

## Relações entre esportividade e traços de personalidade de esportistas eletrônicos amadores do Rio de Janeiro

## Relationship between sportsmanship and personality traits of amateur electronic sportsmen from Rio de Janeiro

## Relaciones entre deportividad y rasgos de personalidad de deportistas electrónicos amadores de Río de Janeiro

Dirceu Ribeiro Gama, Marcel Amaral de Queiroz, Matheus Cristino Cordeiro, Jean Marinho Eftimie, Rodrigo Souza Vale  
Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Brasil)

**Resumo:** O objetivo deste estudo foi analisar as relações entre esportividade e traços de personalidade de esportistas eletrônicos amadores do Rio de Janeiro. A amostra foi composta de 36 esportistas eletrônicos amadores, todos residentes na cidade do Rio de Janeiro. Os instrumentos para coleta de dados foram o Questionário de Personalidade de Eysenck; Questionário de Atitudes no Esporte; e um questionário suplementar de cunho sociodemográfico. O teste de correlação de Spearman mostrou uma correlação negativa moderada da variável idade com os traços de personalidade Psicoticismo ( $\rho = -0,424$ ;  $p = 0,010$ ) e Neuroticismo ( $\rho = -0,386$ ;  $p = 0,020$ ), e com a dimensão Convenção ( $\rho = -0,452$ ;  $p = 0,006$ ). A variável anos de jogo exibiu correlação positiva moderada com a dimensão Antidesportivismo ( $\rho = 0,410$ ;  $p = 0,013$ ). A variável horas semanais praticadas também acusou uma correlação positiva moderada com o Antidesportivismo ( $\rho = 0,345$ ;  $p = 0,039$ ). Observou-se uma correlação positiva moderada entre o Psicoticismo e a dimensão Convenção ( $\rho = 0,360$ ;  $p = 0,031$ ). A Extroversão correlacionou-se positiva e moderadamente com a dimensão Trapaça ( $\rho = 0,351$ ;  $p = 0,036$ ). O Neuroticismo e as dimensões Empenho ( $\rho = 0,372$ ;  $p = 0,025$ ) e Convenção ( $\rho = 0,447$ ;  $p = 0,006$ ) correlacionaram-se de modo positivo e moderado. Conclui-se que os graus de esportividade de esportistas eletrônicos estão relacionados a determinados traços de personalidade.

**Palavras-Chave:** Atitude; Comportamento; Computadores; Esportes; Personalidade.

**Abstract:** The aim of this study was to analyze the relationship between sportsmanship and personality traits of amateur electronic sportsmen from Rio de Janeiro. The sample consisted of 36 amateur electronic sportsmen, all residents at Rio de Janeiro city. The instruments for data collection were the Eysenck Personality Questionnaire; the Sport Attitudes Questionnaire; and a supplementary sociodemographic questionnaire. Spearman's correlation test showed a moderate negative correlation between the age variable and the personality traits Psychoticism ( $\rho = -0,424$ ;  $p = 0,010$ ) and Neuroticism ( $\rho = -0,386$ ;  $p = 0,020$ ), and the Convention dimension ( $\rho = -0,452$ ;  $p = 0,006$ ). The variable years of practice exhibited moderate positive correlation with the dimension Unsportsmanship ( $\rho = 0,410$ ;  $p = 0,013$ ). The variable hours per week practiced also showed a moderate positive correlation with Unsportsmanship ( $\rho = 0,345$ ;  $p = 0,039$ ). There was a moderate positive correlation between Psychoticism and the Convention dimension ( $\rho = 0,360$ ;  $p = 0,031$ ). Extroversion correlated positively and moderately with the Cheat dimension ( $\rho = 0,351$ ;  $p = 0,036$ ). Neuroticism and the Commitment ( $\rho = 0,372$ ;  $p = 0,025$ ) and Convention ( $\rho = 0,447$ ;  $p = 0,006$ ) dimensions were correlated positively and moderately. One concludes that the sportsmanship levels of electronic sportsmen are related to certain personality traits.

**Key-Words:** Attitude; Behavior; Computers; Sports; Personality.

**Resumen:** El objetivo de este estudio fue analizar la relación entre deportividad y rasgos de personalidad de deportistas electrónicos amadores de Río de Janeiro. La muestra consistió en 36 deportistas electrónicos amadores, todos residentes en la ciudad de Río de Janeiro. Los instrumentos para la recolección de datos fueron el Cuestionario de personalidad de Eysenck; Cuestionario de actitudes deportivas; y un cuestionario sociodemográfico suplementario. La prueba de correlación de Spearman mostró una correlación negativa moderada de la variable edad con los rasgos de personalidad Psicoticismo ( $\rho = -0,424$ ;  $p = 0,010$ ) y Neuroticismo ( $\rho = -0,386$ ;  $p = 0,020$ ), y con la dimensión Convención ( $\rho = -0,452$ ;  $p = 0,006$ ). La variable años de juego exhibieron una correlación positiva moderada con la dimensión Antideportividad ( $\rho = 0,410$ ;  $p = 0,013$ ). Las horas semanales practicadas también mostraron una correlación positiva moderada con la Antideportividad ( $\rho = 0,345$ ;  $p = 0,039$ ). Hubo una correlación positiva moderada entre el Psicoticismo y la dimensión de la Convención ( $\rho = 0,360$ ;  $p = 0,031$ ). La Extroversión se correlacionó positiva y moderadamente con la dimensión Trapaça ( $\rho = 0,351$ ;  $p = 0,036$ ). El Neuroticismo y las dimensiones de Empeño ( $\rho = 0,372$ ;  $p = 0,025$ ) y Convención ( $\rho = 0,447$ ;  $p = 0,006$ ) se correlacionaron positiva y moderadamente. Se concluye que los grados de Deportividad de los deportes electrónicos están relacionados con ciertos rasgos de personalidad.

**Palabras-Claves:** Actitud; Conducta; Computadores; Deportes; Personalidad.

### Introdução

O esporte consiste em um campo da cultura humana capaz de fornecer contribuições significativas para o desenvolvimento moral e psicossocial dos indivíduos que nele ingressam (Vila et al., 2016). Valores do tipo cooperação; solidariedade; lealdade; persistência; imparcialidade e

honestidade podem ser oportunizados nos seus diversos contextos de prática, não obstante a modalidade específica a qual remetem (McFee, 2004). Tal circunstância reforça o seu papel de ferramenta relevante no que diz respeito a formação da pessoa (Tubino, 2001). Na tradição esportiva moderna, a denominação elaborada para designar essa capacidade do esporte de auxiliar no desenvolvimento ético do sujeito é o fair play (Loland, 2015).

Na perspectiva do fair play, os esportistas devem orientar suas ações tomando como referência as virtudes da justiça, equidade, ponderação e razoabilidade (Pawlenka, 2014). Por sua vez, justiça, equidade, ponderação e razoabilidade

tornaram-se os fundamentos da noção contemporânea de «esportividade». De acordo com esta ideia, as atitudes de atletas nos ambientes esportivos devem ser basicamente pautadas no respeito ao adversário e companheiros; obediência às regras; esforço na busca pela vitória e não utilização de meios ilícitos (doping) para o incremento da performance (Bosquetti et al., 2015).

Por outro lado, pessoas não nascem já predispostas a apresentarem condutas justas, equitativas, ponderadas ou razoáveis, porque atos dessa natureza são condicionados pelas experiências intelectuais, culturais e afetivas obtidas ao longo da existência (Feist & Feist, 2008). Logo, o processo de formação moral do indivíduo é crucial para que ele exiba comportamentos socialmente aprováveis pelos seus pares (Samulski, 2002). Por conseguinte, isso também torna a esportividade um conteúdo de ensino e aprendizagem. (Flores-Mendoza et al., 2016; Pennington, 2017).

Na condição de conteúdo de ensino e aprendizado, fatores sociais e individuais interferem na assimilação, compreensão e aplicação da esportividade (Stigger & Thomassim, 2013). No plano social, cabe destacar as situações de amizade, escolaridade, relacionamentos familiares e contatos interpessoais. No plano individual, o temperamento e os traços de personalidade são elementos igualmente relevantes (Flores-Mendoza et al., 2016).

Em se tratando dos traços de personalidade, eles são um conjunto de características relativamente estáveis e permanentes que alguém possui, as quais lhe fazem único e diferenciado (Samulski, 2002; Feist & Feist, 2008). Os traços contribuem para que os comportamentos se mantenham relativamente regulares em meio à acontecimentos, de modo que um indivíduo pode assemelhar-se a outro em muitos aspectos, mas isso não significa que ele não apresente uma personalidade com particularidades próprias (Parks-Leduc, Feldman, & Bardi, 2015; Feist & Feist, 2008).

Evidências indicam que o grau de esportividade de atletas de esportes individuais e coletivos varia em decorrência da dominância ou não de determinados traços de personalidade. (Eysenck, Nias, & Cox, 1982; Szabo & Urbán, 2014; Laborde, Guillén, & Mosley, 2016; Nicholls, Madigan, Backhouse, & Levy, 2017; Petit et al., 2016). Ao longo das duas últimas décadas, esta associação também passou a ser investigada junto a a populações de adeptos de jogos digitais. Assim como aqueles, os resultados produzidos por esses estudos igualmente observam variações nos níveis de esportividade em razão de diferenças identificadas nos traços de personalidade de tais sujeitos (Moeller, Esplin & Conway, 2009; Martonèik, 2015; Hilvoorde & Pot, 2016; Gervasi et al., 2017; Ferreira et al., 2017; Reitman et al., 2020; Ramírez-Graniizo et al., 2019).

Conceitualmente, tais pesquisas separam tais jogadores em duas categorias distintas: gamers e esportistas eletrônicos (amadores e profissionais). Os gamers compreendem sujeitos cujo motivo principal para jogarem é o apreço pela competitividade ligada a razões de lazer, obtenção de prazer e necessidades de gratificação hedonistas (Bányai, et al. 2019). Os esportistas eletrônicos profissionais correspondem aos praticantes que assinam contratos de trabalho formais com clubes, associações esportivas ou entidades federativas. Além destes proventos, em geral possuem outros oriundos

de patrocínios, premiações e merchandising. Em geral, os campeonatos dos quais participam recebem a chancela de empresas desenvolvedoras de games, assim como cobertura de mídia. Devido as elevadas exigências de performance que as instituições contratantes lhes cobram, submetem-se a programas regulares e específicos de preparação técnica, física e mental, supervisionados por especialistas das áreas de saúde, treinamento desportivo e ciência da informação (Bányai, et al. 2019; Hamari & Sjöblom, 2017). Quanto aos esportistas eletrônicos amadores, eles não apresentam vínculos empregatícios com clubes, federações ou associações, mas, com frequência almejam um dia se tornarem profissionais. Suas rendas pessoais derivam de ocupações das mais diversas. No entanto, mobilizam parte dela, dentro dos devidos limites financeiros e de tempo, para treinar e participar de eventos. Os campeonatos que disputam oferecem premiações menores do que os dos profissionais, sendo muitas vezes serem organizados por eles próprios. Além disso, a repercussão midiática deles é pequena (Bányai, et al. 2019; Hamari & Sjöblom, 2017).

Em suma, as informações anteriormente expostas permitem supor que, em termos hipotéticos, a esportividade de gamers e esportistas eletrônicos (profissionais ou amadores) sofre a influência dos traços de personalidade dos mesmos. Sendo assim, o objetivo deste estudo foi analisar as relações entre o grau de esportividade e os traços de personalidade de esportistas eletrônicos amadores residentes no Rio de Janeiro. Salvo melhor juízo, estudos com tais indivíduos a partir desta problemática ainda não foram efetuados no Brasil.

## Método

### Amostra/Participantes

O presente estudo consiste numa pesquisa aplicada e de natureza descritiva, do tipo levantamento com recorte transversal (Gerhardt & Silveira, 2009). A sua população foi constituída de 43 praticantes de esportes eletrônicos. Como critério de inclusão, optou-se por indivíduos com idade igual ou superior a 18 anos, do sexo masculino e que não integrassem equipes profissionais. Foram excluídos dois esportistas profissionais, dois indivíduos do sexo feminino e três indivíduos do sexo masculino porque todos tinham idades inferiores a 18 anos. A amostra final ficou composta de 36 esportistas amadores, todos residentes na cidade do Rio de Janeiro.

O termo de Consentimento Livre e Esclarecido foi lido e assinado pelos participantes da pesquisa conforme a Declaração de Helsinki (World Medical Association, 2008) e a resolução 580/18 do Conselho Nacional de Saúde. Este trabalho foi aprovado pelo Comitê de Ética em pesquisa da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ).

### Instrumentos

A avaliação dos traços de personalidade foi feita utilizando-se o *Eysenck Personality Questionnaire* (EPQ) (Tarrrier, Eysenck & Eysenck, 1980). Este questionário é composto por 88 perguntas com respostas objetivas de entrada sim ou não. Além da avaliação dos traços de Extroversão/Introversão (E), Neuroticismo/Estabilidade (N)

e Psicoticismo/Superego (P), há perguntas relativas ao controle do falseamento das respostas denominado Escala de Mentiras (L - *Lie Scale*). O questionário apresenta escores-chave para cada traço; a cada resposta «correta» do sujeito em determinada pergunta do traço, acrescenta-se um ponto em seu índice. Pelo EPQ, considera-se para Extroversão/Introversão, pontuações entre zero e 18 pontos; Neuroticismo, entre zero e 23 pontos; Psicoticismo, entre zero e 25 pontos; *Lie Scale*, entre zero e 22 pontos.

Para a mensuração da esportividade, recorreu-se ao Questionário de Atitudes no Esporte (QAE), versão traduzida para a língua portuguesa e adaptada para a população brasileira (Evangelista, 2011). Este instrumento contém 23 itens distribuídos de forma aleatória, relacionados à eventuais comportamentos de atletas em situação de competição esportiva. O seu propósito é verificar o quanto os respondentes concordam ou discordam das atitudes descritas nos itens do questionário, as quais enquadram-se as dimensões pró-sociais e antissociais. A dimensão pró-social envolve duas subcategorias, o «empenho» (5 itens) e a «convenção» (5 itens). O empenho tem a ver com a valorização dos treinos e à busca pessoal da excelência performática, enquanto a convenção diz respeito não apenas à obediência às regras esportivas, mas também a adoção de condutas virtuosas e cavalheirescas para consigo e os oponentes. A dimensão antissocial remete a outras duas subcategorias, «trapaça» (8 itens) e «antidesportivismo» (5 itens). A trapaça subentende atos cujo propósito é o engano doloso dos adversários e da arbitragem. O antidesportivismo remete a medidas consideradas ilegítimas de desestabilização emocional do adversário (provocações verbais, simulações, escárnios, desqualificações). As respostas ao questionário são dadas através de uma Escala de Likert com graduação de cinco pontos, indo de um (1) «discordo firmemente da declaração» até cinco (5) «concordo firmemente com a declaração».

Um questionário suplementar de cunho sociodemográfico foi aplicado para o levantamento de informações sobre idade, tempo de prática (em anos), quantidade de horas semanais dedicadas a jogar, nível de escolaridade, anos de estudo, e esporte preferido.

### Procedimentos

A coleta de dados deste estudo ocorreu durante as finais da oitava temporada da liga amadora do esporte eletrônico chamado «Rainbow Six», realizada na última quinzena do mês de novembro de 2018 no Complexo Olímpico do Rio de Janeiro. Esta liga é composta de praticantes do jogo Rainbow Six Siege, contendo dezesseis equipes subdivididas em duas divisões: Divisão Bravo e Divisão Delta. Estas equipes se enfrentam entre si em campeonatos anuais em dois turnos, via confronto direto de todos contra todos. As oito primeiras colocadas disputam os playoffs em sistemas de três partidas até as finais.

As semifinais e finais dos campeonatos acontecem em um lugar previamente escolhido pela Liga. As etapas classificatórias anteriores aos playoffs são disputadas online. Nos dias das semifinais e finais, a Liga promove torneios paralelos amadores de outras modalidades de jogos. Na data em questão, os organizados por ela foram FIFA, League of

Legends e Counter Strike.

### Análise de Dados

Os dados foram tratados pelo programa IBM SPSS 23 e apresentados como média, desvio-padrão e valores mínimos e máximos. A normalidade dos dados foi verificada pelo teste de Shapiro-Wilk. O teste de correlação de Spearman foi empregado para analisar as possíveis associações entre as variáveis de estudo. O nível de  $p < 0,05$  foi considerado para a significância estatística.

### Resultados

A tabela 1 exibe os valores médios de idade, anos de jogo, horas semanais dedicadas ao jogo, escores de traços de personalidade e de atitudes no esporte de esportistas eletrônicos. Ela mostra que somente os dados relativos aos traços de personalidade tiveram distribuição normal, assim como a dimensão Antidesportivismo.

Tabela 1.  
Resultados descritivos referentes a idade, anos de jogo, horas semanais de prática, escores de traços de personalidade e de atitudes no esporte de esportistas eletrônicos da amostra (n=36)

	Média	Desvio padrão	Mínimo	Máximo	Valor-p (SW)
IDADE	22,64	2,97	16,00	32,00	0,021
AJ	5,53	3,81	1,00	18,00	0,001
HS	20,19	17,55	1,00	70,00	0,001
P	4,58	2,49	0,00	10,00	0,104
E	10,39	4,19	0,00	17,00	0,201
N	10,14	5,51	0,00	20,00	0,237
L	8,14	3,38	0,00	15,00	0,651
EMP	19,42	5,72	0,00	25,00	0,001
COM	18,39	6,64	0,00	25,00	0,001
AD	14,46	5,85	0,00	25,00	0,202
TRAP	14,86	8,85	0,00	36,00	0,001

AJ: anos de jogo; SW: teste de normalidade de Shapiro-Wilk; HS: horas semanais de prática; P: Psicoticismo; E: Extroversão; N: Neuroticismo; L: Escala de mentiras; EMP: Empenho; CON: Convenção; AD: Antidesportivismo; TRAP: Trapaça.

A tabela 2 discrimina os níveis de escolaridade e as modalidades de esporte eletrônico praticadas pelos participantes do estudo. Mais de 50% dos participantes são estudantes universitários (superior incompleto, ou seja, entre 12 e 16 anos de escolaridade). A modalidade Counter Strike é um jogo de equipes de atiradores que se defrontam numa localidade urbana virtual; o League of Legends consiste num jogo coletivo de ação e aventura efetuado em um bosque virtual; o jogo FIFA reproduz uma partida de futebol em um estádio virtual.

Tabela 2:  
Níveis de escolaridade e modalidades de esporte eletrônico praticadas (n=36)

Níveis de Escolaridade	Modalidade Praticada				
	n	%	n	%	
EF	1	2,8	Counter Strike	12	33,3
EM	7	19,4	League of Legends	12	33,3
ESI	23	63,9	FIFA	12	33,3
ESC	5	13,9			
Total	36	100,0	Total	36	100,0

EF: Ensino Fundamental (entre 1 e 8 anos de escolaridade); EM: Ensino Médio (entre 9 e 11 anos de escolaridade); ESI: Ensino Superior Incompleto (entre 12 e 15 anos de escolaridade); ESC: Ensino Superior Completo (mais do que 15 anos de escolaridade).

A tabela 3 mostra o coeficiente de correlação de Spearman (rho) entre a idade, anos de jogo, horas semanais de prática, traços de personalidade e atitudes no esporte. A variável idade apresentou uma correlação negativa moderada com os traços de personalidade psicoticismo (P) e neuroticismo (N), e com a dimensão convenção (CON). A variável anos de jogo (AJ) exibiu correlação positiva moderada com a dimensão antidesportivismo (AD). A variável horas semanais praticadas (HS) também acusou uma correlação positiva moderada com o antidesportivismo (AD). Observou-se uma correlação positiva moderada entre o Psicoticismo (P) e a dimensão convenção (CON). A extroversão (E) correlacionou-

se positiva e moderadamente com a dimensão trapaça (TRAP). O neuroticismo (N) e as dimensões empenho (EMP) e convenção (CON) correlacionaram-se de modo positivo e moderado.

Tabela 3:  
Coeficiente de correlação de Spearman (rho) entre idade, anos de jogo, horas semanais de prática, traços de personalidade e atitudes no esporte.

		IDADE	AJ	HS	P	E	N	L	EMP	CON	AD
AJ	rho	0,053									
	valor-p	0,760									
HS	rho	-0,028	0,023								
	valor-p	0,872	0,895								
P	rho	-0,424*	-0,016	0,297							
	valor-p	0,010	0,925	0,078							
E	rho	-0,126	0,027	0,068	0,158						
	valor-p	0,466	0,876	0,694	0,358						
N	rho	-0,386*	0,088	0,337*	0,485*	-0,279					
	valor-p	0,020	0,611	0,044	0,003	0,099					
L	rho	0,084	-0,325	-0,131	0,214	-0,306	-0,121				
	valor-p	0,625	0,053	0,445	0,210	0,069	0,481				
EMP	rho	-0,137	-0,327	-0,092	0,062	-0,149	0,372*	0,230			
	valor-p	0,425	0,051	0,592	0,721	0,385	0,025	0,177			
CON	rho	-0,452*	0,033	-0,015	0,360*	0,016	0,447*	-0,108	0,396*		
	valor-p	0,006	0,849	0,930	0,031	0,927	0,006	0,529	0,017		
AD	rho	0,232	0,410*	0,345*	0,068	0,138	0,189	-0,282	-0,166	0,078	
	valor-p	0,173	0,013	0,039	0,695	0,422	0,270	0,096	0,335	0,652	
TRAP	rho	0,078	-0,138	-0,080	0,189	0,351*	-0,146	-0,188	-0,085	0,033	0,356*
	valor-p	0,652	0,424	0,642	0,270	0,036	0,394	0,273	0,622	0,850	0,033

AJ: anos de jogo; HS: horas semanais de prática; P: Psicoticismo; E: Extroversão; N: Neuroticismo; L: Escala de mentiras; EMP: Empenho; CON: Convenção; AD: Antidesportivismo; TRAP: Trapaça; rho: coeficiente de correlação de Spearman.

Não foram encontradas diferenças estatisticamente significativas entre os traços de personalidade e a esportividade quando a amostra foi separada por modalidade de esporte eletrônico praticada e pelos níveis de escolaridade dos praticantes.

## Discussão

As relações entre esportividade e traços de personalidade de esportistas eletrônicos amadores do Rio de Janeiro foram investigadas no presente estudo. Observou-se uma correlação negativa e moderada entre a variável idade e os traços de personalidade psicoticismo (P) e neuroticismo (N).

Indivíduos com acentuado traço de psicoticismo são egocêntricos, indiferentes e calculistas (Feist & Feist, 2008). Em oposição ao psicoticismo (P), tem-se o traço denominado Superego. Pessoas cuja personalidade é marcada por uma intensa presença do superego revelam-se colaborativas e sociáveis (Miller & Harrington, 2011). Em relação ao traço neuroticismo (N), quanto mais dominante ele for na personalidade de alguém, menor será a tolerância da mesma a situações de estresse prolongado, o que a torna potencialmente suscetível ao descontrole emocional diante de estados de ansiedade (Eysenck, Nias, & Cox, 1982; Laborde, Guillén, & Mosley, 2016; Nicholls, Madigan, Backhouse, & Levy, 2017). Em contrapartida, sujeitos com viés de personalidade não neuroticista caracterizam-se pelo autocontrole em situações emocionalmente tensas e a manutenção de comportamentos estáveis (Parks-Leduc, Feldman, & Bardi, 2015; Flores-Mendoza et al., 2016). Dessa forma, os praticantes de esportes eletrônicos investigados mostraram propensão a terem um maior equilíbrio emocional e a agirem com base no coletivismo, coleguismo e altruísmo conforme as suas idades avançam.

Tal tendência foi observada no estudo descritivo do tipo survey realizado por García-Naveira e Ruiz-Barquín (2016), efetuado com 143 jogadores de futebol entre 18 e 24 anos. Utilizando o questionário de cinco fatores de personalidade (NEO-FFI), os autores detectaram que os atletas adultos

possuíam mais estabilidade emocional e abertura ao trabalho em grupo do que os mais jovens. García-Naveira, Ruiz-Barquín e Pujals (2011) registraram em outra pesquisa, com o mesmo procedimento metodológico, que dentre 155 futebolistas de alto rendimento, 33 futebolistas amadores e 32 indivíduos não atletas, os futebolistas com maior idade do primeiro grupo mostraram-se os mais agregadores e estáveis emocionalmente. Investigações realizadas com adeptos de esportes equestres e corredores fundistas identificaram a mesma associação (Wolfram, Williams, & Marlin, 2015; Nikolaidis, Rosemann, & Knechtle, 2018). Estas informações sugerem que esportistas passam a ser menos inseguros em relação a si e aos demais companheiros à medida que ficam mais experientes.

A variável idade também acusou uma correlação moderada negativa com a dimensão convenção (CON). Isso expressa que quanto maior a idade, menos os atletas são inclinados a agir de acordo com o ideário normativo do fair play. Este resultado reitera os achados de Boquetti et al. (2015), os quais detectaram que, entre os atletas masculinos de futsal atuantes no campeonato municipal organizado pela Liga Metropolitana da cidade de Curitiba, em 2013, 77% dos jogadores da categoria sub-15 foram punidos com cartões amarelos em função de ações desrespeitosas dirigidas a árbitros e adversários. Na categoria sub-9, esse número diminuiu para 55%. Esta diferença percentual demonstra que os esportistas com maiores idades tenderam a violar com mais recorrência a ideia de fair play informal em comparação com os jogadores com menos idade, ou seja, foram avessos a comportamentos cavalheiros e polidos em situação de competição (Loland & McNamee, 2000). Os estudos de Ivaskiene, Skyriene e Markevičius (2017) e Topuz (2019) respectivamente registraram o mesmo viés atitudinal com esportistas de judô e futebol entre 11 e 18 anos. Nesse sentido, Samulski (2002) coloca que o nível de desenvolvimento moral do sujeito, lesões, o estado técnico e atlético, pressões sociais e fatores genéticos podem influir na adoção desses modos de agir.

As variáveis anos de jogo e número de horas semanais praticadas correlacionaram-se de maneira positiva moderada com a dimensão antidesportivismo (AD) no presente estudo. Logo, quanto mais treinam e se dedicam, mais os esportistas eletrônicos tentam desestabilizar emocionalmente os oponentes por meio de insinuações, provocações verbais ou comentários vexatórios. Atitudes com essa característica foram identificadas por Kundu (2018) com 108 jogadores universitários de futebol e voleibol de ambos os sexos. O autor detectou que os atletas treinados nas equipes por mais de quatro anos seguidos eram os que mais buscavam enervar os adversários ironizando os seus erros durante os jogos dos torneios universitários. Comparativamente, os jogadores de futebol da pesquisa mostraram-se mais provocadores do que os de voleibol, não obstante o sexo. Em um estudo de caso realizado com esportistas de cricket, golf, squash e rugby, Webb e Rayner (2016) chegaram a semelhante conclusão, no sentido de que os indivíduos mais experientes também eram aqueles que mais defendiam a crença de que saber desestabilizar emocionalmente os oponentes, sem o árbitro perceber, consistia em um atributo dos atletas vitoriosos. O survey de Tang e Fox (2016) com 425 jogadores de vídeo



game *on line* evidenciou que os mais treinados, em termos de horas semanais praticadas, em igual correspondiam aos que faziam assédio moral negativo sobre os atletas derrotados. Para Del Pozo (2008), estratégias antidesportivas como essas são utilizadas quando o foco principal é a vitória em si mesma, não importando a licitude dos meios adotados. Além disso, o reforço positivo dos companheiros, treinador e familiares pode contribuir para a adoção dessas condutas.

Entre o traço de personalidade psicoticismo (P) e a dimensão convenção (CON) verificou-se uma correlação positiva moderada na presente investigação. O trabalho de Bean e Groth-Marmath (2016), realizado com 1210 jogadores amadores do vídeo game «War of Warcraft», obteve correlação divergente da observada no presente estudo. Os autores encontraram associações positivas e moderadas de valores condizentes com a lealdade, honestidade e companheirismo no que tange ao traço oposto do psicoticismo, que é o superego. Nesse sentido, jogadores de vídeo game com perfil psicoticista tendem a praticarem assédio moral com os adversários por entenderem que assim são mais competitivos (Tang & Fox, 2016).

Por outro lado, Yildiz, Senel e Yildiran (2018) confeccionaram um modelo empírico com dados de traços de personalidade e aspectos comportamentais de 158 adeptos de esportes coletivos e 138 de esportes de combate. As informações geradas pelo modelo mostraram que os atletas com traço psicoticistas, apesar de possuírem maior probabilidade de assumirem condutas antissociais, são capazes de agir de modo pro-social. Raduloviæ e Iliæ (2018) admitem a possibilidade de sujeitos psicoticistas obedecerem normas sociais, mesmo advertindo que se trata de atitude pouco usual. Os autores fazem essa colocação porque esta obediência não significa que eles tenham evoluído moralmente ou se tornado mais sociáveis e menos egocêntricos. Ambos apontam dois casos em que essa condição pode ocorrer: 1) quando os psicoticistas acreditam que essa atitude facilita a realização de interesses pessoais; 2) ao estarem submetidos a instâncias de poder capazes de puni-los. No primeiro, estão agindo de maneira simulada, por motivos pragmáticos e utilitários; na segunda, porque a desobediência lhes acarretará danos que não querem sofrer. O presente estudo não permite identificar se o respeito dos jogadores com características psicoticistas às convenções esportivas baseou-se em um ou outro desses motivos, pois os instrumentos de coleta de dados empregados não permitem discerni-los.

A extroversão (E) correlacionou-se positiva e moderadamente com a dimensão trapaça (TRAP) no presente estudo. Reer e Kramer (2017) chegaram a um resultado divergente deste em um estudo do tipo survey *on line* que fizeram com 449 esportistas eletrônicos amadores do jogo War of Warcraft. Os autores observaram que os atletas extrovertidos eram os que mais dispunham-se a ações honestas durante competições e treinamentos. Em outro survey *on line* com 224 jogadores de vídeo game, Triberti, Villani e Riva (2015) identificaram uma associação negativa entre indivíduos extrovertidos e condutas fraudulentas. No entanto, Frederick et al. (2015) aplicaram o mesmo procedimento metodológico à 77 estudantes universitários adeptos de vídeo games enquanto atividade de lazer e não acharam nenhum vínculo

entre traços de personalidade e esportividade. Isso significa que há variáveis, além da personalidade, que influenciam a ética de conduta do esportista. Dentre elas, Samulski (2002) destaca o nível educacional, a moralidade familiar e a religiosidade.

No presente estudo houve uma correlação positiva e moderada do neuroticismo (N) com as dimensões empenho (EMP) e convenção (CON). Esportistas neuroticistas tendem a exibir atos pró-sociais, como a dedicação a treinos e obediência a normas explícitas de esportividade, quando estão emocionalmente tranquilos (Parks-Leduc, Feldman, & Bardi, 2015; Laborde, Guillén, & Mosley, 2016; Nicholls, Madigan, Backhouse, & Levy, 2017). Em contrapartida, é comum tornarem-se antissociáveis quando estão sob tensões que provocam estresse demasiado. Caso demonstrem estados de descontrole marcados por ansiedade, agressividade e nervosismo excessivos, recomendam-se o afastamento temporário das atividades esportivas e a aplicação de medidas de suporte psicoterapêutico (Feist & Feist, 2008; Dorak, 2015).

A natureza transversal do presente estudo pode ser considerada como uma limitação dos seus achados. Estudos com estas características não permitem identificar variações temporais na esportividade em relação aos traços de personalidade dos esportistas eletrônicos. Outra limitação concerne ao fato de o *Eysenck Personality Questionnaire* (EPQ) não ter sido validado para brasileiro.

## Conclusões

O presente estudo permite concluir que existem relações entre os graus de esportividade e os traços de personalidade de esportistas eletrônicos. Observaram-se correlações positivas e moderadas entre convenção (CON) e psicoticismo (P) e neuroticismo (N); trapaça (TRAP) e extroversão (E); e entre empenho (EMP) e neuroticismo (N).

Os achados do presente estudo indicam que condutas esportivas e pró-sociais têm maior possibilidade de ocorrerem quando os ambientes de prática e de treino são regidos por normas que explicitam as sanções incidentes sobre quem viola as regras de convivência. Outro fator relevante é o controle do estresse ambiental, uma vez que relações pessoais tensas podem impactar negativamente a esportividade entre os envolvidos. Portanto, cabe ao treinador e aos atletas fornecerem retornos positivos entre si, serem prudentes nas cobranças de performances, não usarem linguagem depreciativa na comunicação e deixarem claros os critérios de organização do ambiente de treino. Medidas como essas podem facilitar o desenvolvimento de condutas positivas.

Recomenda-se, para futuras investigações, a efetivação de pesquisas longitudinais que possibilitem verificar como a esportividade e os traços de personalidade relacionam-se numa perspectiva temporal.

## Referências

- Bányai, F., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2019). The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among sport gamers and recreational gamers. *Comprehensive psychiatry*, 94, 152117.

- Bean, A., & Groth-Marnat, G. (2016). Video gamers and personality: A five-factor model to understand game playing style. *Psychology of Popular Media Culture*, 5(1), 27-38.
- Bosquetti, M., Morais, A., Altimari, L., & Souza, S. (2015). Comportamentos de fair play e antiesportivos: avaliação dos árbitros. *Perspectivas em Análise do Comportamento*, 6 (1), 60-73.
- Del Pozo, D. G. (2008). El instrumento de observación de fair play en fútbol como herramienta para evaluar las conductas relacionadas con el juego limpio en jugadores jóvenes de fútbol. *EduPsykhé: Revista de Psicología y Educación*, 7(1), 61-79.
- Dorak, F. (2015). The relationship between personality and sportpersonship orientation. *Anthropologist*, 19 (3), 597-601.
- Evangelista, P. H. M. (2011). *As atitudes morais no esporte de competição: um estudo descritivo-exploratório com atletas dos jogos coletivos de invasão*. Dissertação de mestrado não publicada. Porto Alegre: EEF/UFRGS.
- Eysenck, H. J., Nias, D., & Cox, D. (1982). Sport and personality. *Advances in behaviour research and therapy*, 4(1), 1-56.
- Feist, J., & Feist, G. (2008). *Teorias da personalidade*. São Paulo: McGraw-Hill.
- Ferreiro, S. G., Folgar, M. I., Salgado, P. G., & Boubeta, A. R. (2017). Uso problemático de Internet y adolescentes: el deporte sí importa. *Retos*, 31, 52-57.
- Flores-Mendoza, C., Ardila, R., Gallegos, M., Braga, L., Santiago, B., & Andrade, D. (2016). Hans Eysenck in Latin America: His influence in the psychology, the study of personality and individual differences. *Personality and Individual Differences*, 103, 68-73.
- Frederick, C., Kring, J., Doherty, S., Liu, D. Via, C., & Sinagra, M. (2015). Ethical Perceptions and Actions in Gaming. *International Journal of Liberal Arts and Social Science*, 3(3), 49-58.
- García-Naveira, A., & Ruiz-Barquín, R. (2016). Differences in personality on the basis of sports practice or no sports practice and age category in performance soccer players based on costa and mcrae's model. *Revista Iberoamericana de Psicología del Ejercicio y el Deporte*, 11, 23-29.
- García-Naveira, A., Ruiz-Barquín, R., & Pujals, C. (2011). Personality differences according to participation in or abstention from sport, competition level and age category in football players based on Costa and McCrae's model. *Revista de Psicología del Deporte*, 20, 29-44.
- Gerhardt, T., & Silveira, D. (2009). *Métodos de pesquisa*. Porto Alegre: Editora da UFRGS; 2009.
- Gervasi, A. M., La Marca, L., Costanzo, A., Pace, U., Guglielmucci, F., & Schimmenti, A. (2017). Personality and internet gaming disorder: a systematic review of recent literature. *Current Addiction Reports*, 4(3), 293-307.
- Juho Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017) What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27 (2), 211-232.
- Hilvoorde, I., & Pot, N. (2016): Embodiment and fundamental motor skills in eSports. *Sport, Ethics and Philosophy*, doi: 10.1080/17511321.2016.1159246.
- Ivaskiene V., Skyriene V., & Markevičius, V.Z. (2017). Self-assessment and aggression's manifestation of Judo wrestlers in age and qualification aspects. *Pedagogics, psychology, medical-biological problems of physical training and sports*, 21(4), 163-168, doi:10.1556/18189172.2017.0403
- Kundu, S. (2018). Sportpersonship in the University Football and Volleyball Players of Haryana State. *International Journal of Physical Education and Sports*, 3 (02), 56-60.
- 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.
- Loland, S. (2015). Fair Play. In: M. McNamee, & W. Morgan (Eds.), *Routledge Handbook of the Philosophy of Sport* (pp. 21-29). New York: Routledge.
- Martonek, M. (2015). e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Computers in Human Behavior*, 48, 208-211.
- McFee, G. (2004). *Sport, Rules and Values: Philosophical investigations into the nature of sport*. London: Routledge.
- Miller, M., & Harrington, K. (2011). Personality factors in resilience to traumatic stress. In: S. M. Southwick, B. T. Litz, D. Charney, & M. J. Friemann (Eds.), *Resilience and Mental Health: Challenges Across the Lifespan*. (1st ed.) (pp. 56-75). New York: Cambridge University Press.
- Moeller, R. M., Esplin, B., & Conway, S. (2009). Cheesers, pullers, and glitchers: The rhetoric of sportsmanship and the discourse of online sports gamers. *Game Studies*, 9(2), 3-15.
- Nicholls, A., Madigan, D., Backhouse, S., & Levy, A. (2017). Personality traits and performance enhancing drugs: The Dark Triad and doping attitudes among competitive athletes. *Personality and Individual Differences*, 112, 113-116.
- Nikolaïdis, P., Rosemann, T., & Knechtel, B. (2018). A brief review of personality in marathon runners: the role of sex, age and performance level. *Sports*, 6 (9), doi:10.3390/sports6030099.
- Parks-Leduc, L., Feldman, G., & Bardi, A. (2015). Personality traits and personal values: a meta-analysis. *Personality and Social Psychology Review*, 19(1), 3-29.
- Pawlenka, C. (2014). Fair Play. In: C. Torres (Ed.), *The Bloomsbury Companion to the Philosophy of Sport* (pp. 355-358). London: Bloomsbury.
- Pennington, C. G. (2017). Moral development and sportsmanship in physical education and sport. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 88(9), 36-42.
- Petito, A., Altamura, M., Iuso, S., Padalino, F., Sessa, F., D'Andrea, G., Margaglione, M., & Bellomo, A. (2016). The Relationship between Personality Traits, the 5HTT Polymorphisms, and the Occurrence of Anxiety and Depressive Symptoms in Elite Athletes. *Plos One*. 11(6): e0156601. doi:10.1371/journal.pone.0156601.
- Raduloviæ, D., & Iliæ, Z. (2018). Children and young with antisocial propensity: theoretical models for identification and social importance of prevention of antisocial behavior. *Sociologija*, 50 (2), 497-517.
- Ramírez-Granizo, I. A., Ortega, F. Z., Sánchez-Zafra, M., & Cuberos, R. C. (2019). Análisis del clima motivacional hacia el deporte y el uso problemático de videojuegos en escolares de Granada Analysis of the motivational climate towards sport and the problematic use of video games in schoolchildren in Granada. *Retos*, 35, 255-260.
- Reer, F., & Krämer, N. C. (2017). The connection between introversion/extraversion and social capital outcomes of playing War of Warcrafts. *CyberPsychology, Behavior & Social Networking*, 20 (2), 97-103.
- Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports research: A literature review. *Games and Culture*, 15(1), 32-50.
- Samulski, D. (2002). *Psicologia do esporte*. São Paulo: Manole.
- Stigger, M., & Thomassim, L. (2013). Entre o «serve» e o «significa»: uma análise sobre expectativas atribuídas ao esporte em projetos sociais. *Licere*, 16 (2), p. 1-33.
- Szabo, A., & Urbán, F. (2014). Do combat sports develop emotional intelligence? *Kinesiology*, 46(1): 53-60.
- Tarrier, N., Eysenck, S.B.G., & Eysenck, H.J. (1980). National differences in personality: Brazil and England. *Personality and Individual Differences*, 1: 164-171.
- Topuz, R. (2009). Evaluation of moral decision making attitudes of football infrastructure athletes between ages of 11-18. *Journal of Education and Training Studies*, 7(3S), 77- 83.
- Triberti, S., Villani, D., & Riva, G. (2015). Moral positioning in video games and its relation with dispositional traits: The emergence of a social dimension. *Computers in Human Behavior*, 50, 1-8.
- Tubino, M. (2001). *Dimensões sociais do esporte*. São Paulo: Cortez.
- Vila, G., González, J., Martín, J., Fuentes-Guerra, J., Martín, P., Sánchez, C., Robles, M., & Camacho-Miñano, M. (2016). Moral development in sports at school age: Towards a fair play behaviours typology expressed in the White Card (Tarjeta Blanca) programme. *Science & Motricité*, 91, 21-29.
- Webb, T., & Rayner M. (2016). Sportsmanship from a Referee's Perspective: a Case Study of Four Sports. In: T. Delaney (Ed.), *Sportsmanship: Multidisciplinary Perspectives*. (pp. 162-172). Jefferson, NC: McFarland & Company.
- Wolframm, I., Williams J., & Marlin D. (2015). The role of personality in equestrian sports: an investigation. *Comparative Exercise Physiology*, 11(3), 133-144. https://doi.org/10.3920/CEP150002.
- World Medical Association (WMA). (2008). Declaration of Helsinki. Ethical principles for medical research involving human subjects. 59th WMA General Assembly, Seoul.
- Yildiz, M., Senel, E., & Yildiran, I. (2018). Prosocial and antisocial behaviors in sport: the roles of personality traits and moral identity. *Sport Journal*, 8(1), 5-17.