto, pode-se presumir que sua aplicação no contexto do esporte possa contribuir para o entendimento e mapeamento deste tipo de interação.

Ao analisar a conjuntura dos conceitos apresentados anteriormente, evidencia-se que alguns estudos já demonstram a importância de analisar fatores psicológicos com saúde física (Stubbs et al., 2016; Schinke et al., 2017). Mais especificamente, já foi introduzida a temática de sentir-se bem em atividades físicas no geral, ainda que não exatamente em um contexto esportivo ou competitivo (Teixeira et al., 2008).

No meio esportivo, a importância da saúde psicológica se interpõe com a saúde física, visto que desafios físicos do esporte podem acarretar consequências psicológicas para quem o pratica (Schinke et al., 2017). Alguns estudos acerca da capacidade de autocontrole e regulação emocional demonstram a importância de priorizar o estado psicológico para obter melhor desempenho na prática do esporte (Chen et al., 2018; Li et al., 2016).

O estudo do bem-estar e de outros indicadores relacionados a saúde psicológica de atletas é colocado como uma importante dimensão a ser avaliada e caracterizada no âmbito da pesquisa. Este indicador pode estar relacionado com a satisfação com a equipe ou com a própria performance de quem joga, apontando para uma relação recíproca entre aspectos de satisfação com a vida e com a equipe (Chen et al., 2018).

Alguns estudos apontam para a importância de associar fatores de saúde, como o bem estar (Albuquerque et al., 2006) e até mesmo a depressão (Monteiro et al., 2020) com valores, que são construtos mais preditivos e anteriores do comportamento em si. A teoria de valores se aplica neste sentido, buscando corroborar com a investigação de elementos sociais e individuais que compõem o sujeito praticante de esporte coletivo.

Capítulo 3. Valores humanos

No decorrer da história, a temática dos valores humanos tomou destaque tanto nas Ciências Sociais Gerais quanto na Psicologia por se tratar de um conceito de interesse não apenas acadêmico, mas também da população em geral ao exercer um importante papel no processo de seleção das ações humanas (Rokeach, 1973). São variáveis importantes na explicação de comportamentos por serem capazes de orientar escolhas e atitudes dos indivíduos.

Deste modo, identificam-se diferentes contribuições teóricas que possuem como objetivo definir e permitir que sejam realizadas mensurações e análises adequadas das prioridades valorativas dos indivíduos (Ros, 2006), considerando diferentes amostras (e.g., crianças, adolescentes, adultos) e contextos (e.g., educacional, organizacional e social) (Soares, 2011; Gouveia, 2013).

No geral, os estudos sobre valores humanos consideram duas perspectivas principais, a nível individual e cultural (Soares, 2015). Destacam-se, por exemplo, o modelo individualista e coletivista de Hofstede (1984), a análise de valores materialista e pós-materialista de Inglehart (1991), os achados de Rokeach (1973) sobre valores terminais-instrumentais, bem como o modelo dos tipos motivacionais de Schwartz (1994), mais recorrentemente empregado.

Contudo, nesta pesquisa será empregado um modelo genuinamente brasileiro, com comprovação de adequação em mais de 50 países (Soares, 2015) e que apresenta-se como uma proposta mais parcimoniosa e integradora denominado *Teoria funcional dos valores humanos* (Gouveia, 1998, 2003; Gouveia et al., 2014). Antes de explicar com detalhes este modelo, é importante apresentar um breve histórico acerca dos valores humanos, ressaltando as contribuições e principais características gerais essenciais para o entendimento particular acerca dos valores humanos, levando a desenvolver uma nova teoria com um olhar mais funcionalista.

3.1. Elementos Históricos

Embora existam evidências ao longo da história da temática dos valores, presente tanto na linguagem quanto no pensamento e até mesmo no comportamento de indivíduos (Clawson & Vinson, 1978), os estudos de valores em sua maioria eram voltados para a filosofia, antropologia e a sociologia (Rokeach, 1973). Sendo assim, a concepção inicial acerca dos valores humanos, ainda que fora do campo psicológico especificamente, trouxe contribuições para a fundamentação de teorias mais recentes.

Em 1918, Thomas e Znaniecki propuseram uma diferenciação entre as atitudes e os valores, visto que eram consideradas conceituações próximas. Em uma definição dos valores, enunciaram que estes seriam dados com conteúdo empírico e acessível aos indivíduos de um grupo social, contendo um significado no âmbito atitudinal (Thomas & Znaniecki, 2004). Destaca-se que, para os autores, estes dois conceitos são distintos, porém relacionados, sendo os valores uma forma de elo entre as atitudes e a estrutura social em si.

Merton (1949; 1968) desenvolve pesquisas voltadas a análise do entendimento das relações entre a estrutura cultural e a estrutura social. A primeira estaria relacionada com os direcionamentos e motivações de um indivíduo, enquanto a segunda exerceria uma função reguladora daquilo que é socialmente desejável. Embora independentes, os conceitos se encontram numa relação de equilíbrio entre si, podendo desencadear determinadas reações comportamentais quando em descompasso (Araújo, 2013).

Partindo dos princípios da teoria de ação social, Parsons (Parsons & Shills, 1951) propôs uma conceituação acerca do comportamento humano, a ação motivada. Nesta, o comportamento ocorreria ao passo que o indivíduo busca alcançar determinadas metas. Segundo este autor, os valores estariam internalizados e hierarquicamente organizados, relacionados com o comportamento, atuando em função de critérios cognitivos, catéticos e avaliativos (Athayde, 2015).

Kluckhohn (1951) também tratou sobre os primórdios dos valores, definindo-os enquanto concepção implícita ou explícita, individual ou compartilhada com o grupo, sobre aquilo que se deseja, e influencia nos meios e fins da ação propriamente dita. Neste pensamento, são considerados elementos afetivos, cognoscitivos e conativos para o entendimento dos valores, bem como oito dimensões sistematizadas (moralidade, conteúdo, propósito, generalidade, intensidade, explicação, alcance e organização) (Araújo, 2013).

Maslow (1954; 1971), destaca-se ao elaborar a teoria da hierarquia das necessidades humanas como importante conceito aplicável a análise do tema em diferentes modelos. Nestas, as necessidades seriam carências fisiológicas, psicológicas ou sociais, elencadas hierarquicamente e que surgiriam conforme as anteriores fossem supridas. Além disso, assumiriam caráter universal, variando culturalmente na forma de satisfação, podendo representar necessidades deficitárias, e se orientariam para a autorrealização do sujeito (Athayde, 2015). De modo geral, seus achados são aplicáveis à Teoria funcionalista de valores humanos (Gouveia, Fonseca, Milfont, & Fischer, 2011) principalmente por elencar a natureza humana como essencialmente benévola, considerar as necessidades e os valores como positivos, além de diferenciar os conceitos de necessidades e valores.

Em suma, observa-se que a conceituação de valores humanos é ampla e diversificada em virtude de sua gênese envolver conhecimentos provenientes de áreas do conhecimento e definições teóricas variadas (Kluckhohn, 1951; Thomas & Znaniecki, 2004; Gouveia et al, 2014). Entretanto, na Psicologia Social é possível destacar duas perspectivas de análise a nível individual e cultural. As mesmas são descritas a seguir.

3.2. Valores individuais e culturais

Para o estudo das teorias sobre valores humanos, estipulou-se uma divisão para fins didáticos, que contempla a perspectiva cultural e a perspectiva individual. A primeira relaciona-

se a teorias que abarcam os valores em um viés voltado para a cultura específica de determinado país, e a partir desta, entender o indivíduo. Já na segunda, é justamente o caminho inverso, as teorias evidenciariam o entendimento dos valores a partir do sujeito. Ao considerar a perspectiva cultural, ou sociológica, tem-se como fundamental o entendimento de dois autores, Hofstede (1984) e Inglehart (1977).

Hofstede (1984) contribui para a temática de valores ao promover empiricamente o estudo desse conceito. Ao realizar pesquisa que buscava mapear dimensões valorativas em diferentes culturas, o autor teorizava que as prioridades valorativas seriam analisadas por meio de cada cultura, ou seja, levando em conta a pontuação do grupo de pessoas e não do indivíduo. Embora justificado na visão de que a cultura seria um fenômeno coletivo e que seria impossível dissociar o indivíduo da mesma, bem como analisar os fatores que o compõe a partir de uma análise individual, o autor encontrou algumas dificuldades para consolidar seu modelo explicativo.

De modo geral, Hofstede (1984) propôs a ideia de que o indivíduo sozinho não expressaria aquilo que guia suas ações cotidianas, mas a cultura sim, sendo a mesma um fenômeno de programação mental coletivo, direcionando os pensamentos, sentimentos e comportamentos a serem realizados em sociedade. Para tanto, visando corroborar sua teoria, o autor coletou dados em mais de 50 países de modo a identificar variáveis valorativas culturais. Seus achados identificaram quatro dimensões que descreveram a variação entre culturas, sendo elas: individualismo-coletivismo, distância de poder, masculinidade-feminilidade, e evitação de incerteza.

No entanto, críticas são direcionadas ao autor, visto que a aplicabilidade de seu modelo não tem demonstrado eficácia em todas as culturas. A dicotomia das dimensões também não reflete a amplitude dos conceitos abordados, que não podem ser tratados meramente como polos de uma mesma faceta. O fator relacionado ao individualismo e coletivismo não corresponde ao

que é encontrado em culturas orientais, demonstrando um desfalque na comercialização da teoria (Gouveia, 2013).

Outro modelo que analisa os valores a nível cultural e que contribuiu para sua contextualização foi desenvolvido por Inglehart (1977; 1991). Sua proposta inclui teorizações que vão além de ensaios empíricos, baseadas principalmente na teoria da hierarquia de necessidades de Maslow (1954). De modo geral, os valores são definidos como aspectos sociais e culturais, dispostos em duas dimensões: materialista e o pós materialista. A primeira refere-se as necessidades mais básicas de um indivíduo, direcionadas a partir de um pensamento mais concreto. A segunda direciona-se para necessidades mais rebuscadas, composta por valores mais abstratos e amplos.

Para evidenciar tais aspectos dos valores, o autor dispõe de duas hipóteses principais, a hipótese de escassez e a hipótese de socialização. A partir destas, pressupõe-se que o contexto social em que se configuram os primeiros momentos de vida é parte significativa para predizer os valores que se constituirão parte do sujeito. Assim, a importância que as pessoas dão em fatores de sua vida dependem daquilo que mais necessitam e, a partir daí, passam a priorizar valores mais refinados (Inglehart, 1977; 1991).

O fator mencionado acima também se configura como uma das críticas que se faz à presente teoria, visto que não abarca culturas que possuem condições econômicas favoráveis, mas ainda assim valorizam o materialismo. Outro fator de crítica se concentra na presença de poucos fatores para descrever a teoria, novamente polarizados, e que impossibilita a existência de ambos em uma mesma cultura (Gouveia, 2013).

No que tange a perspectiva individual, ou psicológica, três autores serão mencionados a seguir, Rokeach (1973), Shwartz (1992) e Gouveia (1998; 2013). Rokeach (1973) foi o precursor da temática dos valores, propondo um construto sem associação com demais existentes e desenvolvendo um instrumento inteiramente novo voltado para a mensuração dos

valores, mas que sintetizasse conceitos de outras áreas (Gouveia, 2003). Sua definição consiste em entender os valores enquanto compartilhados entre diferentes indivíduos e culturas, diferenciando-se apenas no grau em que aparecem nestes, e responsáveis pela formação de um padrão para guiar e orientar determinada ação ou comportamento (Rokeach, 1981).

Para consolidar sua teoria, o autor delimita a existência de dois tipos principais de valores, os *instrumentais* e os *terminais*. O primeiro diz respeito aqueles que são entendidos como meios para alcançar o que é desejável pelo sujeito, como ser ambicioso e responsável, e subdivide-se em *valores morais* (voltado para o interpessoal) e *valores de competência* (voltado para o intrapessoal). Já o segundo, refere-se a valores como estados finais de existência que estão relacionados a necessidades humanas, como felicidade e segurança, subdivididos em *valores pessoais* (foco intrapessoal) e *valores sociais* (foco interpessoal).

As críticas direcionadas a esse modelo teórico se pautam no fato da medida empregada apontar para uma dependência entre pontuações de um mesmo indivíduo, da ausência de uma prova empírica da adequação da estrutura proposta, e da falta de diversidade em suas amostras que enfocavam apenas grupos de universitários dos Estados Unidos (Gouveia, Martínez, Meira, & Milfont, 2001).

Com um pensamento diferente, voltado para a divulgação de um modelo teórico sobre valores entre diferentes culturas, Schwartz (1992) elabora um modelo divulgado e aplicado por pesquisadores de diversas nacionalidades, de modo a encontrar evidências de aplicação de sua teoria de valores. A teoria proposta pelo autor se baseia na concepção de universalidade, levando em conta estudos anteriores, reconhecendo três tipos de necessidades, as biológicas (garantem a sobrevivência), as de regulação das interações (sociais), e as de bem-estar e sobrevivência grupal (socio-institucionais).

Algumas variações do modelo original de Schwartz são encontradas contendo números variados de tipos motivacionais, sendo o mais utilizado o que possui dez, e nestes estariam

dispostos a representação de todos os valores humanos, independente da cultura. São descritos em: *autodireção* (independência de pensamento e ação), *benevolência* (preservação do bem-estar de pessoas próximas), *conformidade* (restrição de ações e impulsos contrários a normas sociais), *estimulação* (excitação, novidade e desafios), *hedonismo* (gratificação e prazer pessoal), *poder* (status social, prestígio e controle), *realização* (sucesso pessoal e competência de acordo com padrões sociais), *segurança* (segurança e estabilidade), *tradição* (respeito e compromisso dos costumes) e *universalismo* (compreensão e aceitação de pessoas e da natureza).

Além disso, os tipos motivacionais podem ser orientados a partir de quatro dimensões, a *abertura à mudança* (autodireção, estimulação e hedonismo), a *conservação* (tradição, conformidade e segurança), a *autotranscendência* (universalismo e benevolência) e a *autopromoção* (poder e realização). O modelo adota uma organização circular, em que tipos motivacionais adjacentes apresentam relação, e os opostos são considerados contrários.

As críticas direcionadas a esta teoria dizem respeito a dificuldade de alguns autores em encontrar os tipos motivacionais, bem como a ausência de uma base teórica substancial. Falta, assim, uma conceitualização mais detalhada acerca de compatibilidade e congruência de valores, bem como uma diferenciação de valores e crenças (Gouveia, 2013).

Levando em consideração as teorias abordadas até aqui, evidencia-se a importância da teoria elucidada por Gouveia (1998, 2013) que, a partir do que foi estudado anteriormente, buscou suprir as lacunas existentes e desenvolver uma teoria que abarcasse diferentes culturas, e contextos. Esta será descrita em maiores detalhes a seguir.

3.3 Teoria Funcionalista dos Valores Humanos

Visando colaborar com as pesquisas em Valores Humanos, Valdiney Gouveia (1998; 2003; 2013) propôs uma nova teoria que abarque os valores humanos sem deixar de reconhecer

a relevância das anteriormente formuladas (e.g., Rokeach, 1973; Schwartz, 1992; Gouveia, 1998; 2013) visando preencher lacunas e avaliar as prioridades valorativas dos indivíduos com maior parcimônia.

Nesta teoria os valores humanos são definidos como princípios guias que orientam os comportamentos e representam cognitivamente as necessidades humanas (Gouveia et al., 2014). Gouveia apresenta a objetividade ausente nas principais teorias anteriormente propostas por Rokeach (1973) e Schwartz (1992), que carecem de uma conceituação teórica elaborada e descritiva dos construtos que buscam avaliar. Ainda, demonstra a falta de clareza em conteúdos de suas teorias, bem como a falta de especificidade e a exclusão de valores ligados a realidades adversas, como a sobrevivência ou estabilidade pessoal (Lima, 2012).

De modo a se fundamentar concretamente, são identificados cinco pressupostos teóricos básicos que permeiam o embasamento da criação da Teoria Funcionalista dos Valores Humanos (Gouveia, 2013), a saber:

(1) *Natureza humana*, considera que os seres humanos são naturalmente benevolentes, e, dessa forma, os valores são entendidos como eminentemente positivos. No entanto, a priorização de um dos valores em detrimento de outros pode resultar em comportamentos socialmente prejudiciais ou desviantes.

(2) *Princípios-guia individuais*, referem-se ao fato de que esta teoria tem embasamento num nível individual como ponto de partida e, conseqüentemente sua análise como um todo. Considera-se que, embora os valores sejam contextualizados e orientados pela cultura, estes não se restringem a situações específicas de determinada cultura. São os indivíduos que sustentam a prioridade e as escolhas em determinados valores em detrimentos de outros, ainda que em contextos culturais diferentes.

(3) *Base motivacional*, entende-se que os valores representam cognitivamente as necessidades do indivíduo, da sociedade e das instituições, e dessa forma, uma restrição de impulsos pessoais para a garantia de um ambiente estável e seguro.

(4) *Caráter terminal*, evidencia o caráter transcendente e de orientação geral dos valores humanos, expressando um propósito em si, que vai além de metas imediatas e biologicamente urgentes.

(5) *Condição perene*, postula que o fator mutável dos valores humanos não são os valores propriamente ditos, mas sim suas prioridades e importância em determinada cultura ou momento da sociedade. Assim, não existiria um momento em que os valores entrariam em extinção, apenas alterações temporais ou de transição do ser humano em si.

Ainda, levando os conceitos acima em consideração, Gouveia (2013) propõe que os valores possuem de forma geral, duas funções, a de guiar o comportamento e a de expressar cognitivamente suas necessidades. Assim, denominam-se (1) tipo de orientação, tendo os valores a função de princípios que guiam as ações do homem, e (2) tipo de motivador, os valores com a função de expressar suas necessidades.

O primeiro, *tipo de orientação*, depreende aquilo que guia os comportamentos de um indivíduo, composto por três critérios, o *pessoal*, o *central* e o *social*. Sendo assim, indivíduos que se caracterizam pelo pessoal tendem a ser mais focados em assuntos intrapessoais, ou seja, guiados por comportamentos voltados para si. Já os que apresentam mais a característica social tendem a ser mais sociáveis, que priorizam aquilo que também reflete interesses do grupo em seu próprio comportamento. Por fim, o critério central configura-se como uma espinha dorsal da teoria, ou seja, situando-se entre os critérios supracitados (Gouveia, 2013; Gouveia et al., 2014).

O segundo, *tipo de motivador*, evidencia a função dos valores em expressar cognitivamente as necessidades humanas, subdividindo-se em *materialista* e *humanitária*. Os

valores materialistas, ou pragmáticos, voltam-se para pensamentos práticos (e.g., aqui e agora, imediatistas) bem como o seguimento de normas. São prevalentes em pessoas que se orientam por metas específicas, que assegurem suas condições da própria existência. Já os valores humanitários, ou idealistas, baseiam-se na abstração, na inovação e em uma orientação universal, com uma visão mais ampla da vida. Estão presentes em pessoas abertas a possibilidades e mudanças, além de apreciarem as relações interpessoais e olharem para as gerações futuras de forma não estagnada (Gouveia, 2013).

A partir do cruzamento das duas dimensões funcionais dos valores originam-se as seis subfunções valorativas, sendo estas: existência, realização, normativa, suprapessoal, experimentação e interativa. Cada uma destas é elucidada a partir de três descritores diferentes, conforme figura abaixo (Gouveia, 2003; 2013).

		<i>Valores como padrão-guia de comportamentos</i>		
		<i>Metas pessoais (o indivíduo por si mesmo)</i>	<i>Metas centrais (o propósito geral da vida)</i>	<i>Metas sociais (o indivíduo na comunidade)</i>
<i>Valores como expressão de necessidades</i>	<i>Necessidades idealistas (a vida como fonte de oportunidades)</i>	Experimentação Emoção Prazer Sexualidade	Suprapessoal Beleza Conhecimento Maturidade	Interativa Afetividade Apoio social Convivência
	<i>Necessidades materialistas (a vida como fonte de ameaças)</i>	Realização Êxito Poder Prestígio	Existência Estabilidade Saúde Sobrevivência	Normativa Obediência Religiosidade Tradição

Figura 1. Teoria funcionalista dos valores humanos (Gouveia, 2013, p. 132)

A *experimentação* diz respeito aos valores que promovem a mudança e inovação, a não conformidade com aquilo que está posto socialmente. Pessoas que priorizam esta subfunção demonstram uma ambição relacionada à gratificação e ao princípio do prazer. Descrevem-se em

emoção, buscar por aventuras, *prazer*, desfrutar a vida e satisfazer-se, e *sexualidade*, escolher obter prazer e satisfação sexual.

A *realização* evidencia os valores ligados à realização voltada para a praticidade em momentos de ação e decisão. Indivíduos aqui situados normalmente são produtivos, e se dão bem com disciplina e formalidades no geral. Subdividem-se em *êxito*, ser eficiente, *poder*, ser influente e tomar decisões, e *prestígio*, ser admirado e homenageado por suas ações.

A *suprapessoal* representa necessidades voltadas para um embasamento universal, geral e amplo. Pessoas que priorizam esta subfunção são mais adeptas ao pensamento abstrato para tomar suas decisões. Estão incluídos aqui *beleza*, apreciar as artes e coisas belas, *conhecimento*, descobrir coisas novas e atualizadas sobre o mundo, e *maturidade*, desenvolver por completo suas capacidades e alcançar objetivos.

A *existência* diz respeito a valores que priorizam a segurança e as condições básicas e fisiológicas. Pessoas desta subfunção comportam-se de modo a promover os mantenedores essenciais para a vida humana, como beber, dormir e comer. São subdivididos em *estabilidade social*, planejar e organizar os aspectos de vida, *saúde*, antecipar e buscar condições de sentir-se bem e *sobrevivência*, ter alimentos e condições essenciais para existência.

A *interativa* corresponde aos valores que tem prioridade nos aspectos de pertencimento, amor e manutenção de relações em grupos. Indivíduos aqui presentes buscam a estabilidade em suas relações. Estes são descritos em *afetividade*, priorizar relacionamentos duradouros, *apoio social*, sentir que tem apoio e não está só, e *convivência*, participar de um grupo e conviver em grupo.

A *normativa* evidencia valores relacionados com a preservação de normas e culturas, daquilo que é convencional. Pessoas caracterizadas nesta subfunção apresentam zelo pela estabilidade do grupo, respeito aos padrões culturais, necessidade de controle e apreço a autoridades. São subdivididos em *obediência*, respeitar e cumprir obrigações diárias,

religiosidade, acreditar que existe uma entidade superior para buscar a harmonia social e *tradição*, respeitar padrões morais e apreciar a disciplina no grupo.

A mensuração dos valores por meio da Teoria funcionalista dos valores humanos é realizada por meio do Questionário dos Valores Básicos (QVB), um instrumento que conta com diferentes pesquisas direcionadas à análise de sua adequação psicométrica em diferentes contextos (mais de 50 países; Medeiros, 2011; Soares, 2015) e para diferentes públicos (e.g., crianças; Gouveia et al., 2011), sendo constituído por 18 itens que, em conjunto, representam as seis subfunções valorativas.

Um importante aspecto a ser considerado é a aplicabilidade da teoria, que nos últimos anos tem auxiliado na compreensão dos mais diversos assuntos, tais como a perspectiva de futuro em crianças (Soares et al., 2019), transmissão de valores entre pais e filhos (Soares et al., 2020), avaliação educacional em universitários (Gouveia, 2019), preferência musical (Pimentel et al., 2018), atitudes e comportamentos pró-ambientais (Coelho et al., 2006), e saúde dos homens (Mariano et al., 2018).

No contexto do esporte, existem estudos que apontam a importância de se identificar os valores enquanto componentes fundamentais para o entendimento do indivíduo que o pratica (Lee et al., 2008). No entanto, identificam-se falta de consenso no uso do conceito, sendo possível observá-lo em uso de forma indevida, confundindo-o com o conceito de atitudes ou sem uma perspectiva teórica efetiva da terminologia, baseando-se em termos morais ou de senso comum (Lee et al., 2000).

Assim, torna-se essencial a investigação de valores utilizando-se de teorias fundamentadas da Psicologia, considerando as especificidades teóricas que abrangem os valores no comportamento esportivo. Alguns pesquisadores já apresentaram a temática por meio de uma aproximação com a teoria de Schwartz (Gonçalves et al., 2017; Saldanha et al., 2015), e o

presente estudo propõe analisar a temática de valores no esporte utilizando-se da teoria de Gouveia.

Os valores humanos de Gouveia, embora não muito utilizados no contexto do esporte, tem sido ferramenta para investigar diversos fenômenos tratados pela Psicologia Social nos mais variados contextos, como de *bullying* (Monteiro, Medeiros, Pimentel, Soares, Medeiros, & Gouveia, 2017), de sexismo (Formiga, 2017) e de condutas desviantes (Medeiros, Sá, Monteiro, Santos & Gusmão 2017). Especificamente, observou-se um estudo realizado no contexto dos jogos utilizando-se desta teoria, buscando entender de que forma os valores podem explicar as motivações de alguém para jogar videogames e qual o efeito dos jogos no comportamento (Mariano, 2016).

Em suma, ao considerar a relação entre valores e comportamentos, pode-se entender que esta teoria auxilia na compreensão do sujeito considerando amplos aspectos de seu cotidiano, bem como diversos contextos de sua vida. Assim, a teoria de valores humanos passa a ser uma importante ferramenta composta por um embasamento teórico fundamentado, juntamente com o mapeamento dos demais aspectos psicológicos, para oferecer um viés abrangente para análise do indivíduo no esporte.

Diante do previamente exposto, a presente dissertação tem por objetivo geral é verificar a relação entre as variáveis descritas até aqui em praticantes de esportes coletivos, físico e eletrônico. Assim, busca-se mapear de que forma o comportamento em jogo, a conexão e a segurança social, o bem-estar subjetivo, a depressão, a ansiedade e o estresse, juntamente com os valores humanos se apresentam neste contexto.

PARTE 2 – ESTUDOS EMPÍRICOS

Capítulo 4. Comprovação da estrutura fatorial das escalas de comportamento em jogos, conexão e bem-estar

Este estudo teve como objetivo verificar as propriedades psicométricas das medidas utilizadas em amostra de jogadores de esporte físico e eletrônico. Especificamente, realizaram-se análises fatoriais confirmatórias de modo a evidenciar a validade e confiabilidade dos seus indicadores na referida amostra.

4.1. Método

4.1.1. Participantes

Neste estudo, contou-se com a participação de 216 brasileiros que praticavam algum esporte físico (39,8%), eletrônico (19%) ou ambos (41,2%), maiores de idade, com uma média de 23 anos (DP = 5,27, variando de 18 a 49 anos). Considerou-se como esporte físico modalidades como futebol, vôlei e basquete, e esporte eletrônico modalidades como League of Legends, Counter Strike:GO e Freefire, mas não se limitando a estes.

A amostra contou com sujeitos majoritariamente masculino (59,7%), solteiro (78,7%), que somente estuda (45,4%) e reside na região Centro-Oeste (80,6%). No que se refere a prática esportiva, a maioria da amostra afirmou praticar mais de uma vez na semana (52,8%) e considerar a prática importante (41,2%) para a sua vida. Trata-se de uma amostra de conveniência (não probabilística), que teve acesso à pesquisa no formato eletrônico pelas redes sociais.

4.1.2. Instrumentos

Os participantes responderam a um questionário contendo as medidas que serão explicitadas a seguir:

Escala de Depressão, Ansiedade e Estresse (Depression, Anxiety and Stress Scale, DASS). A escala validada no contexto brasileiro (Patias, Machado, Bandeira, & Dell’Aglío, 2016) é atualmente constituída por 21 questões (Anexo 2), podendo ser respondidas com 0 (não se aplica a mim), 1 (aplica-se a mim em algum grau ou em alguns momentos), 2 (aplica-se a mim em um grau considerável ou em boa parte do tempo) e 3 (aplica-se muito a mim ou em maior parte do tempo). A mesma apresentou indicadores de validade e precisão (fidedignidade em ansiedade = 0,83; estresse = 0,86 e depressão = 0,90) adequados.

Escala de Satisfação com a Vida (ESV). A escala foi originalmente criada para o público adulto dos Estados Unidos (Diener et al., 1985), composta por 5 itens, que avaliam, de forma global, os aspectos cognitivos do bem-estar subjetivo. Utiliza-se a escala Likert de sete pontos variando de 1 (discordo totalmente) a 7 (concordo totalmente). A versão brasileira (Anexo 3) foi validada por Gouveia, Milfont, Fonseca e Coelho (2009) e apresentou indicadores adequados de consistência interna (alfa de Cronbach = 0,80).

Escala de Conexão Social (ECS - Social Connectedness Scale). É um instrumento originalmente elaborado por Lee e Robbins (1995) e validado nesta pesquisa, que avalia o nível de conexão social dos respondentes, sendo constituído por 8 itens respondidos em uma escala Likert que varia de 1 a 6, (1 = discordo totalmente a 6 = concordo totalmente). Na versão original (Anexo 4), identificou-se consistência interna adequada (alfa de Cronbach = 0,91).

Escala de Afeto Positivo e Afeto Negativo (EAPN-10). Elaborada na versão brasileira por Gouveia, et al. (2019) baseada na pesquisa de Diener e Emmons (1984), a medida é constituída por 10 itens que medem afetos negativos e afetos positivos. A escala é respondida em sete pontos, variando de 1 (nada) a 7 (extremamente). Originalmente (anexo 5), a medida apresenta evidência de validade e precisão (afetos positivos $\alpha = 0,82$ e afetos negativos $\alpha = 0,81$).

Escala de Comportamento em Jogo (ECJ). Composta originalmente por 31 itens, elaborada e validada em contexto brasileiro (Goedert, 2018), atualmente em sua versão reduzida com 10 itens (Soares, Goedert, Mariano, & Noriega, *no prelo*; Anexo 6). No presente estudo, contou com itens respondidos em uma escala de 5 pontos, variando de 1 (Não me descreve completamente) a 5 (Descreve-me completamente). Especificamente, são identificados dois fatores: (a) individual, que descreve comportamentos voltados a ações que descrevem jogadores individualistas (e.g. Gosto que sigam meus planos); e (b) coletivo, no qual são descritos comportamentos de jogadores que realizam suas atividades com foco na equipe (e.g., Para mim, é importante proporcionar bem-estar aos outros).

Por fim, os participantes responderam questões de caracterização amostral, tais como variáveis sociodemográficas (e.g., sexo, idade) e perguntas relacionadas a prática esportiva (e.g., modalidade esportiva que joga, frequência que joga e importância dada ao mesmo).

4.1.3. Procedimentos

Solicitou-se a participação das pessoas por meio de redes sociais (e.g., *twitter*, *whatsapp* e *facebook*) garantindo-se o caráter anônimo e a natureza voluntária da participação, assegurando o direito de desistir do estudo sem quaisquer consequências. Todos assinalaram concordância com o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, segundo recomendação da Resolução CNS 510/16, autorizando a utilização dos dados em produções acadêmicas. Este estudo contou com aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa (CAAE: 26564719.2.0000.0021; Anexo 1). Os questionários foram respondidos de forma individual por meio de um computador, *tablet* ou celular. Os sujeitos receberam todas as informações e instruções necessárias para a realização do teste. Foram informados que a pesquisa é destinada exclusivamente a maiores de 18 anos. Em média, foram necessários 15 minutos para concluir a colaboração na pesquisa.

4.1.4. Análise de dados

Ao considerar as medidas utilizadas nesta pesquisa, procederam-se análises fatoriais confirmatórias para avaliar as estruturas preconizadas em seus estudos originais. Especificamente, foram testadas a estrutura unifatorial da Escala de Satisfação com a Vida (ESV; Diener et al., 1985; Gouveia et al., 2009), Escala de Conexão Social (ECS; Lee & Robbins, 1995), a estrutura bifatorial da Escala de Comportamento em Jogos (ECJ; Goedert, 2018), Escala de Afetos Positivos e Negativos (EAPN-10; Gouveia et al. 2019) e a estrutura trifatorial da Escala de Depressão Ansiedade e Estresse (DASS-21; Patias et al., 2016).

Utilizou-se como entrada a matriz de correlação policórica, adotando-se o estimador Weighted Least Squares Means and Variance adjusted (WLSMV; Muthén, et al., 1997). Essas análises foram realizadas com o Mplus 6.12 (Muthén & Muthén, 2010). A comprovação do ajuste dos modelos aos dados empíricos considerou múltiplos indicadores: o Comparative Fit Index (CFI) e Tukey-Lewis Index (TLI), demandando-se valores de 0,90 ou superiores como indicação de ajuste adequado; o Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA), cujo valor deve ser menor do que 0,05, admitindo-se até 0,10 como limite superior de seu intervalo de confiança (IC90%); e o χ^2 (gl) ao nível de significância de 0,05. A consistência interna dos fatores foi comprovada com o índice ômega de McDonald (ω), obtido por meio do Statistical Package for Social Sciences (SPSS, versão 24) com o macro desenvolvido por Hayes e Coutts (2020).

4.2. Resultados

Considerando as estruturas preconizadas nas versões originais das medidas empregadas nesta pesquisa, foram testadas as estruturas de cada uma das escalas utilizadas. No geral, os resultados corroboraram as ditas estruturas que são apresentadas nas Figuras 2 e 3.

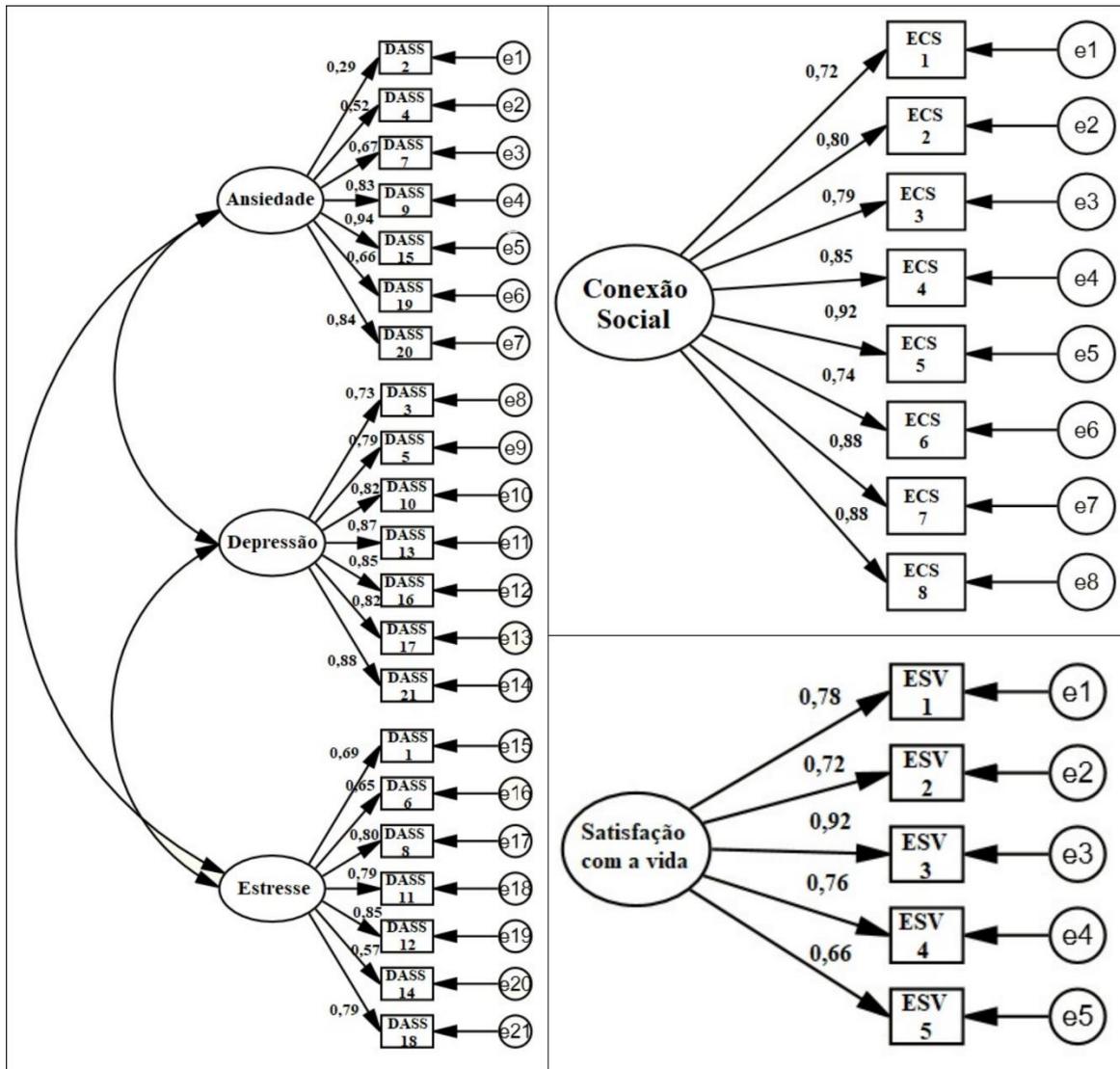


Figura 2. Estrutura das escalas DASS-21, ECS e ESV

Na Escala de Depressão, Ansiedade e Estresse (DASS-21) o modelo trifatorial apresentou indicadores ajustados [CFI = 0,91, TLI = 0,89, RMSEA = 0,07 (IC90% = 0,062-0,082) e $\chi^2(186)=394,14$, $p<0,001$]. As saturações foram todas positivas e diferentes de zero ($\lambda \neq 0$; $p<0,001$), variando no fator ansiedade de 0,29 (Item 2. Eu estava ciente da sequidão de minha boca) a 0,94 (Item 15. Eu senti que eu não estava valendo muito como pessoa) com ω de 0,79. No fator depressão as saturações variaram de 0,73 (Item 3. Eu não parecia experimentar nenhum sentimento positivo) a 0,88 (Item 21. Eu senti que a vida não valia a pena) com ω de 0,90. Por fim, no fator estresse as saturações variaram de 0,57 (Item 14. Eu encontrei

dificuldade para tolerar interrupções no que eu estava fazendo) a 0,80 [Item 8. Eu senti que estava muito nervoso(a)] com ω de 0,86.

Apesar dos achados do modelo unifatorial da Escala de Conexão Social não serem totalmente adequados [CFI = 0,96, TLI = 0,95, RMSEA = 0,19 (IC90% = 0,162-0,214) e $\chi^2(20)=171,64$, $p<0,001$], em conjunto, suportam a possibilidade de se empregar a estrutura composta por um fator. As saturações variaram de 0,71 (Item 1. Mesmo quando estou entre amigos, parece que não há parceria.) a 0,92 (Item 5. Me sinto distante das pessoas) com ω de 0,92. Por sua vez, a Escala de satisfação com a vida apresentou um modelo totalmente ajustado de sua estrutura unifatorial [CFI = 0,99, TLI = 0,98, RMSEA = 0,13 (IC90% = 0,076-0,182) e $\chi^2(5)=22,21$, $p<0,001$], com saturações variando de 0,66 (Item 5. Se pudesse viver uma segunda vez, não mudaria quase nada na minha vida) a 0,92 (Item 3. Estou satisfeito (a) com minha vida), cujo ω foi de 0,85.

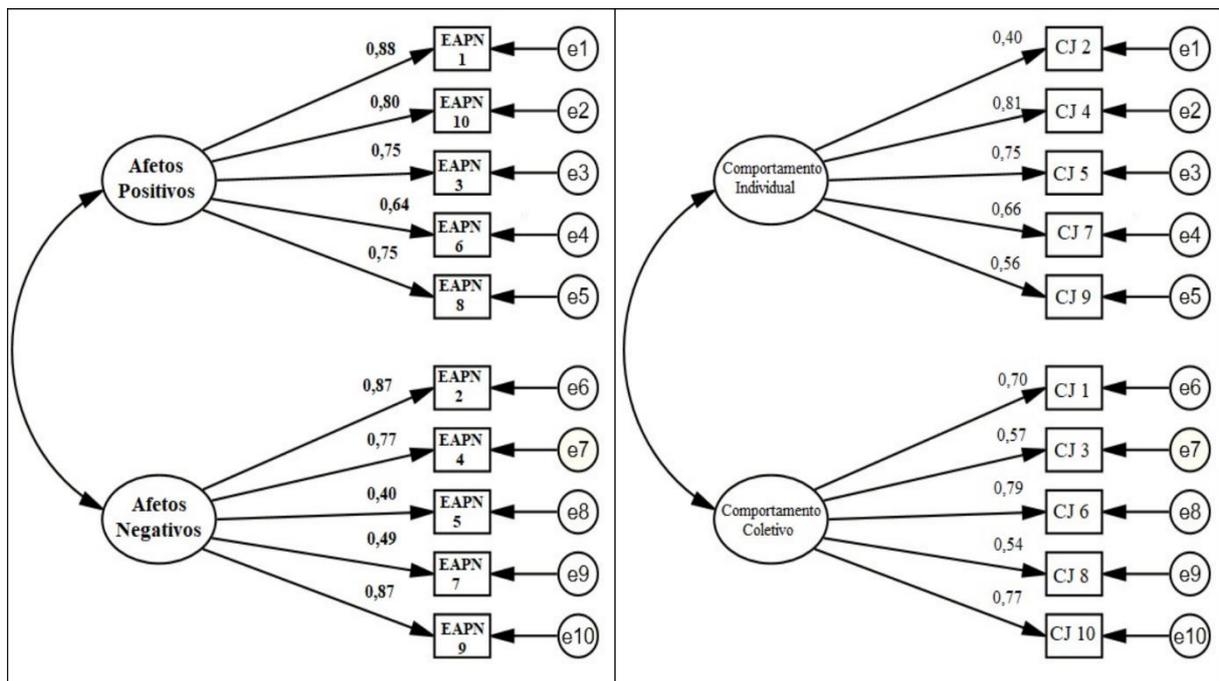


Figura 3. Estrutura das escalas EAPN e ECJ

Embora não tenha sido perfeito, o modelo de dois fatores da Escala de Comportamento em Jogos (ECJ) apresentou indicadores globais de adequação de ajuste que permite suportar sua estrutura bifatorial [CFI = 0,91, TLI = 0,89, RMSEA = 0,10 (IC90% = 0,079-0,122) e

$\chi^2(45)=871,91$, $p<0,001$]. Destaca-se que as saturações foram todas positivas e diferentes de zero ($\lambda \neq 0$; $p<0,001$). No caso do fator comportamento individual, elas variaram de 0,40 (Item 2. Consigo redirecionar meu foco com facilidade) a 0,81 (Item 4. Quando estou em uma partida, tenho facilidade em analisar a situação do meu time), apresentando ômega (ω) de 0,71. Por sua vez, no fator comportamento coletivo as saturações variaram de 0,54 (Item 8. Para mim, é importante proporcionar bem-estar aos outros) a 0,79 (Item 6. Me sinto bem quando o time vai bem) resultando em ω de 0,67.

Por fim, o modelo bifatorial da Escala de Afetos Positivos e Negativos também foi no geral corroborado [CFI = 0,98, TLI = 0,97, RMSEA = 0,10 (IC90% = 0,081-0,123) e $\chi^2(34)=110,03$, $p<0,001$], com o fator afetos positivos apresentando saturações variando de 0,64 (Item 6. Divertido) a 0,88 (Item 1. Feliz) e ω de 0,86; enquanto o fator afetos negativos apresentou saturações entre 0,40 (Item 5. Raivoso) a 0,87 (Item 2. deprimido e Item 9. Infeliz) com ω de 0,81.

Capítulo 5. Avaliando a relação entre valores, comportamento em jogos, conexão social e indicadores psicológicos

No capítulo que se segue, o propósito principal é verificar a relação entre as variáveis de comportamento em jogo, conexão e segurança social, bem-estar subjetivo, depressão, ansiedade e estresse, juntamente com valores humanos em praticantes de esportes coletivos físicos e eletrônicos. Especificamente, foram realizadas análises descritivas a fim de caracterizar as variáveis em evidência e verificar em que medida o comportamento em jogos pode ser predito pelas variáveis de conexão social, indicadores psicológicos e valores humanos.

5.1. Método

5.1.1. Delineamento e hipóteses

O presente estudo compreendeu um delineamento correlacional, do tipo *ex post facto*. Em função dos objetivos anteriormente descritos e para melhor delimitá-los, foram formuladas sete hipóteses, descritas detalhadamente a seguir:

Hipótese 1: As pontuações no fator comportamento individual em jogo se correlacionarão positivamente com conexão social.

Hipótese 2: As pontuações na medida de comportamento em jogo (fatores individual e coletivo) se correlacionarão negativamente com indicadores de ansiedade, depressão, estresse e afetos negativos.

Hipótese 3: As pontuações na medida de comportamento em jogo (fatores individual e coletivo) se correlacionarão positivamente com afetos positivos.

Hipótese 4: A pontuação no fator comportamento individual se correlacionará negativamente com os valores da subfunção interativa.

Hipótese 5: A pontuação no fator comportamento coletivo se correlacionará positivamente com os valores da subfunção interativa.

Hipótese 6: As pontuações na medida de comportamento em jogos (fatores individual e coletivo) se correlacionarão positivamente com os valores das subfunções realização e normativa.

Hipótese 7. Haverá diferença estatisticamente significativa entre as pontuações dos praticantes de esporte físico, eletrônico ou de ambos nas medidas de comportamento em jogo (fatores individual e coletivo) e conexão e segurança social.

5.1.2. Participantes

Nesta amostra, contou-se com a participação de 679 sujeitos praticantes de esportes coletivos, brasileiros, com idade média de 23 anos (DP = 4,57; variando de 18 a 57 anos), sendo a maioria do sexo masculino (64%), solteiros (61%) do centro-oeste (64%), e que indicaram o grau de importância do esporte em suas vidas como importante (36%). Foram selecionados para participar da amostra pessoas que assinalaram praticar esporte com frequência de pelo menos uma vez ao mês, variando até diariamente.

Ainda, foram considerados sujeitos que praticam esporte independentemente de serem profissionais ou amadores, considerando para a amostra tanto pessoas que nunca competiram até aqueles que já haviam participado de uma competição a nível internacional. Tratou-se de uma amostra de conveniência, ou seja, não probabilística.

5.1.3. Instrumentos

Neste estudo, foram considerados os mesmos instrumentos utilizados no Estudo 1, a saber: *Escala de Depressão Ansiedade e Estresse*, *Escala de Satisfação com a Vida*, *Escala de*

Comportamento em Jogo e Escala de Afetos Positivos. Ressalta-se a inclusão de dois instrumentos:

Escala de Conexão e Segurança Social (Lee & Robins, 1995). Nesta oportunidade empregou-se a versão de 16 itens, considerando duas subescalas: conexão social (empregada separadamente no estudo anterior) e a segurança social, respondidas em uma de 6 pontos variando de (concordo totalmente) a 6 (discordo totalmente) (Anexo 8).

Questionários dos Valores Básicos (QVB). Este instrumento foi elaborado inicialmente por Gouveia (1998; 2013). A versão utilizada compreende um conjunto de 18 descritores de valores, distribuídos em seis subfunções: existência (estabilidade pessoal, sobrevivência e saúde), realização (êxito, poder e prestígio), normativa (obediência, religiosidade e tradição), suprapessoal (beleza, conhecimento e maturidade), interativa (afetividade, apoio social e convivência) e experimentação (emoção, prazer e sexual). Para responder os participantes consideram uma escala com sete pontos (1 = Totalmente não importante e 7 = Extremamente importante) na qual as respostas indicam o grau de importância que cada um dos descritores valorativos tem na sua vida (Anexo 7).

Além destes instrumentos, foram inseridas perguntas de natureza sociodemográfica e de caracterização da amostra: idade, sexo, estado civil, região, estado que reside, ocupação do participante, e perguntas referentes à prática esportiva, como modalidade praticada, frequência e duração da prática, nível de competição participado e grau de importância do esporte para o participante. Ademais, foram realizadas perguntas referentes à situação de pandemia identificada no período de coleta (setembro de 2020), como alteração da rotina de atividades de estudo e/ou trabalho, e a mudança de frequência de prática esportiva física e eletrônica neste período.

5.1.4. Procedimentos

A coleta de dados, assim como no estudo anterior, foi realizada via *Survey* (online – Google Forms). Os procedimentos técnicos e éticos utilizados para coleta de dados foram semelhantes ao do Estudo 1. Em média, as pessoas levaram cerca de 15 minutos para concluir sua participação no estudo.

5.1.5. Análise de dados

Empregou-se o programa SPSS (versão 21), permitindo calcular estatísticas descritivas (medidas de tendência central, dispersão e frequência) para caracterizar os participantes do estudo; teste *t* de *Student* para verificar as diferenças de média nas variáveis em estudo em função do tipo de esporte praticado (físico ou eletrônico); correlações (*r* de Pearson) para estimar a associação entre comportamento em jogos, valores humanos, bem-estar subjetivo, conexão social e aspectos psicológicos; e, por fim, regressão múltipla (método *stepwise*) para conhecer o poder preditivo das variáveis em análise para com os comportamentos em jogos.

5.2. Resultados

5.2.1 Estatísticas descritivas dos dados de caracterização da amostra

Inicialmente, buscando caracterizar a amostra total, foram analisadas informações da amostra no que tange o sexo dos participantes, o grau de importância que a prática esportiva ocupa em suas vidas, bem como se a pandemia afetou a rotina dos participantes a ponto de terem suas atividades de trabalho e estudo alteradas para a forma remota ou não. Assim, foram categorizados em grupos, sendo analisados em virtude de sua prática esportiva ser exclusivamente eletrônica, exclusivamente física ou ambas as práticas, além da amostra total.

Tabela 1.
Estatísticas descritivas da caracterização da amostra.

		Eletrônico	Físico	Ambos	Total
		F (%)	F (%)	F (%)	F (%)
Sexo	<i>Feminino</i>	68 (33,72%)	120 (60,3%)	59 (21,2%)	247 (36,4%)
	<i>Masculino</i>	134 (66,3%)	79 (39,7%)	219 (78,8%)	432 (63,6%)
Grau de importância da prática esportiva	<i>Não é importante</i>	17 (8,4%)	0 (0%)	1 (0,4%)	18 (2,6%)
	<i>Pouco importante</i>	32 (15,8%)	2 (1%)	18 (6,5%)	52 (7,7%)
	<i>Mais ou menos importante</i>	64 (31,7%)	14 (7%)	41 (14,7%)	119 (17,5%)
	<i>Importante</i>	62 (30,7%)	64 (32,2%)	115 (41,4%)	241 (35,5%)
	<i>Muito importante</i>	27 (13,4%)	119 (59,8%)	103 (37,1%)	249 (36,7%)
Trabalho/estudo à distância?	<i>Sim</i>	145 (71,8%)	133 (66,8%)	197 (70,9%)	475 (70%)
	<i>Em parte</i>	29 (14,4%)	47 (23,6%)	53 (19,1%)	129 (19%)
	<i>Não</i>	10 (5%)	12 (6%)	13 (4,7%)	35 (5,1%)
	<i>Não se aplica</i>	18 (8,9%)	7 (3,5%)	15 (5,4%)	40 (5,9%)

Nota: F = frequência; % = percentual.

Conforme os dados observados na Tabela 1, quando categorizados pelo sexo, o masculino esteve majoritariamente presente na amostra exclusiva de esporte eletrônico (66,3%), na amostra de quem praticava ambos os esportes (78,8%) e na amostra total (63,6%). O sexo feminino esteve majoritariamente presente apenas nos praticantes exclusivos de esporte físico (60,3%).

Quando categorizados pelo grau de importância da prática esportiva, os dados evidenciaram que no esporte eletrônico a importância dada se concentrou no grau importante (30,7%) e mais ou menos importante (31,7%). No esporte físico, os graus de importância mais observados foram o importante (59,8%) e o muito importante (59,9%). Nos praticantes de ambos os esportes, o grau de importância permaneceu mais presente no importante (41,4%) e no muito importante (37,1%). Para a amostra total, o grau de importância se manteve similar, majoritariamente importante (35,5%) e muito importante (36,7%).

Para a categorização referente às alterações de rotina na pandemia, notou-se que em todas as categorizações (esporte eletrônico, esporte físico e ambos) os sujeitos de pesquisa demonstraram estar com atividades de trabalho e estudo à distância (respectivamente 71,8%; 66,8%; 70,9%). Na amostra total, a pontuação mais elevada permaneceu na mesma especificação de rotina (70%).

Em seguida, foram descritos dados da amostra de pesquisa no que tange a características da prática esportiva. Assim, averiguou-se o nível de competição esportiva que os participantes já se submeteram, a duração aproximada da prática esportiva, a frequência desta prática e se houve uma alteração de tal frequência durante o período de pandemia atual.

Tabela 2.
Caracterização da amostra quanto ao tipo de esporte praticado

		Físico	Eletrônico
Nível de competição	<i>Não pratico/nunca competi</i>	172 (25,3%)	468 (68,9%)
	<i>Municipal</i>	143 (21,1%)	91 (13,4%)
	<i>Estadual</i>	124 (18,3%)	20 (2,9%)
	<i>Regional</i>	121 (17,8%)	29 (4,3%)
	<i>Nacional</i>	95 (14%)	64 (9,4%)
	<i>Internacional</i>	24 (3,5)	7 (1%)
Duração da prática	<i>Não pratico</i>	129 (19%)	153 (22,5%)
	<i>Menos de 30 minutos</i>	63 (9,3%)	37 (5,4%)
	<i>Uma hora</i>	250 (36,8%)	61 (9,0%)
	<i>Algumas horas</i>	212 (31,2%)	244 (35,9%)
	<i>Muitas horas</i>	19 (2,8%)	132 (19,4%)
	<i>A maior parte do dia</i>	6 (0,9%)	52 (7,7%)
Frequência pandemia	<i>Não pratico</i>	97 (14,3%)	111 (16,3%)
	<i>Diminuiu</i>	409 (60,2%)	61 (9%)
	<i>Permanece igual</i>	97 (14,3%)	152 (22,4%)
	<i>Aumentou</i>	76 (11,2%)	355 (52,3%)
Frequência prática	<i>Não pratico</i>	203 (29,9%)	199 (29,3%)
	<i>Mensal</i>	122 (18%)	41 (6%)
	<i>Quinzenal</i>	69 (10,2%)	55 (8,1%)
	<i>Semanal</i>	235 (34,6%)	95 (14%)
	<i>Diária</i>	50 (7,4%)	289 (42,6%)

Assim, tomou-se como ponto de partida a categorização de praticantes de esporte físico ou eletrônico, independente da exclusividade desta. No que diz respeito ao nível de competição, observou-se que a maioria dos praticantes de esporte físico já participou de alguma competição (74,7%), ao passo que no esporte eletrônico evidencia-se o contrário, sendo a maioria que não participou de nenhuma competição (68,9%).

Ao considerar a duração da prática esportiva, os praticantes de esporte físico em sua maioria apontaram praticar pelo período de uma hora (36,8%), ao passo que os de esporte eletrônico relataram praticar numa frequência um pouco maior, de algumas horas (35,9%). Nota-se, ainda, que apenas 0,9% dos praticantes de esporte físico desempenham esta atividade com uma duração que ocupa a maior parte do dia, enquanto nos praticantes de esporte eletrônico esse fator aparece com um pouco mais de frequência (7,7%).

Ao colocar em evidência a frequência da prática esportiva, a maioria dos praticantes de esporte físico relatou uma frequência semanal dessa atividade (34,6%), enquanto os praticantes de esporte eletrônico relataram uma frequência diária de tais atividades (42,6%). No que tange a frequência geral da prática esportiva durante o período de pandemia, observa-se que a maioria dos praticantes de esporte físico diminuíram sua frequência (60,2%). Já nos praticantes de esporte eletrônico, nota-se o oposto, visto que a maioria relata ter um aumento dessa frequência por conta da pandemia (52,3%).

5.2.2. Diferenças entre praticantes de esporte físico, eletrônico e ambos

Visando verificar se existe diferença estatisticamente significava entre os construtos em análise e os grupos que praticavam exclusivamente o esporte físico, exclusivamente o eletrônico e ambos, procedeu-se análise multivariada de variância (MANOVA, *post hoc de Bonferroni*), considerando como variável antecedente o tipo de esporte praticado e como critério os fatores

das medidas de comportamento em jogo, afetos positivos e negativos, satisfação com a vida, conexão e segurança social, ansiedade, estresse, depressão e valores humanos.

Os resultados desta análise corroboraram a hipótese 7 [haverá diferença estatisticamente significativa entre os praticantes de esporte físico, eletrônico ou de ambos nas medidas de comportamento em jogo (fatores individual e coletivo) e conexão e segurança social], visto que identificaram diferenças estatisticamente significativas [Lambda de Wilks = 0,947; $F(4,674) = 8,00$; $p < 0,001$; $\eta^2 = 0,027$].

Ainda, apesar de não terem sido definidas hipóteses a respeito dos demais construtos, o mesmo padrão de resultado foi identificado ao considerar os fatores de depressão, ansiedade e estresse, juntamente com satisfação com a vida, afetos positivos e afetos negativos [Lambda de Wilks = 0,921; $F(4,669) = 12,00$; $p < 0,001$; $\eta^2 = 0,04$], além das subfunções do questionário de valores humanos [Lambda de Wilks = 0,886; $F(6,992) = 12,00$; $p < 0,001$; $\eta^2 = 0,059$].

Tabela 3.

Comparação entre grupos nos construtos em análise

		Eletrônico	Físico	Ambos	Total
		M (DP)	M (DP)	M (DP)	M (DP)
ECJ¹	<i>Individual</i>	3,48 (0,77)	3,55 (0,8)	3,61 (0,77)	3,55 (0,78)
	<i>Coletivo</i>	4,28 (0,64)*	4,51 (0,48)*	4,46 (0,51)*	4,42 (0,55)
ECSS²	<i>Conexão</i>	4,14 (1,15)*	4,53 (1,14)*	4,27 (1,27)	4,30 (1,2)
	<i>Segurança</i>	3,61 (0,9)	3,55 (0,87)*	3,78 (0,84)*	3,67 (0,87)
	<i>Estresse</i>	1,34 (0,79)	1,30 (0,79)	1,28 (0,72)	1,30 (0,76)
DASS³	<i>Ansiedade</i>	0,8 (0,7)	0,86 (0,7)	0,82 (0,67)	0,83 (0,7)
	<i>Depressão</i>	1,1 (0,9)*	0,85 (0,8)*	0,98 (0,81)	0,98 (0,84)
ESV⁴		4,31 (1,5)*	5,07 (1,2)*	4,58 (1,2)*	4,64 (1,33)
EAPN⁵	<i>Positivos</i>	4,37 (1,16)*	4,96 (1,0)*	4,75 (1,15)*	4,7 (1,15)
	<i>Negativos</i>	3,88 (1,3)*	3,37 (1,33)*	3,59 (1,27)*	3,61 (1,3)
	<i>Experimentação</i>	5,22 (1,0)	5,47 (1,0)	5,36 (1,09)	5,35 (1,0)
	<i>Suprapessoal</i>	5,79 (0,85)	5,84 (0,84)	5,73 (0,92)	5,78 (0,88)
QVB⁶	<i>Interativa</i>	5,45 (1,0)*	5,91 (0,88)*	5,7 (1,0)*	5,7 (1,0)
	<i>Realização</i>	4,90 (1,14)*	5,18 (1,0)*	5,14 (1,0)	5,08 (1,1)
	<i>Existência</i>	6,22 (0,77)	6,25 (0,73)	6,20 (0,78)	6,22 (0,76)
	<i>Normativa</i>	3,66 (1,34)*	4,74 (1,38)*	4,12 (1,43)*	4,17 (1,45)

Nota: Diferença considerada estatisticamente significativa ($p < 0,05$; *post hoc de Bonferroni*); ¹Escala de comportamento em jogo; ²Escala de Conexão e Segurança Social; ³Escala de Depressão, Ansiedade e

Estresse; ⁴Escala de Satisfação com a Vida; ⁵Escala de Afetos Positivos e Negativos; ⁶Questionário dos Valores Básicos.

Ao comparar as pontuações evidenciadas na Tabela 3, destacam-se as diferenças estatisticamente significativas entre os praticantes de esporte físico e eletrônico no comportamento coletivo [M (DP)_{físico} = 4,51 (0,48); M (DP)_{eletrônico} = 4,28 (0,64)], em conexão social [M (DP)_{físico} = 4,53 (1,14); M (DP)_{eletrônico} = 4,14 (1,15)], na satisfação com a vida [M (DP)_{físico} = 5,07 (1,2); M (DP)_{eletrônico} = 4,31 (1,5)]; em afetos positivos [M (DP)_{físico} = 4,96 (1,0); M (DP)_{eletrônico} = 4,37 (1,16)] e afetos negativos [M (DP)_{físico} = 3,37 (1,33); M (DP)_{eletrônico} = 3,88 (1,3)]; e nos valores interativa [M (DP)_{físico} = 5,91 (0,88); M (DP)_{eletrônico} = 5,45 (1,0)], realização [M (DP)_{físico} = 5,18 (1,0); M (DP)_{eletrônico} = 4,90 (1,14)] e normativa [M (DP)_{físico} = 4,74 (1,38); M (DP)_{eletrônico} = 3,66 (1,34)].

No que tange as diferenças entre praticantes de esporte físico e praticantes de ambos os esportes, evidencia-se aquelas estatisticamente significativas em satisfação com a vida [M (DP)_{físico} = 5,07 (1,2); M (DP)_{ambos} = 4,58 (1,2)], segurança social [M (DP)_{físico} = 3,55 (0,87); M (DP)_{ambos} = 3,78 (0,84)], e valores normativa [M (DP)_{físico} = 4,74 (1,38); M (DP)_{ambos} = 4,12 (1,43)].

Entre praticantes de esporte eletrônico e praticantes de ambos, foi possível observar diferenças estatisticamente significativas em comportamento coletivo [M (DP)_{eletrônico} = 4,28 (0,64); M (DP)_{ambos} = 4,46 (0,51)], afetos positivos [M (DP)_{eletrônico} = 4,37 (1,16); M (DP)_{ambos} = 4,75 (1,15)] e negativos [M (DP)_{eletrônico} = 3,88 (1,3); M (DP)_{ambos} = 3,59 (1,27)], e valores interativa [M (DP)_{eletrônico} = 5,45 (1,0); M (DP)_{ambos} = 5,7 (1,0)], e normativa [M (DP)_{eletrônico} = 3,66 (1,34); M (DP)_{ambos} = 4,12 (1,43)].

Tabela 4.
Indicadores de frequência de prática esportiva

		Frequência Esporte Físico		Frequência Esporte Eletrônico	
		Alta	Baixa	Alta	Baixa
ECSS	<i>Conexão</i>	4,43 (1,18)*	4,21 (1,21)	4,23 (1,21)	4,41 (1,19)
	<i>Segurança</i>	3,66 (0,87)	3,67 (0,87)	3,71 (0,88)	3,6 (0,85)
DASS	<i>Estresse</i>	1,26 (0,78)	1,34 (0,74)	1,3 (0,74)	1,32 (0,78)
	<i>Ansiedade</i>	0,83 (0,69)	0,83 (0,69)	0,8 (0,68)	0,86 (0,69)
	<i>Depressão</i>	0,91 (0,84)	1,03 (0,83)	1,05 (0,87)*	0,88 (0,79)
ECJ	<i>Individual</i>	3,57 (0,81)	3,54 (0,75)	3,54 (0,76)	3,57 (0,80)
	<i>Coletivo</i>	4,51 (0,47)*	4,35 (0,59)	4,38 (0,58)*	4,48 (0,49)
ESV		4,89 (1,19)*	4,47 (1,39)	4,42 (1,34)*	4,94 (1,25)
EAPN	<i>Positivos</i>	4,85 (1,07)*	4,59 (1,19)	4,54 (1,19)*	4,91 (1,06)
	<i>Negativos</i>	3,47 (1,32)*	3,71 (1,30)	3,75 (1,29)*	3,43 (1,33)
QVB	<i>Experimentação</i>	5,40 (1,08)	5,32 (1,02)	5,32 (1,05)	5,39 (1,04)
	<i>Suprapessoal</i>	5,74 (0,89)	5,81 (0,86)	5,77 (0,86)	5,80 (0,93)
	<i>Interativa</i>	5,80 (0,95)*	5,61 (1,00)	5,59 (1,02)*	5,83 (0,93)
	<i>Realização</i>	5,13 (1,08)	5,05 (1,10)	5,01 (1,08)	5,17 (1,10)
	<i>Existência</i>	6,19 (0,77)	6,24 (0,75)	6,22 (0,77)	6,22 (0,76)
	<i>Normativa</i>	4,41 (1,44)*	3,99 (1,43)	3,86 (1,38)*	4,57 (1,44)

Nota: Diferença considerada estatisticamente significativa ($p < 0,05$, teste *t* de Student); ¹Escala de Comportamento em Jogo; ²Escala de Conexão e Segurança Social; ³Escala de Depressão, Ansiedade e Estresse; ⁴Escala de Satisfação com a Vida; ⁵Escala de Afetos Positivos e Negativos; ⁶Questionário dos Valores Básicos.

Adicionalmente, conforme consta na Tabela 4, realizou-se uma comparação considerando as médias da frequência da prática esportiva física e eletrônica (teste *t* de Student). Para tal, a variável “frequência de prática” foi dicotomizada em frequência alta (aqueles que praticavam tal modalidade em uma frequência semanal ou diária, ou seja, pelo menos uma vez por semana), e frequência baixa (aqueles que praticavam em uma frequência menor, seja quinzenalmente, mensalmente ou que não praticavam).

Primeiramente, ao evidenciar a prática do esporte físico, foi possível identificar uma diferença estatisticamente significativa entre os que praticam com alta e baixa frequência no fator de conexão social [$t = 2,38$; $p < 0,05$; M (DP)_{alta} = 4,43 (1,18); M (DP)_{baixa} = 4,21 (1,21)], comportamento coletivo [$t = 3,82$; $p < 0,05$; M (DP)_{alta} = 4,51 (0,47); M (DP)_{baixa} = 4,351 (0,59)], satisfação com a vida [$t = 4,22$; $p < 0,05$; M (DP)_{alta} = 4,89 (1,19); M (DP)_{baixa} = 4,47

(1,39)], afetos positivos [$t = 3,00$; $p < 0,05$; M (DP)_{alta} = 4,85 (1,07); M (DP)_{baixa} = 4,59 (1,19)], afetos negativos [$t = -2,35$; $p < 0,05$; M (DP)_{alta} = 3,47 (1,32); M (DP)_{baixa} = 3,71 (1,30)], bem como os valores interativa [$t = 2,44$; $p < 0,05$; M (DP)_{alta} = 5,80 (0,95); M (DP)_{baixa} = 5,61 (1,0)] e normativa [$t = 3,80$; $p < 0,05$; M (DP)_{alta} = 4,41 (1,44); M (DP)_{baixa} = 3,99 (1,43)].

Em seguida, ao categorizar pela prática do esporte eletrônico, identificou-se diferenças estatisticamente significativas entre os dois grupos nos fatores depressão [$t = 2,64$; $p < 0,05$; M (DP)_{alta} = 1,05 (0,87); M (DP)_{baixa} = 0,88 (0,79)], comportamento coletivo [$t = -2,37$; $p < 0,05$; M (DP)_{alta} = 4,38 (0,58); M (DP)_{baixa} = 4,48 (0,49)], satisfação com a vida [$t = -5,16$; $p < 0,05$; M (DP)_{alta} = 4,42 (1,34); M (DP)_{baixa} = 4,94 (1,25)], afetos positivos [$t = -4,35$; $p < 0,05$; M (DP)_{alta} = 4,54 (1,19); M (DP)_{baixa} = 4,91 (1,06)] e afetos negativos [$t = 3,11$; $p < 0,05$; M (DP)_{alta} = 3,75 (1,29); M (DP)_{baixa} = 3,43 (1,33)], valores interativa [$t = -3,21$; $p < 0,05$; M (DP)_{alta} = 5,59 (1,02); M (DP)_{baixa} = 5,83 (0,93)] e normativa [$t = -6,58$; $p < 0,05$; M (DP)_{alta} = 3,86 (1,38); M (DP)_{baixa} = 4,57 (1,44)].

5.2.3 Correlação entre comportamento em jogo, conexão social, valores humanos e aspectos psicológicos

De modo a analisar se as hipóteses de 1 a 6 podem ou não ser corroboradas, procedeu-se uma análise de correlação r de *Pearson*, a fim de verificar em que medida e direção o comportamento em jogo e as variáveis de estudo (conexão e segurança social; depressão, ansiedade e estresse; satisfação com a vida; afetos positivos e negativos; e valores humanos) se relacionam ao considerar tanto a amostra total, quanto as respostas de participantes alocados em grupos específicos a depender de suas práticas esportivas (físico, eletrônico, ambos). Os resultados podem ser observados na Tabela 5.

Tabela 5.

Correlações entre comportamento em jogo, conexão e segurança social, indicadores psicológicos e valores humanos.

		Comportamento individual				Comportamento coletivo			
		<i>Eletrônico</i> (N = 202)	<i>Físico</i> (N = 199)	<i>Ambos</i> (N = 278)	<i>Total</i> (N = 679)	<i>Eletrônico</i> (N = 202)	<i>Físico</i> (N = 199)	<i>Ambos</i> (N = 278)	<i>Total</i> (N = 679)
ECSS	<i>Conexão</i>	0,07	0,05	0,18**	0,11**	0,10	0,19**	0,10	0,13**
	<i>Segurança</i>	0,11	-0,16*	-0,09	-0,05	0,28**	0,04	0,25**	0,20**
DASS	<i>Estresse</i>	-0,07	-0,10	-0,13*	-0,11**	0,11	0,08	0,03	0,07
	<i>Ansiedade</i>	0,01	-0,06	-0,09	-0,05	0,09	0,05	0,02	0,06
	<i>Depressão</i>	-0,06	-0,08	-0,18**	-0,12**	0,01	-0,04	-0,07	-0,05
ESV		0,13	0,12	0,1	0,12**	0,24**	0,23**	0,15*	0,23**
EAPN	<i>Positivos</i>	0,18*	0,21**	0,28**	0,23**	0,15*	0,23**	0,25**	0,23**
	<i>Negativos</i>	-0,05	-0,06	-0,22**	-0,12**	-0,05	-0,08	-0,09	-0,95*
QVB	<i>Experimentação</i>	0,35**	0,20**	0,26**	0,27**	0,15*	0,24**	0,25**	0,23**
	<i>Suprapessoal</i>	0,25**	0,28**	0,18**	0,23**	0,33**	0,25**	0,44**	0,35**
	<i>Interativa</i>	0,11	-0,06	0,04	0,04	0,30**	0,43**	0,37**	0,38**
	<i>Realização</i>	0,21**	0,21**	0,27**	0,23**	0,20**	0,12	0,21**	0,20**
	<i>Existência</i>	0,12	0,06	0,18**	0,12**	0,24**	0,25**	0,36**	0,28**
	<i>Normativa</i>	0,08	0,21**	0,21**	0,17**	0,23**	0,20**	0,25**	0,26**

Notas: * p < 0,05, ** p < 0,01 (unicaudal); ¹Escala de Comportamento em Jogo; ²Escala de Conexão e Segurança Social; ³Escala de Depressão, Ansiedade e Estresse; ⁴Escala de Satisfação com a Vida; ⁵Escala de Afetos Positivos e Negativos; ⁶Questionário dos Valores Básicos.

Ao evidenciar o *comportamento individual* em conjunto com praticantes de *esporte eletrônico*, observou-se uma correlação estatisticamente significativa e positiva com as variáveis afetos positivos ($r = 0,18$), valores de experimentação ($r = 0,35$), suprapessoal ($r = 0,25$), e realização ($r = 0,21$).

Por sua vez, o *comportamento individual*, especificamente na amostra de *esporte físico*, se correlacionou positivamente com afetos positivos ($r = 0,21$), valores de experimentação ($r = 0,20$), suprapessoal ($r = 0,28$), realização ($r = 0,21$) e normativa ($r = 0,21$), ao passo que na mesma categorização ainda foi possível observar uma correlação negativa com segurança social ($r = -0,16$).

Já o *comportamento individual*, considerando a amostra de praticantes de *ambos os esportes*, se correlacionou positivamente com as variáveis de conexão social ($r = 0,18$), afetos positivos ($r = 0,28$), valores de experimentação ($r = 0,26$), suprapessoal ($r = 0,18$), realização ($r = 0,27$), existência ($r = 0,18$), e normativa ($r = 0,21$). Ainda, apresentou correlações significativas e negativas com estresse ($r = -0,13$), depressão ($r = -0,18$) e afetos negativos ($r = -0,22$).

O *comportamento individual*, considerando a amostra *total*, se correlacionou positivamente com as variáveis conexão social ($r = 0,11$; corroborando a hipótese 1), satisfação com a vida ($r = 0,12$), afetos positivos ($r = 0,23$; corroborando a hipótese 3), valores de experimentação ($r = 0,27$), suprapessoal ($r = 0,23$), existência ($r = 0,12$), normativa ($r = 0,17$) e realização ($r = 0,23$), com estas últimas corroborando a hipótese 6.

Considerando essa mesma categorização, observou-se correlação negativamente com estresse ($r = -0,11$), depressão ($r = -0,12$) e afetos negativos ($r = -0,12$), corroborando parcialmente a hipótese 2. No que tange a hipótese 4, sobre a pontuação no fator comportamento individual se correlacionar negativamente com os valores da subfunção interativa, a mesma não foi corroborada, visto que a relação não foi estatisticamente significativa.

Em contrapartida, ao evidenciar o *comportamento coletivo*, primeiramente selecionou-se a amostra de praticantes de *esporte eletrônico*. Esta se correlacionou positivamente com segurança social ($r = 0,28$), satisfação com a vida ($r = 0,24$), afetos positivos ($r = 0,15$), bem como todos os valores, experimentação ($r = 0,15$), suprapessoal ($r = 0,33$), interativa ($r = 0,30$), realização ($r = 0,20$), existência ($r = 0,24$), e normativa ($r = 0,23$).

Considerando a categorização de *comportamento coletivo* em conjunto com praticantes exclusivamente de *esporte físico*, nota-se correlação positiva e significativa com conexão social ($r = 0,185$), satisfação com a vida ($r = 0,23$), afetos positivos ($r = 0,23$), e valores de experimentação ($r = 0,24$), suprapessoal ($r = 0,25$), interativa ($r = 0,43$), existência ($r = 0,25$), e normativa ($r = 0,21$).

Ao detalhar o *comportamento coletivo* com a amostra de praticantes de *ambos os esportes*, foi possível observar que se correlacionou positivamente com segurança social ($r = 0,25$), satisfação com a vida ($r = 0,15$), afetos positivos ($r = 0,25$), e todos os valores, experimentação ($r = 0,25$), suprapessoal ($r = 0,44$), interativa ($r = 0,37$), realização ($r = 0,21$), existência ($r = 0,36$), e normativa ($r = 0,25$).

Por fim, o *comportamento coletivo* na *amostra total* se correlacionou positivamente com conexão social ($r = 0,13$), segurança social ($r = 0,20$), satisfação com a vida ($r = 0,23$), afetos positivos ($r = 0,23$; corroborando a hipótese 3), bem como todos os valores, experimentação ($r = 0,23$), suprapessoal ($r = 0,35$), interativa ($r = 0,38$; corroborando a hipótese 5), existência ($r = 0,28$), realização ($r = 0,20$) e normativa ($r = 0,26$), as duas últimas subfunções corroborando a hipótese 6. Além destes, essa categorização se correlacionou negativamente com afetos negativos ($r = -0,95$), corroborando parcialmente a hipótese 2.

Em seguida, de modo a identificar exploratoriamente quais variáveis podem auxiliar na explicação dos comportamentos em jogo, tanto individual quanto coletivo, procedeu-se uma análise de regressão múltipla (método *stepwise*). Considerou-se como variáveis critérios os

fatores da medida de comportamento em jogo (individual e coletivo), e como variáveis antecedentes os fatores das demais medidas empregadas na pesquisa (fatores de conexão e segurança social, depressão, ansiedade e estresse, afetos positivos e negativos, satisfação com a vida e seis as subfunções valorativas). Os dados obtidos podem ser observados detalhadamente na Tabela 6.

Tabela 6.
Regressão Linear do comportamento individual e coletivo em jogo

Preditores		R	R ² ajustado	F	B	Beta	t
Comportamento Individual	<i>Experimentação</i> ¹	0,27	0,07	F (677) = 52,83	0,13	0,18	4,36**
	<i>Afetos Positivos</i> ²	0,33	0,12	F (676) = 28,21	0,14	0,2	5,51**
	<i>Suprapessoal</i> ¹	0,36	0,13	F (675) = 16,24	0,14	0,16	3,95**
	<i>Realização</i> ¹	0,98	0,14	F (674) = 7,83	0,09	0,12	3,00*
	<i>Interativa</i> ¹	0,39	0,15	F (673) = 8,88	-0,09	-0,12	-3,00*
Comportamento Coletivo	<i>Interativa</i> ¹	0,38	0,14	F (677) = 111,08	0,12	0,22	5,60**
	<i>Suprapessoal</i> ¹	0,45	0,20	F (676) = 49,83	0,16	0,25	6,98**
	<i>Afetos positivos</i> ³	0,48	0,22	F (675) = 23,82	0,07	0,14	3,21*
	<i>Estresse</i> ³	0,49	0,23	F (674) = 9,18	0,07	0,10	2,70*
	<i>Satisfação com a vida</i> ⁴	0,49	0,24	F (673) = 6,19	0,05	0,11	2,61*
	<i>Segurança social</i> ⁵	0,50	0,24	F (672) = 5,61	0,06	0,09	2,37*

Notas: **p < .001; *p < .05; ¹Questionário dos Valores Básicos; ²Escala de Afetos Positivos e Negativos; ³Escala de Depressão, Ansiedade e Estresse; ⁴Escala de Satisfação com a Vida; ⁵Escala de Conexão e Segurança Social.

Conforme observado, o comportamento individual em praticantes de esporte foi explicado satisfatoriamente pelos valores de experimentação ($\beta = 0,18$, $p < 0,001$), suprapessoal ($\beta = 0,16$, $p < 0,001$), realização ($\beta = 0,12$, $p < 0,05$) e interativa ($\beta = -0,12$, $p < 0,05$), bem como pelo fator de afetos positivos ($\beta = 0,2$, $p < .001$). Estes fatores explicam, conjuntamente, 14% da variância (R² ajustado).

Já o comportamento coletivo foi explicado satisfatoriamente pelos valores interativa ($\beta = 0,22$, $p < 0,001$) e suprapessoal ($\beta = 0,25$, $p < 0,001$), pelos fatores de bem-estar subjetivo afetos positivos ($\beta = 0,14$, $p < 0,05$) e satisfação com a vida ($\beta = 0,11$, $p < 0,05$), pelo fator de

estresse ($\beta = 0,10$, $p < 0,05$) e, por fim, pelo fator de segurança social ($\beta = 0,09$, $p < 0,05$). Estes fatores, em conjunto, explicam 24% da variância (R^2 ajustado).

6. DISCUSSÃO GERAL

O presente estudo foi realizado de modo a buscar compreender de que forma o comportamento de praticantes de esportes coletivos, físico e/ou eletrônico, estão relacionados a dimensões psicossociais, mais precisamente as de conexão social, os indicadores psicológicos e os valores humanos. Especificamente, buscou-se adaptar instrumentos empregados nesta pesquisa para amostra de praticantes de esporte, verificando a existência de diferenças entre praticantes de esporte físico, eletrônico e ambos no que tange os conceitos psicológicos em análise. Por fim, analisou-se quais variáveis auxiliam na explicação do comportamento em jogo de esportes coletivos.

Dessa forma, considerando os achados previamente apresentados, estima-se que os objetivos da presente dissertação foram alcançados. Além disso, este estudo também apresentou alguns fatores adicionais, como evidenciar a forma com que a pandemia atingiu o referido grupo.

6.1. Principais achados – Estudo 1

No que tange aos principais achados do *Estudo 1*, que teve por objetivo geral reunir evidências de natureza confirmatória acerca da estrutura fatorial e consistência interna dos instrumentos que foram empregados nesta pesquisa em amostra de praticantes de esporte (físico e eletrônico), estima-se que o mesmo oferece evidência de adequação psicométrica das medidas que poderão ser empregadas com respondentes praticantes de esporte.

Analisando os instrumentos individualmente, observa-se que a Escala de Comportamento em Jogo apresentou uma estrutura com dois fatores, que pode ser corroborada

por indicadores de ajuste próximos aos pontos de corte frequentemente recomendados na literatura (e.g., CFI e TLI > 0,90 e RMSEA < 0,08 aceitando-se 0,10; Tabachnick & Fidell, 2013). O índice ômega de McDonald (ω) foi empregado como indicador de consistência interna, e seu valor apresentou ser superior ao preconizado ($\omega > 0,70$) no fator comportamento individual, e relativamente inferior no fator comportamento coletivo. Contudo, autores como Dunn, Baguley e Brunsten (2014) sugerem que índices entre 0,60 e 0,69 podem indicar uma fidedignidade marginal.

Na estrutura proposta por Patias et al. (2016) da Escala de Depressão, Ansiedade e Estresse, corroborou-se a adequação dos três fatores com indicadores de ajuste satisfatórios, acima dos valores recomendados na literatura (Tabachnick & Fidell, 2013). Neste estudo, evidenciou-se a existência do mesmo número de fatores (ansiedade, depressão e estresse) e também reuniram evidências de consistência interna adequadas e consonantes com o da pesquisa original de Patias e colaboradores (2016), com indicadores idênticos nos fatores estresse e depressão e inferior em ansiedade.

Quanto às medidas de satisfação com a vida e afetos positivos e negativos, ambas apresentaram indicadores de ajuste que corroboram suas estruturas originais com um (satisfação com a vida) e dois fatores (afetos positivos e negativos). Ademais, tal como observado nas medidas originais de Gouveia e colaboradores (2009; 2019), os indicadores de consistência interna foram adequados com índices superiores ao preconizado na literatura.

Os resultados da Escala de Conexão Social, apesar de apresentar indicadores com valores superiores ao preconizado na literatura (e.g., RMSEA > 0,10; Tabachnick & Fidell, 2013), apresenta um modelo globalmente ajustado (e.g., CFI e TLI > 0,95), corroborando a estrutura unifatorial da versão de Lee e Robbins (1995). Ainda, manteve-se o índice de consistência interna adequado e semelhante ao da medida original (índice > 0,90).

6.2. Principais achados – Estudo 2

No que se refere aos principais achados do Estudo 2, cujo objetivo consistiu em caracterizar a amostra de praticantes de esportes coletivos, considerando as variáveis utilizadas no marco teórico da presente dissertação, a discussão considerará a estrutura dos resultados apresentada. Assim, inicialmente serão discutidos os resultados a nível descritivo, seguido pelas correlações e, por fim, finalizando com o modelo de regressão.

Deste modo, no que diz respeito a categorização feita a partir do sexo dos participantes, nota-se que a amostra é predominantemente masculina no esporte somente eletrônico, em ambos os esportes e na amostra total. No entanto, apenas em praticantes exclusivamente de esporte físico a maioria da amostra passa a ser feminina.

Na literatura, é possível evidenciar a existência de fatores aversivos associados ao esporte eletrônico para mulheres que o praticam (Ratan et al., 2015), como um ambiente de jogo que hostiliza a jogadora por ser mulher, a necessidade desproporcional de provar suas habilidades em competições e a imagem de que mulheres não pertencem no mundo do esporte eletrônico (Ruotsalainen & Friman, 2018). Tais fatores poderiam justificar os dados de que no ambiente do esporte físico, as mulheres se sintam mais pertencentes e confortáveis em exercer a prática esportiva, quando em comparação com o ambiente do esporte eletrônico, refletindo na maior frequência de prática feminina no esporte físico.

Ao evidenciar o grau de importância que os praticantes de esporte consideram dessa atividade, nota-se que ao considerar a amostra que diz respeito ao esporte físico, ambos e a amostra total, a importância do esporte está majoritariamente em graus altos. No entanto, observando o grau explicitado no esporte exclusivamente eletrônico, nota-se que esse número reduz, indicando que estes praticantes dão menos importância à prática do que aqueles que praticam o esporte físico. Tal fator pode estar relacionado ao caráter de lazer e despretensioso que é atribuído ao esporte eletrônico quando em comparação ao físico, evidenciado pela

ausência de nomenclaturas e terminologias padronizadas, ou de uma definição clara do que é o esporte eletrônico (Goedert & Soares, 2020). Assim, a prática deste esporte torna-se difusa, sendo erroneamente interpretada enquanto uma atividade puramente de lazer, jogo ou passatempo.

Ao analisar a rotina dos participantes, nota-se que esta foi majoritariamente alterada pela pandemia completamente ou parcialmente, fazendo com que as atividades de trabalho e/ou estudo fossem realizadas à distância. Este é um fenômeno que ocorre em detrimento de medidas de isolamento e de distanciamento social, aplicadas no Brasil e no mundo. Tais medidas vem sendo alvo de estudos, devido a sua importância para entender a saúde mental e os efeitos causados pela pandemia em diversos aspectos psicológicos (Chen et al., 2020; Usher et al., 2020).

Em seguida, realizou-se uma nova categorização, utilizando-se apenas se o participante praticou físico ou eletrônico, independente de exclusividade da prática. Observa-se que o nível de competição em praticantes de esporte eletrônico é majoritariamente inexistente ou baixo. Em contrapartida, praticantes de esporte físico são mais comumente encontrados em competições do que fora delas.

Tal fator esbarra na acessibilidade de competições em cada um dos tipos de esporte, pois as modalidades eletrônicas são menos frequentemente acessíveis a praticantes amadores do que as modalidades físicas. Além disso, estudos direcionam-se para identificar fatores de inserção no esporte físico competitivo em diferentes fases da vida (Mendes, 2017), enquanto este fator em esportes eletrônicos ainda não foi evidenciado em pesquisas.

Ao observar a duração da prática em cada um dos esportes, nota-se que a frequência da prática diária é maior na prática de esportes eletrônicos do que na de esportes físicos. Tal fator pode estar direcionado ao acesso do esporte eletrônico, que não necessita de previa organização

para acontecer, basta entrar em jogo e ser alocado em um time, ao passo que no esporte físico, é preciso ter presencialmente mais jogadores para que a prática seja executada.

No que diz respeito a quantidade de vezes que os participantes executavam a prática, a frequência mais alta é vista entre os praticantes de esporte eletrônico do que nos praticantes de esporte físico, corroborando com a ideia de facilidade de acesso a esse tipo de esporte. Em consonância com essa ideia, ao averiguar se a frequência de tais práticas aumentou ou diminuiu durante o período de pandemia, nota-se que no esporte físico houve maior desfalque dos praticantes, enquanto no eletrônico nota-se que houve o oposto, um aumento da prática entre os participantes.

Ao considerar aspectos que são significativamente diferentes nas amostras de esportes exclusivamente eletrônico ou físico, ambos ou total, nota-se que há alguns pontos a serem analisados. Nos esportes coletivos, um dos fatores fundamentais para sua execução é a percepção do ambiente esportivo, seja nas interações grupais, na leitura de jogo e estratégia, que variam de acordo com essa percepção (Matias & Greco, 2010). Ao considerar o esporte físico, que ocorre presencialmente, há uma facilidade maior em identificar os fatores inerentes ao jogo, quando comparados ao esporte eletrônico, em que esta percepção é feita por relatos dos praticantes, seja por meio *online* como chat por voz ou mensagens de texto.

Dessa forma, é possível fazer uma generalização ampliando este viés no que tange os aspectos psicológicos voltados para o grupo, como conexão e segurança social, comportamento coletivo e até mesmo valores de interação. Especificamente, a diferença encontrada no comportamento em esportes, somente no fator coletivo e não no individual, demonstra que há diferentes formas de se comportar coletivamente quando comparados os esportes físico e eletrônico. Assim sendo, hipotetiza-se que os praticantes de esporte precisam desempenhar formas de se comportar coletivamente diferente a partir do tipo de esporte praticado, ou seja,

no esporte eletrônico e no esporte físico, comportar-se coletivamente perpassa por aspectos percebidos diferentemente por seus praticantes.

Ao considerar a conexão e a segurança social, as diferenças apontam para formas distintas dos participantes priorizarem a busca por se sentirem seguros no grupo, ou seja, pertencentes ao meio social, bem como de perceberem-se conectados com outras pessoas do grupo ou o meio em si. O conceito de sentir-se conectado socialmente é associado a sentir confiança no grupo, ou seja, a uma percepção individual de proximidade com outros e o meio social em si (Lee et al., 2008).

Assim sendo, a diferenciação observada nesta amostra demonstra uma percepção de praticantes de esporte físico diferente de praticantes de esporte eletrônico, quando considerada apenas a prática exclusiva em relação a conexão social. Depreende-se, assim, que pessoas que praticam estes dois tipos de esporte percebem-se conectados de forma diferenciada em cada um dos esportes. Já na segurança social, a diferenciação concentra-se nos praticantes exclusivos de esporte físico e em ambos, demonstrando que nos praticantes de esporte físico há uma menor necessidade percebida de se sentirem pertencentes para praticarem esse tipo de esporte, em comparação com o eletrônico.

Outro aspecto psicológico que se diferenciou em praticantes de esporte físico e esporte eletrônico foi a depressão, demonstrando pontuações diferentes nas médias desses praticantes. Na literatura, já existem estudos correlacionando a prática de esportes e exercícios físicos a uma redução do nível de depressão em diferentes grupos (Oliveira et al., 2020; Zar et al., 2018), inclusive comparando-os com esportes individuais (Pluhar et al., 2019).

No que tange o bem-estar subjetivo a partir da mensuração por meio da satisfação com a vida e de afetos positivos e negativos, observa-se uma diferença significativa presente nas amostras de esporte exclusivamente físico, exclusivamente eletrônico e de ambos. De modo

geral, quando comparados aos esportes individuais, o esporte coletivo apresenta indicadores de melhor bem-estar (Almeida et al., 2018).

No entanto, em busca realizada na literatura, não foram identificados estudos que comparem efetivamente o esporte físico e o esporte eletrônico em tais construtos. Assim, hipotetiza-se que, a partir dos dados observados neste estudo e conforme já discutido anteriormente acerca do nível de percepção em esportes físicos, praticantes de esporte físico podem interagir da melhor forma no grupo, sugerindo que a partir desta relação derivam-se aspectos mais saudáveis de bem-estar subjetivo, quando comparados a praticantes de esporte eletrônico.

No que tange os valores humanos, o mesmo constitui-se como um importante aspecto norteador para a discussão de elementos inerentes a prática esportiva, visto que os valores priorizados pelos praticantes de esporte exercem importante influência nas condutas ou atitudes apresentadas pelos mesmos no ambiente de prática esportiva (Gonçalves et al., 2017). Assim, ao se identificar diferença significativa em três subfunções valorativas, (interativa, normativa e realização), corrobora-se a importância do tema no contexto (Lee, et al., 2000).

No que se refere aos valores interativos, embora a pontuação geral seja considerada alta, destacando a importância destes praticantes no quesito convivência e apoio social, é possível evidenciar diferença entre grupos que praticam esporte exclusivamente eletrônico e físico. Assim, evidencia-se a diferença provavelmente em virtude da natureza de cada prática, visto que quando realizada de forma presencial, permite o estabelecimento de relações mais facilmente percebidas, sem usar pseudônimos, adquirindo informações da pessoa a nível verbal, mas também perceptuais do ambiente.

Já os valores normativos caracterizam-se por serem priorizados em maior grau por indivíduos que apresentam uma orientação social direcionada as regras e normas sociais (Soares, 2015), fator de destaque para pessoas que praticam esportes e lidam com o

estabelecimento de regras como uma condição para praticá-lo. No entanto, no esporte físico, a quebra de regras é mais facilmente percebida pelo ambiente e por outros jogadores, ao passo que no esporte eletrônico ela se dá de forma menos evidente.

Além disso, tem-se o fato de que no esporte eletrônico, muitas vezes as pessoas não sabem realmente a identidade de quem o pratica, por conta do uso de nomes de usuários que podem ou não ser condizentes com a realidade. Ademais, no esporte eletrônico há uma crítica constante da comunidade de praticantes frente às empresas responsáveis por regulamentar os jogos, pois consideram que há falta de punições adequadas para comportamentos desonestos em partidas ou que ferem as diretrizes da comunidade em si.

Quanto aos valores de realização, é possível associar a diferença destas pontuações ao fato de que, juntamente com o maior grau de importância dado à prática esportiva, pessoas que praticam esporte físico acabam por buscar mais prestígio, dedicar-se mais e dar mais valor a esta prática. Assim, presume-se que tais praticantes de esporte físico apresentam maior comprometimento com a prática, quando comparados com jogadores de esporte eletrônico.

Em sequência, foram analisadas diferenças das médias das pontuações, porém levando em consideração uma frequência alta (diária ou semanal) ou baixa (quinzenal, mensal ou ausente) das práticas esportivas físicas e eletrônicas.

Considerando esta categorização, levando em conta tanto os praticantes de esportes físicos quanto eletrônico, é possível evidenciar que houve diferenças nas médias de frequências altas e baixas nos fatores de comportamento coletivo, satisfação com a vida, afetos positivos e negativos, valores interativa e normativa. No entanto, no esporte físico esta média sempre foi maior e proporcional ao aumento de frequência, ao passo que no esporte eletrônico a média decaía com o aumento da frequência.

Primeiramente, ao evidenciar o comportamento coletivo, pode-se hipotetizar que pessoas que praticam os esportes coletivos numa maior frequência tendem a perceber de forma

diferente a ação de comportar-se coletivamente. Considerando conjuntamente os valores que se destacaram, interativa e normativa, é possível analisar que estas pessoas dão importância diferentemente a forma de relacionar-se no meio esportivo.

No esporte físico, de modo geral, espera-se uma maior interação e percepção do meio social durante a prática esportiva, conforme já discutido previamente. Assim, é possível depreender que pessoas que praticam este tipo de esporte em maior frequência, sejam aquelas que priorizem mais este aspecto que caracteriza esta prática.

Da mesma forma no esporte eletrônico, conforme já discutido anteriormente, evidencia maior facilidade em não cumprir regras ou não ser punido por esse tipo de comportamento em jogo. Deste modo, pode-se pensar que pessoas que praticam este esporte numa maior frequência acabam por se identificar mais com essa proposta de esporte, pontuando assim mais baixo nestes fatores quando comparados àqueles que praticam com uma frequência mais baixa.

Um fator adicional, porém de importância para este estudo, refere-se a conexão social no esporte físico. Este fator aparece com uma pontuação significativamente maior em praticantes com maior frequência do que os de menor frequência. Assim, é possível depreender que pessoas que praticam mais frequentemente o esporte físico acabam por se sentir mais conectadas socialmente do que aquelas que o praticam em menor frequência.

Por sua vez, ao considerar o objetivo central desta dissertação (correlacionar os construtos), identifica-se como principais achados a relação entre os fatores da medida de comportamento no esporte para com as demais variáveis contempladas na pesquisa. Especificamente, o fator comportamento individual correlacionou-se com a medida de conexão social de forma positiva, isto é, os participantes deste estudo que apresentaram maiores pontuações em comportamento individual também apresentaram maiores níveis de atribuição de importância a conexão social.

Segundo Goedert (2018), o comportamento individual caracteriza-se por jogadores que executam suas tarefas no jogo mais centrados em obter a vitória para o time com base em suas habilidades individuais. Assim, mesmo sendo pessoas centradas em suas próprias características de jogo (comportamento individual), o foco central permanece em alcançar a vitória para a equipe, justificando a relação positiva com a medida de conexão social (Hipótese 1), isto é, a habilidade individual favorece a manutenção do indivíduo no grupo/coletivo ao qual ele pertence. Popularmente, seria a característica básica do jogador denominado “fominha”, ou seja, aquele que valoriza a vitória do grupo, mas considerando suas habilidades individuais.

No que diz respeito a relação entre o comportamento em jogos individual e indicadores de saúde psicológica (hipóteses 2 e 3), observa-se que quanto maior o nível de comportamento individual, menores são os indicadores em variáveis que descrevem uma saúde psicológica debilitada. No caso do estresse, em virtude da natureza comportamental destes participantes, hipotetiza-se que há uma menor preocupação com o desempenho dos demais integrantes da equipe para se almejar o sucesso, visto que o mesmo depositará suas expectativas em suas habilidades individuais, não sofrendo assim com a incapacidade ou dificuldade de desempenho do coletivo, que poderia acarretar maiores indicadores de estresse.

O mesmo ocorre quanto aos indicadores de depressão, por se tratar de dimensões estritamente vinculadas (Lovibond & Lovibond, 1995) e que englobam níveis de tensão psicológica (Patias, Machado, Bandeira, & Dell’Aglia, 2016) minimizadas pelas expectativas do jogador. Além disto, menores indicadores de afetos negativos estão relacionados a este comportamento em jogo, ressaltando o papel das práticas esportivas nas dimensões afetivas dos seus praticantes, ou seja, como a dimensão emocional é afetada benéficamente por esta atividade (Kim & James, 2019).

Considerando ainda o grupo de maiores pontuações em comportamentos individuais, observa-se que mesmo quem centra-se em si no momento de praticar algum esporte coletivo, a

atividade em si favorece o desenvolvimento de emoções (afetos positivos) e cognições (satisfação com a vida) saudáveis. Estes achados vão na direção da literatura que apresentam a prática esportiva como uma ferramenta de promoção de saúde mental, funcionando como um fator protetivo de desenvolvimento de sintomas nocivos, a exemplo do estresse e da depressão (Zar et al., 2018; Pluhar et al., 2019).

Semelhante aos padrões de relação identificados no comportamento individual, indicadores elevados de comportamento coletivo em jogos relacionaram-se com maiores níveis de conexão e segurança social. Alguns estudos apontam para o fator de mediação da conexão social entre extroversão e bem-estar (Lee et al., 2008) e outros apontam o pertencimento enquanto fundamental para entender aspectos de bem-estar na prática do esporte (Kim & James, 2019).

Assim, hipotetiza-se que, por se tratar de jogadores que executam suas funções no jogo tendo como foco o bom desempenho coletivo, estes priorizam a percepção de que são membros conectados ao grupo, visto que esta conexão atribui maior significado de pertença e os tornam mais seguros da possibilidade de desempenharem suas funções em jogo. Deste modo, o ambiente esportivo também apresenta-se enquanto um meio possível de observar as variáveis de conexão e segurança social entrelaçadas com o bem-estar dos praticantes de esporte.

Especificamente, quanto aos indicadores de bem-estar subjetivo (afetos e satisfação com a vida), os achados foram na direção dos estudos que corroboram o papel do esporte como promotor de saúde e bem-estar percebidos (Ruseki et al., 2014). Dessa forma, observa-se que jogadores cujo comportamento pauta-se na coletividade apresentaram maiores níveis de satisfação com a vida (uma medida de análise global da satisfação) e afetos positivos, ou seja, o comportamento coletivo faz que com que o jogador sintam-se bem, mais satisfeito e positivamente motivado, enquanto que afetos negativos são contrariamente vivenciados.

No que se refere a relação entre os valores humanos e os comportamentos em jogos, identificou-se um padrão de relação semelhante entre os jogadores e seus níveis de comportamento individual e coletivo. Com exceção dos valores interativos na dimensão de comportamento individual, todas as subfunções se correlacionaram significativamente em ambos os fatores de comportamento.

Em particular, observa-se que não houve correlação significativa entre o comportamento individual e os valores interativos, provavelmente em virtude da subfunção interativa envolver preocupações mais direcionadas a manutenção das relações interpessoais por parte do indivíduo (Soares, 2015). Tal aspecto seria menos importante para aqueles cujos comportamentos são centrados em suas próprias habilidades e ações em jogo (comportamento individual), visto que voltam-se para o objetivo do jogo e não necessariamente para a experiência em equipe em si (Goedert, 2018).

Os valores cujos motivadores são pessoais (experimentação e realização), se relacionaram tanto com comportamento individual, quanto coletivo. Provavelmente tal fato ocorre em virtude da prática esportiva no geral despertar maiores interesses de pessoas que priorizam em suas vidas a busca por realizar coisas novas, realizar algo diferente e praticar atividades que proporcionem este sentimento, ou seja voltadas para valores de experimentação (Gouveia, 2009; 2013). Ademais, a prática esportiva em si envolve a busca por êxito, quer seja alcançado por esforços coletivos ou individuais, gerando admiração e prestígio social, ou seja, valores de realização (Soares, 2015).

Quanto aos valores com motivações centrais (existência e suprapessoal) hipotetiza-se que, independentemente do comportamento no jogo ser motivado por aspectos individuais ou coletivos, acaba por demandar do jogador a necessidade de se priorizar sua existência, por exemplo, estar saudável e ativo para participar da atividade e ter sentimentos de buscar por sobrevivência apurados, como observados nos valores de existência (Soares, 2015). Da mesma

forma, o sujeito que priorizar o conhecimento no esporte (e.g., adquirir conhecimento sobre as estratégias e técnicas), quer seja preocupado com seu comportamento exclusivo ou com o dos demais, reflete a relação para com os valores suprapessoais (Gouveia 2009; 2013).

Por fim, identifica-se que em ambos os fatores de comportamento existe uma relação positiva com os valores normativos, que são característicos de indivíduos orientados ao cumprimento de regras sociais, motivados a preservar a cultura e as normas sociais (Soares, 2015). Estas características são fundamentais no ambiente esportivo, visto que se trata de um local onde é necessário cumprir regras previamente estabelecidas para atingir objetivos em jogo (Galatti, 2010; Kane & Spradley, 2017).

Adicionalmente, diante dos padrões de correlação identificados na pesquisa, optou-se por exploratoriamente avaliar quais das variáveis poderiam auxiliar na predição dos comportamentos em jogos coletivos. Os resultados indicam que o comportamento individual pode ser explicado por valores de experimentação, suprapessoal, realização e interativos e por afetos positivos. Ou seja, pessoas pautadas por valores característicos de buscar por novidades, que apreciam o conhecimento, estimam a obtenção de êxito ou vitórias e acham importante realizar atividades em grupo munidas de sentimentos positivos, tendem a apresentar comportamentos mais individuais nas suas práticas esportivas.

Por sua vez, o comportamento coletivo foi predito por valores interativos e suprapessoais, isto é, pessoas preocupadas em estabelecer relações grupais e adquirir conhecimento, juntamente com indicadores psicológicos de estresse, satisfação com a vida e afetos positivos, provavelmente em virtude destas dimensões favorecerem ou incentivarem hábitos de vida mais saudáveis, como observa-se muitas vezes no esporte. Estes são achados exploratórios, visto que há uma ausência de estudos que analisem tais fatores de forma específica, sendo estas informações de importância para a compreensão inicial do papel dos valores no desenvolvimento de comportamentos em esportes coletivos.

Diante do exposto, observa-se que foi possível testar as hipóteses elaboradas nesta pesquisa, sendo algumas delas corroboradas totalmente e outras não. Todas são evidenciadas em detalhe na Tabela 7.

Tabela 7.
Análise das hipóteses de pesquisa.

	Situação	Justificativa
Hipótese 1	<i>Corroborada</i>	O fator comportamento individual se correlacionou positivamente com conexão social.
Hipótese 2	<i>Parcialmente corroborada</i>	O fator comportamento individual se correlacionou negativamente com indicadores de ansiedade, depressão, estresse e afetos negativos. No entanto, <i>o comportamento coletivo se correlacionou negativamente somente com afetos negativos.</i>
Hipótese 3	<i>Corroborada</i>	Os fatores de comportamento em jogo se correlacionaram positivamente com afetos positivos.
Hipótese 4	<i>Não corroborada</i>	O fator comportamento individual se correlacionou <i>positivamente</i> com os valores da subfunção interativa.
Hipótese 5	<i>Corroborada</i>	O fator comportamento coletivo se correlacionou positivamente com valores da subfunção interativa.
Hipótese 6	<i>Corroborada</i>	Os fatores de comportamento em jogo se correlacionaram positivamente com os valores das subfunções realização e normativa.
Hipótese 7	<i>Corroborada</i>	Houve diferença significativa entre os praticantes de esporte físico, eletrônico e de ambos, nas medidas de comportamento em jogo, conexão e segurança social.

Especificamente, foram corroboradas as hipóteses referentes ao comportamento individual em relação com a conexão social (hipótese 1), ao comportamento coletivo em relação a valores interativos (hipótese 5), e a ambos os comportamentos em jogo em relação ao afetos positivos (hipótese 3) e os valores de realização e normativa (hipótese 6). Também foi verificada a existência de diferença entre os praticantes de esportes físico, eletrônico e ambos em relação ao comportamento em jogo e a conexão e segurança social (hipótese 7).

Adicionalmente, foi parcialmente confirmada a hipótese 2, visto que a relação com comportamento individual se correlacionou negativamente com aspectos psicológicos negativos, como afetos negativos, ansiedade, depressão e estresse. Contudo, não foi possível observar relação negativa com comportamento coletivo e ansiedade, depressão e estresse. Por fim, não foi possível observar relação esperada entre comportamento individual e a subfunção valorativa interativa, visto que esta se confirmou positiva e não negativa (hipótese 4).

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para a literatura, este estudo traz contribuições para a Psicologia do Esporte e temáticas voltadas para a investigação de aspectos psicológicos no esporte, considerando instrumentos da Psicologia, mensurados quantitativamente e objetivamente. Ao analisar estudos já existentes, nota-se que há uma escassez de estudos, tanto nacionais quanto internacionais, que evidenciam aspectos do esporte físico em comparação com o esporte eletrônico, o que demonstra um importante achado do presente estudo.

Para o esporte eletrônico, este estudo pode ser considerado uma conquista no meio científico, pois traz conceituações voltadas para o meio esportivo e também psicológico, demonstrando a importância de considerá-lo uma prática esportiva na contemporaneidade. Assim, faz-se possível pensar em estratégias de investigar, intervir e aprimorar o meio eletrônico esportivo, juntamente com a comunidade do esporte eletrônico e todos aqueles que o praticam.

Evidenciando o aspecto prático, este estudo contribuiu como ferramenta para sugerir meios de intervenção no esporte coletivo físico e eletrônico, tanto pela validação dos instrumentos na amostra esportiva quanto nos achados acerca de construtos que se relacionam com a temática. Embora tenha sido elaborado em contexto da Psicologia, os achados deste

estudo podem ser uma forma de contribuir com outras áreas do esporte e saúde, evidenciando seu caráter multidisciplinar.

Embora a maioria dos estudos tragam considerações acerca do esporte físico, este estudo foi capaz de trazer de forma equiparada o esporte eletrônico, demonstrando que é possível adequar o conhecimento científico para este novo fenômeno esportivo. Ainda que o cenário do esporte eletrônico esteja em crescimento, seu alcance social é inegável, e precisa ser cada vez mais colocado em pauta na Psicologia, desmistificando conceitos de senso comum que nem sempre são comprovados cientificamente.

No que tange as limitações de pesquisa, encontra-se a amostra por conveniência que podem não refletir uma diversidade abrangente dos praticantes de esporte físico e eletrônico. Além disso, pontua-se o uso de medidas de autorrelato, que possibilitam o falseamento de respostas intencionalmente ou não, visto que dependem de uma noção de percepção individual de aspectos psicológicos, muitas vezes que passam despercebidos pelas pessoas (Kohlsdorf & Costa, 2009) ou pela desejabilidade social (Soares et al., 2016).

Outro aspecto a ser considerado é o momento de coleta, que se configurou durante uma pandemia que afetou a vida da população de forma geral, seja em sua rotina de atividades, de interações pessoais ou de sentimentos individuais. Sabe-se que tais indicadores podem interferir em aspectos que seriam considerados esperados ou “normais” em indivíduos, ainda mais considerando a amostra de praticantes de esportes que foram amplamente afetados. Entretanto, apesar das limitações há de considerar que o número e a natureza dos participantes foram suficientes para cumprir os propósitos psicométricos delineados nesta pesquisa (Pasquali, 2003) não invalidando seus resultados.

Para estudos futuros, é possível pensar em avaliar um grupo de praticantes de esporte que abarque diferenciações a nível profissional e amador, de modo a identificar de forma mais específica os fatores que podem ser distintos de acordo com a forma de percepção do esporte e

sua prática. Ainda, outra proposta consiste em identificar os aspectos psicológicos no que tange uma amostra composta por praticantes e não praticantes de esporte, bem como conhecer evidências de estabilidade temporal das escalas como no teste-reteste.

Por fim, há de se investigar futuramente os efeitos da pandemia no contexto esportivo, considerando os desafios da prática em tempos de isolamento e quais aspectos demonstram terem sido afetados no retorno das práticas esportivas físicas, bem como na ressignificação do esporte eletrônico e seu papel como mantenedor de interações interpessoais mesmo em isolamento.

Referências

- Albuquerque, F. J. B. D., Noriega, J. A. V., Coelho, J. A. P. D. M., Neves, M. T. D. S., & Martins, C. R. (2006). Valores humanos básicos como preditores do bem-estar subjetivo. *Psico (Porto Alegre)*, 131-137.
- Albuquerque, F. J. B., Sousa, F. M., & Martins, C. R. (2010). Validação das escalas de satisfação com a vida e afetos para idosos rurais. *Psico*. 41(1), 85-92.
- Albuquerque, A. S., & Tróccoli, B. T. (2004). Desenvolvimento de uma escala de bem-estar subjetivo. *Psicologia: teoria e pesquisa*, 20(2), 153-164.
- Alhazmi, E., Horawalavithana, S., Skvoretz, J., Blackburn, J., & Iamnitchi, A. (2017). An empirical study on team formation in online games. In *Proceedings of the 2017 IEEE/ACM International Conference on Advances in Social Networks Analysis and Mining 2017* (pp. 431-438).
- Almeida, L. M., Pereira, H. P., & Fernandes, H. M. (2018). Efeitos de diferentes tipos de prática desportiva no bem-estar psicológico de jovens estudantes do ensino profissional. *Revista Iberoamericana de Psicología del Ejercicio y el Deporte*, 13(1), 15-21.
- Allen, M. S., Greenlees, I., & Jones, M. (2011). An investigation of the five-factor model of personality and coping behaviour in sport. *Journal of sports sciences*, 29(8), 841-850.
- 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.
- Allport, G. W. (1954). *The nature of prejudice*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- American Psychological Association. (2019). *Specialties and Proficiencies*. Disponível em: <https://www.apa.org>.

Andreoli, M. D. A., Oliveira, T. C. D., & Fonteles, D. S. R. (2020). Um panorama das intervenções comportamentais para tratar estresse e ansiedade em atletas: revisão bibliográfica. *Cadernos de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenvolvimento*, 20(1), 85-115.

Antaramian, S. (2017). The importance of very high life satisfaction for students' academic success. *Cogent Education*, 4(1). doi:10.1080/2331186x.2017.1307622

Araújo, R. C. R. (2013). As bases genéticas da personalidade, dos valores humanos e da preocupação com a honra. Dissertação de Mestrado. Departamento de Psicologia, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.

Asmundson, G. J. G., & Taylor, S. (2020). Coronaphobia: fear and the 2019-nCoV outbreak. *Journal of Anxiety Disorders*, 70, 102-196.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.janxdis.2020.102196>

Athayde, R. A. A. (2015). Bases neurais dos valores humanos: efeito da neuromodulação nos valores e comportamentos. Tese de Doutorado. Departamento de Psicologia, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.

Azeredo, A., Moreira, D., Figueiredo, P., & Barbosa, F. (2019). Delinquent behavior: systematic review of genetic and environmental risk factors. *Clinical child and family psychology review*, 22(4), 502-526.

Bandelow, B., Michaelis, S., & Wedekind, D. (2017). Treatment of anxiety disorders. *Dialogues in clinical neuroscience*, 19(2), 93–107.

Barbosa, S., & Mazzonetto, F. W. (2017). Funções psicológicas do esporte moderno: uma discussão sobre os conceitos de catarse e mimeses na obra de Norbert Elias.

Universidade Estadual de Londrina. Disponível em:

http://www.uel.br/grupoestudo/processoscivilizadores/portugues/sitesanais/anais14/arquivos/textos/Comunicacao_Oral/Trabalhos_Completos/Sergio_Barbosa_e_Frederico_Mazzonetto.pdf

f

Baretta, D., Greco, A., & Steca, P. (2017). Understanding performance in risky sport: The role of self-efficacy beliefs and sensation seeking in competitive freediving. *Personality and Individual Differences*, 117, 161-165.

Barros, J. C. T. D. S., & De Rose Junior, D. (2006). Situações de stress na natação infanto-juvenil: atitudes de técnicos e pais, ambiente competitivo e momentos que antecedem a competição. *Rev. bras. ciênc. mov*, 14(4), 79-86.

Boardley, I. D., Matosic, D., & Bruner, M. W. (2020). A Longitudinal Examination of the Relations Between Moral Disengagement and Antisocial Behavior in Sport. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 1(aop), 1-9.

Bota, I. & Colibaba-Evulet, D. (2001). *Jogos desportivos colectivos: teoria e metodologia*.

Bottenburg, M. (2016). Além da difusão: o esporte e sua reconstrução em contextos transculturais. *Recorde: Revista de História do Esporte*, 9(1), 1-18.

Bradburn, N. M. (1969). *The structure of psychological well-being*. Chicago: Aldine.

Brooks, S. K., Webster, R. K., Smith, L. E., Woodland, L., Wessely, S., Greenberg, N., & Rubin, G. J. (2020). The psychological impact of quarantine and how to reduce it: rapid review of the evidence. *The Lancet*, 395(10227), 912-920. [http://dx.doi.org/10.1016/S0140-6736\(20\)30460-8](http://dx.doi.org/10.1016/S0140-6736(20)30460-8)

Burton, A., Burgess, C., Dean, S., Koutsopoulou, G. Z., & Hugh-Jones, S. (2016). How Effective are Mindfulness-Based Interventions for Reducing Stress Among Healthcare Professionals? A Systematic Review and Meta-Analysis. *Stress and Health*, 33(1), 3–13. doi:10.1002/smi.2673

Busato, P., Garbín, R. R., Santos, C. N., Paranhos, L. R., & Rigo, L. (2017). *Influence of maternal anxiety on child anxiety during dental care: cross-sectional study*. *Sao Paulo Medical Journal*, 135(2), 116–122. doi:10.1590/1516-3180.2016.027728102016

Cachioni, M., Delfino, L. L., Yassuda, M. S., Batistoni, S. S. T., Melo, R. C. de, & Domingues, M. A. R. da C. (2017). *Subjective and psychological well-being among elderly participants of a University of the Third Age. Revista Brasileira de Geriatria e Gerontologia, 20(3), 340–351.* doi:10.1590/1981-22562017020.160179

Camaliente, L. G., & Boccalandro, M. P. R. (2017). Felicidade e bem-estar na visão da psicologia positiva. *Boletim Academia Paulista de Psicologia, 37(93), 206-227.*

Cardozo, M. Q., Gomes, K. M., Fan, L. G., & Soratto, M. T. (2016). Fatores associados à ocorrência de ansiedade dos acadêmicos de Biomedicina. *Saúde e Pesquisa ISSN 2176-9206, 9(2), 251-262.*

Carvalho, H. W. D., Andreoli, S. B., Lara, D. R., Patrick, C. J., Quintana, M. I., Bressan, R. A., Melo, M. F., Mari, J. J. & Jorge, M. R. (2013). Structural validity and reliability of the Positive and Negative Affect Schedule (PANAS): evidence from a large Brazilian community sample. *Brazilian Journal of Psychiatry, 35(2), 169-172.*

Caspersen, C. J., Powell, K. E., & Christenson, G. M. (1985). Physical activity, exercise, and physical fitness: definitions and distinctions for health-related research. *Public health rep, 100(2), 126-131.*

Cassoni, C., Marturano, E. M., Coimbra, S., & Fontaine, A. M. (2017). A validation study of the Multidimensional Life Satisfaction Scale for Children. *Psicologia: Reflexão e Crítica, 30(1), 14.*

Chen, B., Sun, J., & Feng, Y. (2020). How Have COVID-19 Isolation Policies Affected Young People's Mental Health?—Evidence From Chinese College Students. *Frontiers in psychology, 11.*

Chen, L. H., Wu, C.-H., Lin, S.-H., & Ye, Y.-C. (2018). Top-down or bottom-up? The reciprocal longitudinal relationship between athletes' team satisfaction and life

satisfaction. *Sport, Exercise, and Performance Psychology*, 7(1), 1–

12. <https://doi.org/10.1037/spy0000086>

Clawson, C. J., & Vinson, D. E. (1978) Human values: a historical and interdisciplinary analysis. ACR North American Advances.

Coelho, J. A. P. D. M., Gouveia, V. V., & Milfont, T. L. (2006). Valores humanos como explicadores de atitudes ambientais e intenção de comportamento pró-ambiental.

Psicologia em estudo, 11(1), 199-207.

Cohen, J., Pham, M., & Andrade, E. (2008). The nature and role of affect in consumer behavior. In C. P. Haugtvedt, P. Herr, & F. Kardes, *Handbook of consumer psychology* (pp. 297-348). Mahwah, NJ: Erlbaum.

Costa, P. T., & McCrae, R. R. (1980). *Influence of extraversion and neuroticism on subjective well-being: Happy and unhappy people. Journal of Personality and Social Psychology*, 38(4), 668–678. doi:10.1037/0022-3514.38.4.668

Cremasco, G. D. S., & Baptista, M. N. (2017). Depressão, motivos para viver e o significado do suicídio em graduandos do curso de psicologia. *Estudos Interdisciplinares Em Psicologia*, 8(1), 22. doi:10.5433/2236-6407.2017v8n1p22

Cumming, E. and W. Henry (1961), *Growing Old: the Process of Disengagement*, New York: Basic Books.

Danioni, F., & Barni, D. (2019). The relations between adolescents' personal values and prosocial and antisocial behaviours in team sports. *International Journal of Sport and Exercise Psychology*, 17(5), 459-476.

Denay, K. L., Breslow, R. G., Turner, M. N., Nieman, D. C., Roberts, W. O., & Best, T. M. (2020). ACSM call to action statement: COVID-19 considerations for sports and physical activity. *Current sports medicine reports*, 19(8), 326-328.

Dhar, A. K., & Barton, D. A. (2016). Depression and the Link with Cardiovascular Disease. *Frontiers in Psychiatry*, 7. doi:10.3389/fpsy.2016.00033

Diener, E. (2013). The Remarkable Changes in the Science of Subjective Well-Being. *Perspectives on Psychological Science*, 8(6), 663–666. doi:10.1177/1745691613507583

Diener, E., & Emmons, R. A. (1984). The independence of positive and negative affect. *Journal of personality and social psychology*, 47(5), 1105.

Diener, E., Emmons, R. A., Larsen, R. J., & Griffin, S. (1985). *The Satisfaction With Life Scale*. *Journal of Personality Assessment*, 49(1), 71–75. doi:10.1207/s15327752jpa4901_13

Diener, E., Heintzelman, S. J., Kushlev, K., Tay, L., Wirtz, D., Lutes, L. D., & Oishi, S. (2017). Findings all psychologists should know from the new science on subjective wellbeing. *Canadian Psychology/Psychologie canadienne*, 58(2), 87-104.

<http://dx.doi.org/10.1037/cap0000063>

Diener, E., Kanazawa, S., Suh, E. M., & Oishi, S. (2014). *Why People Are in a Generally Good Mood*. *Personality and Social Psychology Review*, 19(3), 235–256. doi:10.1177/1088868314544467

Diener, E., Oishi, S. & Tay, L. Advances in subjective well-being research. *Nat Hum Behav* 2, 253–260 (2018). <https://doi.org/10.1038/s41562-018-0307-6>

Dixon, M. A., & Warner, S. (2010). Employee satisfaction in sport: Development of a multi-dimensional model in coaching. *Journal of Sport Management*, 24(2), 139-168.

Duarte, O. (2019). História dos esportes. Senac.

Dunn, T. J., Baguley, T., & Brunsdon, V. (2014). From alpha to omega: A practical solution to the pervasive problem of internal consistency estimation. *British Journal of Psychology*, 105(3), 399-412. doi: 10.1111/bjop.12046

Emerson, S. D., Guhn, M., & Gadermann, A. M. (2017). Measurement in variance of the Satisfaction with Life Scale: reviewing three decades of research. *Quality of Life Research*, 26(9), 2251–2264. doi:10.1007/s11136-017-1552-2

Ferreira, M. C. (2010). A Psicologia Social contemporânea: principais tendências e perspectivas nacionais e internacionais. *Psicologia: Teoria E Pesquisa*, 26(spe), 51-64. doi: 10.1590/s0102-37722010000500005.

Ferreira, M. C., Assmar, E. M. L., & Souto, S. D. O. (2002). O individualismo e o coletivismo como indicadores de culturas nacionais: convergências e divergências teórico-metodológicas. *Psicologia em estudo*, 7(1), 81-89.

Folharini, L. R., Fernandes, P. T., Guerrero, K. B., & Vidual, M. (2018). Estresse no esporte universitário. *Revista dos Trabalhos de Iniciação Científica da UNICAMP*, (26).

Formiga, N. (2017). A orientação valorativa na manutenção do preconceito feminino: Consistência correlacional entre os valores humanos e sexismo ambivalente. *Psicologia Argumento*, 24(47), 49-59.

Friedman, E. M., Ruini, C., Foy, C. R., Jaros, L., Love, G., & Ryff, C. D. (2019). Lighten UP! A Community-Based Group Intervention to Promote Eudaimonic Well-Being in Older Adults: A Multi-Site Replication with 6 Month Follow-Up. *Clinical Gerontologist*, 1–11. doi:10.1080/07317115.2019.1574944

Fronso, S. D., Robazza, C., Bortoli, L., & Bertollo, M. (2017). Performance optimization in sport: a psychophysiological approach. *Motriz: Revista de Educação Física*, 23(4).

Galatti, L. R. (2010). Esporte e clube sócio-esportivo: percurso, contextos e perspectivas a partir de um estudo de caso em clube esportivo espanhol. Tese de Doutorado. Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física.

Galatti, L. R., Ferreira, H. B., da Silva, Y. P. G., & Paes, R. R. (2008). Pedagogia do esporte: procedimentos pedagógicos aplicados aos jogos esportivos coletivos. *Conexões*, 6, 397-408.

Galatti, L. R., Paes, R. R., Collet, C., & Seoane, A. M. (2018). Esporte contemporâneo: perspectivas para a compreensão do fenômeno. *Corpoconsciência*, 22(3), 115-127.

Galatti, L. R., Reverdito, R. S., Scaglia, A. J., Paes, R. R., & Seoane, A. M. (2014). Pedagogia do esporte: tensão na ciência e o ensino dos jogos esportivos coletivos. *Revista da Educação Física/UEM*, 25(1), 153-162.

Galinha, I., & Ribeiro, J. L. (2005). História e evolução do conceito de bem-estar subjetivo. *Psicologia, saúde & doenças*, 6(2), 203-214.

Gaspar, T., & Balancho, L. (2017). Fatores pessoais e sociais que influenciam o bem-estar subjetivo: diferenças ligadas estatuto socioeconômico. *Ciência & Saúde Coletiva*, 22, 1373-1380.

Goedert, M. C. F. (2018) *Correlatos valorativos e da personalidade: um estudo com jogadores de League of Legends*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) – Faculdade de Ciências Humanas, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande.

Goedert, M. C. F., & Soares, A. K. S. (2020). Esporte eletrônico: revisão sistemática da produção de conhecimento em psicologia. *Psicologia Argumento*, 37(97), 398-415.

Gonçalves, M. P., & Belo, R. P. (2007). Ansiedade-traço competitiva: diferenças quanto ao gênero, faixa etária, experiência em competições e modalidade esportiva em jovens atletas. *Psico-USF*, 12(2), 301-307.

Gonçalves, M. P., Rocha, J. N., Da Silva, P. G. N., De Oliveira, L. C., & Guerra, V. M. (2017). Youth Sport Values Questionnaire-2 (ysvq-2): evidências de validade para o contexto brasileiro. *Psico*, 48(4), 274. doi:10.15448/1980-8623.2017.4.28293

González, F. L. A., Solá, I. B., Corte-Real, N., & Fonseca, A. M. (2016). Factorial in variance of the Satisfaction with Life Scale in adolescents from Spain and Portugal. *Psicothema*, 28(3), 353-358.

Gouveia, V. V. (1998). La natureza de los valores descriptores del individualismo y del colectivismo: Uma comparación intra e intercultural. Tese de Doutorado. Departamento de Psicologia Social, Universidade Complutense de Madri, Espanha.

Gouveia, V. V. (2003). A natureza motivacional dos valores humanos: Evidências acerca de uma nova tipologia. *Estudos de Psicologia (Natal)*, 8, 431-444.

Gouveia, V. V. (2013). Teoria Funcionalista dos valores humanos: Fundamentos, aplicações e perspectivas. Casa do Psicólogo: São Paulo.

Gouveia, V. V. (2019). Os Valores Humanos no Contexto da Avaliação Educacional. *Examen: Política, Gestão e Avaliação da Educação*, 3(3), 38-65.

Gouveia, V. V., Fonseca, P. N., & Milfont, T. L.; Fischer, R. (2011). Valores humanos: Contribuições e perspectivas teóricas. Em C. V. Torres; E. R. Neiva (Eds.). *A psicologia social: principais temas e vertentes*. Porto Alegre: ArtMed.

Gouveia, V. V., Martínez, E., Meira, M., & Milfont, T. L. (2001). A estrutura e o conteúdo universais dos valores humanos: análise fatorial confirmatória da tipologia de Schwartz. *Estudos de Psicologia (Natal)*, 6(2), 133-142.

Gouveia, V. V., Milfont, T. L., Fischer, R. D., & Santos, W. S. (2008). Teoria funcionalista dos valores humanos. In *Valores humanos & gestão: Novas perspectivas* (p. 47).

Gouveia, V. V., Milfont, T. L., Fonseca, P. N., & Coelho, J. A. P. M. (2009). Life satisfaction in Brazil: Testing the psychometric properties of the satisfaction with life scale

(SWLS) in five Brazilian samples. *Social Indicators Research*, 90, 267-277.

doi:10.1007/s11205-008- 9257-0

Gouveia, V. V., Milfont, T. L., & Guerra, V. M. (2014). Functional theory of human values: Testing its content and structure hypotheses. *Personality and Individual Differences*, 60(1), 41-47.

Gouveia, V. V., Ribeiro, M. G. C., Loureto, G. D. L., Silva Neta, O. F. D., Gouveia, R. S., Vilar, R., & Freire, S. E. D. A. (2019). Scale of Positive and Negative Affects (EAPN-10): Evidence of its Psychometric Adequacy. *Trends in Psychology*, 27(1), 189-203.

Graça, A. (2013). Os contextos sociais do ensino e aprendizagem dos jogos desportivos coletivos. 2013). *Jogos Desportivos: formação e investigação*, 79-102.

Grugan, M. C., Jowett, G. E., Mallinson-Howard, S. H., & Hall, H. K. (2019). The relationships between perfectionism, angry reactions, and antisocial behavior in team sport. *Sport, Exercise, and Performance Psychology*.

Gustafsson, H., Sagar, S. S., & Stenling, A. (2016). Fear of failure, psychological stress, and burnout among adolescent athletes competing in high level sport. *Scandinavian Journal of Medicine & Science in Sports*, 27(12), 2091–2102. doi:10.1111/sms.12797.

Hallal, P. C., Nascimento, R. R., Hackbart, L., & Rombaldi, A. J. (2004). Fatores intervenientes associados ao abandono do futsal em adolescentes. *Rev. bras. ciênc. mov*, 12(3), 27-32.

Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it?. *Internet Research*, 27(2), 211-232. 10.1108/intr-04-2016-0085

Hayes, A. F., & Coutts, J. J. (2020). *Use Omega Rather than Cronbach's Alpha for Estimating Reliability. But.... Communication Methods and Measures*, 1–24. doi:10.1080/19312458.2020.1718629.

Hofstede, G. (1980). *Culture's consequences: International differences in work-related values*. Beverly Hills, CA: Sage.

Hofstede, G. (1984). *Culture's consequences: International differences in work-related values*. Beverly Hills, CA: Sage Publications.

Hoye, R., Nicholson, M., & Brown, K. (2012). Involvement in sport and social connectedness. *International Review for the Sociology of Sport*, 50(1), 3–21.

doi:10.1177/1012690212466076

Huang, Y., & Zhao, N. (2020). Generalized anxiety disorder, depressive symptoms and sleep quality during COVID-19 outbreak in China: a web-based cross-sectional survey.

Psychiatry Research, 112954. doi:10.1016/j.psychres.2020.112954

Inglehart, R. (1977). *The silent revolution: Changing values and political styles among Western publics*. Princeton: Princeton University Press.

Inglehart, R. (1991). *El cambio cultural en las sociedades industriales avanzadas*.

Jangpangi D, Mondal S, Bandhu R, Kataria D, Gandhi A. Alteration of heart rate variability in patients of depression. *J Clin Diagnostic Res*. (2016) 10:CM04-CM06. doi:

10.7860/JCDR/2016/22882.9063

Jiang, X., Fang, L., Stith, B. R., & Huebner, E. S. (2018). A psychometric evaluation of the Chinese version of the students' life satisfaction scale. *Applied Research in Quality of Life*, 13(4), 1081-1095.

Johanson, S., & Bejerholm, U. (2016). The role of empowerment and quality of life in depression severity among unemployed people with affective disorders receiving mental

healthcare. *Disability and Rehabilitation*, 39(18), 1807–1813.

doi:10.1080/09638288.2016.1211758

Jukic, I., Calleja-González, J., Cos, F., Cuzzolin, F., Olmo, J., Terrados, N., Njaradi, N., Sassi, R., Requena, B., Milanovic, L., Krakan, I., Chatzichristos, K., & Alcaraz, P. (2020). Strategies and solutions for team sports athletes in isolation due to covid-19.

Kane, D., & Spradley, B. D. (2017). Recognizing ESports as a sport. *Sport Journal*, 20.

Kang, K. D., Han, D. H., Hannon, J. C., Hall, M. S., & Choi, J. W. (2015). Temperamental predictive factors for success in Korean professional baseball players. *Psychiatry Investigation*, 12(4), 459.

Karjaluoto, H., Munnukka, J., & Salmi, M. (2016). How do brand personality, identification, and relationship length drive loyalty in sports?. *Journal of Service Theory and Practice*.

Kavussanu, M., Seal, A. R., & Phillips, D. R. (2006). Observed prosocial and antisocial behaviors in male soccer teams: Age differences across adolescence and the role of motivational variables. *Journal of Applied Sport Psychology*, 18(4), 326-344.

Kessler, R. C., & Bromet, E. J. (2013). The Epidemiology of Depression Across Cultures. *Annual Review of Public Health*, 34(1), 119–138. doi:10.1146/annurev-publhealth-031912-114409

Kim, J., & James, J. D. (2019). Sport and Happiness: Understanding the Relations Among Sport Consumption Activities, Long-and Short-Term Subjective Well-Being, and Psychological Need Fulfillment. *Journal of Sport Management*, 33(2).

Kluckhohn, C. (1951). Values and value orientations in the theory of action. Em T. Parsons & E. Shils (Eds.), *Toward a general theory of action* (pp. 388-433). Cambridge, MA: Harvard University Press.

Kohlsdorf, M., & Costa, A. L., Jr. (2009). O autorrelato na pesquisa em psicologia da saúde: Desafios metodológicos. *Psicologia Argumento*, 27, 131-139. Recuperado de <http://repositorio.unb.br/handle/10482/6028>

Kristiansen, E., & Roberts, G. C. (2010). Young elite athletes and social support: Coping with competitive and organizational stress in “Olympic” competition. *Scandinavian Journal of Medicine & Science in Sports*, 20(4), 686-695.

Laborde, S., Guillén, F., & Mosley, E. (2016). Positive personality-trait-like individual differences in athletes from individual-and team sports and in non-athletes. *Psychology of sport and exercise*, 26, 9-13.

Lane, S. T. M. (2017). *O que é psicologia social*. Brasiliense.

Lanes, B. M., Marques Filho, C. V., de Oliveira, R. V., & Ribas, J. F. M. (2018). Praxiologia motriz: novas proposições para o treinamento dos jogos esportivos coletivos. *Motrivivência*, 30(54), 308-325.

Lee, M. J., Whitehead, J., & Balchin, N. (2000). The Measurement of Values in Youth Sport: Development of the Youth Sport Values Questionnaire. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 22(4), 307–326. doi:10.1123/jsep.22.4.307

Lee, M. J., Whitehead J, Ntoumanis, N., & Hatzigeorgiadis, A. (2008). Relationships among values, achievement orientations and attitudes in youth sport. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 30, 588-610. <https://doi.org/10.1123/jsep.30.5.588>

Le, M. T. H., Tran, T. D., Holton, S., Nguyen, H. T., Wolfe, R., & Fisher, J. (2017). Reliability, convergent validity and factor structure of the DASS-21 in a sample of Vietnamese adolescents. *PloSone*, 12(7).

Lee, R. M., & Robbins, S. B. (1995). Measuring belongingness: The Social Connectedness and the Social Assurance scales. *Journal of Counseling Psychology*, 42(2), 232–241. doi:10.1037/0022-0167.42.2.232

Lee, R. M., & Robbins, S. B. (1998). The relationship between social connectedness and anxiety, self-esteem, and social identity. *Journal of Counseling Psychology*, 45(3), 338–345. doi:10.1037/0022-0167.45.3.338

Lee, R. M., & Robbins, S. B. (2000). Understanding Social Connectedness in College Women and Men. *Journal of Counseling & Development*, 78(4), 484–491.

doi:10.1002/j.1556-6676.2000.tb01932.x

Lee, R. M., Dean, B. L., & Jung, K.-R. (2008). Social connectedness, extraversion, and subjective well-being: Testing a mediation model. *Personality and Individual Differences*, 45(5), 414–419. doi:10.1016/j.paid.2008.05.017

Li, J.-B., Delvecchio, E., Lis, A., Nie, Y.-G., & Di Riso, D. (2016). *Positive coping as mediator between self-control and life satisfaction: Evidence from two Chinese samples. Personality and Individual Differences*, 97, 130–133. doi:10.1016/j.paid.2016.03.042

Lima, T. J. S. D. (2012). Modelos de valores de Schwartz e Gouveia: comparando conteúdo, estrutura e poder preditivo. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.

Lins, S. L. B., Cavalcanti, C. M., & Faria, R. D. C. P. (2011). Valores humanos e comportamento ecológico de universitários brasileiros e portugueses. *EDUCAmazônia*, 6(1), 42-74.

Lo, S. K., Wang, C. C., & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *Cyberpsychology & behavior*, 8(1), 15-20.

Machado, W. D. L., & Bandeira, D. R. (2012). Bem-estar psicológico: definição, avaliação e principais correlatos. *Estudos de Psicologia (Campinas)*, 29(4), 587-595.

Malinauskas, R., Dumciene, A., Mamkus, G., & Venckunas, T. (2014). Personality traits and exercise capacity in male athletes and non-athletes. *Perceptual and Motor Skills*, 118(1), 145-161.

Mallett, C. J. (2010). Becoming a high-performance coach: Pathways and communities. *Sports coaching: Professionalisation and practice*, 119-134.

Mallett, C. J., & Lara-Bercial, S. (2016). Serial winning coaches: People, vision, and environment. In *Sport and exercise psychology research* (pp. 289-322). Academic Press.

Malone, G. P., Pillow, D. R., & Osman, A. (2012). The General Belongingness Scale (GBS): Assessing achieved belongingness. *Personality and Individual Differences*, 52(3), 311–316. doi:10.1016/j.paid.2011.10.027

Mariano, T. E. (2016). O impacto dos videogames nas cognições pró e antissociais. Dissertação de Mestrado. Departamento de Psicologia, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.

Mariano, T. E., de Medeiros, E. D., Gouveia, V. V., Sales, H. F. S., & do Nascimento, A. M. (2018). Perfil valorativo e saúde geral de homens usuários da Atenção Básica. *Revista de Psicologia da IMED*, 10(1), 108-124.

Marques, C., Silva, A. D., & Taveira, M. D. C. (2017). Valores como Preditores da Satisfação com a Vida em Jovens. *Psico-USF*, 22(2), 207-215.

Maslow, A. H. (1954). *Motivation and personality*. New York: Harper.

Maslow, A. H.. (1971). *La personalidade creadora*. Barcelona: Editorial Kairós.

Matias, C. J. A.S., & Greco, P. J. (2010). Cognição & ação nos jogos esportivos coletivos. *Ciências & Cognição*, 15(1), pp-252.

Medeiros, E. D. (2011). Teoria funcionalista dos valores humanos: Testando sua adequação intra e interculturalmente. Tese de Doutorado. Departamento de Psicologia, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB.

Medeiros, E. D., do Nascimento Sá, E. C., Monteiro, R. P., Santos, W. S., & da Silva Gusmão, E. É. (2017). Valores humanos, comportamentos antissociais e delitivos: evidências de um modelo explicativo. *Revista Pesquisas e Práticas Psicossociais*, 12(1), 147-163.

Melo, G. F., & Giavoni, A. (2010). Elaboration and Validation of the athletes idiocentric and allocentric profile inventory (IA Profile). *The Spanish journal of psychology*, 13(2), 1021-1031.

Mendes, F. G. (2017). *A trajetória esportiva de atletas de categorias de formação no voleibol brasileiro*. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Santa Catarina – Florianópolis.

Mendes, T. D. C. N. F. (2016). *De adulto emergente a adulto de meia-idade: estudo das relações entre Inteligência Emocional, Bem-Estar Subjetivo, Confiança Interpessoal e Saúde Mental* (Master'sthesis).

Méndez, J. H. M., Sánchez, J. P. E., & Becerra, I. G. (2019). Advances on Parental Educational Styles Predictors of Internalizing and Externalizing Behaviors in Children. *Universitas Psychologica*, 18(5), 1-10.

Merton, R. K. (1949/1972). *Teoría y estructura sociales*. México, DF: Fondo de Cultura (Originalmente publicado em 1949).

Monteiro, R. P., de Medeiros, E. D., Pimentel, C. E., Gouveia, R. S. V., & Gouveia, V. V. (2020). Valores sociais atenuam sintomas depressivos em vítimas de bullying. *Psico*, 51(1), e29342-e29342.

Monteiro, R. P., Medeiros, E. D. D., Pimentel, C. E., Soares, A. K. S., Medeiros, H. A. D., & Gouveia, V. V. (2017). Valores humanos e bullying: idade e sexo moderam essa relação?. *Trends in Psychology*, 25(3), 1317-1328.

Muthén, B. (2010). *Bayesian analysis in Mplus: A brief introduction* (Technical Report). Los Angeles, CA: Muthén & Muthén.

Muthén, B. O., du Toit, S. H. C., & Spisic, D. (1997). Robust interference using weighted least squares and quadratic estimating equations in the latent variable modeling with

categorical and continuous outcomes. *Unpublished manuscript, University of California, Los Angeles, USA.*

Nia, M. E., & Besharat, M. A. (2010). Comparison of athletes' personality characteristics in individual and team sports. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 5, 808-812.

Nixdorf, I., Frank, R., & Beckmann, J. (2016). Comparison of Athletes' Proneness to Depressive Symptoms in Individual and Team Sports: Research on Psychological Mediators in Junior Elite Athletes. *Frontiers in Psychology*, 7. doi:10.3389/fpsyg.2016.00893.

Nogueira, M. J., & Sequeira, C. (2018). A satisfação com a vida académica: Relação com bem-estar e distress psicológico. *Revista Portuguesa de Enfermagem de Saúde Mental*, (SPE6), 71-76.

Oishi, S., Graham, J., Kesebir, S., & Galinha, I. C. (2013). Concepts of happiness across time and cultures. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 39, 559 –577.
<http://dx.doi.org/10.1177/0146167213480042>

Oliveira, M. S., Bortoleto, M. A. C., & Nunomura, M. (2017). A relação técnico-atleta na ginástica artística feminina. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, 31(3), 639-650.

Oliveira, S., Serassuelo Junior, H., Mansano, M., & Simões, A. (2006). Futebol feminino de competição: uma análise das tendências do comportamento das mulheres/atletas em competir, vencer e estabelecer metas . *Revista Brasileira De Educação Física E Esporte*, 20(3), 209-218. <https://doi.org/10.1590/S1807-55092006000300006>.

Oliveira, F. P., Vasconcelos, L. A., & Sousa, S. B. (2020) Os reflexos de um programa de prática esportiva no tratamento de adultos com depressão no município de Santarém. *Coleção Iniciação Científica em Saúde–Vol. III.*

Organização Mundial de Saúde. (1946). *Constituição*. Disponível em <http://www.who.int/about/mission/en/>

Owen, K.B.; Smith, J.; Lubans, D.R.; Ng, J.Y.; Lonsdale, C. (2014). Self-determined motivation and physical activity in children and adolescents: A systematic review and meta-analysis. *Prev. Med.* 2014, 67, 270–279.

Pais-Ribeiro, J., Honrado, A., & Leal, I. (2004). Contribuição para o estudo da adaptação portuguesa das Escalas de Ansiedade, Depressão e Estresse (EADS) de 21 itens de Lovibond e Lovibond. *Psicologia, Saúde & Doenças*, 5(2), 229-239.

Paiva, T. T., Pimentel, C. E., & Moura, G. B. D. (2017). Violência conjugal e suas relações com autoestima, personalidade e satisfação com a vida. *Geraiis: Revista Interinstitucional de Psicologia*, 10(2), 215-227.

Palmateer, T., & Tamminen, K. (2018). A case study of interpersonal emotion regulation within a varsity volleyball team. *Journal of Applied Sport Psychology*, 30(3), 321-340.

Parente, L. F., Cunha, M. I., Galhardo, A., & Couto, M. (2018). Autocompaixão, bem-estar subjetivo e estado de saúde na idade avançada. *Revista Portuguesa de Investigação Comportamental e Social*, 4(1), 3-13.

Park, J. H., Han, D. H., Kim, B. N., Cheong, J. H., & Lee, Y. S. (2016). Correlations among social anxiety, self-esteem, impulsivity, and game genre in patients with problematic online game playing. *Psychiatry Investigation*, 13(3), 297.

Parsons, T. & Shils, E. (1951). *Toward a general theory of action*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.

Pasquali, L. (2003). *Psicometria: Teoria dos testes na Psicologia e na Educação*. Petrópolis, RJ: Vozes.

- Patias, N. D., Machado, W. D. L., Bandeira, D. R., & Dell'Aglio, D. D. (2016). Depression Anxiety and Stress Scale (DASS-21) short form: adaptação e validação para adolescentes brasileiros. *Psico-USF*, 21(3), 459-469.
- Pavot, W., & Diener, E. (2008). The Satisfaction With Life Scale and the emerging construct of life satisfaction. *The Journal of Positive Psychology*, 3(2), 137–152.
doi:10.1080/17439760701756946
- Pimentel, C. E., Gouveia, V. V., Milfont, T. L., Vione, K. C., & Monteiro, R. P. (2018). Music preference and attitudes toward drugs use: The moderating role of human values. *Revista Interamericana de Psicología*, 52(1).
- Pires, D. A., Santiago, M. L. D. M., Samulski, D. M., & Costa, V. T. D. (2012). A síndrome de burnout no esporte brasileiro. *Revista da Educação Física/UEM*, 23(1), 131-139.
- Pizzo, G. C., Akamine, M. V. S., Passos, P. C. B., & Costa, L. C. A. (2016). Estresse e lesões em atletas de esportes coletivos. *Arquivos de Ciências da Saúde da UNIPAR*, 20(1).
- Pluhar, E., McCracken, C., Griffith, K. L., Christino, M. A., Sugimoto, D., & Meehan III, W. P. (2019). Team sport athletes may be less likely to suffer anxiety or depression than individual sport athletes. *Journal of sports science & medicine*, 18(3), 490.
- Radler, B. T., Rigotti, A., & Ryff, C. D. (2018). Persistently high psychological well-being predicts better HDL cholesterol and triglyceride levels: findings from the midlife in the U.S. (MIDUS) longitudinal study. *Lipids in Health and Disease*, 17(1). doi:10.1186/s12944-017-0646-8
- Rantala, M. J., Luoto, S., Krams, I., & Karlsson, H. (2018). Depression subtyping based on evolutionary psychiatry: Proximate mechanisms and ultimate functions. *Brain, Behavior, and Immunity*, 69, 603–617. doi:10.1016/j.bbi.2017.10.012

Rau, P., Peng, S., & Yang, C. (2006). Time Distortion for Expert and Novice Online Game Players. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(4), 396-403.

<https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.396>.

Rezende, A. T., Gouveia, V. V., do Nascimento, A. M., Vilar, R., & Oliveira, K. G. (2019). Correlatos valorativos de crenças em teorias da conspiração. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 37(2), 219-234.

Rocchi, M., Pelletier, L., & Desmarais, P. (2017). The validity of the Interpersonal Behaviors Questionnaire (IBQ) in sport. *Measurement in physical education and exercise science*, 21(1), 15-25.

Rodrigues, A., Assmar, E. M. L., & Jablonski, B. (2018). *Psicologia Social*. Petrópolis: Vozes.

Rokeach, M. (1973). *The nature of human values* (Vol. 438). New York: Free press

Rokeach, M. (1981). *Crenças, atitudes e valores. Uma teoria de organização e valores*. Rio de Janeiro: Interciência.

Ros, M. (2006). *Psicologia social dos valores humanos: Uma perspectiva histórica*. Em M. Ros & V. V. Gouveia (Orgs.), *Psicologia social dos valores humanos: Desenvolvimentos teóricos, metodológicos e aplicados* (pp. 23-53), São Paulo: Editora Senac São Paulo.

Ross, L., Lepper, M., & Ward, A. (2010). *History of social psychology: Insights, challenges, and contributions to theory and application*.

Rudolf, K., Bickmann, P., Froböse, I., Tholl, C., Wechsler, K., & Grieben, C. (2020). Demographics and Health Behavior of Video Game and eSports Players in Germany: The eSports Study 2019. *International journal of environmental research and public health*, 17(6), 1870.

Ruotsalainen, M., & Friman, U. (2018). There are no women and they all play Mercy”: Understanding and explaining (the lack of) women’s presence in esports and competitive gaming. *Proceedings of Nordic DiGRA*.

Ruseski, J. E., Humphreys, B. R., Hallman, K., Wicker, P., & Breuer, C. (2014). Sport participation and subjective well-being: Instrumental variable results from German survey data. *Journal of Physical Activity and Health*, 11(2), 396-403.

Ryff, C. D. (1989). Happiness is everything, or is it? Explorations on the meaning of psychological well-being. *Journal of Personality and Social Psychology*, 57(6), 1069–1081. doi:10.1037/0022-3514.57.6.1069

Ryff, C. D. (2014). Psychological Well-Being Revisited: Advances in the Science and Practice of Eudaimonia. *Psychotherapy and Psychosomatics*, 83(1), 10–28. doi:10.1159/000353263

Ryff, C. D., Keyes, C. L. M., & Hughes, D. L. (2003). Status Inequalities, Perceived Discrimination, and Eudaimonic Well-Being: Do the Challenges of Minority Life Hone Purpose and Growth? *Journal of Health and Social Behavior*, 44(3), 275. doi:10.2307/1519779

Ryff, C. D., & Keyes, C. L. M. (1995). The structure of psychological well-being revisited. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69(4), 719–727. doi:10.1037/0022-3514.69.4.719

Ryff, C. D., Radler, B. T., & Friedman, E. M. (2015). Persistent psychological well-being predicts improved self-rated health over 9–10 years: Longitudinal evidence from MIDUS. *Health Psychology Open*, 2(2), 205510291560158. doi:10.1177/2055102915601582

Ryff, C. D., & Singer, B. H. (2006). Know Thyself and Become What You Are: A Eudaimonic Approach to Psychological Well-Being. *Journal of Happiness Studies*, 9(1), 13–39. doi:10.1007/s10902-006-9019-0

Saldanha, R. P., Balbinotti, M. A. A., & Balbinotti, C. A. A. (2015). Tradução e validade de conteúdo do Youth Sport Value Questionnaire 2. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 37(4), 383-388.

Samulski, D. (2009). *Psicologia do esporte: conceitos e novas perspectivas*. Manole.

Sanches, S. M. (2007). A prática esportiva como uma atividade potencialmente promotora de resiliência. *Revista Brasileira de Psicologia do Esporte*, 1(1), 01-15.

Santana, V. S., & Gondim, S. M. G. (2016). *Regulação emocional, bem-estar psicológico e bem-estar subjetivo*. *Estudos de Psicologia*, 21(1). doi:10.5935/1678-4669.20160007

Schinke, R. J., Stambulova, N. B., Si, G., & Moore, Z. (2017). International society of sport psychology position stand: Athletes' mental health, performance, and development. *International Journal of Sport and Exercise Psychology*, 1–18.
doi:10.1080/1612197x.2017.1295557

Scholten, S., Velten, J., Bieda, A., Zhang, X. C., & Margraf, J. (2017, January 26). Testing Measurement Invariance of the Depression, Anxiety, and Stress Scales (DASS-21) Across Four Countries. *Psychological Assessment*. Advance online publication.
<http://dx.doi.org/10.1037/pas0000440>.

Schwartz, S. H. (1992). Universals in the content and structure of values: Theoretical advances and empirical tests in 20 countries. In M. Zanna (Ed.), *Advances in experimental social psychology* (pp. 1-65). New York: Academic Press.

Schwartz, S. H. (1994). Are There Universal Aspects in the Structure. *Journal of social issues*, 50(4), 19-45.

Scorsolini-Comin, F., Fontaine, A. M. G. V., Barroso, S. M., & dos SANTOS, M. A. (2016). Fatores associados ao bem-estar subjetivo em pessoas casadas e solteiras. *Estudos de Psicologia*, 33(2), 313-324.

Seligman, M. E., & Csikszentmihalyi, M. (2000). Positive psychology: an introduction. *American Psychologist*, 55(1), 5-14.

Seo, Y., & Jung, S. U. (2016). Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*, 16(3), 635-655.

Serassuelo Junior, H., Oliveira, S. R. de S., & Simões, A. C. (2009). Avaliação das tendências competitivas de atletas de judô: uma análise entre gêneros. *Journal of Physical Education*, 20(4), 519-528.

Shliakhovchuk, E., & Muñoz García, A. (2020). Intercultural Perspective on Impact of Video Games on Players: Insights from a Systematic Review of Recent Literature. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 20(1), 40-58.

Siefken, K., Junge, A., & Laemmle, L. (2019). How does sport affect mental health? An investigation into the relationship of leisure-time physical activity with depression and anxiety. *Human Movement*, 20(1), 62-74.

Silva, S. M., Knuth, A. G., Del Duca, G. F., de Camargo, M. B. J., da Cruz, S. H., Castagno, V., Menezes, A. M. B. & Hallal, P. C. (2009). Prevalência e fatores associados à prática de esportes individuais e coletivos em adolescentes pertencentes a uma coorte de nascimentos. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, 23(3), 263-274.

Silva, W. R. D., Ferrari, E. P., Vieira, M., Melo, G., & Cardoso, F. L. (2018). Propriedades psicométricas da escala de satisfação com a vida no contexto esportivo brasileiro. *Revista Brasileira de Medicina do Esporte*, 24(1), 45-49.

Silva, C. A., & Ferreira, M. C.. (2013). Dimensões e indicadores da qualidade de vida e do bem-estar no trabalho. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 29(3), 331-339.

<https://dx.doi.org/10.1590/S0102-37722013000300011>

Simim, M. A., Ferreira, R. M., Souza, M. V. C., Marques, A. C., & da Silva, B. V. C. (2018). Percepção subjetiva do estresse em oficiais de arbitragem de basquetebol. *Arquivos de Ciências do Esporte*, 6(3).

Simões, A. C. (2009). A psicossociologia do vínculo do esporte - adultos, crianças e adolescentes: análise das influências. In *Esporte e atividade física na infância e na adolescência: uma abordagem multidisciplinar*. Porto Alegre: Artmed.

Sisto, F. F., & Greco, P. J. (1995). Comportamento tático nos jogos esportivos coletivos. *Revista Paulista de Educação Física*, 9(1), 63-68.

Soares, A. K. S. (2015). Valores humanos no nível individual e cultural: Um estudo pautado na teoria funcionalista. Tese de Doutorado. Departamento de Psicologia, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.

Soares, A. K. S., Cavalcanti, T. M., de Assis Freire, S. E., Rezende, A. T., Ribeiro, M. G. C., & Gouveia, V. V. (2020). “Faça o que eu digo, não o que eu faço?” Um Estudo sobre a Transmissão Valorativa entre Pais e Filhos. *Revista Colombiana de Psicología*, 29(1), 29-44.

Soares, A. K. S., de Andrade Filho, J. A. L., Ribeiro, M. G. C., & Rezende, A. T. (2020). Avaliando o papel da procrastinação acadêmica e bem-estar subjetivo na predição da satisfação com o programa de pós-graduação. *Ciencias Psicológicas*.

Soares, A. K. S., Freire, S. E. D. A., Rezende, A. T., & Ribeiro, M. G. C. (2016). Teoria Funcionalista dos Valores Humanos: Fundamentos, Aplicações e Perspectivas. *Revista Mangai Acadêmico*, 1(1), 66-68.

Soares, A. K. S., Gouveia, V. V., Mendes, L. A. C., Freire, S. E. A., Ribeiro, M. G. C., & Rezende, A. T. (2019). Perspectivas de futuro em crianças: estudo qualitativo por meio do software iramuteq. *Revista Interamericana de Psicología*, 52(3).

Soares, A. K.S., Lopes, G.S., Rezende, A.T., Ribeiro, M. G.C., Santos, W.S., & Gouveia, V.V. (2016). Escala de Desejabilidade Social Infantil (EDSI): Children's Social

Desirability Scale (CSDS): Evidence of factorial validity and reliability. *Avances em Psicologia Latinoamericana*, 34(2), 383–394. <https://doi.org/10.12804/apl34.2.2016.11>

Sousa, R. B., Silva, M. V., Greco, P. J., Morales, J. C. P., Costa, G. D. C., Castro, H. D. O., & Praça, G. M. (2019). Análise da rede de interações nos pequenos jogos no futebol: influência do critério de composição das equipes. *Rev. bras. ciênc. mov*, 106-115.

Sovet, L., Atitsogbe, K. A., Pari, P., Park, M. S. A., & Villieux, A. (2016). *Psychometric evaluation of the satisfaction with life scale in Togo: A three-step approach. Revue Européenne de Psychologie Appliquée/European Review of Applied Psychology*, 66(5), 243–250. doi:10.1016/j.erap.2016.06.002

Stanley, I. H., Hom, M. A., Chu, C., Dougherty, S. P., Gallyer, A. J., Spencer-Thomas, S., Shelef, L., Fruchter, E., Comtois, K. A., Gutierrez, P. M., Sachs-Ericsson, N. J., & Joiner, T. E. (2019). Perceptions of belongingness and social support attenuate PTSD symptom severity among firefighters: A multistudy investigation. *Psychological Services*, 16(4), 543–555. <https://doi.org/10.1037/ser0000240>

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, 176-183.

Stubbs, B., Koyanagi, A., Hallgren, M., Firth, J., Richards, J., Schuch, F., ... Vancampfort, D. (2017). Physical activity and anxiety: A perspective from the World Health Survey. *Journal of Affective Disorders*, 208, 545–552. doi:10.1016/j.jad.2016.10.028

Teixeira, C., Nunes, F., Ribeiro, F., Arbinaga, F., & Vasconcelos-Raposo, J. (2016). Atividade física, autoestima e depressão em idosos. *Cuadernos De Psicología Del Deporte*, 16(3), 55-66. Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/cpd/article/view/278431>

Teixeira, J., Cardoso, M. & Ribeiro, S. (2008). Exercício físico e a sua relação com o bem-estar subjectivo. *Estudos de Psicologia do Exercício e Saúde*, 1, 63-77

- Thomas, W. I. & Znaniecki, F. (1918). *The Polish peasant in Europe and America*.
EUA: University of Chicago Press
- Thomas, W. I., & Znaniecki, F. (2004). Nota metodológica. In *El campesino polaco em Europa Y em América*. Madrid: CIS: p. 93-169.
- Tiedemann, C. "Sport" - Vorschlag einer Definition. Universität Hamburg, p. 2-20, 2020. Disponível em: <http://sport-geschichte.de/tiedemann/documents/DefinitionSport.pdf>
- Tolentino, J. C., & Schmidt, S. L. (2018). DSM-5 Criteria and Depression Severity: Implications for Clinical Practice. *Frontiers in Psychiatry*, 9. doi:10.3389/fpsyt.2018.00450
- Tourinho, E. (2006). Relações comportamentais como objeto da Psicologia: algumas implicações. *Interação em Psicologia (Qualis/CAPES: A2)*. 10. 10.5380/psi.v10i1.5792.
- Townsend, K. C., & McWhirter, B. T. (2005). Connectedness: A Review of the Literature With Implications for Counseling, Assessment, and Research. *Journal of Counseling & Development*, 83(2), 191–201. doi:10.1002/j.1556-6678.2005.tb00596.x
- Triandis, H. C. (1994). *Culture and social behavior*.
- Triandis, H.C. (1995). *Individualism and collectivism*. Boulder, CO: Westview Press.
- Tubino, M. (2017). *O que é esporte*. Brasiliense.
- Usher, K., Bhullar, N., & Jackson, D. (2020). Life in the pandemic: Social isolation and mental health. *Journal of Clinical Nursing*.
- Vala, J.; Monteiro, B. (2004). *Psicologia social*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Valois, R. F., Zullig, K. J., Brown, L. K., Carey, M. P., Vanable, P. A., Romer, D., & DiClemente, R. J. (2019). Is the Brief Multidimensional Student's Life Satisfaction Scale Valid and Reliable for African American Adolescents?. *American Journal of Health Education*, 50(6), 344-355.

Van de Pol, P. K., & Kavussanu, M. (2012). Achievement motivation across training and competition in individual and team sports. *Sport, Exercise, and Performance Psychology*, 1(2), 91.

Viera, A. O., López, S. S. & Barrenechea, A. V. (2007). El bienestar psicológico, un indicador positivo de la salud mental. *Revista Cubana de Salud e Trabajo*, 7, 34-39.

Verner-Filion, J., Vallerand, R. J., Amiot, C. E., & Mocanu, I. (2017). The two roads from passion to sport performance and psychological well-being: The mediating role of need satisfaction, deliberate practice, and achievement goals. *Psychology of Sport and Exercise*, 30, 19-29.

Wan, C., & Chiou, W. (2006). Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 762-766.
<https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.762>.

Waterman, A. S., Schwartz, S. J., & Conti, R. (2006). The Implications of Two Conceptions of Happiness (Hedonic Enjoyment and Eudaimonia) for the Understanding of Intrinsic Motivation. *Journal of Happiness Studies*, 9(1), 41–79. doi:10.1007/s10902-006-9020-7

Watson, D., Clark, L. A., & Tellegen, A. (1988). Development and validation of brief measures of positive and negative affect: The PANAS scales. *Journal of Personality and Social Psychology*, 54(6), 1063–1070. doi:10.1037/0022-3514.54.6.1063

Weinberg, R. S., & Gould, D. (2017). *Fundamentos da psicologia do esporte e do exercício*. Artmed editora.

Wheatley, D., & Bickerton, C. (2017). Subjective well-being and engagement in arts, culture and sport. *Journal of cultural economics*, 41(1), 23-45.

Whisman, M. A., & Judd, C. M. (2016). A cross-national analysis of measurement invariance of the Satisfaction With Life Scale. *Psychological Assessment*, 28(2), 239.

Williams, K. L., & Galliher, R. V. (2006). Predicting Depression and Self-Esteem from Social Connectedness, Support, and Competence. *Journal of Social and Clinical Psychology, 25*(8), 855–874. doi:10.1521/jscp.2006.25.8.855

Witkowski, E. (2009). Probing the sportiness of eSports. In Christophers, J., & Scholz, T. (Eds.), *eSports yearbook 2009*, 53-56. Norderstedt, Deutschland: Books on Demand GmbH

Yeh, C. J., & Inose, M. (2003). International students' reported English fluency, social support satisfaction, and social connectedness as predictors of acculturative stress. *Counselling Psychology Quarterly, 16*(1), 15–28. doi:10.1080/0951507031000114058

Yoo, J., & Ryff, C. D. (2019). Longitudinal Profiles of Psychological Well-Being and Health: Findings From Japan. *Frontiers in psychology, 10*, 2746. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02746>

Zanon, C., Bastianello, M. R., Pacico, J. C., & Hutz, C. S. (2013). *Desenvolvimento e validação de uma escala de afetos positivos e negativos. Psico-USF, 18*(2), 193–201. doi:10.1590/s1413-82712013000200003

Zar, A., Alavi, S., Hosseini, S. A., & Jafari, M. (2018). Effect of sport activities on the quality of life, mental health, and depression of the individuals with disabilities. *Iranian Journal of Rehabilitation Research, 4*(3), 31-39.

ANEXOS

ANEXO 1. PARECER COMITÊ DE ÉTICA



UNIVERSIDADE FEDERAL DO
MATO GROSSO DO SUL -
UFMS



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: COMPORTAMENTO EM ESPORTES COLETIVOS: AVALIANDO A RELAÇÃO ENTRE VALORES HUMANOS, BEM-ESTAR E CONEXÃO SOCIAL

Pesquisador: MARIA CELINA FERREIRA GOEDERT

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 26564719.2.0000.0021

Instituição Proponente: Universidade Federal de Mato Grosso do Sul - UFMS

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 3.789.891

Apresentação do Projeto:

Investigação sobre as correlações entre valores humanos, saúde mental geral e conexão social em jogadores de esportes coletivos, tanto físico quanto eletrônico

Objetivo da Pesquisa:

Especificamente, espera-se (1) evidências de adequação psicométrica das medidas utilizadas na pesquisa; (2) analisar o perfil de jogadores de modalidades em equipe (esporte físico ou eletrônico) e a correlação entre as variáveis de bem-estar geral (e.g. ansiedade, depressão, estresse, satisfação com a vida e afetos) e de indicadores psicológicos (valores humanos, conexão social e comportamento em jogos); e, por fim, (3) verificar se existe diferença estatisticamente significativa entre atletas de esportes físicos e online no que diz respeito ao bem-estar subjetivo e a construtos relativos a dimensões interpessoais (e.g., valores humanos e comportamento em jogo).

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

O projeto fixa os riscos e benefícios dessa forma:

- Riscos mínimos são previstos à colaboração nesta pesquisa, haja vista que as medidas podem implicar certo desconforto psicológico (e.g., ansiedade e angústia), cansaço, fadiga e constrangimento durante a aplicação dos instrumentos.
- Quanto aos benefícios, por se tratar de uma temática próxima a realidade dos jogadores,

Endereço: Cidade Universitária - Campo Grande

Bairro: Caixa Postal 549

CEP: 79.070-110

UF: MS

Município: CAMPO GRANDE

Telefone: (67)3345-7187

Fax: (67)3345-7187

E-mail: cepconep.propp@ufms.br

ANEXO 2. DASS

Escala de Depressão, Ansiedade e Estresse para Adolescentes (EDAE-A)				
Por favor, leia cada afirmativa e marque um dos números (0, 1, 2, ou 3) que indique quanto a afirmativa aconteceu a você na última semana. Não há respostas certas ou erradas. Não gaste muito tempo em nenhuma das afirmativas				
0 Não aconteceu comigo nessa semana				
1 Aconteceu comigo algumas vezes na semana				
2 Aconteceu comigo em boa parte da semana				
3 Aconteceu comigo na maior parte do tempo da semana				
1	Eu tive dificuldade para me acalmar	0	1	2 3
2	Eu percebi que estava com a boca seca	0	1	2 3
3	Eu não conseguia ter sentimentos positivos	0	1	2 3
4	Eu tive dificuldade para respirar (por exemplo, tive respiração muito rápida, ou falta de ar sem ter feito esforço físico)	0	1	2 3
5	Foi difícil ter iniciativa para fazer as coisas	0	1	2 3
6	Em geral, tive reações exageradas às situações	0	1	2 3
7	Tive tremores (por exemplo, nas mãos)	0	1	2 3
8	Eu senti que estava bastante nervoso(a)	0	1	2 3
9	Eu fiquei preocupado(a) com situações em que poderia entrar em pânico e fazer papel de bobó(a)	0	1	2 3
10	Eu senti que não tinha expectativas positivas a respeito de nada	0	1	2 3
11	Notei que estava ficando agitado(a)	0	1	2 3
12	Achei difícil relaxar	0	1	2 3
13	Eu me senti abatido(a) e triste	0	1	2 3
14	Eu não tive paciência com coisas que interromperam o que estava fazendo	0	1	2 3
15	Eu senti que estava prestes a entrar em pânico	0	1	2 3
16	Não consegui me empolgar com nada	0	1	2 3
17	Eu senti que não tinha muito valor como pessoa	0	1	2 3
18	Eu senti que eu estava muito irritado(a)	0	1	2 3
19	Eu percebi as batidas do meu coração mais aceleradas sem ter feito esforço físico (por exemplo, a sensação de aumento dos batimentos cardíacos, ou de que o coração estava batendo fora do ritmo)	0	1	2 3
20	Eu me senti assustado(a) sem ter motivo	0	1	2 3
21	Eu senti que a vida não tinha sentido	0	1	2 3

ANEXO 3. ESV

Escala de Satisfação com a Vida

INSTRUÇÕES. Abaixo você encontrará cinco afirmações com as quais pode ou não concordar. Usando a escala de resposta a seguir, que vai de 1 a 7, indique o quanto concorda ou discorda com cada uma; escreva um número no espaço ao lado da afirmação, segundo sua opinião. Por favor, seja o mais sincero e honesto possível nas suas respostas.

7 = Concordo Totalmente

6 = Concordo

5 = Concordo Ligeiramente

4 = Nem Concordo nem Discordo

3 = Discordo Ligeiramente

2 = Discordo

1 = Discordo Totalmente

01. ____ Na maioria dos aspectos, minha vida é próxima ao meu ideal.
02. ____ As condições da minha vida são excelentes.
03. ____ Estou satisfeito (a) com minha vida.
04. ____ Dentro do possível, tenho conseguido as coisas importantes que quero na vida.
05. ____ Se pudesse viver uma segunda vez, não mudaria quase nada na minha vida.

ANEXO 4. ECS

ESCALA DE CONEXÃO SOCIAL

INSTRUÇÕES. A seguir encontram-se algumas características (afirmações) que podem ou não lhe dizer respeito. Por favor, utilize a escala de resposta abaixo, anotando ao lado de cada frase o número que melhor expressa sua opinião em relação a você mesmo. Vale ressaltar que não existem respostas certas ou erradas.

1	2	3	4	5	6
Concordo Totalmente	Concordo	Concordo ligeiramente	Discordo ligeiramente	Discordo	Discordo totalmente

1. ___ Me sinto desconectado do mundo ao meu redor.
2. ___ Mesmo perto de conhecidos, parece que não faço parte dali.
3. ___ Me sinto distante das pessoas.
4. ___ Não tenho senso de união com meus colegas.
5. ___ Sinto que não tenho uma relação com alguém.
6. ___ Parece que estou perdendo conexão com a sociedade.
7. ___ Mesmo quando estou entre amigos, parece que não há parceria.
8. ___ Parece que não faço parte da vida de alguém/de algum grupo.

ANEXO 5. EAPN-10

Escala de Afetos Positivos e Negativos

INSTRUÇÕES. A seguir você encontrará uma lista com dez **estados emocionais**. Para cada uma deles, pedimos-lhe que **indique o quanto você o tem experimentado *ultimamente***. Faça isso escrevendo um número no espaço ao lado de cada emoção / adjetivo, segundo a escala de resposta abaixo, de acordo com a sua opinião. Por favor, seja o mais sincero e honesto possível nas suas respostas.

1	2	3	4	5	6	7
Nada	Muito Pouco	Pouco	Mais ou menos	Bastante	Muito	Extremamente

01. ____ Feliz
02. ____ Deprimido
03. ____ Satisfeito
04. ____ Frustrado
05. ____ Raivoso
06. ____ Divertido
07. ____ Preocupado
08. ____ Otimista
09. ____ Infeliz
10. ____ Alegre

ANEXO 6. ECJ

Escala de Comportamento em Jogo

INSTRUÇÕES: A seguir encontram-se algumas características (afirmações) que podem ou não lhe dizer respeito. Por favor, utilize a escala de resposta abaixo, anotando ao lado de cada frase o número que melhor expressa sua opinião em relação a você mesmo, durante o momento em que você participa de algum jogo/partida. Vale ressaltar que não existem respostas certas ou erradas.

1	2	3	4	5
Não me descreve completamente	Não me descreve	Descreve-me mais ou menos	Descreve-me	Descreve-me completamente

01. ___ Gosto de ajudar a conquistar objetivos.
02. ___ Consigo redirecionar meu foco com facilidade.
03. ___ Ao agir, penso no que é melhor para a equipe.
04. ___ Quando estou em uma partida, tenho facilidade em analisar a situação do meu time.
05. ___ Tenho facilidade em elaborar novas estratégias.
06. ___ Me sinto bem quando o time vai bem.
07. ___ Sei explorar a fragilidade do inimigo.
09. ___ Quando estou em vantagem consigo intimidar os adversários.
10. ___ Me sinto realizado quando consigo proporcionar segurança ao meu time.

ANEXO 7. QVB

Questionário de Valores - QVB

INSTRUÇÕES: Por favor, leia atentamente a lista de valores descritos a seguir, considerando seu conteúdo. Utilizando a escala de resposta abaixo, indique com um número ao lado de cada valor o grau de importância que este tem como um princípio que guia sua vida.

1	2	3	4	5	6	7
Totalmente não importante	Não importante	Pouco importante	Mais ou menos importante	Importante	Muito importante	Totalmente importante

01. ___ **AFETIVIDADE**. Ter uma relação de afeto profunda e duradoura; ter alguém para compartilhar seus êxitos e fracassos.
02. ___ **ÊXITO**. Obter o que se propõe; ser eficiente em tudo que faz.
03. ___ **APOIO SOCIAL**. Obter ajuda quando a necessite; sentir que não está só no mundo.
04. ___ **CONHECIMENTO**. Procurar notícias atualizadas sobre assuntos pouco conhecidos; tentar descobrir coisas novas sobre o mundo.
05. ___ **EMOÇÃO**. Desfrutar a vida desafiando o perigo; buscar aventuras.
06. ___ **PODER**. Ter poder para influenciar os outros e controlar decisões; ser o chefe de uma equipe.
07. ___ **SEXUALIDADE**. Ter relações sexuais; obter prazer sexual.
08. ___ **RELIGIOSIDADE**. Crer em Deus como o salvador da humanidade; cumprir a vontade de Deus.
09. ___ **SAÚDE**. Preocupar-se com sua saúde antes de ficar doente; não estar física ou mentalmente enfermo.
10. ___ **PRAZER**. Desfrutar da vida; satisfazer todos os seus desejos.
11. ___ **PRESTÍGIO**. Saber que muita gente lhe conhece e admira; quando velho receber uma homenagem por suas contribuições.
12. ___ **OBEDIÊNCIA**. Cumprir seus deveres e obrigações do dia a dia; respeitar aos seus pais e aos mais velhos.
13. ___ **ESTABILIDADE PESSOAL**. Ter certeza de que amanhã terá tudo o que tem hoje; ter uma vida organizada e planejada.
14. ___ **CONVIVÊNCIA**. Conviver diariamente com os vizinhos; fazer parte de algum grupo, como: social, esportivo, entre outros.
15. ___ **BELEZA**. Ser capaz de apreciar o melhor da arte, música e literatura; ir a museus ou exposições onde possa ver coisas belas.
16. ___ **TRADIÇÃO**. Seguir as normas sociais do seu país; respeitar as tradições da sua sociedade.
17. ___ **SOBREVIVÊNCIA**. Ter água, comida e poder dormir bem todos os dias; viver em um lugar com abundância de alimentos.
18. ___ **MATURIDADE**. Sentir que conseguiu alcançar seus propósitos na vida; desenvolver todas as suas potencialidades.

ANEXO 8. ECSS

ESCALA DE CONEXÃO E SEGURANÇA SOCIAL

INSTRUÇÕES. A seguir encontram-se algumas características (afirmações) que podem ou não lhe dizer respeito. Por favor, utilize a escala de resposta abaixo, anotando ao lado de cada frase o número que melhor expressa sua opinião em relação a você mesmo. Vale ressaltar que não existem respostas certas ou erradas.

1	2	3	4	5	6
Concordo Totalmente	Concordo	Concordo ligeiramente	Discordo ligeiramente	Discordo	Discordo totalmente

1. ___ Mesmo quando estou entre amigos, parece que não há parceria.
2. ___ Me sinto mais confortável quando tenho companhia.
3. ___ Parece que estou perdendo conexão com a sociedade.
4. ___ Me sinto desconectado do mundo ao meu redor.
5. ___ Me sinto bem fazendo atividades junto de outras pessoas.
6. ___ É melhor trabalhar em grupo do que sozinho.
7. ___ Mesmo perto de conhecidos, parece que não faço parte do grupo.
8. ___ Me sinto incompleto se não tenho alguém comigo.
9. ___ Me sinto distante das pessoas.
10. ___ É difícil usar o meu potencial sem alguém pra me apoiar.
11. ___ Sou carne e unha com meus amigos.
12. ___ Não tenho senso de união com meus colegas.
13. ___ Sinto que não tenho uma relação com alguém.
14. ___ Entro em grupos mais pelas amizades do que pelas atividades em si.
15. ___ Gostaria de encontrar alguém que ficasse comigo o tempo todo.
16. ___ Parece que não faço parte da vida de alguém/de algum grupo.