



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS  
FACULDADE DE CIÊNCIAS APLICADAS**



LUCAS RODRIGUES FURINI

**TRAJETÓRIA DE FORMAÇÃO PROFISSIONAL DE  
TREINADORES DE LOL (LEAGUE OF LEGENDS)  
ATUANTES NO CBLOL E CBLOL ACADEMY**

Limeira  
2021



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS  
FACULDADE DE CIÊNCIAS APLICADAS**



LUCAS RODRIGUES FURINI

**Trajetória de formação profissional de treinadores de LOL  
(League of Legends) atuantes no CBLOL e CBLOL  
Academy**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Ciências do Esporte à Faculdade de Ciências Aplicadas da Universidade Estadual de Campinas.

Orientadora: Profa. Dra. Larissa Rafaela Galatti

Coorientadora: Profa. M.a. Mairin Del Corto Motta

Limeira  
2021

Ficha catalográfica  
Universidade Estadual de Campinas  
Biblioteca da Faculdade de Ciências Aplicadas  
Ana Luiza Clemente de Abreu Valério - CRB 8/10669

F977t Furini, Lucas Rodrigues, 1999-  
Trajetória de formação profissional de treinadores de LOL (League of Legends) atuantes no CBLOL e CBLOL Academy / Lucas Rodrigues Furini. – Limeira, SP : [s.n.], 2021.

Orientador: Larissa Rafaela Galatti.  
Coorientador: Mairin Del Corto Motta.  
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Ciências Aplicadas.

1. Esporte. 2. Jogos eletrônicos. I. Galatti, Larissa Rafaela, 1981-. II. Motta, Mairin Del Corto, 1994-. III. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Ciências Aplicadas. IV. Título.

Informações adicionais, complementares

**Título em outro idioma:** Professional trajectory of CBLOL and CBLOL Academy acting LOL (League of Legends) coaches

**Titulação:** Bacharel em Ciências do Esporte

**Banca examinadora:**

Mateus Seixas Bizetti

**Data de entrega do trabalho definitivo:** 09-12-2021

**Autor:** Lucas Rodrigues Furini

**Título:** Trajetória de formação profissional de treinadores de LOL(League of Legends) atuantes no CBLOL e CBLOL Academy.

**Natureza:** Trabalho de Conclusão de Curso em Ciências do Esporte

**Instituição:** Faculdade de Ciências Aplicadas, Universidade Estadual de Campinas

**Aprovado em:** 09/12/21.

## **BANCA EXAMINADORA**

---

Profa. Dra. Larissa Rafaela Galatti (Orientadora) – Presidente  
Faculdade de Ciências Aplicadas (FCA/UNICAMP)

---

Me. Mairin Del Corto Motta – Coorientadora  
Faculdade de Ciências Aplicadas (FCA/UNICAMP)

---

Me. Mateus Bizetti – Avaliador  
Faculdade de Ciências Aplicadas (FCA/UNICAMP)

Este exemplar corresponde à versão final da monografia aprovada.

---

Profa. Dra. Larissa Rafaela Galatti  
Faculdade de Ciências Aplicadas (FCA/UNICAMP)

Dedico este trabalho ao esporte, à tudo que me trouxe, à tudo que me fez.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente, sou grato pela oportunidade de desenvolver meu projeto de pesquisa com as melhores condições dispostas pela Unicamp e pelo CNPQ. Sinto que esse trabalho pode me trazer frutos além da Iniciação Científica.

O desenvolvimento dessa pesquisa, por vezes dependeu e por vezes teve muito valor agregado de diversas pessoas, dentre as quais eu agradeço:

A minha orientadora, Larissa Rafaela Galatti, que me incentivou desde o início da graduação a desenvolver um projeto de pesquisa, hoje concluído, graças a sua orientação e auxílio em todas as etapas do trabalho.

Aos meus pais, Izabel e Leandro, pelo apoio incondicional, amor e incentivo. Tudo que eu tenho e faço hoje é graças a eles.

Aos professores do curso de Ciências do Esporte, que além de me ensinarem muito, também sempre instigaram a minha vontade de desenvolver uma pesquisa, gerando inquietações e ajudando a construir meu senso crítico.

Aos meus amigos de graduação que sempre me apoiaram em meus projetos, em especial ao Lucas Joaquim, Matheus Henrique, Raul Alves e Pedro Henrique.

A minha namorada e amiga, Luiza, por todo carinho e apoio em todos os meus projetos, independente dos momentos e dificuldades.

Aos integrantes do Grupo de estudos em esporte eletrônico (GGWP Unicamp), pelos momentos de discussão e de aprendizado. Em especial ao Frederico J. Pedroso, pelos momentos iniciais de discussão sobre Esporte Eletrônico dentro da universidade.

A todos os profissionais envolvidos nesse trabalho, também às organizações pela disponibilidade e confiança.

Enfim, agradeço a todos que me ajudaram de alguma forma durante este período de produção científica.

*“Sempre tenha compaixão e uma mente aberta”*

Phil Jackson

**FURINI, Lucas. Trajetória de formação profissional de treinadores de LOL(League of Legends) atuantes no CBLOL e CBLOL Academy. 2021. nº 32. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências do Esporte.) – Faculdade de Ciências Aplicadas. Universidade Estadual de Campinas. Limeira, 2021.**

## **RESUMO**

No esporte de alto nível, os treinadores cumprem sua profissão gerenciando metodologias, atletas e uma comissão técnica, almejando um objetivo em comum com essas pessoas, seja esse uma conquista; uma colocação; um reconhecimento. A presença de treinadores no esporte de alto rendimento é uma característica fundamental para se alcançar a excelência em desempenho de uma equipe em uma modalidade. O *League of Legends*, ou LOL, é o esporte eletrônico mais popular em território brasileiro, movimenta capital e promove a sua participação em diversos níveis de desempenho. Sua ascendência gerou uma demanda por melhorias e adequações sobre o cenário competitivo da modalidade, com criação de centros de treinamento/*gamehouses/gameoffices* e comissões técnicas multidisciplinares. Porém, na área acadêmica, pouco se discute em relação ao alto desempenho nessa modalidade. Portanto, se vê necessária a compreensão sobre fatores que influenciaram nas equipes de forma a afetar seu rendimento. Com isso, o objetivo deste estudo é reconhecer as competências dos treinadores de *League of Legends* e como eles se desenvolveram para se tornarem profissionais de excelência em sua função. Será utilizado, para essa observação o *Rappaport Time Line* (RTL), assim como a entrevista semi-estruturada, para obtenção de dados qualitativos no decorrer dessa pesquisa.

**Palavras-chave:** Esporte eletrônico. E-sports. Treinadores. League of Legends.

**FURINI, Lucas. Professional trajectory of CBLOL and CBLOL Academy acting LOL(League of Legends) Coaches.** 2021. nº 32. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências do Esporte.) – Faculdade de Ciências Aplicadas. Universidade Estadual de Campinas. Limeira, 2021.

## **ABSTRACT**

In high-level sport, coaches fulfill their profession managing methodologies, athletes and a coaching staff, aiming for a common goal with these people, whether that is an achievement; a classification; a recognition. The presence of coaches in high performance sport is a fundamental characteristic to achieve excellence in a team's performance. League of Legends, or LOL, is the most popular electronic sport in Brazil, moves capital and promotes participation at different levels of performance. Its ascendancy generated a demand for improvements and adjustments to the competitive sport scenario, with the creation of training centers/gamehouses/gameoffices and multidisciplinary technical committees. However, in the academic area, there are few discussions in relation to high performance in this modality. Therefore, it is necessary to understand the factors that influenced the teams in order to affect their performance. Thus, the objective of this study is to recognize the competences of League of Legends coaches and how they developed to become professionals of excellence in their role. For this observation, the Rappaport Time Line (RTL) will be used, as well as the semi-structured interview, to obtain qualitative data during this research.

**Keywords:** Eletronic Sports. E-sports. Coaches. League of Legends.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1</b>	Figura 1 - Linha do tempo T1.	20
<b>Figura 2</b>	Figura 2 - Linha do tempo T2.	21
<b>Figura 3</b>	Figura 3 - Linha do tempo T3.	21
<b>Figura 4</b>	Figura 4 - Linha do tempo T4.	22

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1</b>	Temas gerais da análise temática.	19
-----------------	-----------------------------------	----

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

<b>ABNT</b>	Associação Brasileira de Normas Técnicas
<b>FCA</b>	Faculdade de Ciências Aplicadas
<b>LOL</b>	<i>League of Legends</i>
<b>CBLOL</b>	Campeonato Brasileiro de <i>League of Legends</i>

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	14
2	OBJETIVO.....	16
2.1	Objetivo Geral.....	16
2.2	Objetivos Específicos.....	16
3	METODOLOGIA.....	17
3.1	Comitê de Ética.....	17
3.2	Participantes e Coleta de Dados.....	17
3.3	Instrumentos utilizados e Procedimentos.....	18
3.4	Análise de Dados.....	19
4	RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	20
5	CONCLUSÃO.....	27
6	REFERÊNCIAS.....	29
7	ANEXO.....	30

## 1 INTRODUÇÃO

A última década representou a emergência da indústria dos jogos eletrônicos como meio de entretenimento, com uma grande força midiática voltada para os torneios e competições em níveis Nacional e Mundial. Nos dias de hoje, o segmento dos *e-sports* já movimenta mais capital do que os meios de entretenimento, cinema e música combinados, como mostram os dados de Landim, 2017.

No Brasil, o esporte eletrônico competitivo de excelência é representado pelo *League of Legends* (LOL); com cerca de 8 milhões de jogadores conectados simultaneamente, constatado em 2019 pela própria desenvolvedora do jogo, *Riot Games*. A empresa, grande investidora nos setores nacionais onde é instaurada, promove o CBLOL (Campeonato Brasileiro de *League of Legends*), que em paralelo ao esporte tradicional pode ser considerada a série ouro/A, e o CBLOL *Academy*, que também em paralelo às competições tradicionais pode ser considerada a série prata/B, que representa uma maioria de jogadores em formação profissional e que almejam o acesso ao CBLOL. O impacto causado por essas competições segue a mesma influência que o *e-sports* vem causando no cenário mundial: grandes eventos, com grandes números lotando estádios (NEWZOO, 2016).

Essa ascendência econômica que atrai investimentos (NEWZOO, 2016) faz com que as competições tenham cada vez mais um caráter profissional sobre as funções dos indivíduos que estruturam as equipes; existem atletas, preparadores físicos, nutricionistas e comissões técnicas que trabalham em conjunto, numa interdisciplinaridade com o objetivo de trazer melhores resultados para o seu time. Cenário onde também é imprescindível a presença de um treinador.

Criamos um paralelo com as modalidades tradicionais (MITCHELL, 2015), em que os jogadores profissionais vivem juntos em centros de treinamento com suas comissões sempre trabalhando os aspectos que permeiam seu desempenho em jogo, seja assistindo *replays* e análises, até trabalhando condições psicológicas com o time e seus jogadores individual e coletivamente.

É fato que o esporte de alto nível demanda excelência no treinamento das equipes e, conseqüentemente, vindica treinadores caracterizados de competências e qualificados para atender suas funções. No esporte de elite, estes treinadores necessitam de competências concretas e que busquem apontar resultados que declarem sua eficiência como profissionais, como os resultados da equipe, a sua adaptação ao contexto e, seu conhecimento da modalidade (CÔTÉ; GILBERT, 2009).

Contudo, na área acadêmica, segundo a revisão de literatura conduzida por Mora-Cantallops Sicilia (2018), observa-se que a pesquisa sobre a modalidade é incipiente; não há muitos temas discutindo o alto desempenho nessas competições, assim como os fatores que levam as equipes a esse resultado. A maior parte do conteúdo relacionado trata de efeitos sociais e econômicos que vieram como resultado da ascendência das competições, ou de problemas de saúde e sono que vêm como reflexo da prática dessa modalidade.

Em busca de se iniciar um trabalho de compreensão das condições que trazem resultado no alto nível da modalidade, esta pesquisa tem como objetivo compreender o percurso profissional de treinadores de equipes participantes do CBLOL e CBLOL *Academy*. Pois assim como as outras modalidades tradicionais, é necessário compreender as trajetórias de treinadores de e-sports, principalmente no LOL, por ser uma das modalidades mais populares do Brasil e do mundo, visando aspectos no processo de formação que podem ser trabalhados da forma mais adequada possível para futuros treinadores e treinadoras da modalidade, visto que o cenário competitivo está em expansão e em crescimento acelerado em todo o mundo.

## **2 OBJETIVO**

### **2.1 Objetivo Geral**

Reconhecer as competências profissionais reconhecidas por treinadores de League of Legends de alto desempenho no cenário brasileiro, assim como a sua trajetória e formação até ocuparem suas funções profissionais como Treinadores.

### **2.2 Objetivos Específicos**

Contribuir para o avanço científico na literatura sobre formação de treinadoras(es) através da temática do Esporte Eletrônico.

### **3 METODOLOGIA**

Tratando-se de um estudo relacionado ao esporte, as etapas da pesquisa passaram por dois ambientes: o de estudo e desenvolvimento da pesquisa, realizado através de reflexões e dissertações sobre os resultados e referências utilizadas que será feito no espaço da Faculdade de Ciências Aplicadas da Unicamp, no Laboratório de estudos em Pedagogia do Esporte; e o ambiente de contato com os participantes, que foi o virtual por conta das restrições de contato pessoal provenientes da pandemia COVID-19. Todas as etapas da metodologia foram aplicadas em plataforma de chamadas online (Discord) e as entrevistas foram gravadas pelo programa OBS Studio..

#### **3.1 Comitê de Ética**

Este estudo teve aprovação pelo Comitê de Ética da Faculdade de Ciências Médicas (FCM) da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), com o número do CAAE: 42669420.5.0000.5404 A realização deste estudo ocorreu após a aprovação.

#### **3.2 Participantes e Coleta de Dados**

Sobre a escolha dos participantes, como a competição da modalidade não possui tanto tempo de existência, tendo seu início no ano de 2012, a escolha dos treinadores não se baseia no seu tempo de profissão, ou de temporadas em que executou a função de treinador. O quesito de escolha determinante é a participação em uma das ligas, o CBLOL, ou o CBLOL Academy que possuem as mesmas 10 equipes/organizações com uma escalação em cada liga, considerando que na liga Academy, os jogadores são atletas em formação e que buscam se desenvolver para alcançar um lugar nas equipes do CBLOL, que é um espaço ocupado pelos jogadores e membros de comissão técnica com mais tempo de atuação e formação. Além disso, os treinadores também são todos maiores de 18 anos. Juntando CBLOL

e CBLOL Academy, temos 20 treinadores, todos foram convidados a participarem da pesquisa e desse total, 4 aceitaram participar, sendo dois deles da liga principal e outros dois da liga *Academy*.

Dentre os 4 treinadores que aceitaram, são eles atuantes nas equipes *Pain Gaming*, *Loud* e *INTZ*. São dois participantes do CBLOL, que já possuem alguns anos de prática profissional e experiência internacional, e dois participantes do CBLOL *Academy*, que representam a formação de novos atletas dentro do cenário competitivo.

### **3.3 Instrumentos utilizados e Procedimentos**

Os dados referentes à trajetória profissional dos treinadores neste estudo foram coletados através da aplicação do *Rappaport Time Line* (RTL), que consiste em uma folha A4 com as palavras “nascimento” e “presente” nas extremidades do espaço da folha, para que se crie uma linha do tempo onde o treinador pontua eventos relevantes, ao seu ponto de vista, na sua formação como treinador (TOZETTO, 2016). A linha do tempo foi requisitada previamente à entrevista, onde os entrevistados tiveram um tempo para fazer sozinhos e enviarem uma imagem da atividade através do Word ou de uma folha formato A4.

Portanto a metodologia foi aplicada da seguinte forma: Após o contato inicial e a confirmação da participação dos treinadores, foram marcados os horários de entrevista em ambiente digital. No dia da coleta os indivíduos preencheram seu Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, alegando seu interesse e sua compreensão sobre todos os aspectos referentes ao comitê de ética para participar da pesquisa. Assim de início foi aplicado o RTL, do qual os treinadores foram orientados a enviar uma foto da conclusão desta etapa. Logo após a construção da linha do tempo, os participantes seguiram com a entrevista guiada pelo pesquisador, a qual foi gravada através do programa *OBS studio*.

Por fim, para o desenvolvimento dos dados, a gravação foi transcrita posteriormente ao dia da entrevista e a transcrição enviada aos treinadores a fim de qualquer questionamento ou interesse de reformulação do conteúdo exposto.

### 3.4 Análise de Dados

A partir das transcrições realizadas sobre as entrevistas, foi feita uma categorização de temas e subtemas para a construção da análise temática (descrita no Quadro 1). Com isso, todas as entrevistas foram segmentadas dentro dos temas, assim colocando em evidência o que consideramos mais relevante para os resultados da pesquisa de forma adequada ao objetivo, para possibilitar conclusões condizentes com o tema.

**Quadro 1** - Temas gerais da análise temática.



## 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como resultados da coleta metodológica dessa pesquisa, tivemos a produção de três linhas do tempo por cada um dos treinadores, que foram enviadas preenchidas e enviadas previamente à aplicação da entrevista semi-estruturada. A seguir temos imagens das linhas do tempo dos treinadores: T1, T2, T3 e T4.

**Figura 1** - Linha do tempo T1.

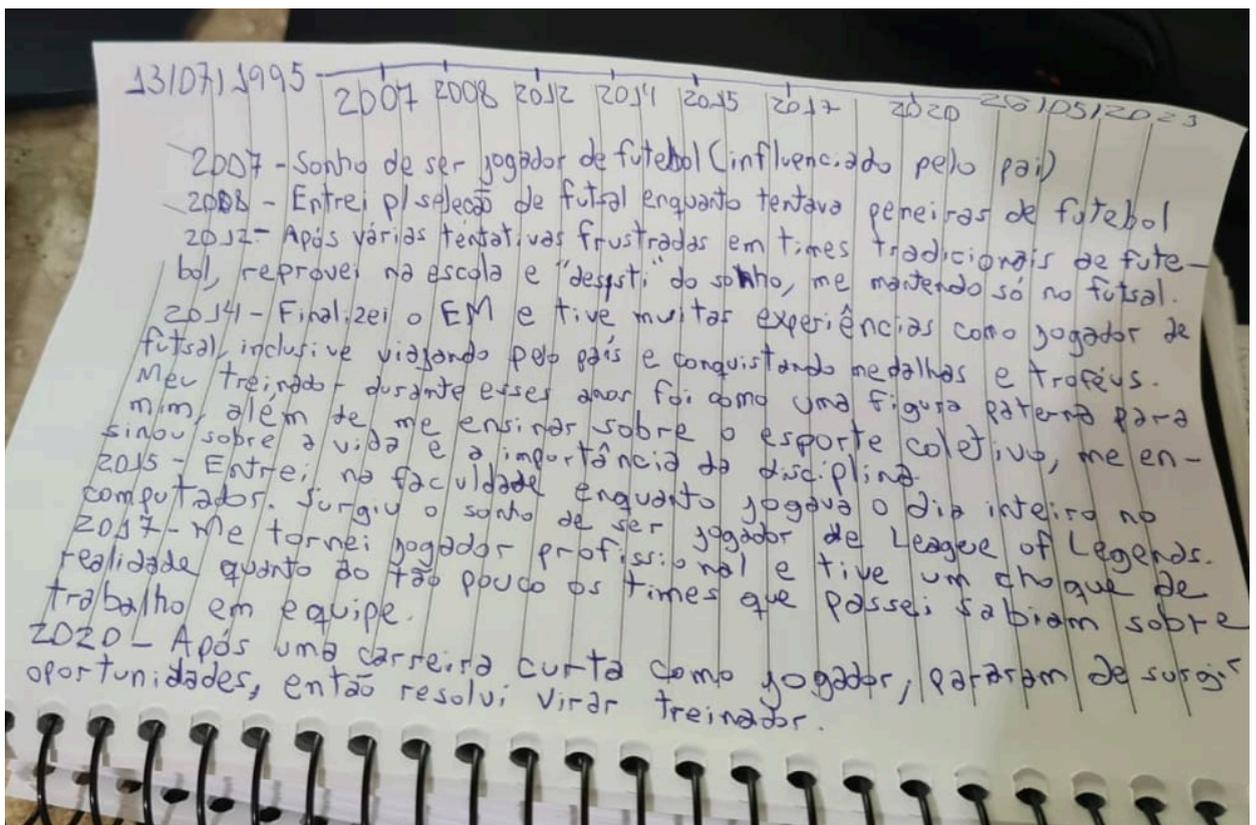


Figura 2 - Linha do tempo T2.

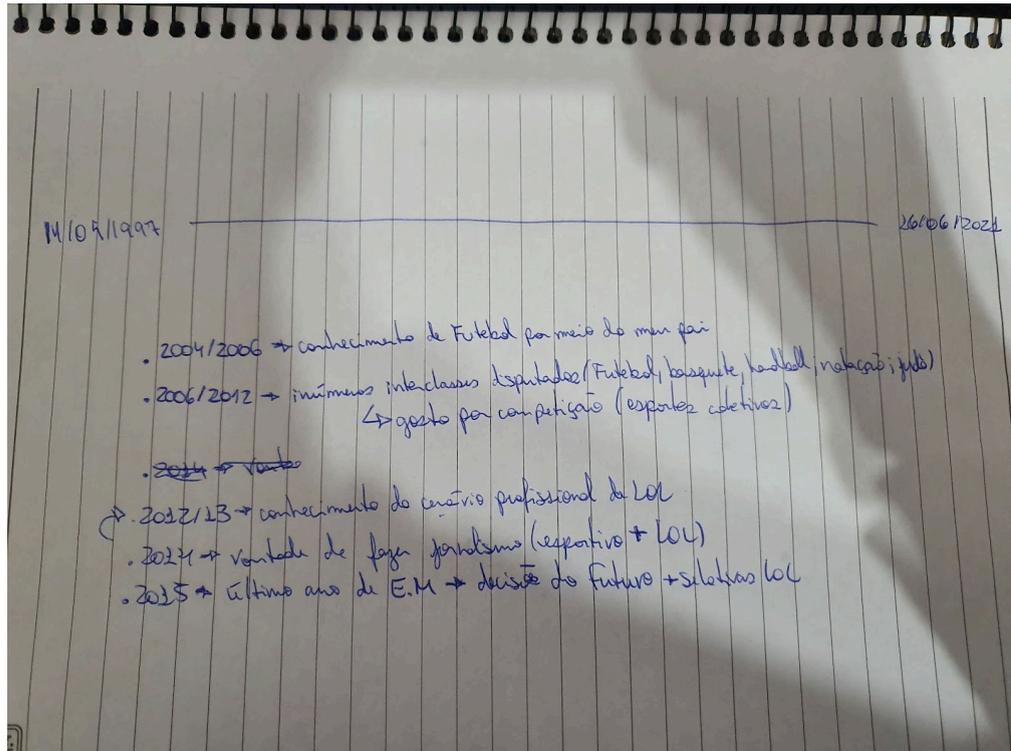
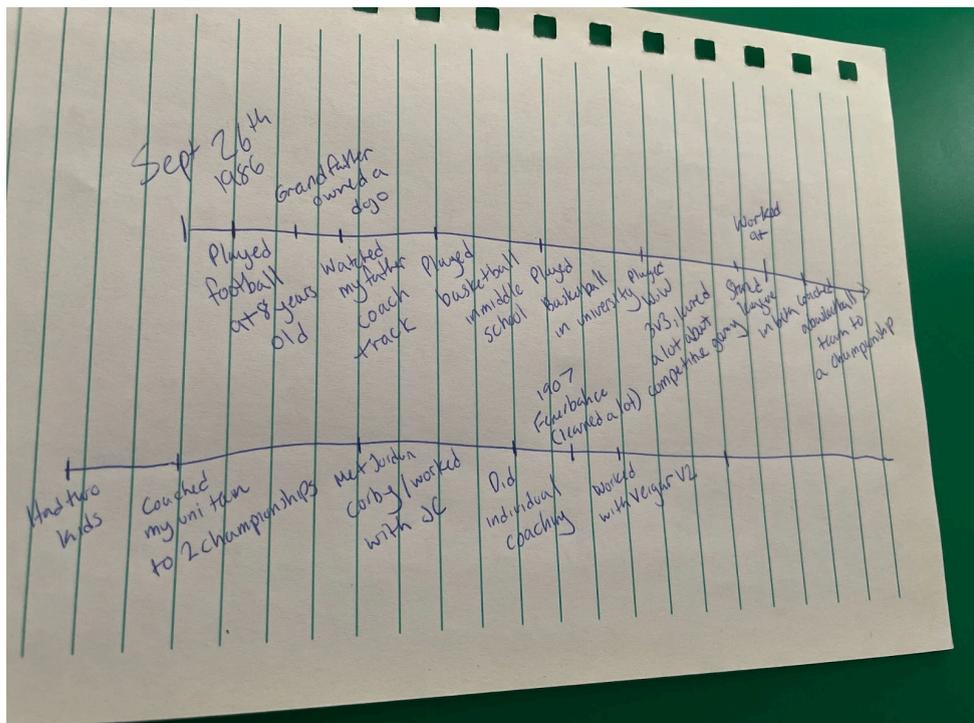
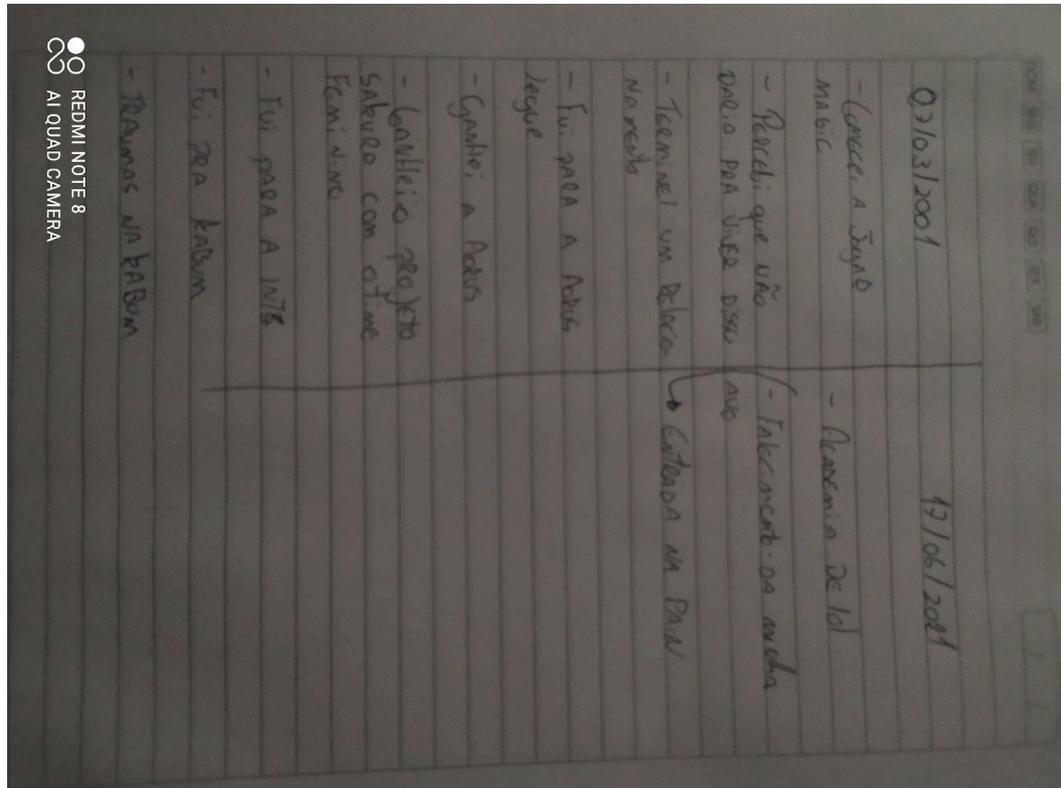


Figura 3 - Linha do tempo T3.



**Figura 4** - Linha do tempo do T4.



A partir da análise temática dedicada aos pontos mais relevantes do desenvolvimento das entrevistas, conclui-se que há uma similaridade na trajetória dos treinadores entrevistados. Passando por cada ponto da análise: História com o esporte, Trajetória de formação e Cenário profissional.

#### 4.1 - História do Esporte

Em se tratando da história com o esporte, praticamente todos os entrevistados passaram por alguma modalidade tradicional e almejavam competição, independente do nível, estavam em alguma equipe se desenvolvendo na iniciação esportiva competitiva. Posteriormente todos também tiveram um histórico de iniciação no esporte eletrônico, onde já no início tiveram contatos importantes para sua trajetória profissional. Também é notável a influência da família numa iniciação esportiva ampla, e também no histórico esportivo de competição. Ponto evidente na fala do T2:

“Meu pai já me iniciou desde muito cedo, então eu sempre gostei de futebol, fui pro futebol, gostava de ir lá jogar e acompanhar times de várias ligas, tanto é que nem eu disse, desde pequenininho eu pensava em ser treinador, porque eu sempre falava todo mundo que ganha o destaque sempre são os jogadores mas ninguém liga pros treinadores, desde os sete anos eu falava isso e pensava no futebol”.

Esse ponto de experiência anterior em modalidades esportivas competitivas também é retratado como uma etapa de formação de conhecimento durante a vida de treinadores de futebol no estudo de Tozetto et al. (2017), no qual a influência da família leva o indivíduo a se inserir numa cultura esportiva que abre caminhos para experiências de competição, criando oportunidades futuras para o desenvolvimento profissional, seja como atleta ou como profissional da área esportiva.

## 4.2 - Formação Profissional

Sobre a formação profissional, fica evidente que os caminhos para a profissionalização não se prendem atualmente a nenhum curso específico, assim como afirma Moletta et al (2019), os conteúdos específicos para formação de treinadores não vêm necessariamente de metodologias de ensino e abordagens tecnocráticas, e sim de eventos que desenvolvam o senso crítico e reflexivo dos treinadores de basquetebol, o que se assemelha aos de *League of Legends* no Brasil. Todos chegaram a passar por alguns anos de graduação, não relacionada a sua função atual, o que mostra também uma influência de cobrança da família sobre as decisões que foram tomadas em prol da busca pela profissionalização no esporte eletrônico conciliada a uma formação desconexa da área. Os conhecimentos adquiridos para atuar na profissão são, de maneira geral, desenvolvidos a partir da prática, no dia a dia com os atletas e comissão, ressaltando o fato de que os treinadores não passaram por nenhum curso específico para o desenvolvimento de sua função, como fica evidente na fala do T2 sobre cursos e oportunidade de acesso:

“Pode até ser que tenha mas eu não conheço, não teria nenhum pra eu falar assim. Acho que tudo é network e trocar conhecimento, ir atrás por conta própria”.

Não há um curso de formação de treinadoras(es) no Brasil, pelo menos a partir do relato dos entrevistados, a maior parte do conhecimento compartilhado acontece dentro do próprio trabalho, onde as comissões do CBLOL interagem diariamente com as do CBLOL *Academy*, possibilitando um desenvolvimento do conhecimento a partir da experiência dos profissionais que possuem mais tempo ou mais capacidade dentro da função.

### 4.3 - Cenário Profissional

Sobre o cenário profissional, as similaridades aparecem principalmente nas dificuldades e apoios que os entrevistados relataram. Praticamente todos os entrevistados conseguiram seus acessos a partir de contatos com pessoas já inseridas no meio, com exceção de um deles que passou pela profissionalização após passar um período como atleta profissional. Quando surge o tema dificuldades de acesso ao cenário, a opinião geral circunda o fato de que as organizações são muito fechadas para a aquisição de novos profissionais, o que é também um reflexo de não existirem tantos treinadores capacitados e livres para atuarem. Fato evidenciado na fala do T4:

“Eu aprendi muito e entrei muito rápido. Acredito que eu nunca tive muita dificuldade, porque no meio de LoL membro de comissão técnica bom é muito escasso, então se você tem algum diferencial você entra muito fácil”.

A estrutura das organizações não segue um padrão. Algumas possuem grande multidisciplinaridade, enquanto outras contratam atendimento de maneira esporádica, sem um vínculo de longo prazo entre o profissional e a equipe. Nesse ponto os relatos diferem, enquanto o T3 afirma que a organização possui contato contínuo com profissionais, o T2 e T4 falam sobre a importância desse acompanhamento e como as organizações não dão tanta atenção para esse aspecto e acabam contratando serviços esporádicos, sem um acompanhamento de resultados a médio e longo prazo. As profissões mais relatadas foram psicologia e fisioterapia, sem muita presença de profissionais da educação física, nutrição e ciências do esporte, mesmo os treinadores reconhecendo a importância da atuação desses profissionais para o rendimento dos atletas, como eles mesmos dizem, a estrutura da comissão técnica depende da organização.

Em relação a questões mais pessoais, como rotina de reflexão e percepção de sucesso, as respostas vêm a ser individuais e específicas de cada

treinador. As rotinas de reflexão são similares às de meditação, prática de atividades físicas e organização de tarefas. Sobre a percepção de sucesso na carreira, cada treinador possui seu próprio ideal, mas de maneira geral eles se espelham em alguns treinadores do esporte tradicional e acreditam que o sucesso está vinculado a competências semelhantes às funções primárias da ICCE (*International Council for Coaching Excellence, 2013*), como as capacidades em construir relações e de ler e responder ao campo de ação, mas sempre consideram que também existe um peso muito grande da aquisição de títulos dentro do cenário competitivo, não necessariamente sendo a maior escala de sucesso. Como relata o T1:

“Eu acredito que aquilo que sucesso é conseguir fazer um grupo que se respeite, que respeite os adversários, que tenha valores, saiba ganhar, saiba perder, saiba se comportar em situações, por exemplo nas ranqueadas né, enfim, acho que isso pra mim é sucesso como treinador, porém, acho que pro cenário competitivo em si, o que vai dizer que é sucesso é título, é troféu, é ganhar, é resultado e tal. eu também não acho que tá errado, é uma outra forma de sucesso que querendo ou não eu também busco conquistar”.

## 5 CONCLUSÃO

Os relatos nas entrevistas mostram similaridades nos apoios e nas dificuldades de cada um dos treinadores. Há quem busque se desenvolver através da busca de conteúdos externos e cursos específicos da modalidade, mas o que realmente importa na ocasião é a experiência prática, seja como jogador ou atuando em comissões técnicas, tudo funciona a partir dos contatos adquiridos no decorrer da carreira do treinador. Para alguns deles, o contato inicial se deve pela sua experiência como atleta, para outros ocorre através da experiência dentro das comissões.

É também um fato conclusivo, a partir da análise dos relatos, que não existe hoje no Brasil um curso de referência ou um caminho para se tornar treinador a partir de formação acadêmica. Todos os treinadores passaram por algum curso de graduação apenas para cumprir alguma expectativa da família, por conta das incertezas geradas pela sua escolha de atuação profissional. Nenhum deles chegou a concluir a graduação e acreditam que seus cursos não tiveram pontos relevantes a agregar na sua atuação como treinador. Também é evidente o reconhecimento dos treinadores à formação em psicologia, que por mais que nenhum tenha feito, todos citaram como sendo um curso de formação profissional que seria muito útil para suas aplicações do dia a dia na gestão de pessoas e conflitos.

Há algumas similaridades com a trajetória de formação de treinadores das modalidades tradicionais, como mostra Moletta et al (2019), onde os treinadores de basquete têm como parte fundamental e presente na sua formação, as experiências profissionais práticas, onde exercitam suas capacidades críticas e reflexivas em prol do rendimento dos grupos de atletas.

Essa instabilidade e incerteza do processo para se tornar um profissional na função de treinador também gera conflitos internos entre os familiares do indivíduo, que o influenciam a preparar uma vida profissional em outra área enquanto iniciam sua experiência com o LOL.

Outro fator que também é prejudicado é o nível da competição, pois como retratam os treinadores, não há muito compartilhamento de informação entre as equipes, o que faz com que os treinadores não se desenvolvam em conjunto em relação a conhecimento sobre o jogo e que as comissões técnicas não se assemelham em pontos relevantes ao desenvolvimento da equipe.

De maneira geral, é evidente que a trajetória de formação de treinadores de LOL profissional no Brasil possui problemas semelhantes aos dos esportes tradicionais: a escassez de processos de formação e a necessidade de contatos ou experiência prévia como atleta para conseguir adentrar o cenário profissional. A formação de profissionais adequados, com desenvolvimento de competências e com planos de carreira claros, são pontos que não foram relatados pela trajetória de formação e vida dos entrevistados. O cenário competitivo do esporte eletrônico nacional, precisa de medidas de ação para conter o espelhamento aos problemas da formação de treinadores nos esportes tradicionais, que por enquanto é o que ocorre, as organizações voltam sua atenção às estratégias imediatistas, sem mostrar um plano de ação na formação de profissionais para as comissões técnicas futuras.

## 6 REFERÊNCIAS

CACTOPUS, Riot. Venha comemorar os 10 anos de league em 15/10. **League of Legends**, 2019. Disponível em: <<https://br.leagueoflegends.com/pt-br/news/riot-games/venha-comemorar-os-10-anos-de-league-em-15-10>>. Acesso em 15 de Out. de 2019.

CÔTÉ, Jean; GILBERT, Wade. An Integrative Definition of Coaching Effectiveness and Expertise. **International Journal Of Sports Science & Coaching**, [s.l.], v. 4, n. 3, p. 307-323, set. 2009. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1260/174795409789623892>.

LANDIM, W. **O tamanho da indústria dos vídeo games** [infográfico], 20 abr. 2011. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-.htm>>. Acesso em: 17 de Outubro de 2017.

MITCHELL, F. **It's official —'eSports' is in the dictionary**. The Daily Dot, 2015.

MORA-CANTALLOPS, Marçal; SICILIA, Miguel-Ángel. **MOBA games**: A literature review. *Entertainment Computing*, 26, 128- 138. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1875952117300149?via%3Dihub>>. Acesso em 15 de Fev. De 2018.

NEWZOO. **2016 Global Games Market Report**. Amsterdam, 2016.

NEWZOO. **Global eSports Market Report: Revenues to Jump to \$463M as US Lead the Way**, 2016. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/global-eSports-market-report-revenues-to-jump-to-463-million-in-2016-as-us-leads-the-way/>>. Acesso em: 6 de mar. 2017.

TOZETTO, Alexandre Vinícius Bobato. **DESENVOLVIMENTO PROFISSIONAL DE TREINADORES DE FUTEBOL**: perspectiva de aprendizagem ao longo da vida. 2016. 149f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação Física, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

TSUKAMOTO, Mariana Harumi Cruz; NUNOMURA, Myrian. **Iniciação Esportiva e Infância**: um olhar sobre a ginástica artística. *Rev. Bras. Cienc. Esporte*, Campinas, v. 26, n. 3, p.159-176, maio 2005.

MOLETTA, Andréia Fernanda et al. Treinadores e treinadoras de basquetebol de Santa Catarina: o desenvolvimento da aprendizagem formal, informal e não-formal. **e-balonmano.com: Revista de Ciencias del Deporte**, v. 15, n. 3, p. 197-206, 2019.

ICCE. **International Council for Coaching Excellence: International sport coaching framework**, Illinois, 2013.

## 7 ANEXO

### ANEXO A – Questionário para entrevista semi estruturada.

#### 1) História com a modalidade e motivação para prática:

- Após preencher a linha do tempo: Da onde surgiu seu interesse pelo esporte eletrônico?

#### 2) Experiências como atleta:

- Quais foram suas experiências esportivas desde a infância até os dias atuais?
- Foi atleta? Como foi sua trajetória?

#### 3) Formação e Conhecimento:

- Fez faculdade? Se sim, qual curso?
- Qual o impacto da sua formação profissional para sua atuação como treinador?
- Como você acredita ter adquirido seus conhecimentos como treinador de *League of Legends*?
- Acredita que algum curso disponibilize conteúdos que correspondam às necessidades do seu dia a dia como treinador?

#### 4) Experiências como treinador:

- Como se iniciou sua experiência como treinador de *LoL*?
  - Como você acredita que aprendeu a treinar?
  - Você tem outros profissionais na sua comissão técnica? Como é sua relação/comunicação com a comissão técnica? Analista; Preparador físico; psicólogo; nutricionista;
  - Você considera que outros treinadores ajudaram na sua formação como treinador?
  - Você considera que a experiência prática ajuda na sua formação como treinador?
- E o dia a dia com os atletas?

#### 5) Experiência Atual:

- Como foi conhecer e se adaptar à profissão de treinador dentro da equipe que atua hoje?
- Como você vê suas atitudes refletindo nos resultados para os atletas?
- Como sua forma de treinar mudou com o passar do tempo?

#### 6) Temas Gerais:

- Quais foram suas maiores dificuldades para ingressar no cenário?
- Quais foram seus maiores desafios em seus treinamentos e campeonatos? Como resolveu?
- Você possui uma rotina de reflexão?
- O que você acha que falta no Brasil para formação de treinadores de *e-sports*?
- Para você, o que caracteriza um treinador de sucesso?
- Considerações finais: Se tiver algo que não foi perguntado e que gostaria de falar, sinta-se à vontade para utilizar esse espaço do fim da entrevista.