



Ispá

Instituto Universitário
de Ciências Psicológicas,
Sociais e da Vida

A Importância da Competência Emocional no
Gaming Competitivo – A Inteligência Emocional
como Moderadora entre Motivação e
Desempenho Percebido

Jorge Manuel Franco Santos Alves

Orientador de Dissertação:

Prof. Doutor Luís José Nunes Andrade

Coordenador de Seminário de Dissertação:

Prof. Doutor Luís José Nunes Andrade

Dissertação submetida como requisito parcial para obtenção do grau de mestre em
Psicologia Social e das Organizações

2024

Dissertação de Mestrado realizada sob a orientação do Professor Doutor Luís Andrade e apresentada no ISPA – Instituto Universitário para obtenção de grau de Mestre na especialidade de Psicologia Social e das Organizações

Agradecimentos

A minha experiência académica não pode ser realmente descrita, tendo sido completamente revolucionária, tendo-me aberto ao real significado do aprender. Mas além disso, permitiu conhecer as pessoas que me são mais queridas e que me acompanharam ao longo deste percurso.

Em primeiro, ao meu Orientador, Professor Doutor Luís Andrade, pelo acompanhamento ao longo do desenvolvimento da minha dissertação, demonstrando que até algo desta complexidade consegue ser divertido. Agradeço também ao Professor Doutor Pedro Almeida, pelo encorajamento em abordar um tópico que, pessoalmente, receava escolher para esta dissertação.

Em segundo, quero agradecer à minha família, pela sua presença em todas as minhas etapas ao longo da vida. À minha mãe, Estela Alves, que sempre me apoiou e sem a qual, esta tese não teria sido possível.

Por terceiro, à minha namorada, Ana Rita Rocha, por todo o carinho e amor, que me mantém os pés na terra. Estes últimos anos não teriam sido o mesmo sem ti. O meu percurso académico, e pessoal, não teriam sido os mesmos. Aos meus amigos mais perto do coração. A ti, David Magalhães, pela tua positividade infinita. A ti, Bernardo Vicente, por toda a tua sabedoria. A ti, Maria Isabel Duarte, pela tua mentoria e paciência. A ti, Pedro Lourenço e João Lourenço, por todas as brincadeiras. A ti, Pedro Fernandes, por todas as maluqueiras. A ti, Duarte Nascimento e Marta Nunes, por acreditarem em mim. A todos vós, agradeço pela irmandade, companhia, amor, e momentos partilhados. O amor que tenho por todos vocês vem do fundo do meu coração

Resumo

Este estudo tem como principal objetivo compreender o impacto da inteligência emocional como variável moderadora entre as motivações para jogar videogames *online* e o desempenho percebido.

A amostra deste estudo é composta por 138 sujeitos, 111 (80.4%) masculino, 26 (18.8%) feminino, e 1 (0.7%) outro, com idades entre os 15 e os 33.

Para medir o construto apresentado no presente estudo, foram utilizados três instrumentos: uma adaptação portuguesa do *Motives for Online Gaming Questionnaire* (Demetrovics et al., 2011), a *Escala de Inteligência Emocional de Wong e Law* (Rodrigues et al., 2011), e o *Questionário de Percepção de Rendimento* (Gomes, 2016).

Os resultados mostraram que a inteligência emocional modera a relação entre a motivação e o desempenho percebido, tendo um efeito inibidor. Isto ocorre devido aos indivíduos terem mais em conta as suas próprias capacidades de percepção, uso e regulação emocional.

Os resultados deste estudo são relevantes devido à constatação que inteligência emocional tem um impacto moderador entre a motivação e o desempenho percebido, mostrando a importância de intervenções sobre a inteligência emocional para melhorar o desempenho de um jogador.

Palavras-Chave: Motivação; Motivação para jogos *online*; Inteligência Emocional; Desempenho Percebido; Videogames; *eSports* Casuais.

Abstract

This study aims to understand the impact of emotional intelligence as a moderation variable between the motivations for online gaming and perceived performance.

This study's sample is comprised of 138 subjects, 111 (80.4%) male, 26 (18.8%) female, and 1 (0.7%) non-binary, aged between 15 and 33 years old.

To measure the construct presented in this current study, three instruments were used: a Portuguese Adaptation of *Motives for Online Gaming Questionnaire* (Demetrovics et al., 2011), a Portuguese adaptation of the *Wong & Law Emotional Intelligence Scale* (Rodrigues et al., 2011), and *Questionário de Percepção de Rendimento* (Gomes, 2016).

The results showed that individuals with higher levels of emotional intelligence tend to be less affected by the positive effect of motivation for perceived performance, relying more on their own emotional perception, use and regulation skills.

The results of this study are relevant due to its findings that emotional intelligence has a moderating interaction between motivation and perceived performance, showing the importance of emotional intelligence interventions to improve a player's performance.

Key-words: Motivation; Motivation for Online Gaming; Emotional Intelligence; Perceived Performance; Gaming; Casual eSports.

Índice

| | |
|---|----|
| Introdução..... | 8 |
| Revisão da Literatura..... | 10 |
| Inteligência Emocional | 10 |
| Motivação | 12 |
| Desempenho Percebido..... | 14 |
| <i>Gaming</i> Competitivo..... | 16 |
| Modelo de Investigação..... | 18 |
| Método..... | 19 |
| Delineamento | 19 |
| Procedimento | 19 |
| Instrumentos..... | 21 |
| <i>Motives for Online Gaming Questionnaire</i> | 21 |
| <i>Escala de Inteligência Emocional de Wong e Law</i> | 22 |
| <i>Questionário de Perceção de Rendimento</i> | 22 |
| Participantes..... | 22 |
| Caraterização da Amostra..... | 23 |
| Resultados..... | 26 |
| Análise das Qualidades Psicométricas..... | 26 |
| <i>Motives for Online Gaming Questionnaire</i> | 26 |

| | |
|--|----|
| <i>Escala de Inteligência Emocional Wong e Law</i> | 28 |
| <i>Questionário de Percepção de Rendimento</i> | 29 |
| Impacto das Variáveis Sociodemográficas para as Variáveis em Estudo..... | 30 |
| Teste de Hipóteses | 33 |
| Discussão e Conclusão | 43 |
| Implicações Práticas | 46 |
| Limitações do Estudo | 47 |
| Sugestões de Estudos Futuros | 48 |
| Referências | 50 |
| Anexos | 55 |

Introdução

Com a rápida expansão da indústria de *gaming* competitivo, um mercado global com o valor de 1.72 mil milhões de dólares projetado a crescer para 9.29 mil milhões de dólares em 2032 (Fortune Business Insights, 2024), surge um interesse na compreensão dos fatores que influenciam o desempenho dos jogadores em videogames competitivos. Embora a literatura se tenha centrado principalmente em atletas profissionais de *eSports*, surge a necessidade de explorar a dinâmica entre jogadores casuais que usufruem de videogames competitivos. Esta investigação procura preencher esta lacuna, procurando o papel da inteligência emocional como moderador entre a motivação para jogar videogames *online* e o desempenho percebido entre os jogadores casuais.

A motivação para jogar videogames *online* é um construto multifacetado, que tem sido estudado no contexto dos jogos digitais. Demetrovics e colaboradores (2011) identificaram várias dimensões motivacionais, como *coping*, interação social, desenvolvimento de competências, entre outros, que levam os indivíduos a participar em jogos *online*.

A inteligência emocional, tal como definida por Wong e Law (2012), engloba a capacidade de reconhecer, compreender, utilizar e regular o estado emocional do próprio, bem como a compreensão da dos outros. Na literatura da psicologia organizacional, a inteligência emocional tem sido associada a vários resultados positivos, incluindo melhor desempenho e gestão do *stress* (Lea et al., 2019; Lyons & Schneider, 2005; MacCann et al., 2020; Schneider et al., 2013). No entanto, o seu impacto no contexto de jogos *online*, particularmente como fator moderador, ainda está por ser totalmente compreendido.

Esta investigação é importante por vários motivos. Primeiramente, aborda uma lacuna notável na literatura, tendo como foco os jogadores casuais, um grupo demográfico de tamanho substancial a nível mundial que é frequentemente ignorado nos estudos académicos. Segundamente, como estuda a inteligência emocional como fator moderador, este estudo contribui para uma melhor compreensão da sua interação entre a motivação e o desempenho percebido.

Por último, à medida que a indústria dos videojogos continua a crescer, os conhecimentos adquiridos com esta investigação podem servir como apoio para o desenvolvimento de intervenções e estratégias destinadas a desenvolver tanto o desempenho, como o bem-estar psicológico dos jogadores casuais e profissionais.

A hipótese central desta investigação é que a inteligência emocional modera a relação entre a motivação para jogar jogos *online* e o desempenho percebido dos jogadores casuais. Mais especificamente, é esperado que a inteligência emocional modere a relação positiva entre a motivação e o desempenho percebido. De forma a testar esta hipótese, esta investigação emprega de uma análise de moderação simples (Modelo 1) (Hayes, 2018), o que permite testar o efeito de interação entre a variável independente (motivação para jogar jogos *online*), e a variável moderadora (inteligência emocional) na variável dependente (desempenho percebido).

Revisão da Literatura

Inteligência Emocional

Mayer e colaboradores (2004, 2011) sustentam que a inteligência emocional é definida como a capacidade de perceber e expressar emoção, assimilar emoção em pensamento, compreender e raciocinar com emoção, e regular a emoção em si e nos outros. Esta perspectiva teórica refere-se à combinação cooperativa da inteligência e da emoção.

Existem duas abordagens dominantes de inteligência emocional: traço, e capacidade. A abordagem traço concebe inteligência emocional como um traço de personalidade (Fiori & Vesely-Maillefer, 2018).

Na abordagem capacidade, a utilizada neste estudo, a inteligência emocional é conceptualizada como uma capacidade cognitiva baseada no processamento da informação emocional, é avaliada com testes de performance, como *Mayer-Salovey-Caruso Emotional Intelligence Test (MCSEIT)* (J. Mayer et al., 2002), ou de autorrelato como *Wong and Law's Emotional Intelligence Scale (WLEIS)* (Wong & Law, 2012), e tem como característica principal que a inteligência emocional é uma forma de inteligência. (Fiori & Vesely-Maillefer, 2018; J. D. Mayer & Salovey, 1997).

O modelo, fundamental desde a sua indução por Mayer e Salovey (1997), é dividido em quatro capacidades mentais que permitem a avaliação, expressão, regulação, e integração dos processos emocionais com os processos cognitivos de forma a promover crescimento e realização, estas sendo a perceção das emoções, facilitação do pensamento pelo uso de emoções, compreensão das emoções, e gestão das emoções (Fiori & Vesely-Maillefer, 2018; Salovey & Grewal, 2005).

A percepção das emoções refere-se à capacidade de identificar emoções através da detecção e decifração dos sinais emocionais em caras, imagens ou vozes (Fiori & Vesely-Maillefer, 2018; Papadogiannis et al., 2009). Esta capacidade envolve a identificação das emoções dos estados físicos e psicológicos do próprio, tal como consciência e sensibilidade das emoções dos outros (Fiori & Vesely-Maillefer, 2018; J. D. Mayer et al., 1999; Papadogiannis et al., 2009).

A facilitação do pensamento pelo uso de emoções envolve a integração das emoções no pensamento. Ocorre através da análise, ou reflexão da informação emocional, que assiste capacidades cognitivas como resolução de problemas, tomada de decisões, raciocínio, e consideração das perspetivas dos outros (Fiori & Vesely-Maillefer, 2018; J. D. Mayer & Salovey, 1997). Indivíduos com uma forte capacidade de utilizar as suas emoções são capazes de selecionar e priorizar atividades cognitivas que são mais apropriadas ao seu estado emocional, como também mudar o seu humor para se encaixar numa dada situação (Fiori & Vesely-Maillefer, 2018).

A compreensão de emoções é composta pela capacidade de compreender conexões entre diferentes emoções, e como estas mudam ao longo do tempo e do contexto (Fiori & Vesely-Maillefer, 2018; Rivers et al., 2007). Envolve o conhecimento da linguagem emocional e a sua utilização para identificação de variações nas emoções, e descrição das diferentes combinações das emoções (Fiori & Vesely-Maillefer, 2018). Indivíduos com esta forte capacidade são capazes de compreender relações complexas e tradicionais entre as emoções e conseguem reconhecer pistas emocionais aprendidas em experiências prévias, permitindo uma previsão das expressões nos outros no futuro (Fiori & Vesely-Maillefer, 2018; Papadogiannis et al., 2009).

Por fim, a gestão das emoções refere-se à capacidade de regular as emoções do próprio ou dos outros com sucesso. Esta capacidade implica a capacidade de manter, alterar, e restaurar respostas emocionais, tanto positivas ou negativas, a dadas situações (Fiori & Vesely-Maillefer, 2018; Rivers et al., 2007). Reflete-se na manutenção de um humor positivo em situações difíceis, ou geração de encorajamento, como também na recuperação rápida de enraivecimentos (Fiori & Vesely-Maillefer, 2018; Papadogiannis et al., 2009).

Motivação

Em psicologia, a motivação refere-se à iniciação, direção, intensidade e persistência do comportamento, definida como o desejo e vontade de fazer algo, seja a longo ou curto termo (Brown, 2007).

Um dos maiores modelos da motivação, conhecido como a hierarquia das necessidades de Maslow, é definido como uma pirâmide onde os níveis de necessidades mais fundamentais se encontram no fundo, e a autorrealização no topo (Maslow, 1943; Osemeke & Adegboyega, 2017).

Outro modelo revelante nos tempos atuais é a teoria das necessidades desenvolvido por David C. McClelland, que define três paradigmas centrais: realização, afiliação, e poder, em que as pessoas não são caracterizadas por qualquer um tipo, mas que são influenciadas em diferentes proporções pelas três (McClelland, 1987; Osemeke & Adegboyega, 2017). O autor defende que certos cargos beneficiam de diferentes motivações, como por exemplo, posições de gestão de nível alto devem ter maiores índices de poder e menor de afiliação (McClelland, 1987; Osemeke & Adegboyega, 2017).

Adicionalmente, uma dos modelos mais prominentes é o da teoria da autodeterminação (Ryan & Deci, 2000, 2017). A teoria tem como fundamento os efeitos das recompensas intrínsecas e extrínsecas na motivação humana, onde estudos mostram que incentivos externos como recompensas financeiras para resolver puzzles podem reduzir motivação intrínseca para a tarefa, e o efeito oposto quando é feedback positivo e relevante (Adams et al., 2017).

No mundo dos videogames, são procuradas as motivações que levam as pessoas a jogar. Segundo Bartle (2004), as motivações dos jogadores são influenciadas pelo seu *playstyle*, divididos em quatro: *achievers*, onde os jogadores são motivados por objetivos definidos pelo jogo, *explorers*, pelo qual os jogadores se interessam no mundo virtual, e na sua exploração, *socializers*, em que os jogadores procuram relações e *roleplaying*, e finalmente, *killers*, que procuram irritar outros jogadores (Demetrovics et al., 2011). Mais tarde, Yee (2006) procurou provar empiricamente o modelo definido por Bartle (2004), desenvolvendo um questionário de 40 itens baseados nas dimensões do modelo (Demetrovics et al., 2011). Após a análise dos dados, em vez de quatro dimensões, os itens dividiram-se em dez, classificados em três categorias: concretização (mecânicas, competição, progresso), social (socialização, relação, trabalho em equipa), e imersão (descoberta, *roleplaying*, escapismo) (Demetrovics et al., 2011; Yee, 2006). Os resultados mostram que as categorias não são exclusivas, e podem simultaneamente categorizar os jogadores (Demetrovics et al., 2011; Yee, 2006). No entanto, Yee (2006) não propôs a existência de outras dimensões que não estivessem presentes no modelo original, tornando difícil estimar se o questionário de 40 itens cobria todos os possíveis aspetos motivacionais (Demetrovics et al., 2011).

Devido às limitações dos prévios estudos sobre as motivações para *gaming*, Demetrovics e colaboradores (2011) procuraram desenvolver uma escala que procurava revelar todas as componentes motivacionais para o *gaming online*, e como as operacionalizar. Com esse objetivo, os autores desenvolveram um questionário de 27 itens em escala Likert de 5 níveis, que se dividiam em 7 dimensões: social, escapismo, competição, *coping*, desenvolvimento de capacidades, fantasia, e recreação (Demetrovics et al., 2011).

Desempenho Percebido

Nos tempos modernos, vários clubes profissionais de desporto apercebem-se da importância da psicologia para melhorar as capacidades dos seus jogadores. A psicologia do desporto tem sido essencial para o melhoramento do desempenho atlético, fornecendo uma melhor perspectiva de como os fatores psicológicos podem ser geridos para alcançar a excelência desportiva (Weinberg & Gould, 2019).

Sarkar e Fletcher (2014) reportam que fatores psicológicos como motivação, confiança, controlo de ansiedade, preparação mental, ênfase na equipa, concentração e jogos cognitivos têm um papel significativo no melhoramento do desempenho dos jogadores. Estes fatores são cruciais para o desenvolvimento e manutenção de um desempenho de alto nível, pois influenciam diretamente a capacidade dos atletas de lidarem com a pressão durante as competições. A confiança, por exemplo, tem sido identificada como um dos principais preditores de sucesso em contextos competitivos, influenciando não só o desempenho, como também a resiliência quando confrontados com adversidade (Bandura, 1997).

O desempenho percebido, definido como a avaliação subjetiva que o atleta faz do seu próprio desempenho, tem vindo a ganhar tração na literatura como uma variável preditora das competências do atleta (Almagro et al., 2020). Esta perceção é moldada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos, incluindo a autoeficácia, o feedback, o apoio da equipa, e as condições de treino. Segundo Bandura (1997), a crença na capacidade de executar uma tarefa específica com sucesso desempenha um papel crítico na forma como os atletas avaliam o seu próprio desempenho e na sua motivação para melhorar.

A avaliação do desempenho percebido é frequentemente realizada através de instrumentos psicométricos, como por exemplo, o Questionário do Rendimento Desportivo (Gomes, 2016). Estudos mostram que este questionário permite medir a perceção do rendimento desportivo dos atletas de forma consistente e precisa, tendo boas qualidades psicométricas (Gomes et al., 2020; Nogueira et al., 2022). A utilização deste instrumento permite a ambos treinadores e psicólogos obter uma compreensão detalhada das perceções detalhadas das perceções dos atletas sobre o seu desempenho.

A literatura indica que o desempenho percebido pode ser influenciado por intervenções psicológicas, como, por exemplo, programas de treino mental, que incluem técnicas como visualização, o estabelecimento de metas, e a autorreflexão, que demonstram aumentar a autoeficácia e a perceção positiva do desempenho (Vealey, 2007).

Em conclusão, o desempenho percebido é uma componente essencial na avaliação e desenvolvimento das competências dos atletas, sendo influenciado por múltiplos fatores psicológicos. A utilização de instrumentos como o Questionário de Perceção do Rendimento Desportivo permitem uma análise precisa, permitindo um apoio eficaz aos

atletas no seu percurso desportivo. É fundamental integrar intervenções psicológicas no desporto, de forma a otimizar o desempenho percebido e, como consequência, a sua performance.

Gaming Competitivo

O gaming competitivo, conhecido como *eSports*, são competições com base nos videojogos, onde jogadores profissionais competem. De acordo com o artigo “*eSports and Gaming: What is the Difference?*” (Gameplane, 2021), os *eSports* são caracterizados por competições organizadas, frequentemente em espaços físicos com transmissões em direto, e prémios significativos para os vencedores. Estas competições podem variar de pequenas partidas locais a grandes torneios internacionais, como *The International* do DotA 2, e o campeonato global de *League of Legends (Worlds)*.

Por outro lado, o gaming normal refere-se à prática de jogar videojogos de forma casual, normalmente por entretenimento, sem intenção de competir. Segundo o mesmo artigo (Gameplane, 2021), a principal diferença é o nível de compromisso e seriedade. Enquanto jogadores competitivos dedicam imensas horas de treino e desenvolvimento de capacidades, os jogadores normalmente jogam para relaxar e se divertir.

O ambiente do *eSports* é altamente estruturado. Existem ligas, equipas e treinadores que trabalham juntos para alcançar a excelência. O artigo (Gameplane, 2021) destaca que o *gaming* competitivo envolve não apenas capacidades individuais, mas também estratégias em equipa e uma compreensão profunda do jogo em questão.

É importante também mencionar o impacto financeiro. Os *eSports* geram uma quantidade significativa de receita através de patrocínios, direitos de transmissão, e

prêmios. Jogadores profissionais podem ganhar salários substanciais, o que não é comum no *gaming* casual (Gameplane, 2021).

Concluindo, embora o *gaming* casual seja uma atividade recreativa, o *gaming* competitivo é uma forma profissional e estruturada de competição que requer dedicação, treino, e capacidades avançadas.

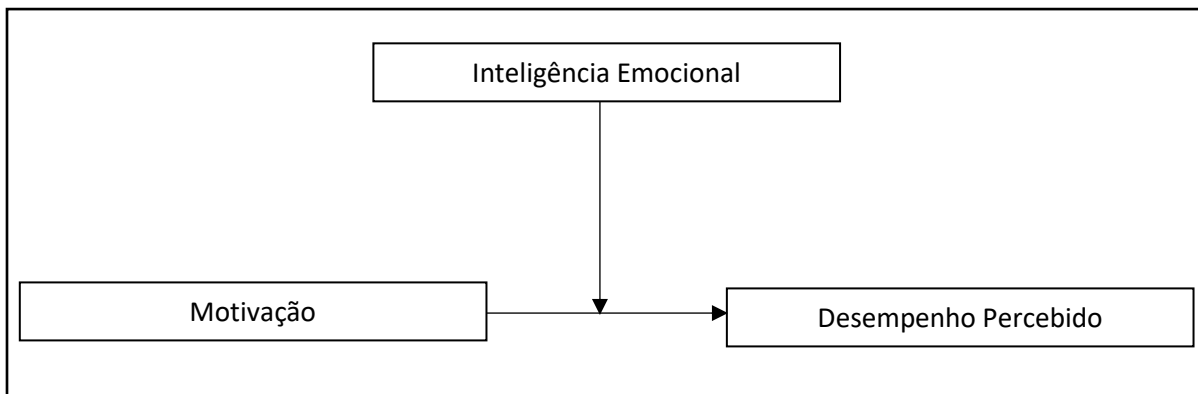
Modelo de Investigação

Tendo em conta a prévia secção de revisão da literatura, o presente estudo pretende estudar o Modelo de Investigação representado na Figura 1, o qual segue um modelo de moderação simples (Hayes, 2022). É esperado que a relação positiva entre a motivação e o desempenho percebido seja moderada pela inteligência emocional, tendo uma expectativa potenciadora ou inibidora na relação entre as duas variáveis.

De acordo com a Figura 1, podemos deduzir a seguinte hipótese – H1: A Inteligência Emocional modera a relação positiva da Motivação com o Desempenho Percebido.

Figura 1

Modelo de Investigação



Método

Delineamento

O presente estudo tem um delineamento não-experimental do tipo correlacional, sendo que foram testadas correlações de forma a verificar um efeito moderador. O presente estudo é de natureza quantitativa (Marôco, 2018).

Procedimento

A recolha de dados iniciou-se a partir de um questionário *online*, o qual foi desenvolvido na aplicação *Qualtrics*. O questionário foi lançado através de redes sociais, como *Instagram*, *WhatsApp* e *Discord*. O questionário dividia-se em sete secções.

Com o início do questionário, é apresentado o objetivo da investigação, e de seguida é solicitado a aprovação do consentimento informado ao participante, salientando a participação voluntária, o anonimato e a confidencialidade dos dados (Anexo A1). Na secção a seguir, o participante tem de aceitar que leu as instruções, e que aceita participar voluntariamente de forma a poder proceder com o inquérito (Anexo A2).

De seguida, é apresentada uma adaptação portuguesa da escala *Motives for Online Gaming Questionnaire* (MOGQ) (Demetrovics et al., 2011), com as instruções necessárias para o preenchimento da mesma (Anexo A3).

Após a concretização da prévia escala, é apresentada a escala Versão Portuguesa da *Escala de Inteligência de Wong & Law* (Rodrigues et al., 2011), com as instruções necessárias para o preenchimento da mesma (Anexo A4).

Com a conclusão da prévia escala, é apresentada a escala final *Questionário de Perceção de Rendimento* (Gomes, 2016), com as instruções necessárias para o preenchimento da mesma (Anexo A5).

A seguir, é solicitado aos participantes informação sociodemográfica, como idade, género (“masculino”, “feminino”, “outro”), escolaridade (“ensino básico”, “ensino secundário”, “licenciatura”, “mestrado”, “doutoramento”), média de horas de *gaming* de *League of Legends* (“0-1 hora”, “1 hora”, “2 horas”, “3 horas”, “4 horas”, “5 horas”, “6+ horas”), Rank em *League of Legends* (“iron”, “bronze”, “silver”, “gold”, “platinum”, “emerald”, “diamond”, “master”, “grandmaster”, “challenger”), e a última vez que havia jogado *League of Legends* (“0-1 mês”, “1 mês”, “2 meses”, “3 meses”, “4 meses”, “5 meses”, “6 meses”, “7 meses”, “8 meses”, “9 meses”, “10 meses”, “11 meses”, “1+ ano”) (Anexo A6).

Por fim, apresenta-se um agradecimento ao participante pela sua participação voluntária (Anexo A7).

Os dados foram recolhidos entre novembro de 2023 e janeiro de 2024, tendo recolhido um total de 138 respostas, procedendo-se o tratamento de dados nos programas de análise estatística *IBM SPSS Statistics* e *Jamovi*.

Com os dados recolhidos, seguiu-se com a análise das qualidades psicométricas das escalas em estudo.

Para dois dos instrumentos (*Escala de Inteligência de Wong & Law* e *Questionário de Perceção de Rendimento*), recorreu-se a análises fatoriais confirmatórias, tendo em conta os seguintes valores de referência da bondade de ajustamento: X^2/df (>5 –

ajustamento mau,]2;5] – ajustamento sofrível,]1;2] – ajustamento bom,]~1] -ajustamento muito bom), CFI (<.8 ajustamento mau, [.8; .9[- ajustamento sofrível, [.9; .95[- ajustamento bom, >.95 – ajustamento muito bom), e RMSEA (>.10 – ajustamento inaceitável, [.05; .10] – ajustamento bom; ≤.05 – ajustamento muito bom) (Marôco, 2018).

Para o instrumento adaptado à população portuguesa *Motives for Online Gaming Questionnaire*, recorreu-se à Análise Fatorial Exploratória, tendo em conta que os valores de KMO < .5 são considerados inaceitáveis, entre .5 - .6 maus, .6 - .7 razoáveis, .7 - .8 médios, .8 - .9 bons, e > .9 muito bons. O valor de significância do *Teste de Esfericidade de Bartlett* deverá ser menor que .05 (Marôco, 2018).

Instrumentos

Motives for Online Gaming Questionnaire

Motives for Online Gaming Questionnaire, desenvolvido por Demetrovics e colaboradores (2011), não foi adaptado para a população portuguesa, tendo-se então seguido um processo de tradução-retroversão, em que oito indivíduos bilingues traduziram para o português. O processo de retroversão foi feito por dois indivíduos bilingues, tendo-se escolhido os itens que correspondiam ao conteúdo da versão original. É constituído por 27 itens, que se dividem em sete fatores: escapismo (2, 4, 9, 16, 22, 23), desenvolvimento de capacidades (5, 12, 19, 26), fantasia (6, 13, 19, 26), competição (3, 10, 17, 18, 24), social (1, 8), *coping* (11, 25), e recreação (7, 14, 21). O item 15 foi removido devido aos seus fracos valores na Análise Fatorial Exploratória.

É constituído por uma escala de Likert de 5 pontos (1 – “Quase Nunca/Nunca”, 2 – “Alguns dos tempos”, 3 – “Metade dos Tempos”, 4 – “Maioria dos tempos”, 5 – “Quase sempre/Sempre”).

Escala de Inteligência Emocional de Wong e Law

A *Escala de Inteligência de Wong e Law* é uma adaptação para a população portuguesa desenvolvida por Rodrigues e colaboradores (2011) do questionário desenvolvido por Wong e Law (2002). É constituído por 16 itens, que se dividem em quatro fatores: Avaliação das Próprias Emoções (APE) (1-4), Avaliação das Emoções dos Outros (AEO) (5-8), Uso das Emoções (UE) (9-12), Regulação das Emoções (RE) (13-16).

É constituído por uma escala de Likert de 5 pontos (1 – “Discordo Fortemente”, 5 – “Concordo Fortemente”).

Questionário de Percepção de Rendimento

O *Questionário de Percepção do Rendimento* foi desenvolvido por Gomes (2016). É constituído de 5 itens de um único fator: Percepção do Rendimento Desportivo (PRD).

É constituído por uma escala de Likert de 5 pontos (1 – “Não Concordo”, 5- “Concordo Totalmente”).

Pequenas alterações foram feitas aos itens, retirando as suas conotações desportivas.

Participantes

O presente estudo contou com a participação de 138 participantes que jogam a nível amador o videojogo *League of Legends*, um dos videojogos *online* mais populares globalmente, em que duas equipas de 5 jogadores de competências semelhantes (*ranks*) competem contra a outra. O processo de amostragem foi não-probabilístico por conveniência.

Caraterização da Amostra

A amostra, demonstrada na Tabela 1, é constituída 80.4% (111) sujeitos do género masculino, 18.8% (26) do género feminino, e 0.7% (1) como outro.

Relativamente à idade, 25.4% (35) encontram-se entre os 15-20, 49.3% (68) encontram-se entre os 21-25, 22.5% (31) encontram-se entre os 26-30, e 2.9% (4) encontram-se entre os 31-33.

Ao nível da escolaridade, 0.7% (1) tem até ao Ensino Básico, 45.7% (63) tem até ao Ensino Secundário, 41.3% (57) tem Licenciatura, e 12.3% (17) tem Mestrado.

A amostra apresenta jogar, em média de horas de *gaming* diárias em *League of Legends*, 0-1 hora: 14.5% (20), 1 hora: 13.8% (19), 2 horas: 30.4% (42), 3 horas: 15.9% (22), 4 horas: 10.1% (14), 5 horas: 7.2% (10), 6+ horas: 8.0% (11).

Em termos de *rank*, que é definido pelo sistema ELO, semelhante ao do xadrez (Classe E até *Grandmaster*), 12.3% (17) da amostra é *unranked*, 1.4% (2) *iron*, 4.3% (6) *bronze*, 15.2% (21) *silver*, 14.5% (20) *gold*, 15.2% (21) *platinum*, 18.8% (26) *emerald*, 9.4% (13) *diamond*, 3.6% (5) *master*, 3.6% (5) *grandmaster*, e 1.4% (2) *challenger*.

Tabela 1

Caraterização da Amostra

| | | Frequência | Percentagem |
|--------|-----------|------------|-------------|
| Género | Masculino | 111 | 80.4% |
| | Feminino | 26 | 18.8% |
| | Outro | 1 | 0.7% |

| | | | |
|-----------------|-------------------|-----------------|-------|
| Idade | 15-20 | 35 | 25.4% |
| | 21-25 | 68 | 49.3% |
| | 26-30 | 31 | 22.5% |
| | 31-33 | 4 | 2.9% |
| Escolaridade | Ensino Básico | 1 | 0.7% |
| | Ensino Secundário | 63 | 45.7% |
| | Licenciatura | 57 | 41.3% |
| | Mestrado | 17 | 12.3% |
| Média de Horas | 0-1 hora | 20 | 14.5% |
| <i>Gaming</i> | 1 hora | 19 | 13.8% |
| | 2 horas | 42 | 30.4% |
| | 3 horas | 22 | 15.9% |
| | 4 horas | 14 | 10.1% |
| | 5 horas | 10 | 7.2% |
| | 6+ horas | 11 | 8.0% |
| | <i>Rank</i> | <i>Unranked</i> | 17 |
| <i>Iron</i> | | 2 | 1.4% |
| <i>Bronze</i> | | 6 | 4.3% |
| <i>Silver</i> | | 21 | 15.2% |
| <i>Gold</i> | | 20 | 14.5% |
| <i>Platinum</i> | | 21 | 15.2% |
| <i>Emerald</i> | | 26 | 18.8% |
| <i>Diamond</i> | | 13 | 9.4% |

| | | |
|--------------------|---|------|
| <i>Master</i> | 5 | 3.6% |
| <i>Grandmaster</i> | 5 | 3.6% |
| <i>Challenger</i> | 2 | 1.4% |

Resultados

Análise das Qualidades Psicométricas

Motives for Online Gaming Questionnaire

Validade. De forma a atestar a consistência interna da adaptação para a população portuguesa do *Motives for Online Gaming Questionnaire*, recorreu-se a uma Análise Fatorial Exploratória (AFE), sendo que esta nunca fora aplicada à população portuguesa.

Inicialmente, para identificar o número de fatores a extrair, foi utilizado o *Critério de Kaiser* através do valor de *eigenvalue* superior a 1.

A AFE indicou que os dados são adequados com um $KMO = .795$, onde foram extraídas 7 dimensões que explicam 70.312% da variância.

Tabela 2

Teste de KMO e Bartlett

| | | |
|---|----------------|---------|
| Medida Kaiser-Meyer-Olkin de Adequação de Amostra | | .795 |
| Teste de esfericidade de | X ² | 1889.88 |
| Bartlett | df | 325 |
| | Sig. | <.001 |

Tabela 3

Variância Total Explicada

| Fator | Total | % de variância | % cumulativa |
|-------|-------|----------------|--------------|
| 1 | 6.580 | 25.307 | 25.307 |
| 2 | 3.634 | 13.977 | 39.283 |

| | | | |
|---|-------|-------|--------|
| 3 | 2.145 | 8.249 | 47.532 |
| 4 | 2.112 | 8.121 | 55.654 |
| 5 | 1.437 | 5.528 | 61.181 |
| 6 | 1.204 | 4.631 | 65.812 |
| 7 | 1.170 | 4.500 | 70.312 |

Fiabilidade. De forma a avaliar a consistência interna, foi testada a fiabilidade do instrumento, através do *Alpha de Cronbach*, onde se obtiveram os seguintes valores para cada dimensão: Social = .885, Escapismo = .85, Competição = .824, *Coping* = .75, Desenvolvimento de Capacidades = .917, Fantasia = .814, Recreação = .435, representando assim bom indicador de fiabilidade da medida, com a exceção da recreação, que apresenta um valor inaceitável (Marôco, 2018).

Sensibilidade. De forma a avaliar a consistência interna, foi testada a sensibilidade do instrumento recorrendo ao teste de Ajustamento *Kolmogorov-Smirnov* usando o valor de referência de *p-value* < .05 (Marôco, 2018), como também pelo cálculo dos índices de assimetria e curtose, tendo como valores de referencia < |3| e < |8| respetivamente (Kline, 2011).

No presente estudo, não surgiram desvios grosseiros à distribuição esperada, sendo que os valores se encontraram entre |.271| e |.871| na assimetria, e entre |.291| e |.786| na curtose.

Tabela 4*Assimetria e Curtose*

| | K-S | Assimetria | Curtose |
|-----------------|------|------------|---------|
| Social | .171 | 0.48 | -0.622 |
| Escapismo | .095 | -0.296 | 0.689 |
| Competição | .106 | 0.271 | -0.577 |
| <i>Coping</i> | .129 | -0.503 | -0.291 |
| Desenvolvimento | .104 | -0.37 | -0.725 |
| Fantasia | .101 | 0.384 | -0.786 |
| Recreação | .162 | -0.871 | 0.649 |

Escala de Inteligência Emocional Wong e Law

Validade. De forma a realizar uma análise fatorial da Escala de Inteligência de Wong e Law, recorreu-se a uma Análise Fatorial Confirmatória. O modelo apresenta níveis de bondade de ajustamento adequados ($X^2/df = 1.97$, CFI = 0.92, TLI = 0.90, RMSEA = 0.08).

Tabela 5*Validade Fatorial da Escala de Inteligência de Wong e Law Ajustada*

| | X ² /df | CFI | TLI | RMSEA |
|-----|--------------------|------|------|-------|
| AFC | 1.97 | 0.92 | 0.90 | 0.08 |

Fiabilidade. De forma a avaliar a consistência interna, foi testada a fiabilidade do instrumento, através do *Alpha de Cronbach*, onde se obtiveram os seguintes resultados para

cada dimensão: “APE” = 0.81, “AEO” = 0.77, “EU” = 0.87, “RE” = 0.86, representando assim bom indicador de fiabilidade da medida (Marôco, 2018).

Sensibilidade. De forma a avaliar a consistência interna, foi testada a sensibilidade do instrumento.

No presente estudo, não surgiram desvios grosseiros à distribuição esperada, sendo que os valores se encontraram entre $|.257|$ e $|.527|$ na assimetria, e entre $|.019|$ e $|.773|$ na curtose.

Tabela 6

Assimetria e Curtose

| | K-S | Assimetria | Curtose |
|-----|------|------------|---------|
| APE | .157 | -0.527 | -0.019 |
| AEO | .102 | -0.345 | -0.191 |
| UE | .091 | -0.257 | -0.773 |
| RE | .098 | -0.447 | -0.227 |

Questionário de Perceção de Rendimento

Validade. De forma a realizar uma análise fatorial do *Questionário de Perceção de Rendimento*, recorreu-se a uma Análise Fatorial Confirmatória. O modelo apresenta níveis de bondade de ajustamento adequados ($X^2/df = 2.18$, CFI = 0.99, TLI = 0.97, RMSEA = 0.09).

Tabela 7*Validade Fatorial do Questionário de Percepção de Rendimento*

| | X ² /df | CFI | TLI | RMSEA |
|-----|--------------------|------|------|-------|
| AFC | 2.18 | 0.99 | 0.97 | 0.09 |

Fiabilidade. De forma a avaliar a consistência interna, foi testada a fiabilidade do instrumento, através do *Alpha de Cronbach*, onde se obteve o seguinte resultado: “PRD” = 0.88, representando assim bom indicador de fiabilidade da medida (Marôco, 2018).

Sensibilidade. De forma a avaliar a consistência interna, foi testada a sensibilidade do instrumento.

No presente estudo, não surgiram desvios grosseiros à distribuição esperada, sendo que os valores se encontraram $|.406|$ na assimetria, e $|.040|$ na curtose.

| | K-S | Assimetria | Curtose |
|-----|------|------------|---------|
| PRD | .100 | -0.406 | 0.040 |

Impacto das Variáveis Sociodemográficas para as Variáveis em Estudo

Tabela 8*Matriz das Correlações (Parte 1)*

| | Social | Escapismo | Competição | Coping | DC |
|--------------|--------|-----------|------------|--------|--------|
| Idade | 0.430 | -0.890 | -0.020 | 0.071 | 0.061 |
| Escolaridade | -0.001 | -0.058 | -0.088 | 0.098 | -0.107 |
| Horas | -0.040 | 0.033 | 0.213* | 0.079 | -0.005 |

| | | | | | |
|-------------|--------|----------|----------|--------|----------|
| <i>Rank</i> | 0.024 | 0.114 | 0.442** | -0.010 | 0.238** |
| Ult. Jogo | -0.101 | -0.219** | -0.262** | -0.124 | -0.242** |

Nota: ** - p<. 01; * - p< .05

Tabela 9

Matriz das Correlações (Parte 2)

| | Fantasia | Recreação | APE | AEO | UE | RE | PRD |
|--------------|----------|-----------|--------|--------|--------|--------|---------|
| Idade | 0.068 | 0.216* | 0.121 | 0.157 | 0.121 | 0.024 | 0.220** |
| Escolaridade | 0.037 | 0.110 | 0.056 | 0.195* | 0.065 | -0.007 | 0.040 |
| Horas | 0.042 | -0.032 | -0.052 | -0.116 | -0.134 | -0.051 | -0.054 |
| <i>Rank</i> | 0.050 | 0.207* | 0.166 | 0.061 | 0.116 | 0.147 | 0.227** |
| Ult. Jogo | -0.096 | -0.017 | -0.105 | -0.026 | 0.034 | -0.002 | -0.060 |

Nota: ** - p<. 01; * - p< .05

Tabela 10

Matriz das Correlações (Parte 3)

| | Género | Média | S.D. | p-value |
|---------------|-----------|-------|------|---------|
| Social | Masculino | 2.34 | 1.08 | 0.558 |
| | Feminino | 2.48 | 1.25 | |
| Escapismo | Masculino | 3.46 | 1,01 | 0.784 |
| | Feminino | 3.40 | 1.14 | |
| Competição | Masculino | 2.98 | 0.99 | 0.052 |
| | Feminino | 2.55 | 1.10 | |
| <i>Coping</i> | Masculino | 3.54 | 1.07 | 0.749 |
| | Feminino | 3.62 | 1.07 | |

| | | | | |
|------------------------------------|-----------|------|------|--------|
| Desenvolvimento de Competências | Masculino | 3.26 | 1.12 | 0.801 |
| | Feminino | 3.33 | 1.26 | |
| Fantasia | Masculino | 2.43 | 1.10 | 0.279 |
| | Feminino | 2.69 | 1.22 | |
| Recreação | Masculino | 4.34 | 0.57 | 0.182 |
| | Feminino | 4.15 | 0.90 | |
| APE | Masculino | 3.84 | 0.77 | 0.879 |
| | Feminino | 3.81 | 0.68 | |
| AEO | Masculino | 3.70 | 0.77 | 0.028* |
| | Feminino | 4.07 | 0.72 | |
| UE | Masculino | 3.20 | 1.07 | .980 |
| | Feminino | 3.20 | 1.14 | |
| RE | Masculino | 3.68 | 0.86 | .003** |
| | Feminino | 3.09 | 1.08 | |
| Desempenho Percebido | Masculino | 3.42 | 0.89 | .240 |
| | Feminino | 3.19 | 0.84 | |

Nota: ** - $p < .01$; * - $p < .05$

Na tabela 8, 9 e 10, podem ser observadas as correlações entre as variáveis sociodemográficas e as dimensões do estudo. Cada célula das tabelas 8 e 9 representa o coeficiente de correlação de Pearson (r) entre si. Na tabela 10, cada célula representa as médias entre os gêneros.

Podem ser observadas correlações significativas em certas variáveis, nomeadamente a Idade com a Recreação ($r = .216, p < .05$), e com o Desempenho Percebido ($r = .220, p < .01$); a Escolaridade com a Avaliação e Reconhecimento das Emoções nos Outros ($r = .195, p < .05$); a Média de Horas de *Gaming* Diária com a Competição ($r = .213, p < .05$); o *Rank* com Competição ($r = .442, p < .01$), Desenvolvimento de Competências ($r = .238, p < .01$), Recreação ($r = .207, p < .05$), e Desempenho Percebido ($r = .227, p < .01$); Última Vez Jogado com Escapismo ($r = -.219, p < .01$), Competição ($r = -.262, p < .01$), e Desenvolvimento de Competências ($r = -.242, p < .01$); e Género com Avaliação das Emoções dos Outros ($p < 0.05$), e Regulação Emocional ($p < 0.01$).

Teste de Hipóteses

Com a conclusão da análise das qualidades métricas, prossegue-se para o Teste de Hipóteses.

Hipótese 1. *A Inteligência Emocional modera a relação positiva da Motivação com o Desempenho Percebido*

De forma a testar a hipótese 1, recorreu-se ao Modelo 1 da macro *PROCESS* (Hayes, 2022), uma extensão que se integra no *IBM SPSS v29*, sendo que esta permite testar estatisticamente uma interação linear em que o efeito da variável preditora (Motivação) com a variável critério (Desempenho Percebido) é moderada pela variável moderadora (Inteligência Emocional) (Hayes, 2018).

Tabela 11

Análise do Efeito de Moderação da Inteligência Emocional entre Motivação e Desempenho Percebido

| Hipótese | V.P. | V.M. | V.C. | Coef | p-value | Resultado |
|----------|-----------------|------|------|---------|----------|-----------|
| H1.1 | Escapismo | APE | D.P. | -0.0890 | 0.3268 | Rejeitado |
| H1.2 | | AEO | | 0.0340 | 0.7155 | Rejeitado |
| H1.3 | | UE | | 0.0015 | 0.9806 | Rejeitado |
| H1.4 | | RE | | 0.1066 | 0.1087 | Rejeitado |
| H1.5 | Desenvolvimento | APE | | -0.1565 | 0.0418* | Apoiado |
| H1.6 | | AEO | | -0.0115 | 0.8823 | Rejeitado |
| H1.7 | | UE | | -0.0566 | 0.2802 | Rejeitado |
| H1.8 | | RE | | -0.1602 | 0.0092** | Apoiado |
| H1.9 | Competição | APE | | -0.1305 | 0.1451 | Rejeitado |
| H1.10 | | AEO | | -0.0831 | 0.3980 | Rejeitado |
| H1.11 | | UE | | 0.0547 | 0.3652 | Rejeitado |
| H1.12 | | RE | | 0.0783 | 0.2344 | Rejeitado |
| H1.13 | Fantasia | APE | | -0.1146 | 0.1378 | Rejeitado |
| H1.14 | | AEO | | -0.1158 | 0.1205 | Rejeitado |
| H1.15 | | UE | | 0.0489 | 0.3611 | Rejeitado |

| | | | | | |
|-------|-----------|-----|---------|----------|-----------|
| H1.16 | | RE | 0.0228 | 0.7198 | Rejeitado |
| H1.17 | Social | APE | -0.0356 | 0.6388 | Rejeitado |
| H1.18 | | AEO | 0.1202 | 0.1511 | Rejeitado |
| H1.19 | | UE | 0.1072 | 0.0552 | Sugestivo |
| H1.20 | | RE | 0.0335 | 0.6014 | Rejeitado |
| H1.21 | Coping | APE | -0.1868 | 0.0271* | Apoiado |
| H1.22 | | AEO | -0.0015 | 0.9874 | Rejeitado |
| H1.23 | | UE | -0.1893 | 0.0006** | Apoiado |
| H1.24 | | RE | -0.1345 | 0.0209* | Apoiado |
| H1.25 | Recreação | APE | 0.1108 | 0.4282 | Rejeitado |
| H1.26 | | AEO | -0.2203 | 0.1284 | Rejeitado |
| H1.27 | | UE | -0.1937 | 0.0477* | Apoiado |
| H1.28 | | RE | -0.1186 | 0.2577 | Rejeitado |

Nota: ** - $p < .01$; * - $p < .05$

Os resultados mostram que existem interações significativas nas hipóteses 1.5, 1.8, 1.21, 1.23, 1.24, 1.27. Na hipótese 1.19, verifica-se uma interação quase significativa ($p = 0.056$), que sugere uma potencial interação.

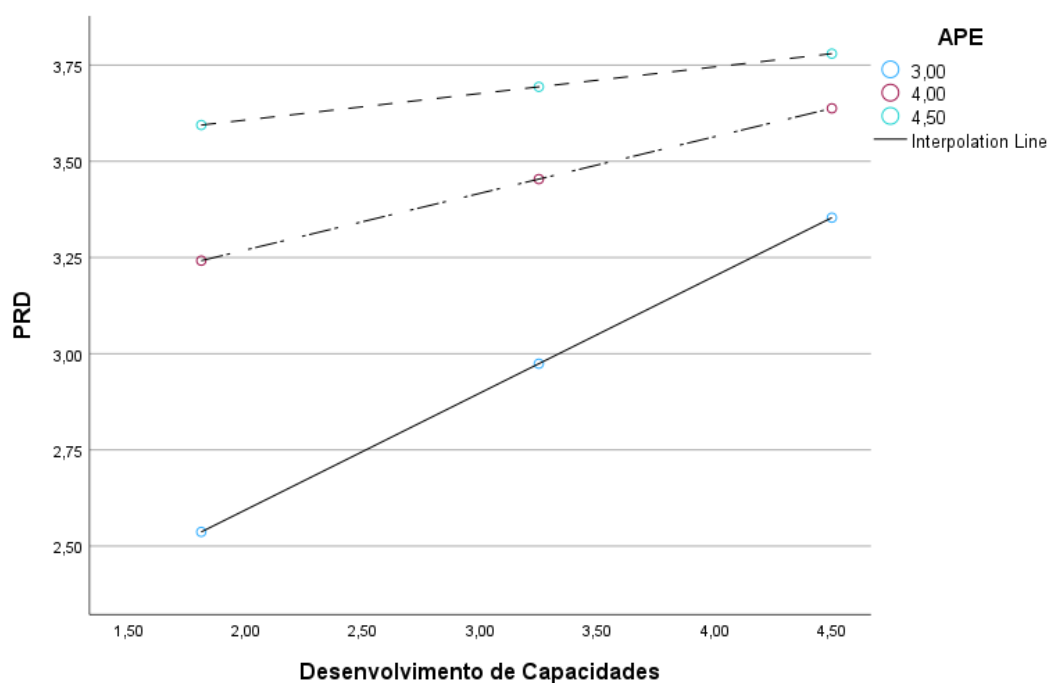
Efeitos de Interação Significativos

Hipótese 1.5. Desenvolvimento de Capacidades e APE:

O efeito de interação entre a motivação de desenvolvimento de capacidades e avaliação das próprias emoções é negativa e significativa (coef = -0.1565 , $p < .05$) (Figura 2), indicando que a inteligência emocional tem um papel moderador nesta relação. À medida que a inteligência emocional da avaliação das próprias emoções aumenta, a influência da motivação desenvolvimento de capacidades perante o desempenho percebido diminui. Estes resultados sugerem que indivíduos com maior avaliação das próprias emoções são menos afetados pela sua motivação de desenvolvimento de capacidades do que indivíduos com menor inteligência emocional.

Figura 2

Efeito de Interação (H 1.5)



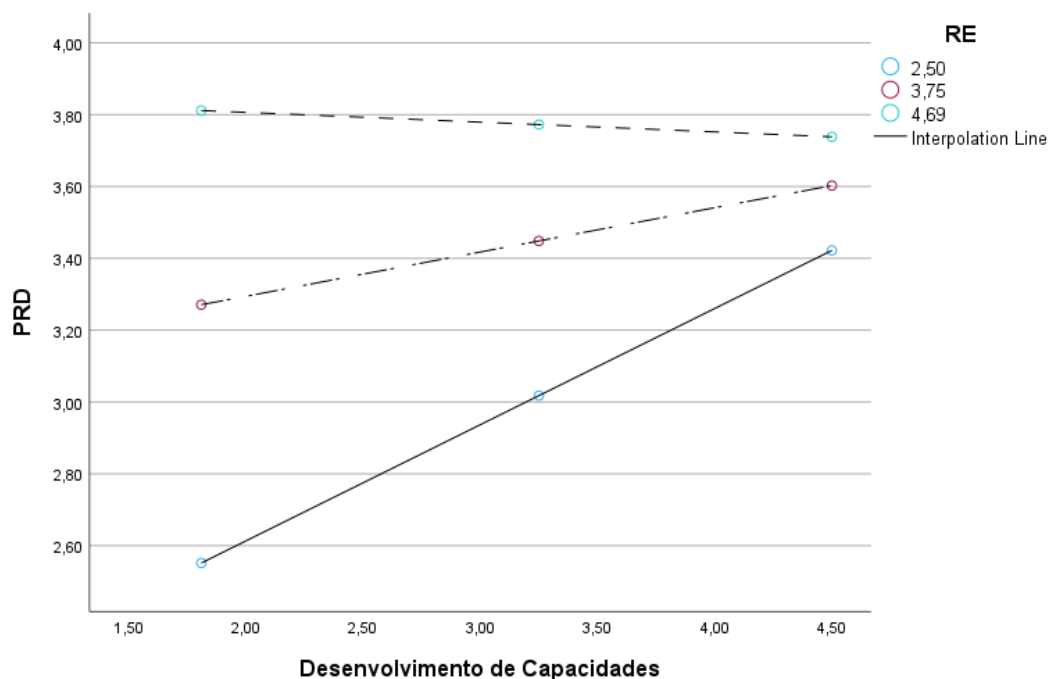
Hipótese 1.8. Desenvolvimento de Capacidades e RE:

O efeito de interação entre a motivação de desenvolvimento de capacidades e regulação emocional é negativa e significativa (coef = -0.1602 , $p < .01$) (Figura 3),

indicando que a inteligência emocional tem um papel moderador nesta relação. À medida que a inteligência emocional da regulação emocional aumenta, a influência da motivação desenvolvimento de capacidades perante o desempenho percebido diminui. Estes resultados sugerem que indivíduos com maior regulação emocional são menos afetados pela sua motivação de desenvolvimento de capacidades do que indivíduos com menor inteligência emocional.

Figura 3

Efeito de Interação (H 1.8)



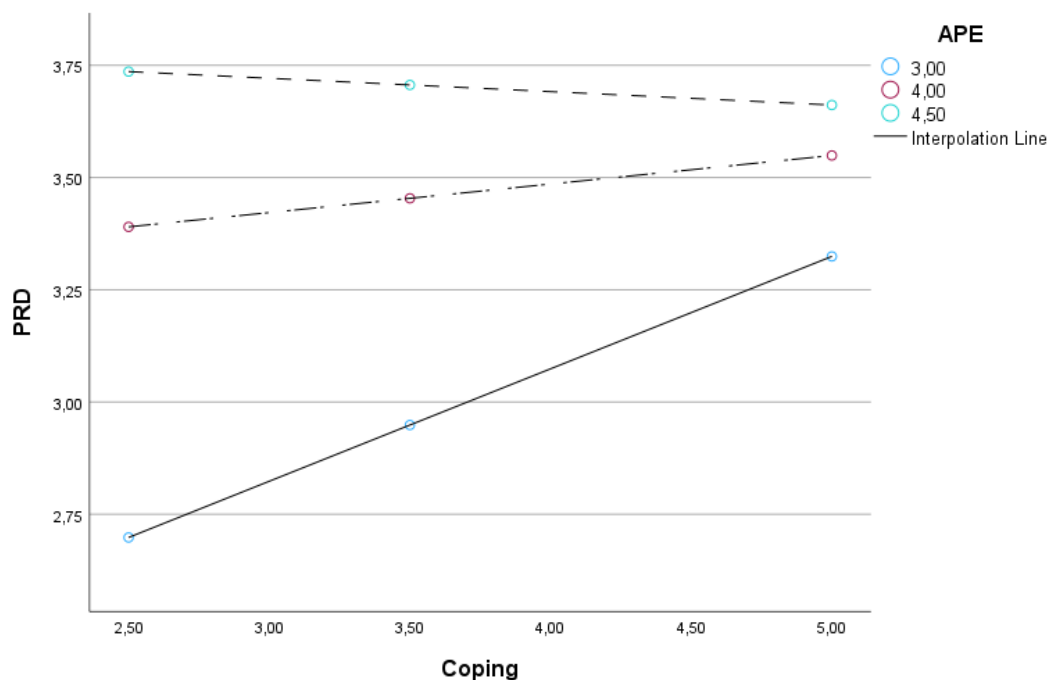
Hipótese 1.21. *Coping* e APE:

O efeito de interação entre a motivação de *coping* e avaliação das próprias emoções é negativa e significativa (coef = $-0,1868$, $p < .05$) (Figura 4), indicando que a inteligência emocional tem um papel moderador nesta relação. À medida que a inteligência emocional da avaliação das próprias emoções aumenta, a influência da motivação *coping* perante o

desempenho percebido diminui. Estes resultados sugerem que indivíduos com maior avaliação das próprias emoções são menos afetados pela sua motivação de *coping* do que indivíduos com menor inteligência emocional.

Figura 4

Efeito de Interação (H 1.21)

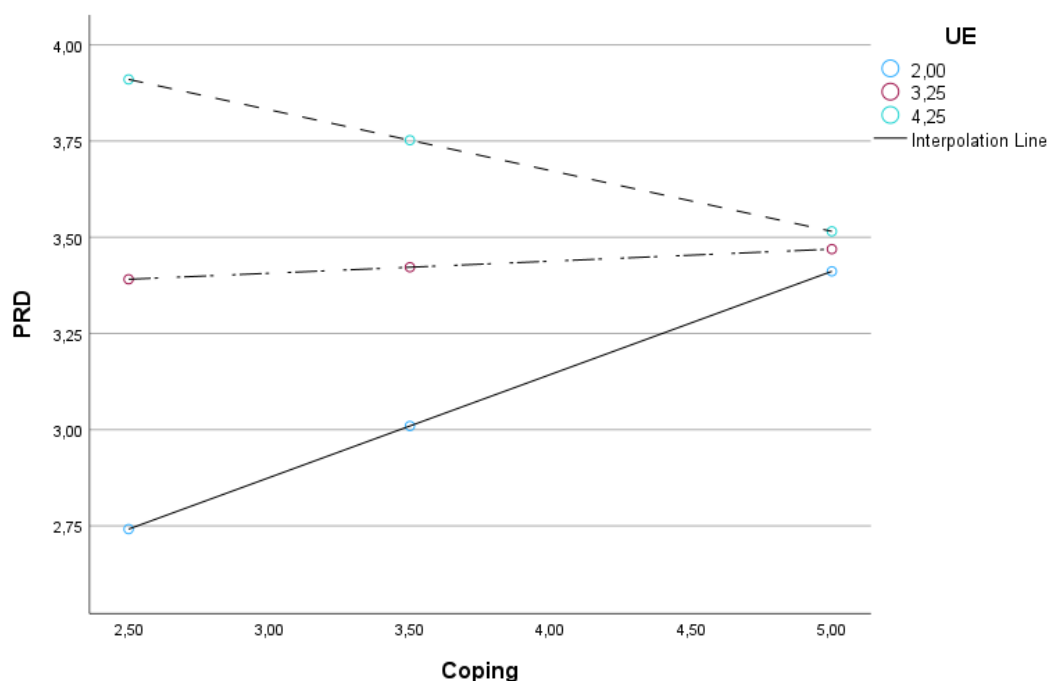


Hipótese 1.23. Coping e UE:

O efeito de interação entre a motivação de *coping* e uso das emoções é negativa e significativa (coef = $-0,1893$, $p < .01$) (Figura 5), indicando que a inteligência emocional tem um papel moderador nesta relação. À medida que a inteligência emocional do uso das emoções aumenta, a influência da motivação *coping* perante o desempenho percebido diminui. Estes resultados sugerem que indivíduos com maior uso das emoções são menos afetados pela sua motivação de *coping* do que indivíduos com menor inteligência emocional.

Figura 5

Efeito de Interação (H 1.23)

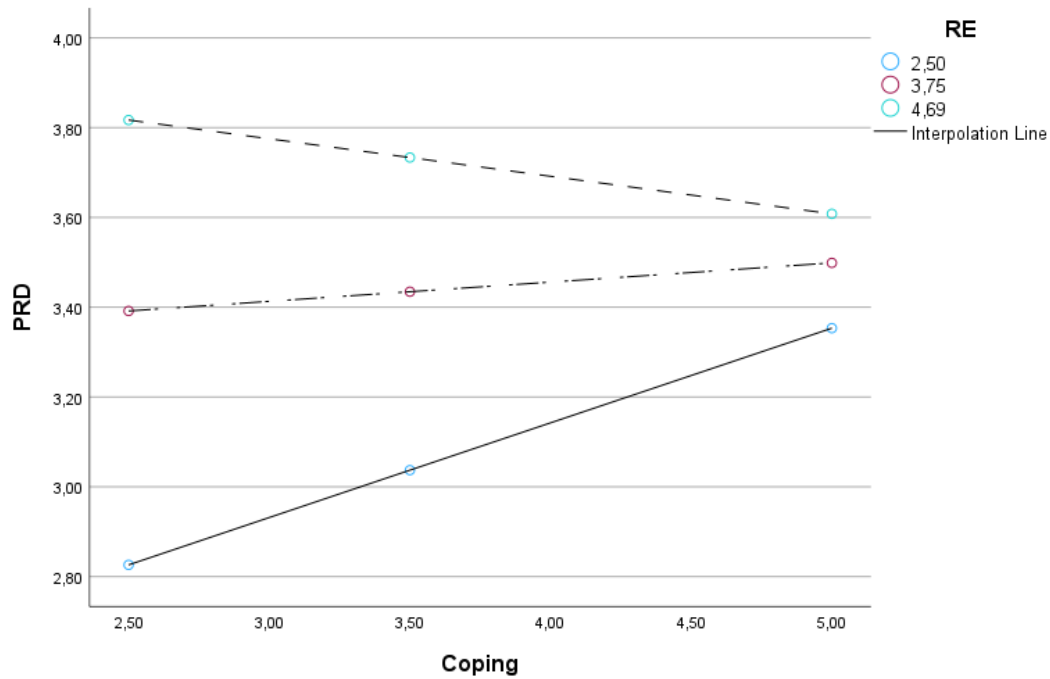


Hipótese 1.24. Coping e RE:

O efeito de interação entre a motivação de *coping* e regulação das emoções é negativa e significativa (coef = $-.1345$, $p < .05$) (Figura 6), indicando que a inteligência emocional tem um papel moderador nesta relação. À medida que a inteligência emocional da regulação das emoções aumenta, a influência da motivação *coping* perante o desempenho percebido diminui. Estes resultados sugerem que indivíduos com maior regulação das emoções são menos afetados pela sua motivação de *coping* do que indivíduos com menor inteligência emocional.

Figura 6

Efeito de Interação (H 1.24)

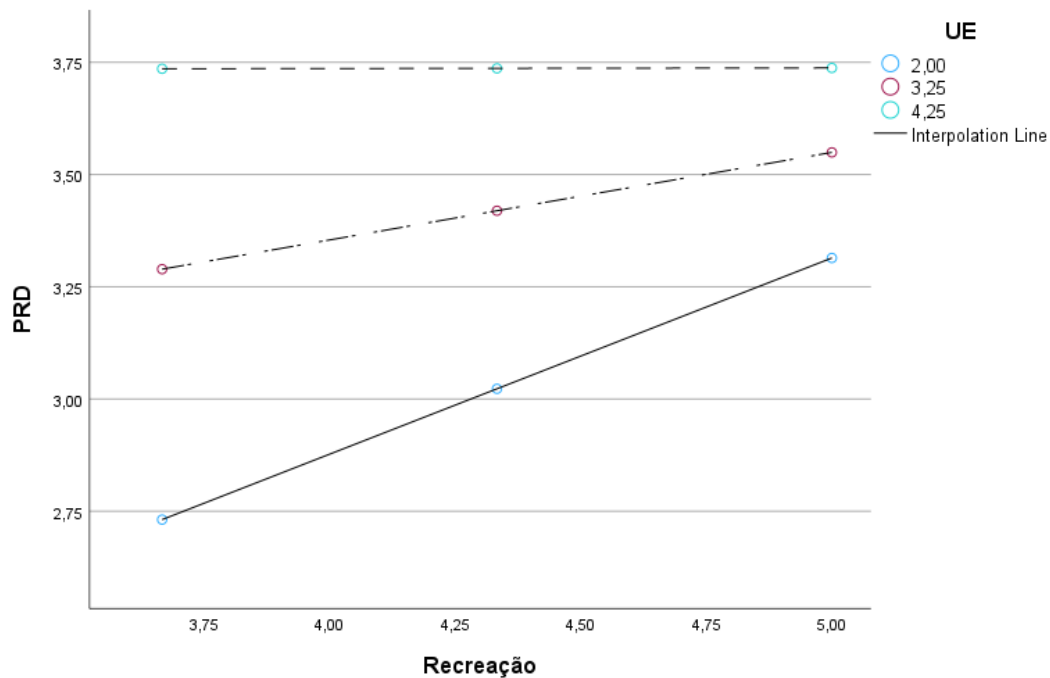


Hipótese 1.27. Recreação e UE:

O efeito de interação entre a motivação de recreação e uso das emoções é negativa e significativa (coef = $-.1937$, $p < .05$) (Figura 7), indicando que a inteligência emocional tem um papel moderador nesta relação. À medida que a inteligência emocional do uso das emoções aumenta, a influência da motivação *coping* perante o desempenho percebido diminui. Estes resultados sugerem que indivíduos com melhor utilização das emoções são menos afetados pela sua motivação de recreação do que indivíduos com menor inteligência emocional.

Figura 7

Efeito de Interação (H 1.27)

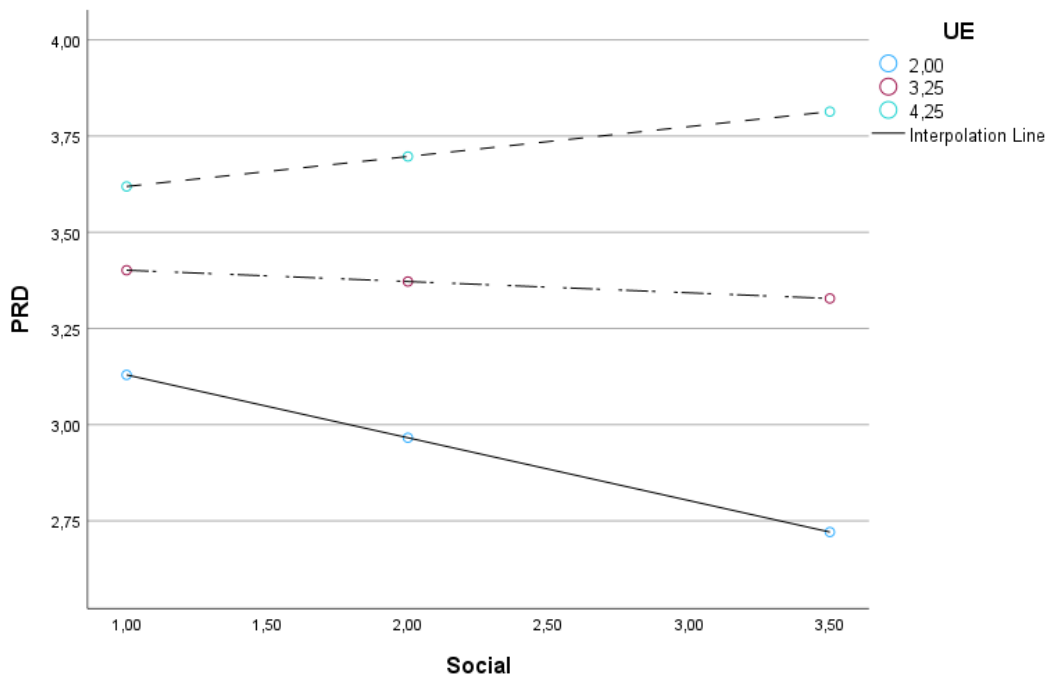


Hipótese 1.19. Social e UE:

O efeito de interação entre a motivação social e uso das emoções é positiva e não conclusiva (coef = 0.1072, $p > .05$) (Figura 8), mas pode sugerir que a inteligência emocional tem um papel moderador nesta relação. À medida que a inteligência emocional do uso das emoções aumenta, a influência da motivação social perante o desempenho percebido aumenta. Estes resultados sugerem que indivíduos com melhor utilização das emoções são mais afetados pela sua motivação social do que indivíduos com menor inteligência emocional.

Figura 8

Efeito de Interação (H 1.19)



Discussão e Conclusão

Ao longo do tempo, o mundo dos videogames tem vindo a crescer exponencialmente, e o presente estudo tem como objetivo identificar como a inteligência emocional afeta o desempenho dos jogadores de videogames competitivos. A compreensão das dimensões que contribuem para um bom desempenho pode guiar futuros estudos sobre *eSports*.

Embora a literatura sobre a inteligência emocional nos videogames seja escassa, estudos em contextos semelhantes podem fornecer percepções valiosas. Goleman (1995) destaca a importância de inteligência emocional no desempenho tanto individual como em equipa, o qual pode ser aplicado em *eSports*. Além disso, estudos da psicologia do desporto mostram que a regulação emocional é crucial para o desempenho em contextos de alta pressão, como os desportos competitivos (Weinberg & Gould, 2019).

Como visto nos resultados, verifica-se parcialmente a hipótese imposta (H1), que inteligência emocional modera a relação entre a motivação para jogar jogos *online* e o desempenho percebido, especificamente:

- H1.5, verifica-se que a avaliação das próprias emoções enfraquece a relação entre a motivação de desenvolvimento de capacidades com o desempenho percebido. Isto significa que indivíduos que se destaquem na sua avaliação e expressão emocional, embora sejam motivados pelo seu desenvolvimento de capacidades, a sua autoavaliação crítica pode diminuir a percepção de melhorias no desempenho, sendo que vão ser mais autênticos desta. Este resultado é consistente com a literatura de Gilbert e colaboradores (2004), pois a capacidade de auto-tranquilização tem um efeito mitigador da autocritica.

- H1.8, verifica-se que a regulação das emoções do próprio enfraquece a relação entre a motivação de desenvolvimento de capacidades com o desempenho percebido. Isto significa que indivíduos que se destaquem na sua regulação emocional, com a sua rápida capacidade de gerir os seus estados emocionais, fazem com que os seus esforços pareçam ter menos impacto. Este resultado é consistente com a literatura de Gross (2002), em que a gestão eficaz das emoções é frequentemente associada a uma perceção mais realista do desempenho.
- H1.21, verifica-se que a avaliação das próprias emoções enfraquece a relação entre a motivação de *coping* com o desempenho percebido. Isto significa que em indivíduos que se destaquem em avaliar e expressar as suas emoções, quando utilizam *gaming* com *coping* como motivação de forma a melhorar o humor, a sua autoconsciência pode ofuscar os benefícios percebidos, levando a uma menor perceção de desempenho. Este resultado é consistente com a literatura sobre a autoconsciência emocional e os seus impactos na perceção do bem-estar (Goleman, 1995).
- H1.23, verifica-se que o uso das emoções enfraquece a relação entre a motivação de *coping* e o desempenho percebido. Isto significa que indivíduos que se destaquem em utilizar as suas emoções para facilitar o desempenho já se encontram a otimizar as suas emoções de forma a melhorar o seu desempenho, fazendo que a utilização de *gaming* com motivação de *coping* não seja tão efetivo nas suas perceções do desempenho. Este resultado é consistente com a literatura de Gross (2002), em que gestão eficaz das emoções pode reduzir a necessidade de estratégias de *coping*.

- H1.24, verifica-se que a regulação das emoções do próprio enfraquece a relação entre a motivação de *coping* com o desempenho percebido. Isto significa que indivíduos que se destaquem na sua regulação emocional já se encontram a gerir as suas emoções de forma eficaz, fazendo assim que a utilização de *gaming* como motivação de *coping* não melhore tanto o seu desempenho percebido. Este resultado é consistente com a literatura de Weinberg e Gould (2019), em que a regulação emocional eficaz pode reduzir a dependência de atividades externas para gerir o *stress*.
- H1.27, verifica-se que o uso das emoções enfraquece a relação entre a motivação de recreação e o desempenho percebido. Isto significa que em indivíduos que se destaquem na sua utilização das emoções para facilitar o desempenho já são capazes de induzir relaxamento, fazendo com que a utilização de *gaming* como forma de motivação recreacional não melhore tanto o seu desempenho percebido. Este resultado é consistente com a literatura de Goleman (1995), em que indivíduos com maiores níveis inteligência emocional são capazes de encontrar mais facilmente relaxamento e prazer em várias atividades.
- H1.19, embora não seja conclusivo, pode ser observado que o uso das emoções para facilitar o desempenho fortalece a relação entre a motivação social e o desempenho percebido. Isto significa que indivíduos que se destaquem na sua utilização das emoções para facilitar o desempenho podem aproveitar de interações sociais de forma a perceberem positivamente o seu desempenho percebido, embora a evidência não seja forte. Este resultado é consistente com a literatura de Goleman

(1995), em que indivíduos com maiores níveis de inteligência emocional são capazes de tirar mais proveito de interações sociais.

Para todas estas hipóteses, os efeitos das motivações no desempenho percebido são positivos, o que sugere que geralmente, as motivações levam a um maior desempenho percebido. No entanto, também podemos observar que os efeitos da interação foram frequentemente negativos, o que indica que a inteligência emocional modera a relação entre as duas variáveis negativamente, tendo um efeito inibidor. Maiores níveis de inteligência emocional, como a avaliação das emoções, a regulação das emoções do próprio, e o uso das emoções para facilitar o desempenho, podem levar em alguns casos a enfraquecer os benefícios observados das motivações devido às condições já pré-existentes de regulação emocional.

Num estudo semelhante que utiliza inteligência emocional como uma variável moderadora entre *job stress* e *job satisfaction*, verifica-se que a inteligência emocional enfraquece a relação entre estas duas, embora em direção oposta, pois o *job stress* tem um efeito negativo no *job satisfaction*, onde a interação com a inteligência emocional é positiva (Angreni & Ardana, 2020), o que coincide com inibição do presente estudo.

Implicações Práticas

Os resultados do presente estudo mostram que a inteligência emocional tem um impacto moderador na relação entre a motivação e o desempenho percebido entre jogadores amadores de *League of Legends*, que tem várias implicações práticas:

- Desenvolvimento de Intervenções: as organizações e comunidades de jogadores podem desenvolver programas de treino que têm ênfase a inteligência emocional,

além de capacidades técnicas e estratégicas. Isto pode englobar *workshops* de gestão de emoções;

- Recrutamento e Seleção: clubes profissionais e equipas amadoras podem considerar a inteligência emocional como um critério durante o processo de recrutamento e seleção de novos jogadores, podendo ajudar a formar equipas mais coesas e resilientes;
- Apoio ao Jogador: fornecer um apoio psicológico e emocional, como sessões de aconselhamento ou *coaching*, podendo ser benéfico à motivação e ao desempenho do jogador. Um ambiente que valorize o bem-estar emocional pode levar a melhor desempenho;
- Estratégias de Motivação: entender que a inteligência emocional influencia a relação entre motivação e desempenho pode levar a estratégias de motivação mais personalizadas. Treinadores podem adaptar as suas abordagens para melhor atender às necessidades emocionais individuais dos jogadores;

Incorporar a inteligência emocional como um componente crucial no desenvolvimento e gestão de jogadores amadores e potencialmente profissionais de *League of Legends* pode melhorar significativamente o desempenho percebido dos jogadores, e consequentemente, o seu desempenho. Investir no bem-estar emocional dos jogadores não só potencializa o desempenho individual, como poderá contribuir para a construção de equipas mais coesas e eficazes.

Limitações do Estudo

Este estudo encontrou como principal dificuldade a falta de sustentação teórica, devido à reduzida existência de literatura com as variáveis utilizadas no presente estudo no

contexto de *eSports*, sendo um tema recente, como também a rara utilização de inteligência emocional como variável moderadora.

Uma limitação notável do presente estudo é a fiabilidade da variável recreação do instrumento *Motives for Online Gaming Questionnaire* adaptado para a população portuguesa, que teve um valor de *Alpha de Cronbach* abaixo do aceitável ($< .7$). Esta baixa fiabilidade indica que os itens não medem a dimensão consistentemente, o que leva a alguma cautela com as interpretações provindas desta.

É destacado o tamanho da amostra e o tipo de amostragem utilizada no presente estudo, sendo que este utilizou um tipo de amostragem não probabilística por conveniência, o que impossibilita a generalização dos dados recolhidos (Marôco, 2018). Futuros estudos devem explorar com maiores amostras.

Sugestões de Estudos Futuros

Futuros estudos poderão comparar os resultados obtidos no presente estudo com amostras de jogadores competitivos profissionais. As adicionais fontes de *stress*, como o risco da perda do salário, poderão ter um impacto significativo no construto estudado, oferecendo uma perspectiva mais abrangente sobre a influência da inteligência emocional no desempenho.

É sugerido que futuros estudos também manipulem diferentes variáveis, de forma a identificar relações causais com o desempenho percebido, ou até mesmo o desempenho real. Como por exemplo, utilizar níveis de *stress* no lugar da motivação, ou tipos de recompensas, pois podem ajudar a esclarecer quais variáveis têm um impacto significativo no desempenho percebido os jogadores e, como consequência, o seu desempenho real.

Futuros estudos devem ter em conta o impacto do *gaming* competitivo na saúde mental dos jogadores, procurando tanto os efeitos positivos, como o melhoramento de capacidades cognitivas, ou negativos, como o vício ou ansiedade.

Referências

- Adams, N., Little, T. D., & Ryan, R. M. (2017). Self-Determination Theory. In M. L. Wehmeyer, K. A. Shogren, T. D. Little, & S. J. Lopez (Eds.), *Development of Self-Determination Through the Life-Course* (pp. 47–54). Springer Netherlands. https://doi.org/10.1007/978-94-024-1042-6_4
- Almagro, B. J., Sáenz-López, P., Fierro-Suero, S., & Conde, C. (2020). Perceived Performance, Intrinsic Motivation and Adherence in Athletes. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *17*(24), 9441. <https://doi.org/10.3390/ijerph17249441>
- Angreni, D. D., & Ardana, I. K. (2020). The Effect of Work Motivation and Work Stress on Job Satisfaction with Emotional Intelligence as a Moderated Variables in CV. PONDOK ANTIK. *American Journal of Humanities and Social Sciences Research*, *4*(3).
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control* (pp. ix, 604). W H Freeman/Times Books/ Henry Holt & Co.
- Bartle, R. A. (2004). *Designing Virtual Worlds*. New Riders.
- Brown, L. V. (2007). *Psychology of Motivation*. Nova Publishers.
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervo, B., Reindl, A., Ágoston, C., Kertész, A., & Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the Motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, *43*, 814–825. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>
- Fiori, M., & Vesely-Maillefer, A. K. (2018). Emotional Intelligence as an Ability: Theory, Challenges, and New Directions. In K. V. Keefer, J. D. A. Parker, & D. H. Saklofske (Eds.), *Emotional Intelligence in Education: Integrating Research with Practice* (pp. 23–47). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-90633-1_2

- Fortune Business Insights. (2024). *eSports Market Size, Share, Value | Revenue Statistics [2032]*.
<https://www.fortunebusinessinsights.com/esports-market-106820>
- Gameplane. (2021). *Esports and Gaming: What is the Difference*.
<https://www.linkedin.com/pulse/esports-gaming-what-difference-gameplanesports-qe7bf>
- Gilbert, P., Clarke, M., Hempel, S., Miles, J. N. V., & Irons, C. (2004). Criticizing and reassuring oneself: An exploration of forms, styles and reasons in female students. *The British Journal of Clinical Psychology*, 43(Pt 1), 31–50. <https://doi.org/10.1348/014466504772812959>
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. Bantam Books.
- Gomes, A. R. (2016). *Questionário de Percepção de Rendimento (QPR)* [Report].
<https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/85435>
- Gomes, A. R., Almeida, A., & Resende, R. (2020). Athletes' Perception of Leadership According to Their Perceptions of Goal Achievement and Sport Results. *Perceptual and Motor Skills*, 127(2), 415–431. <https://doi.org/10.1177/0031512519892384>
- Gross, J. J. (2002). Emotion regulation: Affective, cognitive, and social consequences. *Psychophysiology*, 39(3), 281–291. <https://doi.org/10.1017/s0048577201393198>
- Hayes, A. F. (2018). *Introduction to mediation, moderation, and conditional process analysis: A regression-based approach* (pp. xvii, 507). Guilford Press.
- Hayes, A. F. (2022). *Introduction to Mediation, Moderation, and Conditional Process Analysis: Third Edition: A Regression-Based Approach*. Guilford Press.
<https://www.guilford.com/books/Introduction-to-Mediation-Moderation-and-Conditional-Process-Analysis/Andrew-Hayes/9781462549030>
- Kline, R. B. (2011). *Principles and practice of structural equation modeling, 3rd ed* (pp. xvi, 427). Guilford Press.

- Lea, R. G., Davis, S. K., Mahoney, B., & Qualter, P. (2019). Does Emotional Intelligence Buffer the Effects of Acute Stress? A Systematic Review. *Frontiers in Psychology, 10*.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00810>
- Lyons, J. B., & Schneider, T. R. (2005). The influence of emotional intelligence on performance. *Personality and Individual Differences, 39*(4), 693–703.
<https://doi.org/10.1016/j.paid.2005.02.018>
- MacCann, C., Jiang, Y., Brown, L. E. R., Double, K. S., Bucich, M., & Minbashian, A. (2020). Emotional intelligence predicts academic performance: A meta-analysis. *Psychological Bulletin, 146*(2), 150–186. <https://doi.org/10.1037/bul0000219>
- Marôco, J. (2018). *Análise Estatística com o SPSS Statistics.: 7ª edição*. ReportNumber, Lda.
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review, 50*(4), 370–396.
<https://doi.org/10.1037/h0054346>
- Mayer, J. D., Caruso, D. R., & Salovey, P. (1999). Emotional intelligence meets traditional standards for an intelligence. *Intelligence, 27*(4), 267–298. [https://doi.org/10.1016/S0160-2896\(99\)00016-1](https://doi.org/10.1016/S0160-2896(99)00016-1)
- Mayer, J. D., & Salovey, P. (1997). What is emotional intelligence? In *Emotional development and emotional intelligence: Educational implications* (pp. 3–34). Basic Books.
- Mayer, J. D., Salovey, P., & Caruso, D. R. (2004). TARGET ARTICLES: “Emotional Intelligence: Theory, Findings, and Implications.” *Psychological Inquiry, 15*(3), 197–215.
https://doi.org/10.1207/s15327965pli1503_02
- Mayer, J. D., Salovey, P., Caruso, D. R., & Cherkasskiy, L. (2011). Emotional Intelligence. In R. J. Sternberg & S. B. Kaufman (Eds.), *The Cambridge Handbook of Intelligence* (1st ed., pp. 528–549). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511977244.027>

- Mayer, J., Salovey, P., & Caruso, D. (2002). Mayer-Salovey-Caruso Emotional Intelligence Test (MSCEIT) Users Manual. *UNH Personality Lab*.
https://scholars.unh.edu/personality_lab/27
- McClelland, D. C. (1987). *Human motivation* (pp. xii, 663). Cambridge University Press.
- Nogueira, D. F. C., Fontes, L., Gomes, A. R. da S., & Silva, R. M. C. R. da. (2022). Emociones y Percepción de Rendimiento en Árbitros: Importancia del Estrés y la Evaluación Cognitiva. *Cuadernos de Psicología Del Deporte*, 22(2), Article 2. <https://doi.org/10.6018/cpd.468751>
- Osemeke, M., & Adegboyega, S. (2017). Critical review and comparism between Maslow, Herzberg and McClelland's theory of needs. *Funai Journal of Accounting, Business and Finance*, 1(1), 161–173.
- Papadogiannis, P. K., Logan, D., & Sitarenios, G. (2009). An Ability Model of Emotional Intelligence: A Rationale, Description, and Application of the Mayer Salovey Caruso Emotional Intelligence Test (MSCEIT). In J. D. A. Parker, D. H. Saklofske, & C. Stough (Eds.), *Assessing Emotional Intelligence: Theory, Research, and Applications* (pp. 43–65). Springer US.
https://doi.org/10.1007/978-0-387-88370-0_3
- Rivers, S. E., Brackett, M. A., Salovey, P., & Mayer, J. D. (2007). Measuring emotional intelligence as a set of mental abilities. In *The science of emotional intelligence: Knowns and unknowns* (pp. 230–257). Oxford University Press.
- Rodrigues, N., Rebelo, T., & Coelho, J. V. (2011). Adaptação da Escala de Inteligência Emocional de Wong e Law (WLEIS) e análise da sua estrutura factorial e fiabilidade numa amostra portuguesa. *Psychologica*, 55, Article 55. https://doi.org/10.14195/1647-8606_55_10
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*.

- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness* (pp. xii, 756). The Guilford Press.
<https://doi.org/10.1521/978.14625/28806>
- Salovey, P., & Grewal, D. (2005). The Science of Emotional Intelligence. *Current Directions in Psychological Science*, 14(6), 281–285. <https://doi.org/10.1111/j.0963-7214.2005.00381.x>
- Sarkar, M., & Fletcher, D. (2014). Psychological resilience in sport performers: A review of stressors and protective factors. *Journal of Sports Sciences*, 32(15), 1419–1434.
<https://doi.org/10.1080/02640414.2014.901551>
- Schneider, T. R., Lyons, J. B., & Khazon, S. (2013). Emotional intelligence and resilience. *Personality and Individual Differences*, 55(8), 909–914. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2013.07.460>
- Vealey, R. S. (2007). Mental skills training in sport. In *Handbook of sport psychology, 3rd ed* (pp. 287–309). John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9781118270011.ch13>
- Weinberg, R. S., & Gould, D. (2019). *Foundations of Sport and Exercise Psychology*. Human Kinetics.
- Wong and Law Emotional Intelligence Scale. (2002).
<https://psycnet.apa.org/doiLanding?doi=10.1037%2Ft07398-000>
- Wong, C.-S., & Law, K. S. (2012). *Wong and Law Emotional Intelligence Scale* [dataset].
<https://doi.org/10.1037/t07398-000>
- Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15(3), 309–329. <https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309>

Anexos

Anexo A. Questionário

Anexo A1. Instruções Iniciais

Caro(a) Participante,

No âmbito da realização da Dissertação do Mestrado em Psicologia Social e das Organizações pelo ISPA – Instituto Universitário de Ciências Psicológicas, Sociais e da Vida, convido-o(a) a participar voluntariamente na presente investigação que visa estudar o impacto moderador da inteligência emocional entre a motivação e o desempenho percebido no contexto de jogadores casuais (jogadores que não são pagos) no videojogo competitivo, League of Legends.

No decorrer do preenchimento do questionário, tenha sempre em consideração que o importante será sempre referir a sua opinião pessoal e que responda com sinceridade, salientando que não existem respostas certas nem erradas. Para além disto, todos os questionários são anónimos, confidenciais e utilizados apenas para fins académicos.

Só deverá responder a este questionário caso tenha jogado o videojogo League of Legends. O presente questionário terá a duração de cerca de 5-10 minutos.

Caso surjam dúvidas acerca da investigação, poderá contactar-me através do e-mail:
26780@alunos.ispa.pt

Agradeço a sua colaboração,

Jorge Manuel Alves.

Anexo A2. Consentimento Informado

- Declaro que: Li as instruções deste questionário e aceito participar voluntariamente.

Responda, tendo em conta a seguinte escala: 1 – Quase Nunca/Nunca, 2 – Alguns dos Tempos, 3 – Metade dos Tempos, 4 – Maioria dos Tempos, 5 – Quase Sempre.

Anexo A3. Adaptação portuguesa de Motives for *Online* Gaming Questionnaire

Eu jogo jogos *online*...

1. ... porque posso conhecer novas pessoas.
2. ... porque o *gaming* ajuda-me a esquecer dos aborrecimentos diários.
3. ... porque gosto de competir com os outros.
4. ... porque o *gaming* ajuda-me a sentir melhor.
5. ... porque o *gaming* apura-me os sentidos.
6. ... porque posso fazer coisas que sou incapaz ou proibido de fazer na vida real.
7. ... por recreação.
8. ... porque posso conhecer várias pessoas diferentes.
9. ... porque faz-me esquecer a vida real.
10. ... porque gosto de ganhar.
11. ... porque ajuda a livrar-me do *stress*.
12. ... porque melhora as minhas capacidades.
13. ... para sentir que sou outra pessoa.
14. ... porque é um entretenimento.
15. ... porque é uma boa experiência social.
16. ... porque o *gaming* ajuda-me a escapar da realidade.
17. ... porque é bom sentir-me melhor do que os outros.
18. ... porque ajuda-me a canalizar a minha agressão.
19. ... porque melhora a minha concentração.

20. ... para ser outra pessoa por algum tempo.
21. ... porque aprecio o *gaming*.
22. ... porque o *gaming* faz-me companhia.
23. ... para me esquecer de coisas desagradáveis ou ofensas.
24. ... pelo prazer de derrotar outros.
25. ... porque reduz a tensão.
26. ... porque melhora as minhas capacidades de coordenação.
27. ... porque posso estar noutra mundo.

Anexo A4. Escala de Inteligência Emocional de Wong e Law

A seguinte tabela baseia-se no modelo de capacidades da inteligência emocional. Assinale a medida em que concorda ou discorda de cada uma das afirmações, tendo em conta a seguinte escala: 1 – Discordo Fortemente, 2 – Discordo, 3 – Indeciso, 4 – Concordo, 5 – Concordo Fortemente.

1. Na maioria das vezes tenho uma boa noção das razões pelas quais tenho certos sentimentos.
2. Compreendo bem as minhas emoções.
3. Compreendo verdadeiramente o que sinto.
4. Sei sempre se estou ou não contente.
5. Reconheço as emoções dos meus amigos através do seu comportamento.
6. Sou um bom observador das emoções dos outros.
7. Sou sensível aos sentimentos e emoções dos outros.
8. Compreendo bem as emoções das pessoas que me rodeiam.

9. Estabeleço sempre metas para mim próprio, tentando em seguida dar o meu melhor para as atingir.
10. Tenho por hábito dizer a mim próprio que sou uma pessoa competente.
11. Sou uma pessoa que se auto-motiva.
12. Encorajo-me sempre a dar o seu melhor.
13. Sou capaz de controlar o meu temperamento, conseguindo assim lidar com as dificuldades de forma racional.
14. Consigo controlar bem as minhas emoções.
15. Sou capaz de me acalmar rapidamente quando estou muito irritado.
16. Posso um bom controlo das minhas emoções.

Anexo A5. Questionário de Perceção de Rendimento

Responda tendo em conta a seguinte escala: 1 – Não Concordo, 2 – Concordo um Pouco, 3 – Concordo Moderadamente, 4 – Concordo Bastante, 5 – Concordo Totalmente.

1. Tive o rendimento que pretendia.
2. Atingi os meus objetivos.
3. Alcancei o sucesso que desejava.
4. Melhorei as minhas capacidades ao nível que pretendia.
5. Senti-me satisfeito.

Anexo A6. Questões Sociodemográficas

- Género:
 - Masculino;
 - Feminino;
 - Outro.

- **Nível de Escolaridade:**
 - Ensino Básico;
 - Ensino Secundário;
 - Licenciatura;
 - Mestrado;
 - Doutoramento.

- **Média de horas gaming de League of Legends diário:**
 - 0-1 hora;
 - 1 hora;
 - 2 horas;
 - 3 horas;
 - 4 horas;
 - 5 horas;
 - 6+ horas.

- **Rank em League of Legends:**
 - *Unranked*;
 - *Iron*;
 - *Bronze*;
 - *Silver*;
 - *Gold*;
 - *Platinum*;
 - *Emerald*;
 - *Diamond*;

- *Master*;
 - *Grandmaster*;
 - *Challenger*.
- Última vez que jogo o videojogo League of Legends:
 - 0-1 mês;
 - 1 mês;
 - 2 meses;
 - 3 meses;
 - 4 meses;
 - 5 meses;
 - 6 meses;
 - 7 meses;
 - 8 meses;
 - 9 meses;
 - 10 meses;
 - 11 meses;
 - 12+ meses.

Anexo A7. Agradecimento

Caro(a) Participante.

Agradeço o tempo despendido no preenchimento do questionário. Para esclarecimentos adicionais, poderá contactar-me através do e-mail: 26780@alunos.ispa.pt

Obrigado,

Jorge Manuel Alves.