

INSTITUTO SUPERIOR DE PSICOLOGIA APLICADA

DM
FERR/P. 1

Dissertação de Mestrado em Psicopatologia e Psicologia Clínica

Patrícia Paula Lourenço e Arriaga Ferreira

VIOLÊNCIA NOS VIDEOJOGOS E A AGRESSIVIDADE

**ESTUDO EXPLORATÓRIO DA ASSOCIAÇÃO ENTRE JOGAR
VIDEOJOGOS VIOLENTOS E A AGRESSIVIDADE EM ADOLESCENTES**

ORIENTADOR:

Professor Doutor José Luís Pais Ribeiro

Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade do Porto

SEMINÁRIO DE INVESTIGAÇÃO DIRIGIDO POR:

Professor Doutor Eurico de Figueiredo

Instituto Superior de Psicologia Aplicada

 ISPA | Instituto Superior de Psicologia Aplicada
Centro de Documentação
Registo: 14442
Data: 30/10/2003
Tel.: 21 881 17 50 • bibispa@ispa.pt

Agradecimentos

As primeiras pessoas a quem dirijo os meus agradecimentos são, naturalmente, o orientador desta dissertação, Professor Doutor Luís Pais Ribeiro, e o coordenador do Seminário de Investigação, Professor Doutor Eurico de Figueiredo.

Ao Professor Doutor Luís Pais Ribeiro, por se ter disponibilizado na orientação desta investigação, um pouco marginal à sua área de trabalho, pelo permanente e incansável apoio e assistência, pelas valiosas sugestões e sábias críticas, sem as quais este trabalho sairia certamente empobrecido.

Ao Professor Doutor Eurico de Figueiredo pela constante simpatia com que acolheu as minhas ideias e pelo interesse demonstrado ao longo de todo este percurso.

Do Professor Doutor Américo Baptista veio também a ajuda indispensável no tratamento estatístico. Uma palavra de apreço lhe dirijo pelo acompanhamento e incentivo que me tem dado na área de investigação.

Agradeço também a todos os Professores das Escolas onde se realizou este trabalho, por gentilmente terem facilitado a aplicação do protocolo de investigação nas suas turmas, e a todos os adolescentes que, incondicionalmente, aceitaram colaborar nesta investigação.

Aos jornalistas que participaram neste estudo agradeço o auxílio que prestaram na avaliação da violência dos videojogos.

Às distribuidoras portuguesas de jogos agradeço a disponibilidade que tiveram para fornecerem as informações necessárias para a realização deste estudo.

O meu muito obrigado ao meu namorado e amigos, particularmente, ao José Crespo e à Raquel Oliveira, pelas infindáveis vezes que (re)leram alguns dos capítulos e pela paciência que tiveram para lidar com as minhas inquietações. Agradeço também ao Miguel Crespo por todos os contactos que me forneceu e pelo apoio dado nos videojogos.

Resumo

O principal objectivo deste estudo foi testar se existe uma associação entre a violência jogada em videojogos e as medidas de auto-relato da agressividade em adolescentes. Esta dissertação também avaliou: (a) o tempo dispendido a jogar videojogos; (b) a idade com que iniciaram o uso de videojogos; (c) os motivos para jogarem; (d) os habituais parceiros de jogo; (e) a percepção acerca das atitudes dos pais relativamente aos seus hábitos com videojogos; (f) os jogos favoritos; (g) as preferências pela modalidade cooperativa, competitiva ou solitária; (h) as opiniões acerca dos efeitos dos videojogos violentos no comportamento agressivo das crianças e jovens; e (i) dimensões da Personalidade. Foram analisadas diferenças entre sexos, idades e níveis sócio-económicos. Seiscentos e sessenta e seis adolescentes (239 rapazes and 327 raparigas), entre os 12 e os 17 anos de idade ($M = 14,12$), do 8º ao 10º ano de escolaridade, preencheram quatro questionários que analisavam: dados sócio-demográficos; hábitos com videojogos; Agressividade total e diferentes componentes da agressão, avaliadas pela versão Portuguesa do Aggression Questionnaire (AQ; Buss & Perry, 1992; Manso, citado por Matos, 1996; Simões, 1995); e a Personalidade, avaliada pela versão Portuguesa do Junior Eysenck Personality Questionnaire (EPQ-J; Eysenck & Eysenck, 1975; Fonseca & Eysenck, 1975). Foi desenvolvido um quinto questionário para avaliar a violência dos videojogos jogados pelos adolescentes, aplicado apenas a sujeitos externos a este estudo. Os resultados indicaram que jogar videojogos é uma actividade de lazer bastante popular entre os adolescentes Portugueses. Entre outros resultados, verificou-se que os rapazes ocupavam mais tempo a jogar videojogos, iniciaram mais cedo esta actividade, tinham maior preferência e jogaram mais videojogos com violência e manifestaram opiniões menos negativas acerca da influência deste tipo de jogos, comparativamente com as raparigas. A violência jogada nos videojogos foi preditora da

agressividade física e total, mas apenas na sub-amostra feminina. Para os rapazes jogar videojogos em salões de jogos foi preditor da agressividade física, verbal e total. As diferenças entre sexos também revelaram que os rapazes obtiveram maiores índices de Psicoticismo e de Agressividade física e verbal, enquanto as raparigas apresentaram índices mais elevados de Neuroticismo, de Hostilidade e de Irritabilidade. Foram discutidas as implicações teóricas e práticas dos resultados e propostas recomendações para futuras investigações.

Palavras-chave: violência; videojogos; agressividade; personalidade; adolescência

Abstract

The main purpose of this study was to test the association between the violence played in videogames and the self-reported measures of aggression on adolescents. This dissertation also assessed: (a) the time spent playing videogames; (b) the starting age with videogames; (c) the reasons for playing; (d) the usual videogame partners; (e) the perceptions of parental attitudes towards their videogame habits; (f) the favorite games; (g) the preferences for cooperative, competitive or solitude mode; (h) the opinions about the effects of violent videogames in aggressive behavior of children and youths; and (i) Personality dimensions. Sex, age, and socioeconomic class differences were analyzed. Six hundred and sixty six adolescents (239 boys and 327 girls), between the ages of 12 and 17 years ($M = 14,12$), from 8th to 10th grades, completed four questionnaires which assessed sociodemographic data; videogame habits; total Aggression and individual components of Aggression, measured by the Portuguese version of the Aggression Questionnaire (AQ; Buss & Perry, 1992; Manso, cit. in Matos, 1996; Simões, 1995); and Personality evaluated by the Portuguese version of the Junior Eysenck Personality Questionnaire (EPQ-J; Eysenck & Eysenck, 1975; Fonseca & Eysenck, 1975). A fifth questionnaire was developed to evaluate the violence in the videogames played by the adolescents, administrated only to external subjects of this study. Results indicated that videogame playing is a popular leisure activity amongst Portuguese adolescents. Among other results, there was evidence that boys spent more time playing videogames, started playing earlier, preferred and played more violent games and held less negative opinions about the influence of these type of games, in comparison with girls. Violence played in videogames was predictive of total and physical aggression, but only in the female sub-sample. Boys playing videogames in arcades was predictive of total, physical, and verbal aggression. Significant sex differences also revealed that boys scored higher on

Psychoticism and on Physical and Verbal Aggression, where as girls had higher scores on Neuroticism, Hostility and Anger. The theoretical and practical implications of the findings were discussed and recommendations for future investigations were proposed.

Key-Words: violence; videogames; aggression; personality; adolescence

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	1
PRIMEIRA PARTE: REVISÃO DA LITERATURA	15
CAPÍTULO 1: A AGRESSIVIDADE	16
TEORIAS ETOLÓGICAS E ABORDAGENS BIOLÓGICAS	16
TEORIA PSICANALÍTICA	21
ABORDAGENS BEHAVIORISTAS	26
TEORIA DO IMPULSO: HIPÓTESE DA FRUSTRAÇÃO-AGRESSÃO	28
TEORIA DA APRENDIZAGEM SOCIAL	32
DIFERENÇAS ENTRE SEXOS NA AGRESSIVIDADE	45
CAPÍTULO 2: TEORIAS SOBRE A RELAÇÃO ENTRE VIOLÊNCIA FILMADA, VIOLÊNCIA NOS VIDEOJOGOS, E A AGRESSIVIDADE	43
TEORIA DA APRENDIZAGEM SOCIAL	43
TEORIA COGNITIVA NEO-ASSOCIACIONISTA	49
TEORIA DA CATARSE	63
TEORIA DA ACTIVAÇÃO EMOCIONAL	69
CAPÍTULO 3: AGRESSIVIDADE E VIDEOJOGOS: PRINCIPAIS ESTUDOS EMPÍRICOS	74
ESTUDOS EXPERIMENTAIS	74
ESTUDOS CORRELACIONAIS	85
O CONTEÚDO VIOLENTO DOS VIDEOJOGOS: PROPOSTAS PARA CLASSIFICAÇÃO	92
CAPÍTULO 4: OUTROS EFEITOS NOCIVOS DA UTILIZAÇÃO DOS VIDEOJOGOS	98
EFEITOS A NÍVEL FISIOLÓGICO	98
EFEITOS A NÍVEL PSICO-SOCIAL	100
CAPÍTULO 5: EFEITOS POSITIVOS DA UTILIZAÇÃO DOS VIDEOJOGOS	109
CAPÍTULO 6: DIFERENÇAS ENTRE SEXOS NA UTILIZAÇÃO DE VIDEOJOGOS	120
CAPÍTULO 7: A PERSONALIDADE	132
SEGUNDA PARTE: VARIÁVEIS, QUESTÕES, HIPÓTESES DE INVESTIGAÇÃO E MÉTODO	146
CAPÍTULO 8: VARIÁVEIS EM ESTUDO	147
1. VARIÁVEIS SÓCIO-DEMOGRÁFICAS	147
2. VARIÁVEIS RELATIVAS AOS HÁBITOS DE JOGAR VIDEOJOGOS	150

3. AGRESSIVIDADE	173
4. PERSONALIDADE	175
CAPÍTULO 9: QUESTÕES E HIPÓTESES DE INVESTIGAÇÃO	177
CAPÍTULO 10: MÉTODO	191
PARTICIPANTES	191
INSTRUMENTOS	197
Questionário de dados sócio-demográficos	197
Questionário de hábitos de jogar videojogos	198
Questionário de violência dos videojogos	208
Questionário de Agressividade	208
Questionário de Personalidade	217
PROCEDIMENTOS	223
TRATAMENTO DOS DADOS	224
<u>TERCEIRA PARTE: RESULTADOS E DISCUSSÃO</u>	<u>226</u>
CAPÍTULO 11: RESULTADOS	227
CAPÍTULO 12: DISCUSSÃO	293
<u>CONCLUSÃO</u>	<u>330</u>
<u>REFERÊNCIAS</u>	<u>351</u>

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1. CARACTERIZAÇÃO SÓCIO-DEMOGRÁFICA DOS INQUIRIDOS QUE RESPONDERAM AOS JOGOS FICTÍCIOS	194
QUADRO 2. CARACTERIZAÇÃO SÓCIO-DEMOGRÁFICA DA AMOSTRA TOTAL E CÁLCULO DAS DIFERENÇAS ENTRE SEXOS	195
QUADRO 3. CONSISTÊNCIA INTERNA (<i>ALPHA</i> DE <i>CRONBACH</i>) DAS ESCALAS DE AGRESSIVIDADE E DO VALOR GLOBAL OBTIDA NOS ESTUDOS DE BUSS E PERRY (1992), HARRIS (1995), MEESTERS <i>ET AL.</i> (1996), SIMÕES (1993) E MANSO (CITADO POR MATOS, 1996)	213
QUADRO 4. VALORES DE AMPLITUDE DA CORRELAÇÃO DO ITEM COM O TOTAL, CORRELAÇÕES MÉDIAS ENTRE ITENS E COEFICIENTES <i>ALPHA</i> DE <i>CRONBACH</i> , PARA AS DIFERENTES MEDIDAS DE AGRESSIVIDADE	217
QUADRO 5. COEFICIENTES DE CONSISTÊNCIA INTERNA (COEFICIENTE KUNDER-RICHARDSON-20) DAS ESCALAS DO QUESTIONÁRIO DE PERSONALIDADE DE EYSENCK - FORMA JOVEM (EPQ-J) PARA RAPAZES E RAPARIGAS, OBTIDOS NO ESTUDO DE FONSECA E EYSENCK (1989) E NO PRESENTE ESTUDO	220
QUADRO 6. INTERCORRELAÇÕES ENTRE AS ESCALAS DO QUESTIONÁRIO DE PERSONALIDADE DE EYSENCK -FORMA JOVEM (EPQ-J)	222
QUADRO 7. COMPARAÇÃO ENTRE OS INDIVÍDUOS QUE JOGAM E OS QUE NÃO JOGAM VIDEOJOGOS EM FUNÇÃO DO SEXO, DO NÍVEL SÓCIO-ECONÓMICO E DA IDADE	228
QUADRO 8. TOTAL DE INQUIRIDOS QUE JOGAM VIDEOJOGOS EM CONSOLAS, EM COMPUTADORES OU EM SALÕES DE JOGOS E CÁLCULO DAS DIFERENÇAS ENTRE SEXOS	229
QUADRO 9. COMPARAÇÃO ENTRE NÍVEIS SÓCIO-ECONÓMICOS DOS INQUIRIDOS QUE JOGAM VIDEOJOGOS EM CONSOLAS, EM COMPUTADORES OU EM SALÕES DE JOGOS	230
QUADRO 10. COMPARAÇÃO ENTRE GRUPOS ETÁRIOS DOS INQUIRIDOS QUE JOGAM VIDEOJOGOS EM CONSOLAS, EM COMPUTADORES OU EM SALÕES DE JOGOS	231

QUADRO 11. COMPARAÇÃO ENTRE SEXOS DO TEMPO DE JOGO COM VIDEOJOGOS POR SEMANA	232
QUADRO 12. COMPARAÇÃO ENTRE NÍVEIS SÓCIO-ECONÓMICOS DO TEMPO DE JOGO COM VIDEOJOGOS POR SEMANA	233
QUADRO 13. COMPARAÇÃO ENTRE GRUPO ETÁRIOS DO TEMPO DE JOGO COM VIDEOJOGOS POR SEMANA	234
QUADRO 14. IDADE QUE OS INQUIRIDOS INICIARAM O COMPORTAMENTO DE JOGO COM VIDEOJOGOS NO TOTAL DA AMOSTRA E CÁLCULO DAS DIFERENÇAS ENTRE SEXOS	235
QUADRO 15. COMPARAÇÃO ENTRE NÍVEIS SÓCIO-ECONÓMICOS DA IDADE QUE OS INQUIRIDOS INICIARAM O COMPORTAMENTO DE JOGO COM VIDEOJOGOS	236
QUADRO 16. COMPARAÇÃO ENTRE OS INDIVÍDUOS COM IDADE INFERIOR A OITO ANOS E INDIVÍDUOS COM IDADE IGUAL OU SUPERIOR A OITO ANOS, EM FUNÇÃO DO TEMPO DE JOGO COM VIDEOJOGOS POR SEMANA	237
QUADRO 17. MOTIVOS REFERIDOS PELOS INDIVÍDUOS RELATIVAMENTE AO INTERESSE EM JOGAREM VIDEOJOGOS NO TOTAL DA AMOSTRA E COMPARAÇÃO ENTRE SEXOS	238
QUADRO 18. COMPARAÇÃO ENTRE NÍVEIS SÓCIO-ECONÓMICOS DOS MOTIVOS REFERIDOS PELOS INDIVÍDUOS RELATIVAMENTE AO INTERESSE EM JOGAREM VIDEOJOGOS	240
QUADRO 19. COMPARAÇÃO ENTRE GRUPOS ETÁRIOS DOS MOTIVOS REFERIDOS PELOS INDIVÍDUOS RELATIVAMENTE AO INTERESSE EM JOGAREM VIDEOJOGOS	241
QUADRO 20. HABITUAIS PARCEIROS DE JOGO PARA A AMOSTRA TOTAL E CÁLCULO DAS DIFERENÇAS ENTRE SEXOS	242
QUADRO 21. COMPARAÇÃO ENTRE NÍVEIS SÓCIO-ECONÓMICOS DOS HABITUAIS PARCEIROS DE JOGO	243
QUADRO 22. COMPARAÇÃO ENTRE GRUPOS ETÁRIOS DOS HABITUAIS PARCEIROS DE JOGO	244
QUADRO 23. PERCEPÇÃO DOS JOVENS ACERCA DAS ATITUDES DOS PAIS RELATIVAMENTE AO SEUS COMPORTAMENTOS DE JOGO NO TOTAL DA AMOSTRA E CÁLCULO DAS DIFERENÇAS ENTRE SEXOS	246

QUADRO 24. COMPARAÇÃO ENTRE NÍVEIS SÓCIO-ECONÓMICOS DA PERCEPÇÃO DOS JOVENS ACERCA DAS ATITUDES DOS PAIS RELATIVAMENTE SEUS COMPORTAMENTOS DE JOGO	248
QUADRO 25. COMPARAÇÃO ENTRE GRUPOS ETÁRIOS DA PERCEPÇÃO DOS JOVENS ACERCA DAS ATITUDES DOS PAIS RELATIVAMENTE AOS SEUS COMPORTAMENTOS DE JOGO	250
QUADRO 26. PREFERÊNCIAS PERANTE AS DIFERENTES CATEGORIAS DE VIDEOJOGOS NO TOTAL DA AMOSTRA E CÁLCULO DAS DIFERENÇAS ENTRE SEXOS	252
QUADRO 27. COMPARAÇÃO ENTRE NÍVEIS SÓCIO-ECONÓMICOS DAS PREFERÊNCIAS NAS DIFERENTES CATEGORIAS DE VIDEOJOGOS	253
QUADRO 28. COMPARAÇÃO ENTRE GRUPOS ETÁRIOS DAS PREFERÊNCIAS NAS DIFERENTES CATEGORIAS DE VIDEOJOGOS	254
QUADRO 29. VIDEOJOGOS FAVORITOS REFERIDOS COM MAIOR FREQUÊNCIA	256
QUADRO 30. CARACTERÍSTICAS DOS VIDEOJOGOS REFERIDOS COM MAIOR FREQUÊNCIA NAS PREFERÊNCIAS DOS INQUIRIDOS	261
QUADRO 31. COMPARAÇÃO ENTRE SEXOS NO “TOTAL DE VIOLÊNCIA JOGADA”	264
QUADRO 32. PREFERÊNCIA EM JOGAR DE MODO COOPERATIVO, COMPETITIVO OU SOZINHO NO TOTAL DA AMOSTRA E COMPARAÇÃO ENTRE SEXOS	266
QUADRO 33. COMPARAÇÃO ENTRE NÍVEIS SÓCIO-ECONÓMICOS EM FUNÇÃO DA PREFERÊNCIA EM JOGAR DE MODO COOPERATIVO, COMPETITIVO OU SOZINHO	267
QUADRO 34. COMPARAÇÃO ENTRE GRUPOS ETÁRIOS EM FUNÇÃO DA PREFERÊNCIA PELA EM JOGAR DE MODO COOPERATIVO, COMPETITIVO OU SOZINHO	268
QUADRO 35. OPINIÃO ACERCA DOS EFEITOS DOS VIDEOJOGOS VIOLENTOS NO COMPORTAMENTO AGRESSIVO DE CRIANÇAS E JOVENS, PARA O TOTAL DA AMOSTRA E CÁLCULO DAS DIFERENÇAS DE OPINIÃO ENTRE SEXOS	269
QUADRO 36. COMPARAÇÃO ENTRE NÍVEIS SÓCIO-ECONÓMICOS DA OPINIÃO ACERCA DOS EFEITOS DOS VIDEOJOGOS VIOLENTOS NO COMPORTAMENTO AGRESSIVO DE CRIANÇAS E JOVENS	270

QUADRO 37. COMPARAÇÃO ENTRE GRUPOS ETÁRIOS DA OPINIÃO ACERCA DOS EFEITOS DOS VIDEOJOGOS VIOLENTOS NO COMPORTAMENTO AGRESSIVO DE CRIANÇAS E JOVENS	271
QUADRO 38. COMPARAÇÃO ENTRE SEXOS NAS MEDIDAS DE AGRESSIVIDADE E NOS TIPOS DE PERSONALIDADE	273
QUADRO 39. COMPARAÇÃO ENTRE NÍVEIS SÓCIO-ECONÓMICOS NAS MEDIDAS DE AGRESSIVIDADE	275
QUADRO 40. CORRELAÇÕES ENTRE AS MEDIDAS DE AGRESSIVIDADE E OS TIPOS DE PERSONALIDADE, PARA A AMOSTRA TOTAL E POR SEXOS	276
QUADRO 41. CORRELAÇÕES ENTRE O TEMPO DE JOGO COM VIDEOJOGOS EM CADA SISTEMA (CONSOLAS, COMPUTADORES E SALÕES DE JOGOS) E O “TOTAL DE VIOLÊNCIA JOGADA”, AS MEDIDAS DE AGRESSIVIDADE E OS TIPOS DE PERSONALIDADE	278
QUADRO 42. CORRELAÇÃO ENTRE O “TOTAL DE VIOLÊNCIA JOGADA”, AS MEDIDAS DE AGRESSIVIDADE E OS TIPOS DE PERSONALIDADE	282
QUADRO 43. REGRESSÃO LINEAR MÚLTIPLA (<i>STEPWISE</i>) PARA O CONJUNTO DA AMOSTRA, DO CONJUNTO DE VARIÁVEIS INDEPENDENTES (SEXO, NÍVEL SÓCIO- ECONÓMICO, TEMPO DE JOGO COM VIDEOJOGOS EM CONSOLAS, NO COMPUTADOR E EM SALÕES DE JOGOS, “TOTAL DE VIOLÊNCIA JOGADA” E TIPOS DE PERSONALIDADE), FUNCIONANDO AS MEDIDAS DE AGRESSIVIDADE COMO VARIÁVEIS DEPENDENTES	284
QUADRO 44. REGRESSÃO LINEAR MÚLTIPLA (<i>STEPWISE</i>), PARA O GRUPO DE RAPARIGAS, DO CONJUNTO DE VARIÁVEIS INDEPENDENTES (NÍVEL SÓCIO-ECONÓMICO, TEMPO DE JOGO COM VIDEOJOGOS EM CONSOLAS, NO COMPUTADOR E EM SALÕES DE JOGOS, “TOTAL DE VIOLÊNCIA JOGADA” E TIPOS DE PERSONALIDADE), FUNCIONANDO AS MEDIDAS DE AGRESSIVIDADE COMO VARIÁVEIS DEPENDENTES	288
QUADRO 45. REGRESSÃO LINEAR MÚLTIPLA (<i>STEPWISE</i>), PARA O GRUPO DE RAPAZES, DO CONJUNTO DE VARIÁVEIS INDEPENDENTES (NÍVEL SÓCIO-ECONÓMICO, TEMPO OCUPADO A JOGAR VIDEOJOGOS EM CONSOLAS, NO COMPUTADOR E EM SALÕES DE JOGOS, “TOTAL DE VIOLÊNCIA JOGADA” E TIPOS DE	

PERSONALIDADE), FUNCIONANDO AS MEDIDAS DE AGRESSIVIDADE COMO
VARIÁVEIS DEPENDENTES

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1: INSTRUÇÕES PARA O PREENCHIMENTO DOS QUESTIONÁRIOS	383
ANEXO 2: QUESTIONÁRIO DE DADOS SÓCIO-DEMOGRÁFICOS	385
ANEXO 3: NÍVEL SÓCIO-ECONÓMICO (GRAFFAR)	387
ANEXO 4: QUESTIONÁRIO DE HÁBITOS DE JOGAR VIDEOJOGOS	390
ANEXO 5: QUESTIONÁRIO DE AGRESSIVIDADE	395
ANEXO 6: QUESTIONÁRIO DE PERSONALIDADE DE EYSENCK – FORMA JOVEM	399
ANEXO 7: CLASSIFICAÇÃO, PELA ESRB E PELA OFLC, DOS VIDEOJOGOS INCLUÍDOS NO QUESTIONÁRIO DE HÁBITOS DE JOGAR VIDEOJOGOS, PARA O CÁLCULO DO “TOTAL DE VIOLÊNCIA JOGADA”	403
ANEXO 8: CLASSIFICAÇÃO, PELA ESRB E PELA OFLC, DOS VIDEOJOGOS ACRESCENTADOS PELOS INQUIRIDOS, PARA O CÁLCULO DO “TOTAL DE VIOLÊNCIA JOGADA”	410
ANEXO 9: QUESTIONÁRIO DE VIOLÊNCIA DOS VIDEOJOGOS	416
ANEXO 10: VIOLÊNCIA DOS VIDEOJOGOS DE ACORDO COM AVALIADORES EXTERNOS	421
ANEXO 11: VIDEOJOGOS FAVORITOS, REFERIDOS EM 1º LUGAR, PARA A AMOSTRA TOTAL E POR SEXOS	428
ANEXO 12: VIDEOJOGOS FAVORITOS, REFERIDOS EM 2º LUGAR, PARA A AMOSTRA TOTAL E POR SEXOS	436
ANEXO 13: VIDEOJOGOS FAVORITOS, REFERIDOS EM 3º LUGAR, PARA A AMOSTRA TOTAL E POR SEXOS	445
ANEXO 14: VIDEOJOGOS FAVORITOS, REFERIDOS EM 4º LUGAR, PARA A AMOSTRA TOTAL E POR SEXOS	453
ANEXO 15: SUGESTÕES E CRÍTICAS DE AVALIADORES EXTERNOS RELATIVAMENTE À DEFINIÇÃO DE VIOLÊNCIA NOS VIDEOJOGOS	459
ANEXO 16: FREQUÊNCIA DE UTILIZAÇÃO DE VIDEOJOGOS, NAS CONSOLAS, NOS COMPUTADORES E/OU EM SALÃO DE JOGOS, PARA O TOTAL DA AMOSTRA E POR SEXOS	466

ANEXO 17: FREQUÊNCIA DE UTILIZAÇÃO DOS VIDEOJOGOS COM VIOLÊNCIA, APRESENTADOS NO QUESTIONÁRIO DE HÁBITOS DE JOGAR VIDEOJOGOS	468
ANEXO 18: FREQUÊNCIA DE UTILIZAÇÃO DOS VIDEOJOGOS COM VIOLÊNCIA, ACRESCENTADOS PELOS INQUIRIDOS	472

Introdução

A forte preocupação com a violência na sociedade tem conduzido a um debate intenso nos mais variados círculos sociais. Como forma de combater este problema, os meios de comunicação social têm sido responsabilizados pelos efeitos prejudiciais que exercem nas atitudes e comportamentos das pessoas, devido às mensagens e/ou imagens que transmitem no cinema, na banda desenhada, nos livros, na imprensa, no rádio, na televisão (Barbosa, 1996; Matos, 1996) e, mais recentemente, nos videojogos¹.

Tem sido principalmente a televisão que se tornou alvo de fortes críticas, na medida em que invadiu, a partir dos anos 50, a vida do cidadão comum. A televisão foi considerada um dos meios mais poderosos na influência que exerce nas crianças e adolescentes. Os autores criticam a programação por incluir, cada vez mais, um número maior de programas com conteúdos extremamente violentos e acusam-na de, inclusivamente, cultivar a violência nos programas infantis e juvenis. Por este motivo a investigação acerca dos efeitos que este importante meio de comunicação de massas pode exercer sobre os telespectadores tem sido bastante numerosa. As principais críticas sustentam as seguintes hipóteses: ensina técnicas agressivas de comportamento, dessensibiliza, habitua e desinibe comportamentos agressivos já existentes nos indivíduos; modela opiniões e atitudes (Bandura & Walters, 1963); conduz à construção de uma imagem distorcida da realidade (Roberts, 1971, citado por Matos, 1996) ou a uma percepção paranoíde do mundo (Wober, 1978). Alguns autores chegavam a referir o fenómeno de teledependência (Eurasquin, Matilla, & Vázquez, 1983; Smith, 1986).

Em Portugal esta preocupação com os efeitos nocivos da televisão sobre os telespectadores tem uma história mais recente. No início dos anos 80 surgiram os primeiros

¹ Como muitos videojogos estão actualmente disponíveis para os computadores, utilizaremos a terminologia genérica de “videojogos” quando nos referimos aos jogos construídos para máquinas de arcade, consolas ou computadores.

estudos experimentais nesta área, conduzidos por Benedicta Monteiro (1984), com grupos de pré-adolescentes, e por Jorge Vala (1984), com adultos. Contudo, segundo Barbosa (1996) esta preocupação surtiu um maior impacto em 1994, seguindo-se um período de acalmia, indiferença ou habituação, “as explicações foram esquecidas e os números reforçam a ideia inicial: a violência parecia estar a aumentar e a televisão seria uma das grandes responsáveis na matéria” (p. 7).

No entanto, apesar da abundante investigação em torno desta temática no estrangeiro ou em Portugal, não foi possível confirmar que a exposição a conteúdos violentos na televisão conduz a um aumento de agressividade dos telespectadores. A polémica mantém-se actual.

Com o aparecimento dos videojogos a investigação em torno dos efeitos que estes podem exercer nos comportamentos, afectos e cognições dos jogadores sentiu um novo impulso, principalmente porque a grande maioria dos seus utilizadores são crianças e adolescentes, em fases de aprendizagem, o que as pode tornar mais susceptíveis e vulneráveis à sua influência.

Nos anos 80 os investigadores começaram a avaliar o impacto de jogar videojogos em muitas áreas, nomeadamente na saúde, na coordenação visuo-motora, na sua interferência com as actividades diárias, no desempenho escolar, ou na estrutura da personalidade. Em 1983, numa conferência patrocinada pela *Atari*, foram apresentados alguns resultados sobre estas temáticas que, na sua maioria, enfatizavam os benefícios da sua utilização (citado por Funk & Buchman, 1996). No entanto, a maioria destas não tem em consideração os avanços tecnológicos actuais, que têm permitido aos produtores de videojogos desenvolver representações de violência bastante mais realistas e com maior pormenor (Dietz, 1998; Funck & Buchman, 1996). Os criadores têm-se esforçado para apresentar videojogos com simulações mais realistas, através do aperfeiçoamento gráfico e sonoro. Embora as regras dos

videojogos sejam reconhecíveis à medida que o jogador percorre o jogo, os criadores procuram torná-las mais sofisticadas e com maior complexidade. Nesta década também se começou a utilizar imagens a três dimensões e técnicas baseadas na realidade virtual. A utilização da Internet tem igualmente proporcionado um maior acesso aos jogos, facilitando o intercâmbio de opiniões e a possibilidade de jogar “em rede” com outros jogadores. Por todos estes motivos, o mundo dos videojogos penetra cada vez mais na nossa cultura. Segundo Gaja (1993), têm-se convertido na actividade lúdica preferida pelas crianças ocidentais, em detrimento dos jogos tradicionais. Com este fenómeno, a indústria dos videojogos tem ganho imensos milhões com sua venda e são os pais dos jogadores os mais fieis compradores, que os encaram, não apenas como um divertimento, mas também lhes atribuem um valor educativo.

Em Espanha, Gros (1998) refere que existe um considerável aumento das vendas de videojogos. Destaca o estudo de Fundesco, em Espanha, que revela ter havido um aumento nas vendas de videojogos de 40% em 1996. Os motivos para o crescimento acentuado de vendas inclui o investimento em equipamentos mais sofisticados e uma diminuição nos preços de mercado. O mercado de jogos apresenta uma ampla possibilidade de escolha e, cada vez mais, é introduzida uma considerável quantidade de novos videojogos ou novas versões de produtos já existentes. Mas a indústria dos videojogos segue imperativos comerciais, que a conduz a produzir os jogos mais lucrativos. Nesta óptica, Cunningham (1995) refere: “neither young people nor the game manufacturers want to lose their street credibility by being seen as too educational” (p. 191). Mas, se não é o valor educativo que se pretende promover, quais os conteúdos que são actualmente mais lucrativos?

Em 1991, Provenzo destacou que a violência era o conteúdo principal dos videojogos mais populares – dos 47 jogos que foram objecto de análise, 40 integravam imagens e mensagens violentas. Mais recentemente, Dietz (1998) verificou que 79% dos jogos mais

populares, no ano de 1995, incluíam conteúdos violentos e, em cerca de metade dos jogos analisados, a violência era dirigida a representações de figuras humanas. Assim, glorifica-se a violência nos videojogos que, ao contrário da programação infantil apresentada na televisão, está associada recorrentemente à utilização de armas, existindo a necessidade do jogador mobilizar acções agressivas nos personagens, tais como bater, matar ou destruir os inimigos simbólicos para ganhar o jogo.

De facto, as maiores argumentações que têm surgido contra os videojogos referem-se ao conteúdo violento, que tem contribuído para uma preocupação em torno das suas possíveis influências funestas. Este tema surtiu maior impacto devido aos recentes desenvolvimentos tecnológicos permitirem representações animadas mais explícitas e realistas de violência. As próprias simulações de combate e as consequências físicas da violência são representadas com maior detalhe.

S. Morris (1993, citado por Cunningham, 1995, p. 196), director de *Marketing* da empresa Sega, no Reino Unido, defende a integração da violência nos jogos, pelos seguintes motivos: “violence is a problem that is part of our society and we are not to blame for that. Our games are produced as a result of consumer demand and we are just responding to what people want to buy”.

As investigações acerca do impacto dos videojogos violentos nas crianças têm revelado efeitos negativos ao nível da manifestação do comportamento agressivo subsequente à condição de jogo. De um modo geral, embora não se possa afirmar que os videojogos tenham uma causa directa, os estudos sugerem que, a curto-prazo, existe uma relação entre jogar videojogos e o aumento de comportamentos agressivos em crianças.

Apesar deste persistente debate durar há aproximadamente 15 anos, poucas investigações sistematizadas têm sido realizadas nesta temática. De facto, pouco se sabe acerca das consequências que o fenómeno de jogar videojogos, com conteúdos violentos,

poderá exercer a curto e a longo-prazo.

Os debates acerca dos efeitos dos videojogos nas crianças e nos adolescentes têm sido muitos semelhantes à polémica sobre os efeitos da exposição à televisão. Faz-se a comparação dos videojogos com o fenómeno mediático da televisão porque os actos agressivos transmitidos nos jogos são, em muitos casos, semelhantes aos comportamentos que as crianças observam na televisão (Paik & Comstock, 1994). No entanto, ao contrário da televisão, os videojogos requerem uma atenção permanente e uma participação activa por parte dos jogadores. Por este motivo, alguns autores postulam que a violência dos videojogos poderá ter consequências mais adversas que a simples exposição a imagens violentas na televisão (Bowman & Rotter, 1983; Calvert e Tan, 1994; Funck & Buchman, 1996; Irwin & Gross, 1995; Schie & Wiegman, 1997; Selnow, 1984).

Greenfield (1984) refere que as crianças preferem jogar videojogos, a verem televisão, devido ao maior envolvimento e controlo que detêm. Na opinião da autora, este meio interactivo oferece uma activa experiência sensório-motora que exige, habitualmente, movimentos repetitivos até o indivíduo alcançar maior destreza, que lhe permita vencer o jogo. Kinder (1996) acrescenta que, se a aprendizagem cognitiva das crianças for facilitada pela experiência física, como Piaget e outros cognitivistas argumentam, então talvez isso signifique que quanto mais cedo for a exposição das crianças aos videojogos violentos, mais o comportamento violento se estrutura e se torna habitual. Esta opinião é também defendida por Benedicta Monteiro que, numa entrevista publicada pelo jornal “24 horas”, alega: “São jogos que se limitam a exercitar a violência. Bem mais que a TV” (citado por Duarte, 1999, p. 3).

Nos videojogos, o jogador adopta a identidade do personagem animado, eleito para ser o protagonista, mas ao contrário de uma atitude passiva de observador, o jogador exerce nas suas escolhas um papel extremamente activo e determinante para que o videojogo se

desenrole. Em alguns jogos, a acção agressiva terá de ser necessariamente mobilizada, o que implica uma incorporação desses comportamentos no repertório comportamental do jogador. Calvert e Tan (1994) e Schie e Wiegman (1997) acrescentam que além do jogador desempenhar um papel activo neste processo, as suas acções agressivas são constantemente reforçadas através da obtenção de pontos, tempo ou outros reforços positivos.

Mas as críticas que têm sido tecidas aos videojogos não se referem apenas ao conteúdo violento. Funck e Buchman (1996), Lafrance (1994), e Kinder (1996), alertam para outro fenómeno preocupante: a divulgação e reforço de estereótipos negativos em relação aos elementos do sexo feminino, na medida em que é recorrente atribuírem às figuras animadas femininas o papel de vítima. A este propósito, Kinder (1996) sustenta que a violência está associada à masculinidade. Em geral, a violência é desempenhada pelas figuras masculinas e mesmo quando a figura feminina é vista como dominadora e boa lutadora, o seu corpo e movimentos estão bem erotizados.

A violência nos videojogos está integrada no domínio da fantasia e os actos violentos estão, na sua maioria, sob a responsabilidade de figuras não humanas, bizarras, monstruosas, demoníacas, que é preciso eliminar. Contudo, apesar dos actos agressivos entre as personagens decorrerem num ambiente de fantasia (ou de fantasmas...), não podemos ignorar os possíveis efeitos das imagens de conflito entre as personagens.

É também preciso ter em consideração que nem todos os jogos incluem o mesmo tipo de violência. Como refere E. Salgueiro, numa recente entrevista no “Diário de Notícias”, “há que distinguir os programas que fazem crescer e os que fazem encolher. E dentro deste último há aqueles que também têm violência. O mesmo se passa com os videojogos” (citado por Aguiar, 1999, p. 68). Embora muitos videojogos integrem conteúdos de violência, destacam-se as categorias intituladas por “tiro-neles”, “soco-neles”, e outros jogos em que as personagens principais traduzem comportamentos anti-sociais, como em “Grand Theft Auto”

ou “Carmageddon”.

Nos jogos “tiro-neles”, os ambientes de terror são os mais sugeridos, associados a uma música de suspense, *heavy metal* ou *hard rock*, e a sons de sofrimento, que acompanham os actos de agressividade. O prejuízo e dano dos personagens adversários constitui a temática constante, que muitas vezes não se acompanha de uma explicação. O jogador fica entregue a estes cenários, sem diálogos, mas apenas imagens, música e sons. Em geral, a violência é justificada no contexto da história porque há objectivos específicos definidos previamente. As histórias integram, geralmente, uma mensagem simples, onde “maus” e “bons” têm de medir forças. Nestes jogos, ganha quem tem maior poder, que requer a aquisição de um maior número de instrumentos de combate. Habitualmente o jogador é convidado a “entrar na pele” do herói, a quem estão associadas boas características físicas e psicológicas, que luta por uma causa justa. Por outro lado, os inimigos apresentam-se feios e maus, figuras aterrorizadoras que provêm de um local assustador. No entanto, se o herói necessita constantemente de recorrer à violência para vencer o inimigo, a lição a retirar é a de que a agressividade é o comportamento adequado para resolver os problemas. De qualquer modo, “le personnage et, par extension, le joueur, est invité à répondre aux impératifs et à abdiquer sa responsabilité pour les actes qu’il doit commettre” (Lafrance, 1994, p. 17).

A inversão de valores também é recorrente em muitos outros jogos, nos quais se convida o jogador a representar o papel de vilão. Trata-se por vezes de uma violência gratuita, excessiva e injustificada. Contudo, torna-se justificada pelo facto do jogador ter de representar esse papel para ganhar o jogo. Segundo Kinder (1996, p. 28): “As if to strike an ironic balance between manichean morality and total nihilism, characterisation and plot remain minimal. The only moral justification that appears essential are the rules of the game”.

Vejamos, os exemplos de “Dungeon Keeper”, “Postal” e “Carmageddon”.

A mensagem que a capa do jogo “Dungeon Keeper” transmite é a seguinte: “Em

Dungeon Keeper, você só age bem, quando pratica o mal! Seja a personificação do mal em Dungeon Keeper, com um exército de monstros ao seu comando. Subjugue uma série de reinos amantes da paz a um reino de Terror. (...) Destrua os intrusos que vêm atrás das suas posses ou arme armadilhas e aprisione-os em aterrorizadores quartos de tortura.” E por fim, termina com uma irónica e invertida “lição de moral”, comparando a presumível realidade das nossas sociedades à ficção do jogo: “Na vida, os bons acabam em último lugar. Em Dungeon Keeper, eles acabam enforcados, arrasados e esquartejados!” De facto, a moral da história é que não há moral.

O “Postal” chega a incidir explicitamente no crime gratuito, sendo o protagonista da história um verdadeiro psicopata. O jogador apenas tem de ser um seu representante e o principal e único objectivo consiste em matar por matar. Tudo o que se move é um inimigo potencial.

Na opinião de Lafrance (1994, p. 19) “il existe une certaine morale, quoique primaire, aux jeux de type Shoot em up: la violence est tolérable, à condition qu’elle soit diabolisable. Une violence gratuite est une violence inacceptable!”

Não se sabe entretanto o que os produtores pretendem com estes tipo de jogos. Seguramente dinheiro, porque a violência redobrada assusta a opinião pública, promove polémica e por isso mais curiosidade suscita nos jovens (sendo este o público principal que se pretende atrair). Daqui advém o legítimo debate e a inquietação em torno da influência dos videojogos com conteúdos violentos (ou de alguns em particular...) sobre as crianças ou os adolescentes.

Não é por acaso que Antunes (1998), um crítico de videojogos, escreveu no jornal “O Público” a propósito do jogo “Carmageddon II” (publicado um pouco antes do Natal de 1998):

O jogo vai chocar muitas pessoas (...) O divertido é que a publicidade negativa em torno do jogo o tornou num verdadeiro sucesso de vendas... as previsões de vendas estão em alta, com alguns espaços comerciais de Lisboa encomendando volumes que não costumam pedir quando se trata de outros títulos, o que significa que estão à espera da publicidade gratuita que alguns órgãos de comunicação social vão dar a este jogo. (p. 22)

Trata-se de um jogo que convida o jogador a cumprir a “missão de se tornar o rei da carnificina e o príncipe da Devastação!” (mensagem incluída no jogo). Um jogo em que os condutores são recompensados por atropelarem pessoas e animais.

Este fenómeno também registou um idêntico impacto no jogo “Mortal Kombat”. Quando se implementou a utilização de um aviso de violência, houve de imediato um aumento nas vendas nos E.U.A. que, na opinião de Ballard e Wiest (1996), contribuiu para o desenvolvimento posterior de versões ainda mais violentas deste jogo.

De facto, a censura da violência nos videojogos pode contribuir para a sua divulgação e promoção gratuita. Sendo alvo de polémica e crítica, podem despertar nos adolescentes a vontade de ter acesso ao “fruto proibido”, conferindo a estes jogos uma visibilidade acrescida.

A obsessão pela violência nos videojogos instalou-se e os produtores encarregam-se de oferecer "virtualmente" aos jovens e às crianças a oportunidade de serem os verdadeiros protagonistas dos combates, dos massacres, dos atropelamentos e das mortes. Tudo virtual... E é o facto de ser "virtual" (ou ficção, se preferirem...) que legitima a produção deste tipo de jogos, muitas vezes defendendo-se o papel catártico que possam exercer. Ao permitirem a libertação dos impulsos violentos das crianças, alguns autores sustentam que o comportamento agressivo pode diminuir (Cunningham, 1995; Gardner, 1991; Graybill, Hull, 1985; Jenkins, 1999; Kestenbaum & Weinstein, 1985; Kirsch & Esselman, 1985). As

próprias mensagens que integram os jogos fazem o apelo neste sentido: “Liberte os seus impulsos satânicos” (mensagem de capa de “Dungeon Keeper”).

Ainda a propósito do conteúdo de “Carmageddon II”, Antunes (1998, p. 22) termina: “o Carmageddon II está aí, para PC, provando que o público gosta mesmo de conduzir freneticamente. E atropelar peões virtuais. Quem nunca tal pensou (até com peões reais) que atire a primeira pedra...” Catarse das emoções, oportunidade de concretização dos desejos, é isso que se defende. Tudo em prol do divertimento dos jovens e do seu bem-estar, porque não passa de ficção, de simulação. Aliás o próprio título do artigo de Antunes é elucidativo: “Píxeis vermelhos na estrada”. A este propósito também alguns autores defendem que nos jogos é fácil traçar a linha divisória entre a realidade e a fantasia. Para estes autores, os jogadores sabem muito bem que se trata simplesmente de um jogo e que as personagens não passam de bonecos animados (Schie & Wiegman, 1997). Apenas os mais sensíveis, frágeis ou perturbados seriam afectados. Alegam assim que jogar jogos violentos apenas aumenta a agressividade em indivíduos com uma predisposição para a agressividade ou psicologicamente perturbados. Existem, de facto, alguns estudos que indicam que algumas crianças e jovens são mais susceptíveis a imagens e mensagens violentas, contudo, como sugere van der Voort e Beetjes (1997), “this does not imply, however, that seeing violent images affects only a very small subgroup of children” (p. 98).

Outro dos argumentos que contesta a possibilidade de efeitos negativos da violência nos jogos é complementar à hipótese da catarse e, consiste em considerar que os cenários de violência servem de escudo contra os próprios “fantasmas” dos jogadores. Este efeito é referido quer na exposição a filmes, quer na utilização de jogos. Defendem que se tratam de imagens aterrorizadoras, que induzem o medo e, simultaneamente, os libertam desses receios internos. Provocam também o fascínio pelo que os assusta. Nesta óptica, Mongin (1997/1998) fala-nos do sentido da nossa inquietação com a violência: “Mostra-me esta violência que eu

não quero para mim! Mostra-me todos os mortos em série para me fazer esquecer que nós somos todos mortais condenados a desenrodilharmo-nos com a violência” (p. 177).

Será então a violência transmitida o espelho da nossa sociedade? Ou surge “devido à necessidade de violência por procuração”? (Salgueiro, citado por Aguiar, 1999, p. 68).

A sociedade actual vive uma época em que a violência constitui uma autêntica fobia e fascínio em simultâneo. “Fobia” porque imperam as notícias alarmistas de que há um aumento da criminalidade, com tendência ascendente. Notícias que os *media* transmitem, mensagens que, a serem verdadeiras ou não (porque há diferentes formas de equacionar esta questão), são também reforçadas pelo recurso constante à violência. “Fobia” porque a sociedade manifesta-se menos tolerante e mais sensível a esta temática, porque a violência é marginalizada, proibida, condenada, podendo gerar sentimentos de culpa e de vergonha. E paralelamente induz um fascínio, tornando-se um dos conteúdos que mais vende, que choca e atrai, que (i)mobiliza. Fascínio que torna este tema um dos mais incluídos nos jogos.

Embora a maioria dos estudos dedicados a analisar os efeitos dos videojogos sobre o comportamento agressivo dos jogadores, tenha sido realizada com crianças e confirmem os pressupostos da teoria da aprendizagem social, os estudos correlacionais e experimentais, com amostras de adolescentes, são mais reduzidos e apresentam resultados inconsistentes. É por este motivo que Griffiths (1997b) coloca a hipótese: “It could well be the case that violent video games have a more pronounced effect in young children, but less of an effect (if any) once they reached their teenage years” (p. 400). Uma das explicações para esta diferença prende-se com o facto das crianças não discriminarem, comparativamente com os adolescentes e os adultos, a realidade da fantasia (Strasburger, 1995).

Contudo, a adolescência tem sido considerada como uma etapa do desenvolvimento em que a problemática da agressividade pode ter contornos mais preocupantes (Feshback & Singer, 1971; Strasburger, 1995). Destaca-se que o recente massacre ocorrido numa Escola

Secundária em Littleton, no Colorado, em Março de 1999, foi cometido por dois adolescentes e associado aos efeitos da violência transmitida pela televisão, cinema, música e videojogos.

O processo de desenvolvimento na adolescência caracteriza-se por importantes mudanças corporais, cognitivas, motivacionais, morais, interpessoais, psicosssexuais e de identidade (Campos, 1990). O desenvolvimento da identidade do Eu é, para muitos autores, o principal desafio dos adolescentes e, em parte, contribui para o seu desenvolvimento a informação que os indivíduos obtêm através dos *media* (Strasburger, 1990, citado por Strasburger, 1995). Devido ao processo de desenvolvimento de identidade, Strasburger (1995) sustenta que, em certos aspectos, os adolescentes podem ser a população mais susceptível às mensagens transmitidas pelos *media*.

Os adolescentes têm o desejo de utilizar os mesmos produtos do grupo de pertença, devido à importância atribuída ao seu grupo de pares que, nesta etapa do desenvolvimento, é mais valorizado que o modelo adulto. A este propósito Hannah Arendt (undated, citado por Lurçat, 1995) refere-se à “tirania da maioridade”, ou seja, à pressão que os pares exercem para a homogeneização do grupo, favorecendo afinidades implícitas nos seus relacionamentos. Estas afinidades passam por uma utilização e consumo do mesmo tipo de produtos que são aprovados e valorizados pelo grupo. Neste sentido, Provenzo (1991) destaca que os videojogos oferecem aos seus utilizadores um espaço social e cultural alternativo para os adolescentes.

Por estes motivos, optámos por conduzir a presente investigação com adolescentes.

O objectivo principal da presente investigação é estudar se existe uma relação entre a utilização de videojogos violentos e a agressividade dos adolescentes. A propósito da violência nos jogos, é também objecto de análise a opinião dos adolescentes acerca dos efeitos dos videojogos violentos no comportamento agressivo de crianças e jovens.

Pretende-se, de um modo geral, compreender a importância crescente deste

entretenimento electrónico na cultura nos adolescentes. Procuraremos, para este efeito, recolher dados relativamente à idade que os adolescentes iniciaram o comportamento de jogo com jogos electrónicos, ao grau de envolvimento e motivações dos adolescentes por esta actividade, com destaque para o tempo que ocupam a jogar, para o sistema que é utilizado com maior frequência, e para o tipo de jogos que constituem as suas preferências. Será também importante compreender se este comportamento se integra maioritariamente numa actividade solitária ou, por contraste, numa actividade social, e portanto, procurar-se-á identificar os seus parceiros habituais de jogo e as suas preferências em termos de jogar de um modo cooperativo, competitivo ou sozinho. A forma como os jovens percepcionam as atitudes dos pais, relativamente ao comportamento de jogo dos seus filhos, também será estudada. Em quase todas as variáveis que analisam os hábitos de jogo, serão efectuadas comparações entre sexos, níveis sócio-económicos e grupos etários.

Este trabalho não pretende dar uma resposta cabal a estas interrogações fundamentais, contudo pretende contribuir para a compreensão do fenómeno de videojogos numa amostra de adolescentes portugueses.

O presente estudo está organizado em três partes.

A primeira parte é consagrada à revisão da literatura. Num primeiro capítulo são aprofundadas as principais teorias da agressividade e abordados os resultados das investigações no que respeita às diferenças entre sexos na problemática da agressão. No segundo capítulo revêem-se as teorias sobre os efeitos da violência filmada nos espectadores, com o intuito de explorar questões teóricas de base que oferecem contribuições relevantes para a compreensão da relação entre a violência nos jogos electrónicos e a agressividade. O terceiro capítulo examina os resultados dos principais estudos empíricos sobre a associação entre os videojogos e a agressividade, e apresenta algumas propostas, de organizações estrangeiras independentes, para a classificação do conteúdo violento deste tipo de

entretenimento electrónico. Na sequência destes estudos empíricos, o quarto e o quinto capítulos exploram outros efeitos que o uso de videojogos pode exercer nos jogadores, quer sejam nocivos (capítulo quatro), quer positivos (capítulo cinco). O capítulo seis centra-se na identificação e explicação das diferenças entre sexos no uso de videojogos. Por fim, no último capítulo teórico (capítulo sete), são abordados alguns aspectos teóricos sobre a personalidade, privilegiando a teoria de Eysenck, e explora-se a pertinência do seu estudo na relação com os *media* e com os videojogos.

A segunda parte deste estudo é dedicada ao trabalho de investigação propriamente dito. Os capítulos oito, nove e dez são consagrados à apresentação das variáveis em estudo, às questões e hipóteses de investigação e à apresentação do método utilizado. Neste último capítulo procede-se à descrição dos participantes, dos instrumentos, dos procedimentos empregues e explica-se a forma como são analisados, em termos estatísticos, os dados recolhidos.

Na terceira parte, capítulos onze e doze, são apresentados e discutidos os resultados do presente estudo, com o intuito de reflectir sobre os dados da pesquisa efectuada e levantar algumas questões que poderão ser respondidas por futuras investigações.

Por último, são enunciadas as principais conclusões deste estudo empírico, destacam-se algumas possibilidade de combater a violência nos *media*, particularmente nos videojogos, e sublinha-se a necessidade de não descurar este entretenimento electrónico enquanto instrumento construtivo.

A presente dissertação termina com a apresentação das referências bibliográficas e dos anexos.

PRIMEIRA PARTE: REVISÃO DA LITERATURA

Capítulo 1

A Agressividade

A agressividade tem sido definida de formas bastante diversas, dependendo do modelo teórico que a suporta. Deste modo, as diferentes definições incluem uma conceptualização da agressão como um processo biológico, uma característica da personalidade, um instinto, um hábito aprendido, um impulso ou uma classe de respostas físicas e verbais observáveis. No entanto, apesar desta diversidade na sua definição, actualmente, a maioria dos psicólogos consideram que a agressividade é “uma tendência para manifestar comportamentos que provocam danos físicos ou psicológicos e que têm na sua origem a intenção de fazer mal a uma outra pessoa” (Matos, 1996, p. 205). Assim, embora os comportamentos agressivos possam manifestar-se sob várias formas (nomeadamente em termos físicos ou verbais), existe uma componente comum a todos eles: magoar ou ofender outra pessoa.

Dependendo do modelo teórico também são explicados os múltiplos factores que podem contribuir para o comportamento agressivo, nomeadamente variáveis de natureza biológica, psicológica, familiar e sócio-cultural.

Deste modo, as principais teorias da agressividade serão aprofundadas neste capítulo por se tratar de uma dissertação dedicada, fundamentalmente, ao estudo da relação entre a agressividade e os videojogos com violência, onde o conceito de agressão ocupa um lugar central.

TEORIAS ETOLÓGICAS E ABORDAGENS BIOLÓGICAS

Uma das teorias mais conhecidas no estudo etológico da agressividade foi desenvolvida por Konrad Lorenz (1963/1992), autor que estudou o comportamento agressivo em diferentes espécies animais e, por analogia, estendeu as suas observações e interpretações à espécie

humana.

Lorenz apoia-se em conceitos do domínio da Biologia e tem essencialmente uma concepção naturalista e inatista da agressão. Trata-se de uma "história natural do mal" (sublinhado nosso), em que a agressão é considerada um "instinto" que existe em todas as espécies. O autor defendeu o postulado do instinto da agressão, contra o carácter exclusivamente reactivo do comportamento agressivo. Este instinto pode surgir de um modo espontâneo, automático, considerando que em todos os organismos existe uma energia agressiva que pode ser gerada independentemente da estimulação externa e que, periodicamente, deve ser liberta ou obter a sua descarga. O comportamento agressivo é função da quantidade de energia agressiva acumulada e da presença e força de estímulos específicos agressivos que permitam a sua descarga.

Para Lorenz é necessário conceptualizar a agressividade com base na teoria evolucionista de Darwin, defendendo que a evolução das espécies se explica por leis naturais e que a agressão desempenha um papel importante para a conservação da espécie.

Darwin desenvolveu uma teoria da evolução das espécies comum a todos os seres vivos. A doutrina evolucionista defende que cada ser vivo tem de se adaptar ao meio e assegurar a sua sobrevivência através de uma luta pela vida, o que implica uma adaptação às exigências do meio e um esforço para ultrapassar todos os obstáculos que se opõem à vida. Este pressuposto reside na luta pela sobrevivência e continuidade evolutiva.

Com base na teoria evolucionista, Lorenz atribui à agressividade a função de sobrevivência e conservação da vida. Temos assim a perspectiva de um instinto agressivo com duplas funções: de criação e conservação da vida e da espécie e, por outro lado, de destruição devido a falhas ou desvios deste instinto. Devido a uma organização social e cultural que se foi instalando na nossa espécie, a agressividade tornou-se exagerada e destrutiva e pode inclusive conduzir ao extermínio da humanidade, falhando o seu objectivo

principal de "conservação da espécie". Nas suas palavras, "Temos boas razões para considerar a agressão intra-espécie, na situação actual da humanidade, como o mais grave de todos os perigos" (Lorenz, 1963/1992, p. 43). No entanto, apesar deste instinto poder, por si próprio, desencadear comportamentos agressivos, Lorenz é, de certo modo, optimista quanto à possibilidade de controlar a agressão através de factores psico-sociais e culturais. É possível que a cultura corrija os desvios desse instinto.

A perspectiva teórica de Lorenz foi bastante criticada por outros autores. Uma das principais críticas está relacionada com a confiança excessiva nos factores instintivos da agressividade nos animais e nos humanos e na pouca importância que atribuiu à aprendizagem da agressividade. Parke e Slaby (1983), baseados num grande conjunto de investigações consideram que a perspectiva mais razoável é considerar que, quer os determinantes biológicos, quer os aprendidos, podem coexistir nos animais e nos humanos.

A segunda crítica refere-se à utilização que Lorenz fez do modelo energético. Hinde (1975, citado por Parke & Slaby, 1983) a este propósito argumenta que os modelos hidráulicos para explicar as origens e os determinantes do comportamento agressivo são demasiado simplistas e, não existem registos neurofisiológicos que suportem este modelo. De acordo com o modelo energético, a tendência para o indivíduo ter actos agressivos aumenta gradualmente até ao momento em que o indivíduo encontra um alvo para atacar ou dissipar a sua energia, através de um outra forma alternativa.

Abreu (1995/96) destaca a ambiguidade da posição de Lorenz em conceptualizar o instinto de agressão com uma função negativa de um "mal natural" e simultaneamente, com uma função positiva de "criação de vida" e conservação das espécies. Mas, fundamentalmente, por enfatizar os aspectos positivos de geração de vida e atribuir à função negativa a noção de "desvios" ou "falhas" do instinto, sem ser explícito em relação às condições com que este instinto muda de uma fase para outra. Abreu argumenta, "Importa,

por conseguinte, sem qualquer sombra de ambiguidade esclarecer que a agressão é por sua natureza nociva, prejudicial, destruidora de vida e perturbadora das condições do seu desenvolvimento. Não se vislumbram fundamentos para considerar agressões boas e agressões más" (1995/96, p. 98).

Posteriormente, outros autores da abordagem etológica procuraram investigar o desenvolvimento da agressão humana ou animal, numa perspectiva totalmente distinta da teoria do instinto de Lorenz.

As teorias etológicas mais recentes enfatizam a importância da ecologia social do grupo como uma das principais influências no indivíduo. A descrição e análise das dinâmicas de grupo e o seu papel na regulação do comportamento social tem sido uma das principais preocupações, permitindo a ligação entre as abordagens psicológicas e etológicas.

Os etólogos têm argumentado que podem ser feitas inferências do comportamento humano a partir do estudo de animais geneticamente próximos dos humanos, especialmente os primatas. Os estudos acerca da organização dos primatas têm demonstrado que a competência social está bastante relacionada com o desenvolvimento da capacidade em utilizar a agressão de um modo apropriado (Higley, Linnoila, & Suomi, 1994, citado por Geen, 1998). Os macacos criados na ausência de contacto com a figura materna geralmente manifestam a agressividade de um modo inapropriado. Como consequência, têm tendência a serem rejeitados socialmente e a não alcançar um nível satisfatório de dominância social.

A associação entre a rejeição pelos pares e o comportamento agressivo em crianças e em adolescentes também tem sido demonstrada em estudos empíricos (Dishion, Patterson e Griesler, 1994, citado por Geen, 1998; Soares, 1990). Segundo Soares (1990) estes dois fenómenos associados podem constituir um antecedente para os adolescentes aderirem a grupos desviantes que, por sua vez, pode reforçar o comportamento agressivo.

Adicionalmente, os factores biológicos e genéticos também parecem interagir com as

variáveis ambientais para predizer o comportamento agressivo dos humanos.

As abordagens biológicas exploraram uma série de factores que poderão influenciar o comportamento agressivo, tal como os factores genéticos, o sistema nervoso central e autónomo e factores bioquímicos.

Para Cairns (1986, citado por Geen, 1998) as variáveis biológicas desempenham um papel importante no desenvolvimento humano, incluindo o desenvolvimento de padrões de comportamento agressivo. O autor argumenta que a capacidade para a agressão nos humanos é hereditária em termos do desenvolvimento da agressividade. Cairns destaca que a puberdade é o período por excelência na manifestação da agressividade, desempenhando um papel mais acentuado nos rapazes do que nas raparigas, embora na adolescência e na juventude sejam utilizadas formas indirectas alternativas para o controlo pessoal e a punição, com maior frequência no grupo de raparigas.

A relação entre o comportamento agressivo e os factores hormonais ou outros factores bioquímicos também tem sido explorada por diversos autores. Os resultados de estudos com animais sugerem que existe uma relação entre os níveis de testosterona no plasma e o comportamento de luta nos machos de várias espécies, incluindo o caso dos primatas não-humanos (Parke & Slaby, 1983). Joslyn (1973, citado por Parke & Slaby, 1983) verificou que, ao serem aplicadas injeções de testosterona em primatas femininos, a agressividade aumentava. No entanto, nem todos os resultados são concordantes com esta hipótese. Alguns autores negam a importância da testosterona na agressão humana, insistindo que a influência dos factores sociais e cognitivos é, de tal modo, dominante que pode reduzir qualquer influência que as hormonas poderiam exercer. Esta conclusão é defendida por Mattsson *et al.* (1976, citado por Parke & Slaby, 1983) que não encontraram qualquer relação entre os níveis de testosterona e história de crimes violentos. Num estudo mais recente, Bjorkquist e colegas (1994, citado por Geen, 1998) verificaram que as medidas de auto-relato ao nível de variáveis

como a frustração, a raiva e a impulsividade, eram inferiores em homens que receberam uma injeção de testosterona do que em homens que receberam placebo.

Outros estudos indicam que os níveis de testosterona nos machos crescem rapidamente na puberdade e, nesse período, a agressividade aumenta em algumas espécies, nomeadamente nos primatas não-humanos, o que suporta a ideia de uma relação entre os níveis de testosterona na adolescência e a agressividade, pelo menos, nos rapazes. Relativamente aos efeitos nas mulheres, os resultados não têm sido tão consistentes (Parke & Slaby, 1983).

Outros factores biológicos como a musculatura, a força e a aparência física também podem desempenhar um importante papel na agressividade. A musculatura e a força podem mediar a agressividade física e contribuir para as diferenças entre sexos ao nível da agressividade (Parke & Slaby, 1983). A aparência física também pode estar indirectamente relacionada com o desenvolvimento da agressividade. Quer as crianças quer os adultos formam diferentes expectativas sobre os comportamentos interpessoais de crianças com diferenças ao nível da atractividade. Alguns estudos têm indicado que os comportamentos agressivos anti-sociais e a maldade têm sido vistos como características de crianças pouco atraentes enquanto os aspectos positivos do comportamento têm sido atribuídos com maior frequência às crianças mais bonitas (Langlois & Stephan, 1977, citado por Parke & Slaby, 1983). Para Parke & Slaby (1983) estas diferentes expectativas e consequente formação de esteriótipos pode conduzir, nas crianças menos atraentes, à aprendizagem de comportamentos agressivos que são consistentes com as expectativas dos outros.

TEORIA PSICANALÍTICA

O conceito de agressão na teoria psicanalítica, mas especificamente, na teoria freudiana, deve ser situado no âmbito dos dualismos pulsionais e do conflito intrapsíquico.

S. Freud abordou o conceito de agressão em alguns dos seus trabalhos, contudo sem o

aprofundamento necessário que, em “O Mal-Estar na Civilização” (1930/1997), lhe confere. Nas suas palavras: “...não posso mais entender como foi que pudemos ter desprezado a ubiquidade da agressividade e da destrutividade não eróticas e falhado em conceder-lhes o devido lugar em nossa interpretação da vida” (Freud, 1930/1997, p. 78).

Para Freud a agressão humana é uma disposição instintiva natural e auto-subsistente que se opõe aos projectos da Civilização. E é, essencialmente, com base no conceito de pulsão que os comportamentos e as inclinações para a agressão foram explicadas por Freud.

Desde 1905 que Freud considera que o alvo de uma pulsão instintiva consiste em obter a sua satisfação (Freud, 1905/1924). Numa fase inicial, com a primeira teoria das pulsões (antes de 1920), Freud refere-se a um dualismo pulsional, opondo as pulsões sexuais às pulsões de auto-conservação, por vezes também designadas por pulsões do ego. As pulsões sexuais visam a obtenção do prazer mediante a descarga da tensão, enquanto as pulsões de auto-conservação têm por função a preservação da existência individual.

Nos “Três Ensaio sobre a teoria da sexualidade” Freud (1905/1924) refere que a sexualidade contém elementos de agressão e que o sadismo é um desenvolvimento da componente agressiva da pulsão sexual, que se torna independente e conquista o papel principal. Em “Pulsões e Destinos das Pulsões”, Freud (1915, citado por Alferes, 1982) defende que a agressão é independente da sexualidade e destaca a sua activação na designada fase sádico-anal. A sua segunda interpretação da agressividade radica na sua conceptualização como uma força independente da pulsão sexual, associada à luta do Ego para a sua conservação e afirmação, com o objectivo de destruir todas as fontes que contribuem para estados de frustração.

Mais tarde, com a introdução de uma teoria do narcisismo, Freud (1914/1967) acrescenta que a energia das pulsões sexuais podem dirigir a sua energia para um objecto externo, designando-a por líbido objectal, ou para o próprio Ego, referindo-se à líbido do Ego

ou narcísica. Esta última também traduz a força do instinto sexual. Para Freud a agressão tem uma origem narcísica e a situação narcísica, por ser a primeira situação estruturante da personalidade, está relacionada com a génese do Ego. As frustrações que ocorrem durante a situação narcísica original estão na origem da estruturação do Ego e também na génese e organização da agressividade (Alferes, 1982).

Na obra “Além do Princípio do prazer”, Freud (1920/1969) dedicou uma atenção especial ao carácter conservador da vida instintiva e concluiu que, assim como algumas pulsões têm tendência para preservar a vida, deveria então existir um outro instinto contrário, com tendência para a destruição. Freud introduz, então, um novo dualismo pulsional, e passa o opor as pulsões de vida às pulsões de morte. Eros é o conjunto das pulsões de vida, que tem como princípio a ligação e a auto-conservação, abrangendo as pulsões sexuais. Por contraste, o alvo da pulsão de morte é quebrar as relações, com tendência para a auto-destruição, na medida em que procura o retorno ao estado inorgânico, ao estado original.

No âmbito deste segundo dualismo, Freud afirma que parte das pulsões de morte são desviadas para o exterior e manifestam-se sob a forma de agressividade e destrutividade. A pulsão agressiva é, então, uma exteriorização de Thanatos. Mas, para Freud, essa pulsão, que se dirige para o mundo externo, em vez de destruir o próprio, pode também estar ao serviço de Eros.

Este instinto agressivo é o derivado e o principal representante do instinto de morte, que descobrimos lado a lado de Eros e que com este divide o domínio do mundo. Agora, penso eu, o significado da evolução da Civilização não mais nos é obscuro. Ele deve representar a luta entre Eros e a morte, entre o instinto de vida e o instinto de destruição, tal como ela se elabora na espécie humana. Nessa luta consiste essencialmente toda a vida, e, portanto, a evolução da civilização pode ser

simplesmente descrita como a luta pela espécie humana pela vida. (Freud, 1930/1997, pp. 81-82)

Em 1923, na obra “O Ego e o Id” nasce a concepção da identificação, com papel de destaque para a estruturação psíquica do indivíduo (Freud, 1923/1968). A identificação tem um efeito estruturante para o Ego e para o Superego. Estruturação que ocorre na problemática edipiana e que também origina o sentimento de culpa. Através da identificação, a autoridade é internalizada e ocorre o estabelecimento do Superego. Assim, a renúncia inicial aos instintos primários, por medo da autoridade externa, permitem a organização de uma autoridade interna, e é daí que provêm os sentimentos de culpa. Mas com o medo do Superego a renúncia ao instinto não é suficiente devido ao facto do desejo persistir e não ser possível ocultá-lo desta instância psíquica. O sentimento de culpa é então uma fatalidade, “expressão tanto de conflito devido à ambivalência, quanto da eterna luta entre Eros e o instinto de destruição ou morte” (Freud, 1930/1997, p. 94).

A Civilização procura, assim, dominar o instinto da agressão, através do estabelecimento de um agente interno que o limite, o enfraqueça e renuncie à satisfação instintiva. “O efeito da renúncia instintiva sobre a consciência, então, é que cada agressão de cuja satisfação o indivíduo desiste é assumido pelo superego e aumenta a agressividade deste (contra o ego)” (Freud, 1930/1997, p. 90).

Mas Freud também refere que a origem da consciência está dependente do amor que a criança recebe, dos laços afectivos que estabelece com os seus familiares. Nos jovens delinquentes, criados sem amor, não existe uma tensão entre o Superego e o ego, e portanto, toda a agressividade pode manifestar-se e dirigir-se para objectos externos. O autor sustenta então:

É possível dizer, portanto, que uma consciência severa surge da operação conjunta de dois factores: a frustração do instinto, que desencadeia a agressividade, e a experiência de ser amado, que volta a agressividade para dentro e a transfere para o superego.

(Freud, 1930/1997, p. 92)

O modo como o sujeito irá atingir a posição genital depende da forma como interiorizou essa “lei” que impõe a renúncia pulsional. Freud (1923/1968) também se referiu ao mecanismo psíquico da sublimação, que expressa aspectos do funcionamento psíquico saudável ao proporcionar uma certa gratificação inconsciente ao impulso original, que é transformado e actua no mundo externo de um modo socialmente aceitável. Freud definiu inicialmente a sublimação em relação às pulsões sexuais, mas também evoca que este mecanismo possa operar no que respeita às pulsões agressivas. A sublimação poderá, deste modo, ser um mecanismo psíquico eficaz para regular a agressividade.

O homem está inevitavelmente destinado para a agressividade, mas a tensão resultante do conflito entre o Superego e o Ego podem operar em harmonia se a primeira instância não for demasiado severa, uma vez que a contenção excessiva da agressividade no interior conduz à doença, à auto-destruição e pode atingir momentos em que a agressividade será difícil de tolerar. Freud (1930/1997, p. 109), a este propósito, salienta: “Que poderoso obstáculo à civilização a agressividade deve ser, se a defesa contra ela pode causar tanta infelicidade quanto a própria agressividade!”. Mas com alguma esperança termina:

A questão fatídica para a espécie humana parece saber se, e até que ponto, seu desenvolvimento cultural poderá dominar a perturbação da sua vida comunal causado pelo instinto humano de agressão e autodestruição. Talvez, precisamente com relação a isso, a época actual mereça um interesse especial. Os homens adquiriram sobre as

forças da natureza um tal controle, que, com a sua ajuda, não teriam dificuldades em se exterminarem uns aos outros, até ao último homem. Sabem disso, e é daí que provém grande parte de sua actual inquietação, de sua infelicidade e de sua ansiedade. Agora só nos resta esperar que o outro dos dois “Poderes Celestes”, o eterno Eros, desdobre as suas forças para se afirmar na luta com seu não menos imortal adversário. Mas quem pode prever com que sucesso e com que resultado? (Freud, 1930/1997, p. 112)

ABORDAGENS BEHAVIORISTAS

Por contraste com as conceptualizações anteriores que valorizavam a componente biológica da agressão e por considerarem que o homem nasce com instintos agressivos, surgiu no início deste século o paradigma comportamentalista, associado ao nome do psicólogo John B. Watson, fundador oficial do behaviorismo.

O paradigma comportamentalista contestou o inatismo das anteriores conceptualizações de pensar o homem e, procurou explicar a comportamento humano e dos animais a partir das influências de factores externos. O homem, nesta perspectiva, é fundamentalmente um organismo que responde aos estímulos exteriores de um modo mais ou menos automático e é por eles moldável. Deste modo, os comportamentos não derivam de factores inatos, hereditários, mas são aprendidos e, portanto o comportamento agressivo desenvolve-se de acordo com as mesmas leis que determinam o desenvolvimento de outros comportamentos. Tal como não há factores hereditários, também não há comportamentos causados por conflitos internos, apenas respostas aprendidas adaptadas ou desajustadas face às contingências dos estímulos externos. Deste modo, a patologia do comportamento não é conceptualizada como uma doença mas um padrão de respostas aprendido.

Assim, se um homem é agressivo é porque foi condicionado, e como todos os comportamentos são aprendidos, podem também ser modificados através da aplicação das

leis da aprendizagem. É portanto possível organizar condições do meio de forma a diminuir, eliminar ou extinguir a ocorrência desses comportamentos agressivos.

A teoria de Arnold Buss (1961) também foi inicialmente influenciada pelas abordagens comportamentais. Para Buss os comportamentos agressivos são aprendidos, tal como qualquer outro comportamento instrumental.

Para Buss, a força de uma resposta agressiva particular resulta, essencialmente de quatro factores:

- História de reforços do indivíduo relativamente ao seu comportamento agressivo.

Nesta perspectiva, a magnitude e a frequência de recompensas ou punições podem fortalecer ou enfraquecer os comportamentos agressivos, afectando quer a probabilidade da sua ocorrência quer a sua intensidade;

- Experiências anteriores que podem intensificar as respostas agressivas para os comportamentos subsequentes. Os indivíduos que foram previamente vítimas de agressão experimentam, geralmente, estados de frustração ou irritabilidade que podem contribuir para a agressão. No entanto, Buss considera que existem outras formas de lidar e reagir a este estado que não são agressivas. O autor também postula que a activação emocional e a tensão, associadas a emoções de ira ou irritabilidade, podem intensificar a agressão. Contudo, a irritabilidade nem sempre conduz a comportamentos agressivos e muitas formas de agressividade instrumental ocorrem sem que a irritabilidade seja a emoção antecedente. O autor fez também a distinção entre irritabilidade e hostilidade. A irritabilidade é um estado emocional temporário enquanto a hostilidade é uma atitude que se desenvolve ao longo do tempo, devido a situações de rejeição, privações afectivas e ataques à integridade, envolvendo avaliações negativas acerca das pessoas e dos acontecimentos;

- Facilitação social do comportamento agressivo tais como as características das vítimas e as normas sociais. Buss sustenta que as tendências e as atitudes do grupo em relação à agressividade podem afectar os níveis de agressividade dos indivíduos no contexto de grupo. Se as normas sociais de um grupo valorizarem a agressão, aumenta a probabilidade de ocorrerem comportamentos agressivos físicos e verbais e das emoções de ira surgirem com maior intensidade e frequência;
- Por último, Buss destaca a importância de variáveis como a personalidade e o temperamento que podem afectar e fortalecer os comportamentos agressivos.

No contexto teórico e metodológico do behaviorismo desenvolveram-se outras correntes "neo-behavioristas" que permitiram a aproximação a algumas posições psicanalistas. No domínio da psicopatologia e da psicoterapia, Dollard, Dood, Miller, Mowers e Sears (1939), num esforço de conciliação entre a teoria psicanalítica, mais especificamente entre a teoria freudiana e a abordagem comportamental, colocaram a hipótese da relação causal entre a frustração e a agressão, dando origem ao desenvolvimento de um acentuado número de trabalhos experimentais.

TEORIA DO IMPULSO: HIPÓTESE DA FRUSTRAÇÃO-AGRESSÃO

Na teoria do impulso da agressão postula-se que os indivíduos estão motivados, não por instintos, mas por impulsos internos que são desencadeados por estímulos externos. Quer na teoria psicanalítica, quer na teoria de Dollard e Miller (1950), a agressividade é conceptualizada como um impulso básico. Assim, para estes autores qualquer agressão foi provocada por uma frustração e qualquer reacção a uma frustração é agressão, mesmo que se manifeste de forma mascarada. A tese central de Dollard *et al.* (1939) sustenta que o comportamento agressivo é o resultado de frustrações anteriores que o indivíduo sofreu no

seu passado, mas os autores acrescentam que o facto do indivíduo sofrer frustrações não conduz necessariamente a comportamentos agressivos se este temer o castigo subsequente à manifestação da agressividade. Dollard e Miller (1950) acreditavam que muitas das práticas de socialização ensinavam às crianças a ter medo dos seus próprios sentimentos de ira. Nesta perspectiva, grande parte dos problemas de desenvolvimento eram consequência da punição dos comportamentos agressivos, que conduzia o indivíduo a ficar ansioso quando tinha sentimentos de ira.

A frustração, para estes autores, é o resultado de um obstáculo que se impõe ao comportamento do indivíduo que pretendia alcançar um determinado objectivo ou evitar e fugir a uma situação indesejável. O estado de frustração induz sempre uma tendência para agir agressivamente. No entanto, esta tendência, está relacionada com o número e a importância dos obstáculos e com a intensidade do desejo do indivíduo para alcançar o objectivo pretendido. De acordo com esta teoria os efeitos das frustrações são cumulativos e portanto, a intensidade da frustração de um indivíduo, num determinado momento, está dependente do número de impedimentos que o indivíduo teve para alcançar os seus fins. O estado de frustração termina após o indivíduo cometer um acto agressivo com êxito. Orientados pela perspectiva psicanalítica, estes autores referiram que estados de irritabilidade que eram reprimidos são inibidos, mas o impulso permanece, podendo manifestar-se de um modo mascarado sob a forma de sintomas. No entanto, esta hipótese explicativa da agressão limitou-se apenas a referir que o estado de frustração induz sempre uma tendência para agir agressivamente, não tendo os autores sugerido outras propostas explicativas acerca da tendência de um indivíduo para agir agressivamente.

Esta teoria deu origem a imensas críticas e suscitou numerosos debates. Uma das críticas foi dirigida à componente inata da relação entre a frustração e a agressão. Muitos trabalhos de investigação conduzidos em animais parecem indicar que a agressão é inata, no

entanto, é muito difícil afirmar com absoluta certeza a existência do inatismo da agressão, uma vez que outras variáveis podem mediar e sobrepor-se a esta relação. Outra crítica diz respeito ao facto de se postular que o comportamento agressivo manifesta-se necessariamente como consequência da frustração. Um dos autores desta hipótese (Miller, 1941, citado por Leyens, 1979), corrigiu posteriormente esta hipótese, ao considerar que a agressão apenas constitui um exemplo das diferentes reacções que a frustração pode ocasionar.

Apesar das críticas de que esta teoria foi alvo, a hipótese da frustração-agressão continua a ser invocada para explicar muitos tipos de comportamento agressivo e algumas das suas predições continuam a ser testadas. De qualquer modo, a hipótese da frustração-agressão não explica porque é que a frustração, ou qualquer outra condição adversa, pode conduzir à agressão. Numa tentativa de explicação deste fenómeno, Berkowitz (1962) fez uma revisão da posição de Dollard e colaboradores e propôs inicialmente o modelo do condicionamento clássico para explicar a forma como alguns estímulos adquirem propriedades agressivas. A frustração aumenta a probabilidade do indivíduo manifestar comportamentos agressivos. Foi esta tendência que Berkowitz procurou explicar propondo uma análise das variáveis mediadoras entre o estado de frustração e a reacção agressiva do indivíduo. Assim, a natureza da reacção à frustração está dependente do estado de activação emocional, da interpretação que o indivíduo faz da situação, que por sua vez depende dos factores de aprendizagem. Neste modelo, os próprios sinais agressivos produzem uma activação emocional desagradável que pode ser suficiente para, em certas condições, produzir a acção agressiva. Para o autor, a frustração só suscita actos agressivos se a vítima estiver na presença de estímulos que tenham sido associados a reacções agressivas.

Para Berkowitz (1993) a reacção de um indivíduo a afectos negativos como a agressividade ou a fuga está essencialmente dependente de três factores: predisposições a nível genético, factores de aprendizagem e condicionamento, e o reconhecimento por parte do

indivíduo de aspectos da situação que facilitem ou inibam a agressividade.

A teoria de Berkowitz acerca da agressividade atribui uma igual importância ao processo emocional, cognitivo e às consequências comportamentais do afecto negativo. De acordo com esta teoria, as situações que evoquem afectos negativos podem simultaneamente activar pensamentos de hostilidade ou de evitação, estados afectivos de irritabilidade ou medo e comportamentos agressivos ou de fuga. Uma activação numa variável específica desta cadeia associativa pode expandir os seus efeitos às outras variáveis. Assim, por exemplo, a emoção de irritabilidade pode ser evocada por um afecto negativo, um pensamento agressivo ou por uma conduta agressiva (Berkowitz & Heimer, 1989).

Berkowitz (1993) postula que o desenvolvimento de uma personalidade agressiva não é necessariamente o resultado da forma como os pais educaram o indivíduo e, embora a tendência para o comportamento agressivo possa persistir ao longo do tempo, o autor rejeita a ideia de que esta tendência esteja estabelecida em fases precoces do desenvolvimento.

Um grande conjunto de investigações tem procurado identificar as características familiares que têm maior influência no desenvolvimento das tendências violentas. Contudo, devemos ter sempre em consideração dois pressupostos fundamentais: 1) que cada variável identificada deve ser interpretada como um factor de risco, ou seja, que apenas aumentam a probabilidade do indivíduo manifestar comportamentos anti-sociais no futuro; 2) que outras variáveis são intervenientes, podem funcionar em conjunto e afectam esta probabilidade.

Para Berkowitz (1993) muitas variáveis podem contribuir para o desenvolvimento de uma predisposição para a agressividade, nomeadamente a sobreprotecção familiar, uma disciplina inconsistente e rígida por parte dos pais, factores genéticos e biológicos, o grau de stress a que estão expostos diariamente, a insatisfação a nível pessoal e económico, as atitudes e valores que são predominantes na cultura em que o indivíduo está inserido, os modelos reais ou simbólicos agressivos e a forma como aprenderam a interpretar o seu

mundo social.

TEORIA DA APRENDIZAGEM SOCIAL

A teoria da Aprendizagem Social apareceu como uma abordagem de transição entre o paradigma comportamentalista e as perspectivas cognitivistas. Continuou-se a defender a prevalência das influências ambientais e dos factores da aprendizagem, por contraste com as teorias que defendem o inatismo da agressão, apesar de reconhecer a importância dos factores biológicos como predisposições para a agressividade. Progressivamente também atribuiu importância à complexa rede de factores que influenciam os comportamentos humanos, nomeadamente a importância dos processos cognitivos e de auto-regulação.

Destaca-se o trabalho de Albert Bandura que, para além de ter desenvolvido uma teoria geral na compreensão da personalidade, permitiu compreender a aquisição, o desenvolvimento e a manutenção dos comportamentos agressivos. O seu modelo sobre a agressividade foi desenvolvido através de numerosas pesquisas experimentais que realizou com crianças.

Bandura (1977) enfatizou o papel da aprendizagem por observação para a aquisição e regulação dos comportamentos. O reforço apenas contribuiria para a sua manutenção. Acrescenta que a aprendizagem através de mecanismos operantes só produz alterações no comportamento humano se houver intervenção de aspectos cognitivos mediadores. Ou seja, é necessário que o indivíduo tenha consciência de que as respostas serão recompensadas ou punidas. Por este motivo, opta por utilizar o conceito de “regulação do comportamento”, em vez de “reforço do comportamento”, utilizado por abordagens mais mecanicistas. A tradução das observações em comportamentos está dependente das contingências que a criança percebe que pode receber se o manifestar. Neste sentido, os processos de aprendizagem dependem da representação mental que a criança faz dos acontecimentos.

Assim, para o autor, a maioria dos comportamentos são aprendidos através da observação dos outros e a modelação desses comportamentos. Trata-se de uma aprendizagem por imitação que também tem sido designada por aprendizagem vicariante ou modelagem social. Os resultados de um grande conjunto de investigações, realizadas por Bandura, demonstraram que os indivíduos manifestam mais comportamentos agressivos após terem sido expostos a actos agressivos modelados que mostraram ser eficazes, do que após a exposição a modelos não agressivos.

A criança observa os modelos que lhe são apresentados em casa, na escola, nas ruas, na televisão e cinema, e introduz essas formas de agir no seu repertório. Por este motivo as crianças muitas vezes não obedecem às recomendações dos adultos porque têm mais facilidade em seguir aquilo que os vêem fazer.

Em 1975, Bandura (citado por Matos, 1996) refere três fontes principais que podem influenciar a aprendizagem de comportamentos agressivos:

- A família - trata-se da principal fonte de influência no desenvolvimento da criança. Os pais servem de modelos para a criança, reforçam ou inibem a manifestação de comportamentos agressivos através de palavras, atitudes ou aplicação de práticas disciplinares;
- A sub-cultura – o meio social onde o indivíduo habita também exerce influências neste, transmitindo-lhe as regras sociais e culturais do meio onde habita e com o qual mantém múltiplos contactos;
- Os modelos simbólicos – como modelos simbólicos Bandura refere-se à influência dos *media*, principalmente ao efeito dos meios audiovisuais, como a televisão, sobre os telespectadores.

Deste modo, os modelos podem ser transmitidos directamente, através da exposição ao vivo dos comportamento dos outros, ou mediante modelos simbólicos através da televisão,

cinema ou outro tipo de material gráfico.

Bandura propôs uma explicação da agressividade em termos de ser um comportamento social aprendido que é adquirido e regulado pelos mesmos princípios que estão na base de outros comportamentos sociais. Apesar da agressividade poder ocorrer após estados de frustração, este fenómeno nem sempre sucede, existindo formas alternativas, mais construtivas (tais como a cooperação e resolução de problemas) que ocorrem quando os indivíduos aprendem que existem respostas mais apropriadas à frustração.

Ao observar um modelo, o sujeito forma uma imagem cognitiva desse modelo e subsequentemente esta informação pode ser inserida e codificada na memória, servindo de protótipo para o comportamento apropriado e inapropriado. Mas, a aprendizagem por observação não ocorre de um modo automático e está dependente de quatro processos interdependentes (Bandura, 1977):

- *Processo de atenção: observação e percepção do comportamento exibido pelo modelo.* Para que ocorra a aprendizagem, não é suficiente observar simplesmente o modelo, mas é necessário estar atento para que o espectador possa extrair informação relevante e a reproduza. Sem atenção não há modelagem, porque se o sujeito ignorar o modelo ou dirigir o foco da sua atenção para características secundárias pode não assimilar a informação que está a ser transmitida. Para Bandura, quer as características do modelo, quer as características pessoais do observador influenciam os processos de atenção de um indivíduo. Deste modo, é da interacção idiossincrática entre o observador e o objecto da observação que resulta a atenção.
- *Processo de codificação e retenção.* Para além da atenção a um modelo é necessário reter a informação em termos simbólicos, das representações das respostas observadas, por intermédio de imagens ou de forma mais abstracta

(representações verbais). A retenção através de um processo simbólico permite que a informação possa ser evocada posteriormente. O indivíduo codifica as observações numa série de símbolos imagéticos e/ou verbais que irão servir de guias para a futura reprodução do comportamento do sujeito. Para que a informação codificada adquira maior sentido e funcionalidade, é necessário que a estes novos símbolos sejam organizados em relação a outras representações cognitivas adquiridas anteriormente. A retenção também está dependente do exercício simbólico e comportamental dos comportamentos observados e, das próprias competências e estruturas cognitivas do observador.

- *Processos de reprodução motora.* O processo de reprodução motora consiste na tradução das representações simbólicas em comportamentos específicos. Em geral, após o sujeito ter interiorizado o comportamento observado, são necessários prévios ensaios comportamentais para que ocorra a reprodução motora desse comportamento. Para este efeito, o sujeito deve dispor das características físicas ou dos meios necessários para a sua execução. O aperfeiçoamento dessa reprodução motora pode ser mais facilmente assegurada se o indivíduo receber *feedback* relativamente à forma como os executa.
- *Processos motivacionais.* A relação entre a aquisição e a reprodução do comportamento não é linear. É necessário que o indivíduo esteja motivado para reproduzir o comportamento. Esta motivação está dependente das características pessoais do sujeito, bem como das consequências que o comportamento produz. A probabilidade da reprodução dos comportamentos aprendidos pode ser potenciada por intermédio de reforços positivos ou limitada devido à utilização da punição. Bandura destaca três tipos de reforços que influenciam a reprodução dos comportamentos aprendidos por observação:

a) Reforço externo – A quantidade e qualidade da reprodução motora é bastante influenciada pela quantidade de reforço que o sujeito recebe após exibir o comportamento. Se o comportamento for seguido de punição existe uma menor possibilidade do indivíduo voltar a reproduzi-lo.

b) Reforço vicariante – A probabilidade de emissão de uma resposta imitativa pelo observador é também influenciada pelo tipo e quantidade de reforços ou punições que o modelo recebe após executar o comportamento (Bandura, 1965; Bandura, Ross, & Ross, 1963). Uma das investigações experimentais mais clássicas foi realizada em 1965 por Bandura. Neste estudo experimental três grupos de crianças foram expostos a um filme que exibia uma série de comportamentos agressivos por parte de um modelo adulto. No primeiro grupo, as crianças observaram o modelo agressivo, que agredia física e verbalmente, um boneco chamado “Bobo-Doll” a ser punido pelos seus comportamentos; no segundo grupo, o modelo agressivo era recompensado pelos mesmos comportamentos agressivos; e, no terceiro grupo, houve uma simples exposição ao modelo agressivo sem que estes comportamentos fossem seguidos por quaisquer consequências. Após esta exposição os três grupos de crianças foram colocados numa situação semelhante à do modelo e registaram-se os seus comportamentos de imitação. Bandura verificou que as crianças do segundo e terceiro grupos apresentavam um número significativamente superior de comportamentos agressivos semelhantes ao do modelo, em comparação com o grupo de crianças que observara o modelo agressivo a ser punido. Estes resultados permitiram concluir que o indivíduo tem maior probabilidade de imitar o modelo agressivo, se observar que este modelo é recompensado pelas suas acções. Do mesmo modo, o indivíduo pode evitar a

imitação do comportamento agressivo ou inibir a manifestação da agressividade, já existente no seu repertório, se observar o modelo a ser castigado pelas acções agressivas. Um outro fenómeno que Bandura observou nesta investigação foi o facto de o modelo agressivo que não foi punido, nem recompensado, também ter suscitado comportamentos de imitação. Bandura (1965) interpreta este resultado referindo que a ausência de uma punição no modelo, pode representar para o observador a sua autorização ou, até mesmo, funcionar como um reforço positivo, dado que na sociedade em que vivemos os comportamentos agressivos injustificados são geralmente condenáveis e punidos.

c) Auto-reforço – Os indivíduos têm também a capacidade de regularem as suas próprias acções, em função da avaliação que fazem acerca das consequências dos seus próprios comportamentos. As pessoas podem oferecer a si próprias recompensas ou podem-se auto-penalizar em função dos resultados que obtêm. Trata-se de um sub-processo de auto-regulação. Para Bandura (1987) quando o indivíduo fica satisfeito com as consequências do seu comportamento pode desenvolver comportamentos que o auto-gratifiquem ou obter objectos com o valor de reforços.

Mas observação de modelos agressivos, além de permitir a aquisição de novos comportamentos e estilos de pensamento, pode exercer outras importantes funções como a manutenção e modificação desses comportamentos, e a inibição ou desinibição de comportamentos agressivos previamente aprendidos (Bandura, 1977).

As punições ou os reforços que a criança recebe após os comportamentos agressivos e a utilidade ou valor atribuído a esses comportamentos são representados sob a forma de expectativas. Para além da formação de expectativas acerca das consequências da

agressividade (expectativas de resultado), a criança pode desenvolver uma certa confiança nas suas capacidades para executar os comportamentos agressivos (expectativas de auto-eficácia).

À medida que a criança vai obtendo uma certa experiência com a agressividade e as suas consequências, começa a desenvolver um sentido mais elaborado das regras impostas pela sociedade (Geen, 1998).

Assim, para Bandura (1978) o fulcro de grande parte da aprendizagem envolve a interacção entre os processos cognitivos do observador e a situação observada. Aquilo que o indivíduo aprende está dependente de uma complexa interacção de variáveis, que o autor designou por determinismo recíproco. Para Bandura o comportamento, as características pessoais do sujeito e as influências ambientais interagem entre si. O processo envolve uma interacção recíproca. Trata-se de um modelo interactivo de causalidade triádica que explica o funcionamento psicológico de um indivíduo, em que ocorre uma interacção recíproca e contínua entre as influências comportamentais, cognitivas e ambientais.

Para Bandura (1979) são três os principais factores que podem determinar o comportamento agressivo: a aprendizagem por observação, o desempenho do comportamento agressivo seguido por recompensas ou punição e os factores biológicos. A reprodução dos comportamentos agressivos está, também dependente de factores instigadores da agressão, como a modelagem, as situações suscitadores de aversão, os incentivos, o controlo mediante instruções ou controlo ilusório. Por fim, os comportamentos agressivos podem ser regulados por reforços ou punições externas, por reforços vicariantes ou por auto-reforços.

As interpretações cognitivo-sociais da agressividade, decorrentes da teoria da aprendizagem social, conceptualizam a agressividade como padrões de resposta aprendidos e não assumem o carácter instintivo das teorias psicanalíticas. As hipóteses teóricas mais recentes enfatizam, explicitamente, a importância das variáveis sociais e cognitivas, tais como a forma como o sujeito codifica a situação e as interpretações decorrentes dos factores

desencadeadores (Contrada, Leventhal, & O'Leary, 1990).

O modelo cognitivo-social postula que as crianças, ao longo do desenvolvimento, fazem interpretações sociais dos comportamentos interpessoais agressivos e o resultado destes julgamentos terá uma forte influência nas futuras acções do indivíduo.

A perspectiva cognitivo-social da agressividade fez uma distinção entre o processo de aquisição ou aprendizagem das respostas agressivas e o seu desempenho. Ao longo do desenvolvimento social, as crianças são expostas a variadíssimos tipos de informação que os incentiva a adquirir as características agressivas. No entanto, o facto de um indivíduo agir de um modo agressivo em determinadas circunstâncias está dependente da forma como codificou as situações e das suas expectativas em relação ao comportamento agressivo ou a outros comportamentos possíveis de resposta. Para Mischel (1973) também está dependente do efeito conjunto de outras variáveis tais como os valores individuais, o sistema de auto-regulação e as competências sócio-cognitivas.

O desenvolvimento de uma personalidade agressiva também foi objecto de análise das abordagens cognitivo-sociais. Nesta perspectiva, a agressividade pode também ser uma dimensão do comportamento com importantes diferenças individuais.

DIFERENÇAS ENTRE SEXOS NA AGRESSIVIDADE

De acordo com Maccoby e Jacklin (1974), a maioria dos estudos empíricos suportam a ideia de existir uma maior incidência de comportamentos agressivos nos elementos do sexo masculino. Destacam que a diferença entre sexos na agressão manifesta-se por volta dos dois anos de idade, mas não encontram fundamento para uma explicação deste fenómeno em termos biológicos.

Smith e Geen (1974, citado por Parke & Slaby, 1983) realizaram um estudo observacional em 15 escolas primárias inglesas e verificaram que os rapazes manifestavam

maior agressividade física e verbal. Ormak e Edelman (1975, citado por Parke & Slaby, 1983) analisaram grandes conjuntos de amostras de crianças, estudantes em escolas primárias e preparatórias, que residiam nos seguintes países: América do Norte, Suíça e Etiópia. Verificaram, nas três culturas, que os rapazes eram significativamente mais agressivos do que as raparigas.

Whiting e Whiting (1973, citado por Parke & Slaby, 1983) observaram crianças com idades compreendidas entre os três e os onze anos de idade em seis culturas diferentes, durante um período de dois anos, numa grande variedade de contextos. Os resultados obtidos no grupo de crianças mais novas (entre os três e os seis anos) indicaram que os rapazes eram mais agressivos física e verbalmente do que as raparigas. Alguns investigadores argumentaram que as raparigas expressam a agressão de um modo indirecto, ao contrário dos rapazes que têm maior tendência para recorrer à agressividade directa, seja física ou verbalmente. As investigações que têm sido conduzidas com crianças confirmam que as raparigas têm maior tendência para a agressividade indirecta ou relacional, do que os rapazes (Crick, 1995; Crick & Grotpeter, 1995). Para Crick (1995), a agressividade relacional (i.e., indirecta) consiste numa atitude que tem como objectivo prejudicar o outro, pondo em risco o relacionamento entre pares, tal como excluir a vítima do grupo ou ameaçar a integração e aceitação do indivíduo para o grupo. Crick (1995) acrescenta que as crianças que utilizam a agressividade relacional para controlar e magoar os outros têm maior tendência a desenvolver atribuições hostis em situações que envolvam conflitos relacionais e tendem a ficar emocionalmente mais perturbadas por estes conflitos.

Lagerspetz, Björkqvist e Peltonen (1988) postulam que a agressividade indirecta (e.g., relacional) envolve a aprendizagem de estratégias que só podem ocorrer após um certo nível de socialização ter sido adquirido. Este fenómeno poderá explicar as diferenças de género, que estes autores encontraram, ao nível da agressividade directa apenas com crianças e as

diferenças de género na agressividade indirecta numa fase de desenvolvimento posterior.

Na adolescência, Lagerspez e Björkqvist (1994) verificaram que os rapazes manifestavam maiores índices de agressividade do que as raparigas e, por contraste, as raparigas expressavam mais agressividade indirecta e de afastamento do que os rapazes. Não foram encontradas diferenças em relação à agressividade verbal directa. Este estudo também revelou que, durante a adolescência (entre os quinze e os dezoito anos) ocorre uma acentuada diminuição da agressividade física nos rapazes e um aumento da manifestação de agressividade verbal e indirecta. Para Geen (1998) estes resultados indicam que a agressividade não aumenta ou diminui em função da idade, apenas se altera a forma como se manifesta. O autor acrescenta que esta tendência dos homens para manifestarem menos agressividade directa e mais agressividade indirecta com a idade, enquanto as mulheres permanecem com o mesmo modo de manifestação indirecto de agressividade, fornece evidências de que as diferenças de género diminuem com a idade.

Frodi, Macauley e Thome (1977) verificaram que as diferenças de género também estavam associadas a outras variáveis. Uma das variáveis consiste no sexo das vítimas. A maioria dos estudos revistos pelos autores mostraram que ambos os sexos tinham menor probabilidade de agredir uma mulher do que um homem e que, em geral, as mulheres tinham maior tendência a considerar a agressão como inapropriada e procuravam reprimi-la. Os autores argumentam que, devido a fenómenos de socialização, os elementos do sexo feminino são mais susceptíveis do que os homens a ter sentimentos de culpa e experimentam estados de ansiedade superiores relativamente à manifestação de comportamentos agressivos.

Os estudos posteriores de Eagly e Steffen (1986), e de Perry, Perry e Weiss (1989), também suportam a conclusão de Frodi *et al.* (1977), confirmando que o comportamento agressivo dos homens e das mulheres é regulado, em parte, pelas normas sociais e pelas crenças acerca das consequências negativas da agressão. As mulheres são menos agressivas

do que os homens quando acreditam que agir agressivamente as poderá prejudicar, através de retaliações, e em geral, a agressividade conduz a mais sentimentos de culpa e ansiedade. Assim, em contextos onde as emoções negativas como a culpa, a ansiedade e a vergonha possam ser reduzidas, as diferenças de género, ao nível da expressão da agressividade, parecem diminuir (Eagly & Steffen, 1986; Frodi *et al.*, 1977). De facto alguns estudos indicam situações particulares em que as mulheres manifestam a agressão de um modo idêntico aos homens. Quer o estudo de Caplan (1979, citado por Parke & Slaby, 1983), quer o de Frodi *et al.* (1977), mostraram que em contextos de grupo, que permitam uma difusão da responsabilidade para as acções individuais agressivas, ou em contextos onde outro indivíduo possa assumir explicitamente a responsabilidade pelos actos desses sujeitos, não foram encontradas diferenças entre os homens e as mulheres em termos de agressividade.

As mulheres também parecem diferir dos homens na forma como percebem e reagem a determinadas situações. Harris (1993) verificou que o comportamento condescendente e insensível por parte do homem ou ofensas verbais por parte de uma mulher têm tendência a evocar maiores estados de irritabilidade nas mulheres do que nos homens. Nos homens a irritabilidade é facilmente activados se houver um ataque físico por parte de outro homem.

Outro campo de investigações, conduzido por Campbell, Sapochnik e Muncer (1997), teve o intuito de investigar o papel das representações sociais no comportamento agressivo dos homens e das mulheres. No seu conjunto, os estudos empíricos efectuados sugerem que as mulheres têm uma maior tendência para representações mais expressivas da agressividade, na qual a agressão é vista como um descontrolo do indivíduo, enquanto os homens têm uma representação cognitiva instrumental, em que a agressividade é vista como um meio de exercer controlo sobre os outros (Campbell *et al.*, 1997).

Capítulo 2

Teorias sobre a relação entre violência filmada, violência nos videojogos e a agressividade

O problema da violência exibida pelos meios de comunicação social cruza-se com a problemática da violência representada nos videojogos. Em particular, com a interrogação acerca da influência da violência televisiva na aquisição, na manutenção e na manifestação de condutas agressivas. Tal como a televisão, os videojogos podem exercer um impacto emocional, apelando à imaginação, ao sonho e à evasão (Barbosa, 1996; Lurçat, 1995); utilizam efeitos especiais sonoros e visuais que acompanham os actos agressivos e figuras simbólicas animadas e coloridas, que podem servir de modelos para o comportamento agressivo.

Vale a pena retomar as principais abordagens teóricas que dão corpo à relação entre a violência filmada e a agressividade, para explorar as diferentes facetas dos problemas que também se colocam no âmbito dos videojogos.

Podemos sintetizar as diferentes abordagens nas seguintes quatro principais orientações teóricas: a teoria da aprendizagem social, desenvolvida por Albert Bandura; a teoria neo-associacionista cognitiva desenvolvida por Berkowitz e colaboradores da Universidade de Michigan; a teoria da catarse e a teoria da activação emocional.

TEORIA DA APRENDIZAGEM SOCIAL

Como já foi referido no capítulo anterior, a teoria da aprendizagem social desenvolvida por Bandura enfatiza a importância da exposição a modelos sociais agressivos como uma variável importante que pode facilitar a aprendizagem de comportamentos agressivos (Bandura, 1979).

Esta teoria tem sido aplicada ao contexto dos videojogos, em que se coloca a hipótese de que jogar videojogos com conteúdos violentos conduz à modelagem do comportamento agressivo, ou seja, as crianças podem ter tendência a imitar o que jogam nos videojogos, aprender técnicas agressivas e desinibir comportamentos agressivos já existentes no seu repertório.

De acordo com a teoria da aprendizagem social existem quatro processos interdependentes que influenciam a aprendizagem por observação de um novo comportamento (Bandura, 1977), designadamente: 1) processos de atenção; 2) processos de codificação e atenção; 3) reprodução verbal e motora; e 4) processos motivacionais.

Tan (1986), baseando no modelo de aprendizagem social de Bandura (1977), propôs uma interpretação acerca da forma como a agressividade pode ser aprendida, através da exposição aos programas televisivos violentos.

Relativamente aos processos de atenção, algumas características do modelo exercem influência nos processos de atenção do observador, nomeadamente a valência afectiva, o grau reduzido de complexidade, o valor funcional e a presença de factores distintivos atraentes. Quer na televisão, quer nos videojogos, a maioria dos actos de violência preenchem pelo menos uma destas condições. Tan (1986) referindo-se à violência televisiva destaca que este meio de comunicação social:

- Apresenta os actos de violência como soluções preferenciais em conflitos interpessoais, que podem ser avaliados positivamente se forem desempenhados por personagens que representam o papel de heróis, ou quando são eficientes em alcançar os objectivos propostos;
- Pode ter um valor funcional, principalmente para as crianças, na medida em que ensina estratégias de resolução de problemas que podem ser aplicadas a problemas da vida real;

- O grau de complexidade é reduzido dado que os actos agressivos são exibidos em sequências curtas;
- Os actos de violência distinguem-se de outras características exibidas pelo programa devido à associação com cenas de acção que captam mais facilmente a atenção dos telespectadores.

Devido a estas características da violência televisiva, Tan (1986) sustenta que os actos de violência podem captar, com maior facilidade, a atenção dos espectadores do que outras representações de comportamentos. Contudo, esta hipótese ainda não foi testada, embora haja suporte empírico indirecto nos estudos sobre o processamento cognitivo dos conteúdos televisivos. O autor destaca o estudo de Levin e Anderson (1976) onde se verificou que os elevados níveis de actividade física e de movimento, eram preditores da atenção das crianças a alguns segmentos dos programas televisivos.

O contexto dos videojogos apresenta algumas características diferentes da exposição à violência televisiva. Um dos factores está relacionado com o facto do sujeito só ser exposto à violência se escolher jogar jogos com conteúdos violentos.

É também importante não esquecer que, nos *media* audiovisuais a violência tem funcionado como uma fonte de *empowerment* apelativa, quer para os jovens, quer para os adultos (Kinder, 1996). Para que os produtores alcancem os seus principais objectivos de venda do produto, precisam de captar a atenção, despertar a curiosidade e o interesse do público-alvo. Para captar o interesse e a atenção dos possíveis utilizadores destacam-se as imagens das capas dos jogos e a mensagem transmitida que resume o conteúdo do jogo. (Provenzo, 1991).

Isto remete-nos para algumas questões fundamentais: o que justifica a inclusão da violência na maioria dos videojogos? Será que a violência contém os ingredientes fundamentais para captar o interesse dos jovens? Importa também equacionar, por um lado,

de que modo os videojogos representam o fenómeno de violência? E, por outro lado, como é que as crianças e os jovens interpretam e interiorizam essa violência?

A acção e o ritmo elevado parecem ser alguns dos factores que mais atraem e captam a atenção das crianças e dos adolescentes. Barbosa (1996), a propósito da lógica da violência na televisão, refere: “a linguagem audiovisual provoca a exaltação dos sentidos, toca a sensibilidade dos espectadores. A violência (..) cumpre estes requisitos de emotividade e dramatização através da acção, do ritmo, do excesso, do horror em alguns casos” (pp. 59-60).

Assim, violência associada à acção pode constituir um dos principais componentes dos videojogos que assegura o sucesso de vendas. Por este motivo talvez se valorizem mensagens que incluam os dois componentes em simultâneo, como no jogo “Doom”: “São mais de 55 níveis de uma acção brutal, sangrenta e palpitante. E vai deixar-te totalmente e completamente ARRASADO” (informação impressa na caixa do videojogo, sublinhado nosso).

De um conjunto de entrevistas realizadas com crianças, entre os seis e os catorze anos, em Santa Mónica, Kinder (1996) verificou que era frequente afirmarem que gostavam da violência no jogo “Teenage Mutant Ninja Turtles” porque tinha acção e referirem que os jogos sem violência eram aborrecidos. Segundo Kinder (1996) os videojogos de acção têm-se tornado o tipo de jogos mais populares que, como complemento, contêm geralmente cenas de violência, para os tornar ainda mais excitantes.

Neste tipo de jogos, a violência é com frequência representada através de espectáculos visuais extravagantes e sons explosivos elevados, habitualmente rodeados por efeitos especiais complexos que podem activar estados de excitação e prazer. Esta “extravagância sensorial” ajuda os espectadores a relacionar a violência com a acção (Kinder, 1996), e suporta a ideia de Mongin (1997/1998, p. 23) que “a violência constitui o principal sustentáculo da acção”.

De qualquer modo, desde o momento em que o indivíduo inicia o jogo, é necessária uma atenção permanente e uma concentração total a todo o seu conteúdo (Provenzo, 1991). Situação distinta da televisão que não requer do observador uma atenção constante. Assim, o jogador efectivamente interessado em jogar um jogo com conteúdos violentos terá de mobilizar toda a sua atenção.

Mas para a teoria da aprendizagem social, para além dos processos de atenção, é necessário que o indivíduo registre a informação na sua memória e compreenda os actos de violência a que foi exposto. Tan (1986) refere que as pesquisas efectuadas, com crianças, por Bandura (1973) e Hicks (1968) revelaram que exposições curtas à violência televisiva podem ser recordadas passados seis meses. Relativamente à compreensão da violência televisiva, alguns estudos indicam que as crianças mais novas não entendem bem o contexto dos programas (motivos e consequências dos comportamentos agressivos), fragmentando-o em segmentos separados (Collins, 1982, 1983, citado por Tan, 1986). De acordo com a teoria da aprendizagem social, os comportamentos agressivos que conduzem a consequências negativas têm menor tendência a ser imitados pelos observadores. De acordo com Tan (1986) se este tipo de consequências não for compreendido pela criança, pode haver maior probabilidade da criança imitar o comportamento observado. Por este motivo, a intervenção dos pais ou outros adultos que facilitem a compreensão dos actos de agressividade que são exibidos, explicando-lhes as negativas consequências da violência a que estão expostas, pode diminuir a probabilidade de reproduzirem o comportamento agressivo.

Segundo esta teoria, os comportamentos agressivos observados na televisão também têm maior tendência para serem interiorizados se forem reproduzidos pelos espectadores. As crianças podem assim tentar reproduzir alguns dos comportamentos observados através de fantasias agressivas e no brincar (Tan, 1986).

Nos videojogos há uma participação activa do jogador, sendo necessário que o

indivíduo memorize a sequência de procedimentos necessários para que os comportamentos agressivos se desenrolem. Deste modo, podem agir através dos personagens agressivamente. Se, inclusive, jogarem com determinados dispositivos, como armas, é necessário que façam pontaria aos personagens e objectos do jogo e primam o gatilho para atingir os alvos. Estão, deste modo, a ensaiar e a reproduzir comportamentos agressivos. Em geral, são também necessárias várias tentativas e ensaios para que o jogador encontre a melhor estratégia de jogo. Isso significa que alguns comportamentos têm de ser repetidos para que o jogo prossiga. Por vezes o jogador pode guardar no jogo informação sobre o nível em que se encontra, mas se não o fizer, terá de repetir todas as sequências que foram conduzidas anteriormente para alcançar novos níveis até o terminar. Se o jogo for suficientemente atraente para o jogador, este poderá repeti-lo, sempre que o desejar. Em jogos de estratégia de guerra é também exigido aos jogadores que representem cognitivamente as várias soluções para os conflitos de guerra apresentados. O jogador tem de testar as suas estratégias de modo a que os actos de violência virtuais sejam eficazes e lhe permitam ganhar o jogo.

Por fim, Bandura refere-se aos processos motivacionais para que ocorra a aprendizagem vicariante. Estes processos podem ser activados através do reforço dos comportamentos agressivos, que desinibem o seu desempenho na vida real. Um conjunto de estudos laboratoriais e de campo tem demonstrado que os modelos agressivos exibidos na televisão que são recompensados, não punidos, ou apresentam comportamentos agressivos eficientes e justificados, têm maior probabilidade de instigar comportamentos agressivos no observador (Bandura, 1979; Pearl, Bouthilet, & Lazar, 1982, citado por Tan, 1986).

É de referir a este propósito, que uma das características dos videojogos é a justificação intrínseca da agressividade, uma vez que é dada a permissão ao jogador para lutar contra os inimigos, quer estes representem um bom ou mau carácter (van der Voort & Beentjes, 1997). Além disso, em jogos do tipo “tiro-neles”, “soco-neles” ou “estratégia de guerra” os

jogadores recebem constantemente reforços positivos por desempenharem comportamentos agressivos (Calvert & Tan, 1994, Schie & Wiegman, 1997). A punição por actos de violência não é evocada e a eficácia destes comportamentos está sempre presente, quer o indivíduo ganhe ou perca o jogo.

TEORIA COGNITIVA NEO-ASSOCIACIONISTA

Baseado no trabalho desenvolvido por Dollard *et al.* (1939), Berkowitz desenvolveu a teoria cognitiva neo-associacionista, procedendo a uma análise das variáveis que intervêm entre o estado de frustração e a reacção agressiva.

A teoria desenvolvida por Berkowitz e colaboradores é complementar à teoria de Bandura. Enquanto Bandura procura explicar a forma como o comportamento agressivo é adquirido, modificado ou mantido, Berkowitz enfatizou a importância do papel desempenhado pelos sinais agressivos para o desencadear da reacção agressão.

Nas pesquisas que Berkowitz efectuou sobre os efeitos da violência dos *media*, houve uma preocupação em explorar as condições que provocam um maior ou menor impacto, que exercem um maior ou menor efeito nos indivíduos. Este investigador identificou algumas condições em que a exposição a cenários violentos na televisão ou cinema contribuíam para um aumento da agressividade.

O autor aceita que a fantasia pode gratificar os desejos do indivíduo mas considera que as tendências para o comportamento agressivo, ao contrário de diminuírem (como sustenta a teoria da catarse), mantêm-se enquanto a frustração persistir.

Como já foi referido no capítulo anterior, Berkowitz salienta a importância da presença de sinais agressivos no desencadeamento de respostas agressivas. Deste modo, as fantasias agressivas podem induzir nos indivíduos reacções agressivas, na medida em que proporcionam esses sinais.

No contexto dos videojogos, estas variáveis também podem mediar a agressividade subsequente ao comportamento de jogo. De acordo com a perspectiva de Berkowitz, e fazendo o paralelo entre a situação de exposição à violência filmada e a violência jogada nos videojogos, podemos formular a hipótese de que alguns videojogos conduzem à formação de fantasias agressivas que, por sua vez, pode aumentar a probabilidade do jogador manifestar comportamentos agressivos.

Tal como na televisão, os videojogos violentos fornecem sinais agressivos que podem activar hábitos agressivos aprendidos, ensinar técnicas de comportamento agressivo e reforçar esses comportamentos.

A susceptibilidade à reacção agressiva é, em parte influenciada pela presença de sinais agressivos que o indivíduo associa à ideia de violência. Assim, se o indivíduo estiver frustrado e jogar um videojogo com a presença de sinais evocadores de violência há uma maior probabilidade de reagir de um modo agressivo.

Em 1967, Berkowitz e LePage conduziram uma experiência em que verificaram que a simples presença de índices associados à violência, como a visão de uma arma, contribuía para um aumento do recurso a outros meios agressivos, comparativamente com condições de controlo em que estes índices não estavam presentes.

Contudo, outros autores encontraram resultados diferentes que não suportam a hipótese do efeito instigador desses sinais agressivos sobre o comportamento do indivíduo (Carlson, Marcus-Newhall, & Miller, 1990; Ellis, Weiner & Miller, 1971; Fisher, Kelm & Rose, 1969; Page & Scheidt, 1971, citados por Tedeschi & Felson, 1994).

Berkowitz (1993) argumenta que a presença de armas pode facilitar as condutas agressivas, mas também pode exercer um efeito inibidor destas respostas. Se estes sinais agressivos, ficarem associados à punição, pode ocorrer um efeito inibidor, explicando os resultados dos estudos em que o comportamento não foi afectado.

Embora inicialmente Berkowitz tenha sido influenciado pelas abordagens mais behavioristas, em 1984 integra no seu modelo teórico factores cognitivos para explicar esta associação (citado por Matos, 1996). Berkowitz (1993) postula que ver violência através dos *media* pode desencadear associações cognitivas agressivas na memória semântica, aumentando a acessibilidade a pensamentos agressivos relacionados.

A investigação conduzida por Bushman e Geen (1990) corrobora a hipótese de que assistir à violência filmada pode, a curto-prazo, aumentar a probabilidade da agressão. Neste estudo foi pedido aos sujeitos que observassem uma cena curta de um filme e escrevessem os pensamentos que lhes ocorressem. Quanto mais violenta era a cena transmitida, maior era o número de pensamentos agressivos dos indivíduos. Além disso, os sujeitos que foram expostos ao filme com maior violência também tiveram um maior aumento no registo de estado de irritabilidade e de pressão sanguínea sistólica. Este estudo suporta a teoria de Berkowitz de que observar um filme violento pode, não só gerar reacções emocionais e fisiológicas, como pensamentos de hostilidade.

No contexto dos videojogos, destaca-se também o estudo desenvolvido por Kirsh (1998) com crianças da terceira e quarta classe. A autora verificou que jogar um videojogo violento contribuiu para a formação temporária de atribuições de hostilidade enviesadas e interpreta os resultados, afirmando: “exposure to video game violence results in a hostile attribution bias which creates a predisposition to attribute malignant intent from others’ behavior which, in turn, increases the likelihood that children will respond to real-life ambiguous provocation situations with aggression”. (p. 183)

Para Berkowitz (1993) a inicial reacção impulsiva ao afecto negativo constitui apenas um primeiro estágio potencial da agressividade e os pensamentos hostis, evocados nesta fase, são rudimentares. Após esta primeira fase os processos cognitivos passam a desempenhar um importante papel na subsequente agressividade. Estes mecanismos cognitivos apenas são

evocados quando o sujeito fica consciente deste processo automático. O sujeito tem de atribuir significado às representações a que assiste. “People who are exposed to violent scenes won’t have aggressive thoughts and inclinations unless they interpret the actions they see as having to do with aggression” (Berkowitz, 1993, pp. 211-213).

Berkowitz (1993) destaca que a reacção dos observadores e a manifestação de comportamentos agressivos subsequentes à exposição de violência filmada também pode ser influenciada, pela demonstração das consequências benéficas ou nefastas da exibição da violência, ou pelo facto da violência transmitida ser justificada ou injustificada. Perspectiva partilhada, por Bandura, como já referimos no capítulo anterior.

De acordo com o estudo de Berkowitz e Geen (1967), se a violência do protagonista da história for justificada e bem sucedida, existe uma maior probabilidade de ocorrer um aumento da agressividade, a curto prazo, no espectador. Vala e Monteiro (1981) partilham desta ideia, argumentando que a demonstração das consequências benéficas da violência, justificada pelas circunstâncias, pode funcionar como reforço positivo e provocar um aumento da agressão. Por contraste, a exibição das consequências nefastas da violência, ou a violência injustificada, pode funcionar como reforço negativo, inibir o comportamento agressivo e bloquear a imitação dos espectadores.

De acordo com Kinder (1996) em muitos videojogos do tipo “tiro-neles” ou “soco-neles” a distinção entre uma violência justificada e não justificada é arbitrária. Os jogadores têm de controlar as acções de, pelos menos, um dos personagens que está autorizado a matar ou lutar contra os seus inimigos.

Em muitos videojogos, particularmente nos jogos “tiro-neles”, há também um constante apelo à vingança. Vejamos, a título de exemplo o jogo *BLOOD OWEN – Legacy of Kain*, que na capa inclui a seguinte mensagem: “Vingança – Quase consegue saboreá-la. Você deseja vingança. Você anseia por sangue. Você é o Kain.”. Estamos na presença de um discurso,

com uma função “fática”, centrado exclusivamente no leitor, convidando-o à identificação com um suposto herói macabro. O elogio do herói-vilão que “anseia”, “deseja” e “quase consegue saborear” um sentimento primário: a vingança. São estes os valores que se promovem. Mas, a mensagem continua: “Os seus inimigos mataram-no no derradeiro acto de traição”. Aqui está a justificação para a violência. O jogador já tem um motivo para matar. Traição e vingança, dois sentimentos que se conjugam na perfeição. Sem acrescentar muito mais à história, o discurso continua: “Mas através da mais negra das magias, você regressou – como um vampiro. Para seu sustento, tem de se regalar com o sangue dos vivos. Para vingança vai condenar os seus assassinos ao mais negro dos destinos. Nada é mais doce do que o sangue dos seus inimigos.” A utilização de sinónimos de crueldade é considerável, e numa mensagem tão curta a repetição de palavras como “vingança” e “sangue” é notável, talvez para que o leitor não se esqueça do que verdadeiramente trata o jogo. Mas a este jogo, poderíamos acrescentar muitos outros com o mesmo objectivo.

Segundo Matos (1996) a vingança é moralmente justificada para a grande maioria das pessoas. As investigações têm demonstrado que a exposição a actos de vingança bem sucedidos pode afectar o comportamento agressivo do observador. De acordo com Geen e Stonner (1973), este fenómeno ocorre devido a um processo de identificação do indivíduo com o agressor, que interpreta o acto de vingança, como apropriado e justificado.

Uma outra variável que pode influenciar a agressividade está relacionada com a associação que os indivíduos fazem entre os cenários de fantasia agressiva e a sua experiência concreta, promovendo processos de identificação (Bandura & Walters, 1963; Berkowitz, 1993; Gunter & Harrison, 1998; Leyens, 1973, citado por Vala e Monteiro, 1981). Se o indivíduo se identificar com a personagem, devido à presença de características semelhantes, ou se esta representar um papel que os indivíduos desejavam ter, o impacto das cenas de fantasia parece aumentar.

In identifying with one of the characters in the story they are watching, they are essentially imagining themselves to be this person. As a consequence, they react emotionally to whatever happens to the character. (Berkowitz, 1993, p. 217)

Lurçat (1995), referindo-se à teoria de Wallon, refere dois processos que ocorrem durante a identificação das crianças com os personagens que vêm na televisão: a projecção das características pessoais no personagem e “um efeito de incarnação no outro, de forma a que a própria criança se torne nessa outra personagem” (p. 116). Para a autora esta identificação pode também ocorrer com animais ou objectos de fantasia. Além disso, refere que as imagens transmitidas no cinema e na televisão são mais favoráveis à identificação, comparativamente com o desempenho de papeis no teatro por personagens reais.

Para Turkle (1984), ao associar a informação dos *media* às figuras populares nos videojogos, principalmente os actores ou desportistas mais famosos, o jogador passa a associar o jogo a si próprio com um “alter-ego”. Turkle argumenta que no decurso deste percurso, ocorre uma espécie de identificação através da acção, uma vez que além da identificação com o personagem do ecrã, o jogador tem de agir por ele. Se os programas televisivos podem transmitir a sensação ao espectador de ter estado “dentro” da história ou ocorrer o fenómeno de identificação com os personagens (Lurçat, 1995), talvez o impacto dos videojogos seja ainda maior, na medida em que é possível ao jogador percorrer virtualmente os diferentes cenários apresentados e agir por intermédio de personagens com as quais já se identificou na televisão ou no cinema.

Por contraste, se os indivíduos expostos à violência filmada focarem a sua atenção nos aspectos estéticos e artísticos dos produtos violentos, desviando-a da sua natureza agressiva, pode ocorrer uma diminuição na instigação da agressividade (Berkowitz, 1993).

Em relação aos videojogos de natureza violenta, Graybill, Strawniak, Hunter e O'Leary (1987) argumentam que a presença de um parceiro durante o jogo pode levar os jogadores a desviarem a atenção do seu conteúdo e a centrarem-se na pontuação que vão alcançando. Contudo, como já foi referido, é sempre necessária uma concentração permanente nos jogos, o que remete para uma atenção focalizada nos conteúdos agressivos (Provenzo, 1991; Winkel, Novak & Hopson, 1987). De facto, como refere Winkel *et al.* (1987, p. 219), "It is hard to imagine someone playing a video game without looking at the screen and listening to the sounds produced by the games".

Os aspectos estéticos e as qualidades gráficas também são apreciados pelos jogadores, mas, de uma maneira geral, nos jogos com violência a melhoria na representação das imagens está associada a uma apresentação pormenorizada e realista dos resultados da violência (Kinder, 1996). E este é um dos motivos que leva os produtores a desenvolver pormenores gráficos dos actos de violência, imprimindo força e grandeza às imagens, com recurso a exageros gráficos. Em "Fallout", um jogo "tiro-neles", a mensagem que se transmite na capa do jogo, sublinha as seguintes características: "As vítimas não se limitam a morrer – são cortadas ao meio, derretem e explodem, projectando pedaços de carne pelo ar!". É também referido um "Sistema de combate avançado", em que o jogador "pode apontar para partes específicas do corpo e atirar para ferir, mutilar ou destruir!".

O grau de realismo e a natureza da violência transmitida parece igualmente surtir um maior efeito instigador da agressividade. De acordo com Feshbach (1972, citado por Berkowitz, 1993), a violência real filmada provoca um maior número de condutas agressivas do que a fictícia. Este fenómeno pode ocorrer devido a uma significação mais violenta, que pode activar sentimentos, pensamentos e tendências para a reacção agressiva.

Os estudos desenvolvidos por Geen e Rakosky (1973) e, mais tarde por Geen (1975) também indicam que existem diferenças nos impactos emocional e fisiológico entre os

programas violentos fictícios e os programas que exibem uma violência real. A exposição à violência retratada realisticamente parece ter maior tendência para provocar mais pensamentos, sentimentos, comportamentos agressivos (Geen e Rakosky, 1973) e maiores níveis de tensão arterial (Geen, 1975).

De facto, a ameaça da violência através dos *media* tem sido frequentemente associada positivamente com o realismo das representações (Gunter & Harrison, 1998). Postula-se que a influência dos videojogos pode ser menor do que os programas televisivos ou os filmes de cinema, dado que a maioria dos videojogos tem um conteúdo dominado por figuras animadas pouco realistas (Graybill *et al.*, 1985), muito semelhantes às figuras de um livro de banda desenhada, enquanto os programas televisivos têm uma maior capacidade para representações realistas, integrando figuras humanas reais e expondo as pessoas a imagens muitas vezes captadas do mundo real (Luke, 1990, citado por Kinder, 1996). As consequências da violência exibidas nos videojogos também não representam a realidade. À excepção de alguns jogos, a violência nestes jogos aparece depurada e as vítimas apresentam poucos sinais das consequências do ataque. Em alguns países os sistemas de classificação dos jogos exigem que os produtores substituam a cor vermelha de alguns jogos por outra cor na representação do sangue.

Alguns investigadores procuraram estudar as diferenças entre uma exposição a filmes com desenhos animados e a exposição a filmes realistas, ao nível dos comportamentos agressivos subsequentes. Têm interesse estes estudos na medida em que a maioria dos videojogos contém representações em desenhos animados, embora os produtores se esforcem, cada vez mais, por apresentar personagens humanos com maior realismo. No entanto, continuamos sempre a referir-nos ao plano da ficção, uma vez que o grau de realismo apenas se circunscreve à imagem que é visualizada e não ao conteúdo do jogo em si mesmo, distinguindo-se sempre dos programas televisivos centrados em acontecimentos reais, como

os noticiários.

Num estudo conduzido pelo “Opinion Research Corporation” para o “USA Today” em Abril de 1994 (citado por Kinder, 1996), cerca de 500 rapazes e raparigas, entre os 8 e os 12 anos de idade, de vários estados da América do Norte, responderam que ficavam mais incomodados pela violência que viam no telejornal ou em outros programas documentais, por contraste com os desenhos animados ou com as séries de aventura-acção de ficção. Também neste sentido, os estudos de Feshbach (1972) e de Noble (1973), citados por Wiegman, Kuttschreuter e Baarda (1992), indicam que os programas fictícios produzem um menor efeito no comportamento agressivo, comparativamente com a exposição a programas realistas.

Por contraste, Bandura *et al.* (1963) constataram que o facto dos modelos agressivos serem apresentados ao vivo, filmados ou caricaturados através de desenhos animados, não conduzia a diferenças na imitação desses comportamentos em crianças.

Hapkiewicz (1977, citado por Vala & Monteiro, 1981) fez uma análise crítica de sete estudos laboratoriais e três investigações de campo centradas nesta temática e, referiu que os resultados eram inconsistentes, não permitindo fazer inferências de que os filmes realistas têm um maior ou menor efeito sobre a agressividade dos indivíduos, por comparação com os efeitos dos desenhos animados.

Berkowitz (1993) também salienta que os produtos de ficção nem sempre são menos instigadores da agressão do que a exposição a imagens realistas violentas. Para que o distanciamento psicológico ocorra, os indivíduos têm de estar conscientes de que os personagens não estão, de facto, a magoar-se uns aos outros e que tudo não passa de simples ficção. Mas a consciencialização deste processo nem sempre ocorre, principalmente com as crianças que parecem ser o público mais vulnerável e que mais facilmente interpretam as imagens de ficção como sendo realidade. É por este motivo que alguns autores advogam a

necessidade de ajudar as crianças a distinguir a realidade da ficção e de acompanhá-las no processo de interpretação, discriminação e análise crítica dos conteúdos dos programas ou mesmo dos videojogos.

De qualquer modo, no estrangeiro os sistemas que classificam os videojogos, consideram que o realismo é um dos principais critérios para avaliar a idade apropriada dos jovens que podem jogar jogos violentos: quanto maior for o grau de realismo nas representações, mais se assume que os videojogos podem ferir susceptibilidades nos jogadores.

O estudo de Calvert e Tan (1994) também sugere que grau de realismo nos videojogos pode contribuir para aumentar a influência do conteúdo do jogo nos jogadores, particularmente se o indivíduo jogar com equipamento de realidade virtual.

A tecnologia da realidade virtual (VR) é a última inovação em termos do realismo nos videojogos, permitindo que o jogador encare o ambiente do jogo na perspectiva da primeira pessoa. Trata-se de uma simulação computadorizada de um cenário a três dimensões, no qual o indivíduo observa, desloca objectos e “entra” num mundo imaginário, dando a sensação ao jogador que faz parte desse mundo, de que pode interagir com ele, como se da realidade se tratasse (Cerveira, 1996; Gaja, 1993).

Quanto mais a simulação atingir o sistema sensorial do indivíduo, mais imerso ele se sentirá nesse “mundo virtual” (Biocca, 1992). A imersão pode ser visual, sonora, tátil e muscular. No entanto, a percepção deste mundo artificial requer a utilização de acessórios especiais que permitam a imersão na realidade virtual, nomeadamente os capacetes estereoscópicos, as luvas ou a recente introdução dos “coletes virtuais”. Os capacetes são fundamentais para se obter uma visão estereoscópica, proporcionando uma sensação de perspectiva. Em geral, estes capacetes acompanham-se de um par de auscultadores em estéreo para simular as sensações auditivas e sensores que detectam o movimento. Segundo Cerveira

(1996), prevê-se que num futuro próximo se utilize imagens tipo hologramas para recriar objectos especiais, de modo a evitar o incómodo de colocar o capacete. Existem também vários tipos de luvas especiais que traduzem o movimento das mãos e os “coletes virtuais” que permitem transmitir as sensações tácteis resultantes da interacção com os objectos desse mundo virtual. Relativamente às sensações associadas aos outros sentidos, Lopes (1999) refere que os próximos anos irão trazer avanços tecnológicos, podendo alcançar os sentidos do olfacto e uma melhor simulação de movimento.

Nos videojogos existem vários dispositivos que simulam estes ambientes de realidade virtual, mas o custo monetário é demasiado elevado. De qualquer forma as interfaces existentes em alguns salões de jogos já permitem criar ao jogador a ilusão de fazer parte do jogo (Calvert & Tan, 1994). Estão também disponíveis no mercado os capacetes estereoscópicos e alguns tipos de luvas. Nas consolas é possível obter uma sensação táctil através de um *joystick* com *force-feedback* ou de um *gamepad* com *dual shock*.

Segundo Bruner (1966) as pessoas podem representar a informação a três níveis: enactiva (i.e., corporal), icónica (i.e., com o sistema visual) e simbólica (i.e., com as palavras). O pressuposto de que jogar videojogos requer o desenvolvimento da representação da informação ao nível icónico e visuo-espacial foi sustentado por Greenfield, Brannon, & Lohr (1996). Calvert e Tan (1994) acrescentam que a interacção com um jogo de realidade virtual, com conteúdos de violência, introduz o nível enactivo (como por exemplo, disparar uma metralhadora), podendo a acção de agressividade ser registada, com maior facilidade, no reportório comportamental e mobilizado em situações futuras.

Também tem sido defendido que observar actos violentos nos *media* pode dar origem a um efeito de dessensibilização, no qual os espectadores se tornam relativamente indiferentes à agressividade. Os estudos conduzidos por Thomas, Horton, Lippincott e Drabman (1977, citado por Berkowitz, 1993) suportam esta hipótese, com amostras de crianças.

Para Berkowitz (1993), o efeito de dessensibilização não significa que os observadores fiquem menos propensos a agir agressivamente. O autor argumenta: “as a matter of fact, since they are less anxious about violent behavior, they may actually be more likely to assault someone who provoked them earlier” (p. 224).

O autor procura explicar este fenómeno à luz da sua teoria. Assim, embora alguns indivíduos não sejam repelidos pela violência a que assistem, as imagens podem gerar atribuições de hostilidade acerca dos outros e contribuir para o desenvolvimento de crenças de que a agressividade é adequada e aceitável em diferentes situações.

Para Gerbner, Gross, Morgan e Signorielli (1986) as ideias que os indivíduos formam acerca das outras pessoas e do mundo que as rodeia é afectada pelos filmes. As frequentes representações da violência e do mal podem “cultivar” uma concepção do mundo como violento, perigoso e assustador. Gerbner desenvolveu assim a teoria da *cultivação* (*Cultivation Theory*), formulando a hipótese de que as pessoas que mais assistem à televisão, têm maior tendência a desenvolver crenças de que o mundo real é violento e portanto, apresentam-se mais desconfiadas nas relações com os outros. Na Austrália, Hawkins e Pingree (1980, citado por Matos, 1996) verificaram que existia uma associação entre uma elevada exposição à televisão e a percepção de um mundo “mau”, apenas em crianças.

Parke, Berkowitz, Leyens, West e Sebastian (1977, citado por Vala & Monteiro, 1981) compararam as diferenças entre os efeitos de uma única exposição a um filme violento e a exposição contínua a cinco filmes violentos e verificaram que os jovens expostos à primeira situação apresentaram maior quantidade de agressão física e verbal. Os autores interpretaram estes resultados concluindo que as exposições contínuas a filmes violentos podem contribuir para a habituação ou saciação dos estímulos, diferindo, deste modo, dos indivíduos que são expostos uma única vez a imagens violentas.

É de supor que também possam ocorrer diferenças deste tipo ao nível da utilização de

videojogos violentos, podendo o hábito de jogar videojogos com estes conteúdos contribuir para a saciação dos estímulos a que estão constantemente a submeter-se (Funk, Buchman, Schimming, & Hagan, 1998).

Para Berkowitz (1993) a análise dos efeitos da exposição à violência televisiva deve ter em consideração outras variáveis intervenientes, nomeadamente o meio social do telespectador, a qualidade da sua interacção com os familiares, com os amigos ou colegas, com os vizinhos ou outras pessoas que o rodeia. Na sua opinião, são os jovens provenientes de famílias pouco diferenciadas, que vivem em zonas perigosas com elevada criminalidade, que podem ser mais susceptíveis às mensagens de violência, na medida em que têm maior tendência a associar essas mensagens à realidade das suas vidas.

The more often such children encounter network television's negative picture of the social world, the more strongly this picture becomes implanted in their minds, particularly since they are not concurrently acquiring other, clearly contradictory information. (Berkowitz, 1993, p. 226)

O contexto onde a violência é observada ou jogada também pode desempenhar um papel considerável em termos dos efeitos imediatos. Para Leyens & Fraczek (1984, p. 200): “the viewing of an aggressive film can lead either to an increase or a decrease in aggression as a function of the social context of the viewing”.

É frequente as pessoas assistirem a programas televisivos em conjunto, assim como é comum a presença de vários jogadores de videojogos em simultâneo. Actualmente é possível que dois ou mais jogadores possam partilhar entre si o mesmo videojogo, seja em comportamentos de competição ou de cooperação.

Algumas investigações têm demonstrado que as reacções dos indivíduos expostos à

violência filmada são afectadas pela presença dos outros. Se os indivíduos aprovarem a violência que é transmitida, as tendências agressivas podem ser instigadas. Pelo contrário, podem ser inibidas se não houver aprovação dos outros (Leyens & Fraczek, 1984). Os estudos de Martin *et al.* (1971), e de Horton e Santogrossi (1978), citados por Vala e Monteiro (1981), mostraram que a presença de um adulto, durante uma situação de jogo, após a observação de um modelo agressivo, funcionava como um processo inibidor da agressividade para a criança. Contudo, a presença de pares do mesmo sexo, pode exercer o efeito contrário, favorecendo a desinibição da agressão. Assim, se os adultos discutirem com as crianças os episódios violentos a que foram expostas, de um modo construtivo, explicando-lhes as consequências indesejáveis do recurso à violência para a resolução de problemas e sugerindo alternativas não violentas, o efeito da violência dos *media* pode ser reduzido (Eron, 1982; Huesmann & Miller, 1994).

Podemos concluir que a teoria de Berkowitz sustenta que a representação da violência nos *media* pode activar pensamentos e tendências comportamentais agressivas no público. Contudo, estas inclinações e ideias agressivas apenas são activadas se o material a que são expostas tiver algum significado relevante para o indivíduo. Assim, para Berkowitz, existe uma maior probabilidade da manifestação de comportamentos agressivos, a curto-prazo, se o indivíduo que assiste à violência filmada estiver nas seguintes condições:

- A violência observada não é punida, nem tem consequências adversas para o agressor;
- A violência transmitida não é considerada inapropriada ou injustificada;
- Os indivíduos identificam-se com os modelos agressivos observados, imaginando-se a si próprios como agressores;
- O foco de atenção é dirigido para a agressão em vez de se centrar noutros aspectos que são transmitidos;

- Os indivíduos não se distanciam psicologicamente do que vêem ou ouvem.

Podemos também constatar que estas características estão presentes na maioria dos videojogos violentos, particularmente nos jogos “tiro-neles”, “soco-neles”, alguns jogos de plataformas, de corridas e ainda nos jogos de estratégia de guerra. Extrapolando para o contexto dos videojogos, parece importante reter algumas implicações desta perspectiva.

Em primeiro lugar, verifica-se que a violência entre as personagens dos jogos, em geral, não é punida, mas antes recompensada. Quando o jogador mata ou vence um inimigo pode ser recompensado com uma arma mais potente, obter maior força ou maior pontuação e pode passar para um nível superior. Se o jogador for atingido pelo inimigo pode perder a possibilidade de utilizar armas ou perder o jogo.

Por outro lado, o facto dos jogadores terem de desempenhar o papel de agressores, ao receberem armas e munições para lutar contra os inimigos e agirem por seu intermédio, pode facilitar a identificação com os personagens do jogo.

É também necessária uma permanente atenção ao jogo, o que implica uma atenção às imagens violentas e uma mobilização de estratégias cognitivas agressivas de forma a combater os adversários de um modo mais eficaz.

Alguns autores referem que o reduzido grau de realismo nos jogos favorece o distanciamento psicológico do jogador. Contudo, Kinder (1996) argumenta que a falta de realismo na maioria dos videojogos pode levar os jogadores a concluir que a violência é inofensiva e ocorrer uma negação das sérias consequências e implicações morais do comportamento violento.

TEORIA DA CATARSE

A hipótese da catarse remonta a Aristóteles que defendia que o homem, ao contemplar os seus problemas representados na tragédia das suas paixões, seria purificado. Acreditava-se

que a libertação dos medos individuais ocorreria através da observação das peças de teatro e este fenómeno seria benéfico para o indivíduo e para a sociedade (Bushman, Baumeister, & Stack, 1999; Michaelis, 1981).

De um modo geral, a catarse pode ser definida como qualquer acção agressiva que reduz a probabilidade do indivíduo manifestar, a posteriori, sentimentos e comportamentos agressivos. A hipótese catártica pressupõe que ocorra uma diminuição ou extinção de sentimentos e comportamentos agressivos devido a uma manifestação anterior da agressão, ou através da simples exposição a esses actos agressivos. Para os autores que sustentam esta ideia a expressão da agressividade é positiva para o indivíduo que a pratica e para quem lhe assiste.

A Teoria da Catarse teve como principais representantes Feshback e Singer (1971). De acordo com esta teoria, poderia colocar-se a hipótese de que jogar videojogos agressivos exerce um efeito relaxante, por permitir a descarga da agressividade latente, contribuindo para uma diminuição da agressividade. De facto, autores como Cunningham (1995), Gardner (1991), Graybill *et al.* (1985), Hull (1985), Jenkins (1999), Kestenbaum e Weinstein (1985), defendem que os jogos podem exercer um efeito positivo no comportamento das crianças, na medida em que permitem a descarga de impulsos destrutivos.

A hipótese da catarse da agressividade tem sido sustentada por vários modelos teóricos, já referidos no capítulo anterior, nomeadamente a etologia, a psicanálise ou mesmo autores como Dollard *et al.* (1938), que procuraram fazer a ponte entre as abordagens comportamentais e a psicanálise. A concepção hidráulica dos modelos etológicos pressupõe que as acções agressivas permitem a drenagem da energia agressiva inibida. Também de acordo com a teoria psicanalítica, e especificamente com S. Freud, os impulsos que não têm a sua descarga no momento em que são activados, ficam acumulados e podem conduzir para a manifestação de sintomas psicológicos, como a histeria ou as fobias (citado por Bushman *et*

al., 1999). Para ajudar a libertar estes impulsos agressivos, de um modo não destrutivo, defende-se a terapêutica manifestação catártica dos sentimentos de hostilidade, através da participação directa ou vicariante de acontecimentos moderados agressivos, tais como as brincadeiras violentas.

A hipótese catártica deu origem a um conjunto diversificado de investigações e os autores mais empenhados na sua defesa foram Feshbach e Singer.

Os defensores desta hipótese acreditam que é benéfico fazer a descarga da agressividade através de actividades de fantasia. Influenciados pela teoria psicanalítica, estes autores defendem que as fantasias podem substituir o objecto em si, quando este não está disponível, é inalcançável ou quando o comportamento na sua direcção deve ser inibido devido ao receio de retaliações. Para Feshbach e Singer (1971) através de fantasias agressivas o indivíduo reduz parcialmente os estados de tensão.

Para os autores, a televisão pode ser utilizada para as pessoas se distraírem, relaxarem as suas tensões diárias e descarregarem os seus sentimentos agressivos, traduzindo-os em fantasias mais aceitáveis do ponto de vista social. Nesta perspectiva, a exposição à violência, através deste meio de comunicação, permitiria ao espectador libertar, de um modo passivo, a sua agressividade.

Singer (1971, citado por Matos, 1996) postula que a fantasia é um mecanismo cognitivo de *coping* adaptativo, que as pessoas utilizam para lidarem, de modo construtivo, com os acontecimentos reais e com os seus sentimentos. Na sua abordagem sobre a influência dos fenómenos mediáticos nas crianças, Singer adopta a perspectiva de que não há uma atitude passiva por parte do espectador na apreensão das mensagens que são transmitidas. Há uma interacção entre as suas características individuais e a informação que lhe é apresentada.

Para Feshbach e Singer (1971) pode ocorrer uma diminuição da activação emocional decorrente das actividades de fantasia. O material agressivo pode servir a dupla função de,

por um lado distrair os indivíduos de agir agressivamente, e por outro lado, diminuir os estados emocionais de irritabilidade, provocando a sensação de “alívio” (devido à descarga das tensões acumuladas) e de prazer. Se ocorrer uma diminuição na activação de estados emocionais negativos, existe uma maior tendência para o indivíduo voltar a utilizar essa agressividade imaginária para o controlo dos seus sentimentos ou actos agressivos. Os autores também sustentam que a exposição à violência e a observação das possíveis consequências pode inibir a manifestação de actos agressivos, devido ao medo de retaliação.

Singer (1971, citado por Matos, 1996) refere que existe uma diferenciação cognitiva entre as pessoas em mobilizar a fantasia. Para o autor o nível sócio-económico, o nível intelectual e o acesso a livros são variáveis que afectam a habilidade para recorrer à fantasia. Assim, para os indivíduos com pouca capacidade para a fantasia, as fontes exteriores como os livros, a televisão, o cinema, as revistas ou os videojogos podem proporcionar fantasias e promover o desenvolvimento do mundo imaginário dos sujeitos.

Relativamente ao comportamento de jogo, os defensores desta hipótese sustentam que as brincadeiras simbolicamente agressivas ajudam a criança ou o jovem a descarregar uma parte da sua agressividade e simultaneamente a dominá-la.

Para Bettelheim (1987/1994),

O prazer de brincar provém de um profundo bem-estar resultante do sentimento de que são capazes de controlar as coisas (...) Este prazer é particularmente vivo quando a brincadeira permite à criança controlar uma actividade que representa simbolicamente uma situação real em que sofre muito por ser controlada. (p. 358)

E este estado que "sofre muito por ser controlado" pode ser a agressividade. Bettelheim alerta para o facto de muitos pais recearem que as crianças se tornem violentas ou criminosas

por brincarem com brinquedos ou jogos simbolicamente agressivos, mas sustenta que se esta actividade for proibida a agressividade interior ficará reprimida, o que pode contribuir para o seu aumento, para a necessidade em a descarregar e para um aumento dos sentimentos de frustração. Na sua opinião, quando os pais controlam, proíbem ou criticam as crianças por terem brincadeiras com armas, soldados, tanques ou outros brinquedos sugestivos de guerra não estão a agir em benefício da criança. Argumenta que brincar com este tipo de brinquedos, além de oferecer à criança a oportunidade de descarregar as suas tendências agressivas, dá aos pais a oportunidade de mostrarem que confiam na criança e nas suas acções. As crenças dos pais no perigo dos seus filhos utilizarem este tipo de brinquedos é transmitido à criança e pode contribuir para que esta perca a confiança em si própria.

Deve-se, na sua opinião, permitir às crianças e jovens que libertem a sua agressividade através de brincadeiras ou jogos simbólicos. No entanto, Bettelheim sublinha que, se por um lado, não se devem proibir estas brincadeiras agressivas, também não se deve obrigar a criança a brincar com este tipo de brinquedos. É a criança ou jovem que deve decidir se tem ou não interesse e desejo por este tipo de brinquedos.

Nesta perspectiva, poder-se-ia formular a hipótese de que alguns jogos com conteúdos violentos oferecem uma oportunidade à criança ou adolescente para encontrar a sua identidade moral e elaborar as suas fantasias e tendências agressivas ao nível simbólico (Kestenbaum & Weinstein, 1985).

Com base na teoria psicanalítica de Winnicott, Hull (1985) associa o comportamento de jogo com videojogos aos fenómenos transicionais e, portanto, considera-a uma actividade que pode ser criativa e neutralizadora dos impulsos agressivos dos adolescentes. De facto, um aspecto original da teoria de Winnicott (1975/1971) na compreensão da criatividade, reside na noção de objecto e fenómeno transicional. Estes conceitos foram introduzidos para defender a ideia de uma área intermediária da experiência, entre a extensão do eu e não-eu, entre o

subjectivo e o que é objectivamente percebido. A possibilidade de utilizar uma área transicional decorre da presença de uma mãe “suficientemente boa” que permitirá à criança criar essa ilusão. Para Winnicott esta capacidade subsistirá ao longo de toda a vida no modo de experimentação interna que caracterizam as artes, a vida imaginária e o trabalho científico criativo.

O brincar, assim como o jogo, têm um lugar de destaque na teoria de Winnicott. Para o autor, quer o brincar, quer o jogo, são necessidades vitais que permitem ao sujeito ser criativo. Os jogos constituem um espaço imaginário que permitem que a realidade seja reelaborada e reorganizada através das actividades simbólicas.

Hull (1985) sustenta que através do espaço intermédio que os videojogos fornecem, o jogador pode conciliar a sua própria realidade interna, em especial os impulsos agressivos, com parte do mundo externo:

In this space, players can alternately cathect their own impulses and aspects of the game itself, so that drives one experienced in a safe way. Thus one function of videogames may be to offer increment experiences in the neutralization of aggressive drive. (p. 111)

A tese defendida pelo autor é que os videojogos são artefactos culturais que podem fornecer aos rapazes adolescentes um tipo particular de experiência transicional que permitirá neutralizar os impulsos agressivos primitivos. Através dos videojogos, os adolescentes não dirigem a agressividade primitiva para os objectos internos, mas redireccionam-na para os jogos que são uma parte da realidade externa e um espaço seguro para a libertação destes impulsos.

Cunningham (1985) também defende a hipótese catártica no contexto dos videojogos. Para a autora a agressividade sentida durante o jogo é projectada para o ecrã e não implica

que os jogadores se tornem mais agressivos e violentos. A agressividade que é activada durante o jogo e focalizada nas máquinas pode servir para uma descarga do stress, das tensões e permitir a libertação dos impulsos agressivos. Também na sua opinião jogar videojogos com conteúdos violentos fornece aos jogadores a oportunidade de manifestarem a sua agressividade num contexto seguro.

Contudo, a hipótese de ocorrer uma diminuição da hostilidade e da irritabilidade, após a manifestação de actos agressivos ou da exposição aos mesmos, não tem encontrado resultados empíricos consistentes.

De acordo com Bushman *et al.* (1999), “the scientific community has largely disconfirmed and abandoned catharsis theory and, if anything, is looking to understand why the opposite effects occurs (i.e., venting anger leads to higher subsequent aggression)” (p. 368). Os autores alertam para o facto das mensagens transmitidas pelos *media* defenderem a hipótese catártica, encorajando as pessoas a libertarem-se dos seus estados de irritabilidade através da agressividade. Com base nos resultados obtidos em dois estudos que os autores realizaram em 1999, verificou-se que este tipo de mensagens pode influenciar as pessoas e conduzir a um aumento geral do comportamento agressivo. Os autores concluem: “Perhaps media endorsement of catharsis release should come to be regarded as a potential danger to public health, peace, and social harmony” (p. 375).

TEORIA DA ACTIVACÃO EMOCIONAL

A teoria da activação emocional apresenta outras propostas explicativas sobre a influência dos *media* no comportamento dos indivíduos. Os estudos iniciais desenvolvidos por Geen e O’Neal (1969), por Tannenbaum (1971, 1972, citados por Monteiro, 1984), e por Zillmann (1971), demonstraram que um aumento da activação emocional aumentava a propensão do indivíduo manifestar comportamentos agressivos quando este estado de

excitação é transferido para o comportamento. Deste modo, assistir a imagens excitantes e estimulantes pode provocar um aumento no estado de activação emocional e fisiológico do indivíduo que terá repercussões no comportamento agressivo, independentemente do conteúdo do programa. Assim, a agressividade desencadeada nos indivíduos está associada ao grau de excitação que os programas lhes provocam (Zillmann, 1971).

Nesta perspectiva os autores não negam o impacto que a exposição a actos de violência possa ter no comportamento dos indivíduos. Sustentam que o conteúdo dos filmes não é indispensável para que a activação fisiológica dos espectadores ocorra, e portanto, é-lhes atribuída a mesma importância que outras mensagens igualmente activadoras podem evocar, nomeadamente a exposição a filmes eróticos (Monteiro, 1984).

Para testar a não especificidade do conteúdo, Zillmann (1971) conduziu uma experiência, na qual os participantes foram inicialmente submetidos a uma situação de insulto e, de seguida, divididos por três condições experimentais, em que foram expostos a um filme violento, a um filme erótico não agressivo e a um filme de aventuras (sem violência e não excitante). O autor verificou, após a exposição, que a agressividade dos participantes estava mais relacionada com o grau de excitação que os filmes provocaram do que com o seu conteúdo. A exposição ao filme erótico, tal como ao filme agressivo, contribuiu para um aumento da activação emocional que, por sua vez, conduziu à manifestação de comportamentos agressivos. De qualquer modo, Zillmann, Johnson e Day (1974) postulam que a exposição a actos de violência pode contribuir para a activação emocional, que por sua vez conduz a um aumento do comportamento agressivo.

Tennenbaum e Zillmann procuraram expandir a sua teoria e, em 1975 (citado por Monteiro, 1984), introduzem os factores cognitivos ao seu modelo, com base na teoria dos dois factores dos estados emocionais, enunciados por Schachter (1964, citado por Tedeschi & Felson, 1994).

Para Schachter (1964, citado por Tedeshi & Felson, 1994) a activação emocional está dependente da interpretação que o sujeito faz da situação e é este processo cognitivo, e não a activação por si, que medeia o comportamento subsequente do sujeito.

No contexto deste modelo, Tennenbaum e Zillmann (1975, citado por Monteiro, 1984) formulam a hipótese dos dois factores dos efeitos das comunicações, aplicada ao domínio do comportamento agressivo, que sucede após comunicações activadoras. Neste novo modelo postula-se a interacção entre os factores cognitivos e os factores de activação sobre os comportamentos agressivos.

Com base nesta hipótese os resultados obtidos na experiência de Zillmann (1971) foram reinterpretados: os sujeitos que foram insultados, e que se apresentaram mais agressivos, podem ter atribuído o aumento de activação emocional que o filme provocou, à provocação inicial a que foram submetidos tendo, consequentemente, manifestado mais respostas agressivas. Neste sentido, a activação emocional provocada pelos filmes excitantes pode ter ampliado a emoção de irritação, que fora atribuída na situação de provocação. Verifica-se, assim, que os autores além de defenderem a não especificidade dos conteúdos, defendem também a não especificidade das respostas, uma vez que estas estão dependentes dos sinais que foram evocados. Deste modo, Tannenbaum e Zillmann (1975, citado por Monteiro, 1984) também referem que as respostas altruístas podem ser igualmente afectadas pela activação, produzida pela exposição a mensagens filmadas activadoras se, durante a primeira fase da experiência, o experimentador se mostrar cooperante, em vez de o insultar.

Os autores sustentam que quando a activação emocional é simultaneamente atribuída à emoção de irritabilidade, há uma maior probabilidade do indivíduo se manifestar mais agressivo do que quando apenas há um aumento no estado de activação emocional.

Zillmann (1979, 1983, citados por Tedeshi & Felson, 1994) propôs três factores para explicar o comportamento agressivo: a evocação de excitação ou activação associada a

estados emocionais; as disposições ou padrões comportamentais aprendidos pelo indivíduo; e a função dos processos cognitivos que medeiam os estados emocionais e o comportamento.

De qualquer modo, para Zillmann (1983, citado por Tedeshi & Felson, 1994) níveis muito elevados de activação emocional interferem com o controlo cognitivo o que, consequentemente, pode conduzir a uma desinibição do comportamento agressivo.

De acordo com este modelo, a activação residual que os conteúdos da exposição a certas mensagens evocam, pode ser transferida para outras situações e intensificar os comportamentos, contudo, os efeitos de transferência desta activação residual apenas ocorrem durante um certo período de tempo (Tedeshi & Felson, 1994).

Embora esta teoria não tenha sido desenvolvida com o intuito de interpretar os efeitos da exposição à violência filmada, sobre o comportamento agressivo dos espectadores, algumas investigações foram realizadas nesta área, com base neste modelo, colocando a hipótese de que existe um efeito facilitador dos filmes, mediados pela activação emocional e pela atribuição cognitiva que esta exige (Monteiro, 1984).

Tal como os estudos de Bandura e Berkowitz, também os resultados destas investigações confirmam os efeitos da exposição à violência nos *media* sobre a agressividade dos indivíduos, mas para Monteiro (1984), Vala (1984) e Matos (1996), a contribuição mais importante da teoria da activação emocional foi a introdução, num mesmo modelo, dos factores fisiológicos e cognitivos do comportamento agressivo para explicar a sua associação com as mensagens violentas transmitidas pelos *media*.

A teoria da activação emocional também tem sido fortemente defendida no contexto dos videojogos, como variável que pode mediar o comportamento de jogo e a agressividade dos jogadores (Ballard & Wiest, 1996; Cooper & Mackie, 1986; Irwin & Gross, 1995; Schutte, Malouff, Post-Gorden, & Rodasta, 1988). A hipótese da activação emocional sugere que jogar videojogos pode produzir um aumento na activação dos jogadores e torná-los mais

excitados. O estudo de Griffiths e Dancaster (1995), que contou com a participação de 24 estudantes universitários, confirma este efeito. Houve um aumento significativo do batimento cardíaco durante o comportamento de jogo e, segundo os autores, este aumento da activação pode entusiasmar os indivíduos a desejarem jogar novamente. Este tipo de efeito não se restringe aos jogos com conteúdos violentos mas também se aplicam a outros jogos orientados para a acção (Ballard & Wiest, 1996), nomeadamente aos jogos de desporto e de corridas. Note-se que o comportamento de jogo requer uma participação mais activa por parte do indivíduo, do que a exposição a mensagens filmadas e, portanto, pode conduzir a uma maior activação emocional.

Neste sentido, torna-se pertinente que esta teoria seja aplicada ao estudo dos efeitos de jogar videojogos, como um modelo complementar aos processos de aprendizagem e de regulação social propostos por Bandura e às condições que Berkowitz explorou relativamente aos efeitos da exposição à violência filmada no comportamento agressivo dos indivíduos.

Como a activação emocional interage com a forma como o indivíduo interpreta as situações, se o indivíduo jogar um jogo de corridas pode interpretar a sua activação emocional como uma diversão, mas se estiver a jogar um videojogo com violência pode interpretar o seu estado de activação como irritabilidade, contribuindo para a manifestação de respostas agressivas.

Capítulo 3

Agressividade e Videojogos: Principais Estudos Empíricos

ESTUDOS EXPERIMENTAIS

Para analisar o efeito da utilização de videojogos violentos sobre a agressividade dos jogadores, alguns investigadores efectuaram estudos de natureza experimental. Este tipo de metodologia permite avaliar relações causais entre as variáveis, com a vantagem de requerer a aleatoriedade na distribuição dos sujeitos pelas condições experimentais.

A maioria das investigações tem comparado grupos de crianças que são submetidas a situações de jogo com jogos que diferem no seu conteúdo. A análise dos efeitos é feita através do registo dos seus comportamentos, em local natural, após a situação de jogo. Contudo, outro tipo de metodologia tem sido utilizado.

Em 1985, o estudo de Graybill e colaboradores envolveu 116 crianças, entre os sete e os onze anos, de uma escola primária de Illinois, e teve como principal objectivo examinar os efeitos de jogar videojogos violentos na ideação agressiva das crianças. A agressividade das crianças foi avaliada através de uma versão modificada da escala “Peer Rating Index of Aggression” (Waldwer *et al.*, 1961, citado por Graybill *et al.*, 1985). As crianças que obtiveram um resultado acima da mediana foram consideradas as mais agressivas. Após esta avaliação da agressividade as crianças foram aleatoriamente distribuídas por duas condições experimentais. Na primeira jogaram um jogo violento (“Activision Boxing”) e na segunda condição jogaram um jogo não violento (“Atari Basketball”). Após jogarem foi-lhes aplicado o teste projectivo “Rosenzweig Picture-Frustration Study” de Rosenzweig (1978, citado por Graybill *et al.*, 1985) para avaliar a reacção à frustração.

Os autores verificaram que a natureza violenta ou não violenta dos jogos produziu um

efeito no tipo de fantasias agressivas das crianças: as crianças que jogaram o videogame não violento apresentaram mais fantasias defensivas como forma de lidar com a frustração, nomeadamente uma tendência para culpar os outros, negar os erros cometidos e culpar as circunstâncias indesejáveis. Por outro lado, as crianças que jogaram o jogo violento mostraram ter fantasias mais assertivas e de perseverança. Os efeitos das duas condições experimentais também foram analisados em função do sexo das crianças. Apenas para as raparigas a interacção entre a agressividade/não agressividade dos participantes e a natureza violenta/não violenta dos jogos atingiu a significância. No grupo das raparigas não agressivas verificou-se que a frustração foi maior após jogarem o videogame violento do que na condição de jogo não violento. Os autores concluem que jogar videogames afecta a curto prazo as fantasias agressivas das crianças. Com base no pressuposto de que o recurso a fantasias defensivas para lidar com a frustração é pouco saudável, os autores concluem que jogar videogames violentos tem efeitos mais positivos do que jogar jogos sem violência e referem que estes resultados oferecem um maior suporte à teoria psicanalítica do que à teoria da aprendizagem social. Nas suas palavras, os resultados "...can be interpreted as illustrating that aggression in the context of a videogame discharges children's aggressive impulses in a socially acceptable way, leaving the children less defensive and more assertive" (p. 204).

Posteriormente, Graybill e outros colaboradores (1987) verificaram que não existiam diferenças significativas no comportamento de crianças com a mesma faixa etária, pelo facto de jogarem videogames violentos ou não violentos. Os autores atribuíram as possíveis diferenças entre este estudo e o anterior, à falta de validade da técnica projectiva utilizada.

Cooper e Mackie (1986) conduziram uma investigação de campo com 84 alunos, entre os nove e os dez anos, que frequentavam o 4º e o 5º anos de escolaridade de uma escola de New Jersey. Para avaliarem os efeitos de jogar ou observar um videogame agressivo versus não agressivo, os autores utilizaram o "Missile Command" como videogame agressivo, o "Pac-

Man" como um videojogo não violento, e um jogo de controlo de papel e caneta. Estes jogos tinham sido previamente avaliados, por outros alunos da mesma escola, ao nível de duas medidas de violência: violência em relação às pessoas e aos objectos; e na medida de "disparar tiros".

Cada par de crianças foi aleatoriamente distribuída pelas três condições experimentais: jogar ou observar o "Missile Command"; jogar ou observar o "Pac-Man" e jogar ou observar o jogo de papel e caneta. Assim, cada membro do par de crianças foi aleatoriamente escolhido para jogar o jogo de uma das condições, durante oito minutos e, durante esse tempo, era observado por um colega que podia fazer comentários, dar pistas para ganhar o jogo, mas não podia tocar no teclado. Após a situação de jogo, procedeu-se à observação e registo das brincadeiras livres das crianças, com o intuito de avaliar a agressividade. Uma das medidas de agressividade consistia nas preferências das crianças por brinquedos mais ou menos agressivos, disponíveis numa sala de brinquedos. A outra medida foi a agressividade interpessoal, analisada noutra sala experimental.

Os resultados desta investigação mostraram que jogar ou observar um videojogo tem consequências no posterior comportamento das raparigas. Por contraste, os rapazes não foram afectados por jogarem os videojogos. Houve uma maior tendência nos rapazes para escolherem brinquedos agressivos, mas este fenómeno não sofreu alterações em função de terem jogado ou observado videojogos mais violentos. Cooper e Mackie (1986) sugerem que o facto das raparigas estarem, em geral, menos expostas à violência e, em particular, por terem menos experiência com videojogos violentos, pode contribuir para que reajam à exposição aos jogos agressivos com maior activação emocional. Esta activação pode, por sua vez, contribuir para a manifestação de comportamentos agressivos. Uma outra explicação prende-se com o efeito desinibidor: as raparigas podem ter-se sentido mais livres de brincar com um boneco agressivo após terem sido encorajadas a jogar um videojogo que, igualmente,

envolve comportamentos agressivos.

Silvern e Williamson (1987) expuseram 28 crianças, entre os quatro e os sete anos, a um videojogo violento ou a um *cartoon* violento e, posteriormente, monitorizaram a agressividade física e verbal, num contexto natural de brincadeira. Verificaram que, quer a exposição a um *cartoon* com conteúdos violentos, quer a utilização de um videojogo violento, contribuíram para um aumento das respostas agressivas. Embora estes dados pareçam suportar a hipótese de que a exposição à violência conduz a um aumento da agressividade, Irwin e Gross (1995) destacam que também deveria ter sido monitorizada a activação fisiológica que, de acordo com a teoria da activação emocional, pode contribuir para o comportamento agressivo.

Quer na investigação de Cooper e Mackie (1986), quer no estudo de Silvern e Williamson (1987), não foram encontradas diferenças significativas nos níveis de agressividade entre os jogadores activos de videojogos e os observadores passivos desses mesmos jogos.

Com o intuito de testar o efeito da activação fisiológica sobre o comportamento impulsivo versus reflexivo, de crianças que jogam videojogos com conteúdos violentos, Irwin e Gross (1995) conduziram um estudo com 60 crianças, entre os sete e oito anos de idade de duas escolas primárias do Mississippi. Como variáveis dependentes foram utilizadas quatro medidas de agressividade e observada a preferência das crianças por diferentes tipos de brinquedos ao nível da sua simbologia agressiva. Os autores também avaliaram a activação fisiológica das crianças através do registo dos seus batimentos cardíacos.

A condição experimental de jogar um videojogo afectou significativamente os comportamentos agressivos, mas não influenciou a preferência das crianças por bonecos mais agressivos. Os autores destacam que, aparentemente, estes actos de agressividade não estavam apenas relacionados com o aumento de activação emocional, uma vez que a

utilização de jogos agressivos ou não agressivos não exerceu efeitos diferentes na activação fisiológica.

De acordo com o estudo de Schutte *et al.* (1988), o conteúdo violento do jogo provoca um aumento de respostas de imitação dos comportamentos agressivos interpessoais que são exibidos nos jogos com conteúdos violentos. Este estudo foi conduzido com 31 crianças, entre os cinco e os sete anos de idade. As crianças foram divididas aleatoriamente por dois grupos, e jogaram aos pares, ou um videojogo violento de “soco-neles” (“Karateka”) ou um videojogo sem violência (“Jungle Hunt”), durante cinco minutos. Posterior à situação de jogo efectuaram-se observações dos pares de crianças a brincarem livremente, numa sala que incluía alguns bonecos e objectos semelhantes aos dos jogos. Verificou-se que os participantes procuraram reproduzir o comportamento dos personagens do jogo e, que as crianças que jogaram o videojogo violento exibiram um maior número de comportamentos agressivos, por comparação com o grupo que jogou o jogo não violento. Segundo os autores, estes resultados são consistentes com a teoria do condicionamento operante, com a teoria da aprendizagem social de Bandura, nomeadamente o efeito de modelagem e modelagem participante, e com a activação de esquemas cognitivos, embora não fosse possível determinar qual destas teorias oferece a melhor explicação. Para Schutte *et al.* (1988), também ficou por testar a teoria da activação emocional, dado que a observação do comportamento agressivo pode contribuir para esta activação que, por sua vez pode conduzir a um aumento do comportamento agressivo.

Kirsh (1998) demonstrou que jogar videojogos violentos pode conduzir ao desenvolvimento de atribuições de hostilidade enviesadas. Na sua investigação participaram 52 crianças, entre os oito e os dez anos de idade, que frequentavam a terceira e a quarta classe de uma comunidade do Nordeste de Kansas. Para investigar os efeitos de jogar jogos violentos na interpretação de situações ambíguas, foram utilizados dois tipos de jogos que

variavam no nível de violência representada. Nesta selecção houve também o cuidado de escolher jogos com acção, de modo a que o efeito da activação emocional não influenciasse os resultados. Foi escolhido o “Mortal Kombat II” como jogo violento e utilizado um jogo de basketball (“NBA JAM: TE”) como jogo não violento.

Os participantes foram aleatoriamente divididos em dois grupos, em que jogaram o jogo violento ou o jogo sem violência. Após a sessão de jogo, foram lidas cinco histórias de provocação ambíguas, e colocadas seis questões às crianças para determinar a forma como interpretavam o conteúdo das histórias. Os resultados obtidos indicaram que as crianças expostas ao jogo violento foram mais negativas nas suas respostas, comparativamente com as crianças que jogaram o jogo sem violência.

Para Kirsh, este resultado suporta a ideia de que ocorre um aumento da agressividade após o jogo com videojogos violentos, mas propõe uma explicação alternativa à teoria da aprendizagem social e à teoria da activação emocional para este fenómeno. Na sua opinião, a exposição à violência nos videojogos evoca atribuições de hostilidade enviesadas, que criam uma predisposição para atribuir ao comportamento dos outros intenções de maldade. Por sua vez, estas atribuições aumentam a possibilidade da criança responder com agressividade a situações de provocação ambíguas. A autora conclui:

The results of the present study offer some support for the contention that violent video games lead to the development of a short-term hostile attribution bias and subsequently seeing the world in a negative way (...). To some extent, children exposed to the violent video game come to perceived the world through Mortal Kombat – coloured glasses. (p. 183)

Anderson e Ford (1986) procederam a uma investigação com 60 estudantes da

Universidade de Rice. Numa primeira fase, 55 estudantes jogaram dois videojogos, de um conjunto de onze, e preencheram um questionário sobre cada jogo, onde avaliaram os jogos nas seguintes dimensões: o grau e a dificuldade, o prazer/diversão que proporcionavam, o grau de frustração que causavam, o grau de violência ao nível do conteúdo e das imagens, a rapidez das acções e a sequência das pausas. O principal objectivo, desta fase inicial do estudo, foi permitir seleccionar dois jogos que apenas diferissem nas medidas de violência ao nível do conteúdo e das imagens. Com base numa série de análises de variância, os autores seleccionaram o jogo "Centripede", classificado como moderadamente agressivo e o jogo "Zaxxon" como bastante agressivo, para serem utilizados na segunda fase da investigação.

No entanto, para além deste objectivo, foi feita uma análise da associação entre as várias dimensões avaliadas pelos estudantes. Os autores verificaram que os conteúdos e os gráficos mais violentos estavam associados entre si e com o nível de acção do jogo, no entanto, não estavam associados com nenhuma das outras dimensões, incluindo o grau de prazer que os jogos proporcionavam. Para os autores este resultado coloca em questão a ideia, muitas vezes defendida, de que apenas os jogos violentos são divertidos. O grau de prazer ou diversão estava associado negativamente com a dificuldade e a frustração. Por fim, também verificaram que a dificuldade do jogo e a frustração que provocava estavam positivamente associadas.

Na segunda fase da investigação, 60 estudantes foram aleatoriamente distribuídos por três condições experimentais: na primeira situação os estudantes jogaram durante vinte minutos o jogo classificado como bastante violento; na segunda condição experimental os participantes jogaram o videojogo moderadamente violento; e na terceira condição os participantes limitaram-se a preencher um instrumento que avaliava os estados emocionais, sem nunca jogarem qualquer videojogo. Vinte participantes participaram em cada situação. Com o intuito de avaliar os estados emocionais dos sujeitos, todos os indivíduos preencheram

o "Multiple Affect Adjective Checklist" (Zuckerman *et al.*, 1964, citado por Anderson & Ford, 1986) que oferece uma avaliação dos estados de ansiedade, de hostilidade e de depressão. Os autores verificaram que jogar um videojogo agressivo pode ter efeitos negativos a curto prazo e que o estado emocional está dependente do tipo de jogo que foi utilizado. O jogo mais agressivo conduziu a um aumento dos estados de ansiedade e de hostilidade, comparativamente com a situação dos indivíduos que não jogaram nenhum videojogo. O jogo moderadamente agressivo apenas contribuiu para um aumento na hostilidade dos jogadores.

O estudo desenvolvido por Calvert e Tan (1994) procurou avaliar o impacto de jogar ou observar um jogo violento com realismo virtual. Em muitos jogos recentes para consola, pode ser acrescentado algum equipamento que permite ao jogador ter uma maior sensação de envolvimento no jogo (Biocca, 1994), que pode aumentar o impacto da representação do videojogo. No estudo de Calvert e Tan, 36 estudantes universitários foram divididos por três grupos: no primeiro foi pedido que jogassem um videojogo com realidade virtual, ao segundo grupo pediu-se que apenas observassem outros a jogar; e o terceiro grupo deveria jogar um videojogo violento típico (sem a componente da realidade virtual). Verificou-se que os jovens que jogaram o jogo com a realidade virtual demonstraram um aumento nas respostas fisiológicas e nos pensamentos agressivos, comparativamente com os outros grupos. Estes resultados sugerem que um aumento no realismo dos videojogos pode aumentar a influência do conteúdo do jogo.

Com o objectivo de investigar em que medida jogar com videojogos violentos tem efeitos em indivíduos com diferentes características de personalidade, e de identificar as componentes da agressividade que poderão ser afectadas, Scott (1995) contou com a participação de 117 estudantes universitários. Foram escolhidos três videojogos com níveis diferentes de violência: o jogo "Tetrisc" (não violento), o jogo "Overkill" (moderadamente violento) e o jogo "Fatal Fury" (extremamente violento). Para avaliar a personalidade e a

agressividade foram utilizadas, respectivamente, as seguintes medidas de auto-relato: O “Buss-Durkee Hostility Inventory” (BDHI, Buss & Durkee, 1957) e o “Eysenck Personality Questionnaire” (EPQ; Eysenck & Eysenck, 1975). Os resultados obtidos indicam que não houve um aumento gradual da agressividade entre a condição de jogar um jogo sem violência e jogar jogos cuja representação de violência é moderada ou excessiva. Apenas se registou uma alteração no grupo de homens que jogou o jogo não violento, tendo-se verificado um aumento da agressividade após a condição de jogo. Contudo, comparativamente com os dois grupos que jogaram os jogos violentos, este grupo apresentou índices de agressividade mais baixos antes e após a situação de jogo. Na opinião dos autores este resultado sugere que as diferenças individuais são variáveis mais determinantes do comportamento do sujeito do que os afectos induzidos pelos videojogos.

Anderson e Morrow (1995) sustentam que a simples percepção de uma situação competitiva, por oposição a cooperativa, pode ser suficiente para aumentar o comportamento agressivo, particularmente em situações ambíguas. Com o intuito de testar esta hipótese, os autores conduziram dois estudos experimentais. O primeiro procurou avaliar as crenças das pessoas acerca das situações competitivas e cooperativas. No segundo estudo, os autores procederam à análise do efeito que as instruções competitivas versus cooperativas podem exercer no comportamento agressivo dos indivíduos quando jogam um videojogo violento. Os resultados do primeiro estudo permitiu confirmar que, de facto, as pessoas pensam sobre as situações competitivas em termos muito mais agressivos do que em situações cooperativas. Segundo os autores esta associação da agressividade com a competição é formada em fases precoces do desenvolvimento e dirigem as percepções e os comportamentos dos indivíduos em cada nova situação desta natureza que o sujeito enfrenta. Segundo os autores, “once these knowledge structures or associate links exists, they may lead us to behave more (or less) aggressively in a given situation merely because we view the situation as competitive or

cooperative” (p. 1022).

No segundo estudo foi pedido a 60 estudantes universitários que jogassem em pares o jogo “Super Mário Brothers” na modalidade cooperativa ou competitiva. O jogo dos indivíduos foi gravado para medir a quantidade de criaturas mortas durante o decurso do jogo. Adicionalmente foi pedido aos participantes que respondessem a um questionário que avaliava a percepção dos sujeitos sobre os videojogos (nomeadamente o grau de facilidade, de diversão e de frustração que o jogo proporcionava e também uma análise do grau de violência acerca do conteúdo e dos gráficos), uma escala que media o estado de hostilidade e de satisfação.

Relativamente às opiniões acerca do jogo, os autores verificaram que os participantes da modalidade cooperativa avaliaram o jogo como menos divertido. Também verificaram que as raparigas, comparativamente com os rapazes, consideraram o jogo mais difícil. Em relação ao estado de hostilidade, os resultados indicam que houve uma tendência para os homens apresentarem um maior índice de hostilidade, comparativamente com as mulheres, embora o nível de significância fosse marginal. Também se verificou, neste estudo, que as mulheres que jogaram na modalidade cooperativa sentiram maior satisfação em jogar do que as mulheres que jogaram de modo competitivo. O inverso ocorreu com os homens.

Quanto à análise da principal questão de investigação, os autores verificaram que os participantes que jogaram de modo competitivo mataram uma maior proporção de criaturas do jogo do que os participantes que jogaram na condição cooperativa. A hipótese de que dar instruções para jogar de modo competitivo aumenta de modo significativo a tendência para jogar num estilo agressivo foi confirmada. Contudo, Anderson e Morrow (1995) destacam que existem alternativas explicações para este resultado, nomeadamente o facto de que jogar de modo cooperativo pode reduzir as tendências agressivas, comparativamente com a condição competitiva, ou ambas as hipóteses anteriores ocorrerem em simultâneo.

Com base nestes resultados, os autores defendem a necessidade de uma intervenção que eduque as pessoas a aplicar as cadeias associativas de cooperação com maior frequência, de modo a reduzir os conflitos agressivos que ocorrem nas suas vidas. Em paralelo, deve ocorrer uma alteração na estrutura cognitiva das situações competitivas, para que não envolva uma associação tão forte com a agressividade.

Um outro estudo, que teve o intuito de analisar os efeitos de jogar videojogos com diferentes graus de violência na hostilidade e nas respostas cardiovasculares (CV) dos indivíduos, foi realizado por Ballard e Wiest (1996). A amostra era constituída por 30 estudantes universitários do sexo masculino, entre os 18 e os 23 anos de idade. Nesta investigação foram utilizados dois videojogos: o jogo de bilhar “Corner Pocket”, sem violência, e um jogo de “soco-neles” (“Mortal Kombat”) que foi jogado em dois níveis diferentes de violência. Para avaliar a hostilidade foi aplicado um questionário com alguns itens da “Adjective Checklist”, do “Bell Adjustment Inventory” e do “Buss-Durkee Hostility Inventory” (BDHI; Buss & Durkee, 1957).

Os participantes foram aleatoriamente distribuídos por três condições experimentais, onde lhes foi pedido que jogassem o jogo de bilhar (primeira condição), o primeiro nível do jogo violento (segunda condição) e o segundo nível do jogo violento (terceira condição), durante dez minutos. Durante o jogo foram medidas as respostas CV, mas a avaliação da hostilidade só foi efectuada após o jogo.

Este estudo conseguiu demonstrar que elevados níveis de violência nos videojogos conduzem a um aumento das respostas CV e a elevados índices de hostilidade. Mesmo quando se comparou os resultados entre os indivíduos que jogaram com dois níveis de violência diferente, verificou-se que um nível mais elevado de violência produziu um maior efeito nas respostas CV e na hostilidade. Também se verificou que a hostilidade e as respostas CV estavam positivamente associadas, mas os autores alertam para a impossibilidade, neste

estudo, de determinar a direcção causal desta associação, sendo possível duas interpretações. Por um lado, os jogos violentos podem contribuir para um aumento da activação emocional que, por sua vez, eleva as respostas CV e os índices de hostilidade. Por outro lado, os videojogos violentos podem aumentar os índices de hostilidade, que contribuem para um aumento das respostas CV.

De qualquer modo, os autores concluem que, quanto maior for a violência representada nos videojogos, maior é a possibilidade dos indivíduos manifestarem comportamentos agressivos e terem sentimentos de hostilidade.

ESTUDOS CORRELACIONAIS

A agressividade também tem sido avaliada através de escalas de auto e hetero-avaliação. Um vasto conjunto de investigações tem vindo a encontrar uma associação entre a frequência de jogar videojogos e a agressividade (Dominick, 1984; Fling, Smith, Rodriguez, Thornton, Atkins, & Nixon, 1992; Lin & Lepper, 1987) mas poucos estudos se referem ao conteúdo dos jogos, nomeadamente ao nível do conteúdo violento do argumento e das imagens. Neste tipo de estudos correlacionais, quer a agressividade, quer o tempo ocupado a jogar videojogos, têm sido avaliados através de escalas de auto e hetero-avaliação.

No estudo de Dominick (1984) conduzido em 250 adolescentes, entre os 15 e os 16 anos de idade, verificou-se que a utilização de videojogos de arcade estava correlacionada negativamente com a auto-estima e positivamente associada com apenas uma das medidas de agressividade avaliadas. Também encontrou uma associação positiva entre o tempo que os jovens ocupam a jogar videojogos nas arcadas e o tempo de exposição a programas televisivos violentos. No entanto, quando os efeitos de outros factores foram retirados, a correlação entre os videojogos e a agressividade deixou de ser significativa.

De acordo com Ellis (1984) os jogos de arcade não encorajam o comportamento

desviante dos jovens. O autor procedeu a uma pesquisa com 258 alunos do sexto, sétimo e oitavo anos de escolaridade, da área metropolitana de Toronto, e verificou que apenas um número reduzido de crianças, que jogava videojogos em salões de jogos, se envolvia em comportamentos desviantes. Ellis comenta que eram, fundamentalmente, os rapazes, com pouca supervisão e controlo dos pais, que mais se envolviam em comportamentos anti-sociais e que, de um modo geral, apenas frequentavam os salões de jogos após as dez da noite. A maioria das crianças que frequentava os salões de jogos também não ocupava muito tempo nesta actividade e referiram que o dinheiro gasto em videojogos tinha sido honestamente recebido. Por estes motivos, os autores sustentam que o facto de se jogar videojogos em salões de jogos não pode ter qualquer associação com os comportamentos desviantes.

Neste estudo, Ellis (1984) também recolheu informação qualitativa sobre o contexto dos salões de jogos e verificou que estes espaços recreativos atraem uma grande variedade de clientes, embora em alguns salões de jogos a presença de jovens delinquentes possa contribuir para ampliar o estigma que as pessoas têm em relação a estes recintos, e para estabelecerem uma associação entre os jogos de arcada e as drogas, a prostituição, o vandalismo e a violência.

Rushbrook (1986) verificou que, em crianças com idades compreendidas entre os 10 e os 16 anos, existia uma correlação entre a quantidade dos videojogos que estes jovens jogavam e as opiniões favoráveis à guerra.

Um resultado semelhante foi encontrado por Mehrabian e Wixen (1986), ao verificarem que os sentimentos de hostilidade aumentavam em estudantes universitários, quando estes imaginavam jogar videojogos.

Lin e Lepper (1987) conduziram um estudo transversal com a aplicação de medidas da agressividade, obtidas mediante as classificações dos professores e através de um questionário de auto-resposta. Os autores procuraram analisar a relação entre a utilização de

videojogos electrónicos, jogados em casa ou em salões de jogos, e a agressividade/impulsividade em 210 estudantes, entre os nove e os onze anos, do quarto, quinto e sexto anos de escolaridade, das escolas de Palo Alto e São Francisco, nos Estados Unidos. Os autores encontraram uma relação positiva entre as medidas de agressividade/impulsividade dos rapazes e a utilização dos videojogos em arcada, embora o grau de associação não fosse elevado. Para as raparigas não foi encontrada qualquer associação entre estas variáveis. Também não foi encontrada uma associação entre a utilização de videojogos em casa, a agressividade e a impulsividade.

Lin e Lepper (1987) referem que estes resultados podem ter três diferentes interpretações, inscritos em três modelos explicativos. Através de um primeiro modelo - modelo "causal" - pode-se interpretar a associação entre a agressividade e a quantidade de utilização de videojogos de arcada como indicativo das consequências da experiência que as crianças têm com os videojogos, ou seja, como uma evidência que suporta a teoria de que a utilização destes jogos pelas crianças pode contribuir para o aumento da sua impulsividade e agressividade. Por contraste, com um segundo modelo - o modelo de "selecção pessoal" - os resultados desta associação podem ser interpretados como uma consequência da selecção diferencial das crianças por estas actividades, ou seja, as características pessoais de crianças, com maior agressividade e impulsividade, podem contribuir para uma maior preferência por videojogos do que as crianças menos agressivas e impulsivas. Por fim, através de um último modelo - o modelo da "terceira variável" - a interpretação desta associação pode ser consequência de um terceiro factor relacionado com ambas as variáveis em questão. De acordo com este modelo, a relação entre a utilização de videojogos pelos rapazes em arcada e a impulsividade pode ser explicada pelo facto de um terceiro factor (tal como a grau de controlo dos pais sobre as actividades da criança) determinar quer a utilização dos videojogos, quer a impulsividade.

Fling *et al.* (1992) conduziram um estudo com o intuito de analisar a associação entre a utilização de videojogos e a agressividade. A amostra ficou composta por 153 jovens entre os 11 e os 17 anos de idade, recolhida em turmas do sexto ao décimo segundo anos de escolaridade. Os autores avaliaram a agressividade dos jovens através de medidas de auto-relato e da avaliação dos professores. Fling e colaboradores constataram que os rapazes se avaliaram como mais agressivos do que as raparigas e que o mesmo resultado foi obtido nas avaliações dos professores. Também verificaram que o tempo que os jovens ocupam a jogar videojogos estava associado ao comportamento agressivo. Contudo, os autores referem que esta associação pode significar que as crianças mais agressivas têm uma maior predisposição para jogarem videojogos, ao invés da agressividade ser o resultado desta actividade.

No entanto, algumas investigações apresentam resultados que contrariam os estudos anteriores. No estudo de Gibb, Bailey, Lambirth e Wilson (1983), realizado em 280 indivíduos, com idades compreendidas entre os 12 e os 34 anos de idade, não foi encontrada qualquer relação significativa entre a quantidade de tempo dedicada a jogar videojogos e a hostilidade.

O pressuposto de que os videojogos podem desempenhar um papel na descarga da agressividade, oferece um meio para os adolescentes fantasiarem e promove o crescimento pessoal, foi sustentado por Kestenbaum e Weinstein (1985), num estudo realizado com 208 adolescentes, com idades compreendidas entre os onze e os catorze anos. Os resultados desta investigação revelaram que os videojogos pareciam ter um efeito calmante nos rapazes que jogavam estes jogos com frequência.

Na continuidade das investigações que temos vindo a destacar, toma lugar um estudo recente, conduzido por Schie e Wiegman (1997), cujo objecto principal foi investigar a relação entre jogar videojogos e a agressividade em crianças holandesas. Foi recolhida uma amostra representativa de 346 alunos, entre os dez e os catorze anos, em sete escolas de

Enschede, na Holanda. Para avaliar a agressividade os autores utilizaram a técnica de "nomeação de pares" através da qual as crianças tinham de indicar quais as crianças da sua turma que manifestavam certos comportamentos agressivos, como contar mentiras, deitar a língua de fora ou envolvimento em lutas. Os autores não encontraram qualquer relação significativa entre a quantidade de tempo que as crianças ocupavam a jogar videojogos e o comportamento agressivo. Schie e Wiegman (1997) explicam que este resultado pode ser devido ao facto de terem avaliado, de um modo geral, a quantidade de tempo que as crianças ocupam com videojogos, sem terem feito uma distinção entre os diferentes tipos de videojogos utilizados por estas crianças. Os autores reconhecem que é necessária a inclusão de uma taxonomia dos videojogos, com base no seu conteúdo, dado que alguns videojogos podem produzir efeitos negativos como a agressividade e outros poderão exercer um efeito positivo.

Com o propósito de analisar a associação entre o tempo ocupado a jogar videojogos, a preferência por videojogos violentos, a empatia e as atitudes em direcção à violência, Funk *et al.* (1998, August) procederam a uma investigação com 52 crianças do sexto ano de escolaridade, utilizando um questionário que incluía as seguintes medidas de auto-relato: o "Index of Empathy for Children and Adolescents" (Bryant, 1982, citado por Funk *et al.*, 1998, August) e a escala "Attitudes Towards Violence" (Funk *et al.*, 1997, citado por Funk *et al.*, 1998, August).

Funk *et al.* (1998, August) encontraram uma tendência para a associação entre a preferência por videojogos violentos e baixos índices de empatia, contudo, a dimensão do efeito foi muito reduzida. De acordo com estes autores, este resultado é compreensível e não anula a importância desta associação, dado que a empatia tem múltiplos determinantes. Relativamente às outras variáveis que foram objecto de estudo, não se registou nenhum efeito significativo na associação entre as atitudes em direcção à violência, o tempo ocupado a jogar

videojogos e a preferência por videojogos violentos.

Os autores concluem que a exposição à violência e as recompensas obtidas por se agir de modo agressivo, durante um videojogo violento, podem conduzir a um efeito de dessensibilização. O hábito de ser exposto a conteúdos violentos pode contribuir para diminuir nos jogadores a sensibilidade para as emoções que activam a empatia.

Em síntese, o conjunto destes estudos permite-nos retirar algumas conclusões. Em primeiro lugar, os estudos de campo, realizados em crianças com menos de onze anos de idade, sugerem que jogar videojogos conduz a um aumento dos comportamentos agressivos das crianças, pelo menos, a curto-prazo. A nível teórico, estes resultados são consistentes com a teoria da aprendizagem social de Bandura e a teoria de Berkowitz, e rejeitam a hipótese catártica. É possível que esta metodologia em particular (i. e., análise observacional das brincadeiras das crianças em contexto natural) e factores desenvolvimentais possam contribuir para estes resultados (Griffiths, 1997b). De facto, a violência nos videojogos pode exercer um maior impacto no comportamento das crianças do que nos adolescentes ou adultos, uma vez que os estudos realizados, com estes participantes, apresentam resultados inconsistentes.

Estes estudos também têm sido alvo de críticas e apresentam algumas limitações.

Um dos principais problemas na investigação da agressividade tem sido a sua avaliação (Feshbach, 1970; Scott, 1995). A avaliação da agressividade está, em larga medida, dependente do modelo teórico dos investigadores e, por este motivo, as maiores dificuldades derivam da complexidade deste construto como variável psicológica e da ausência de consenso em operacionalizar a definição (Monteiro, 1984).

Scott (1995) também sustenta que a maioria dos questionários utilizados nestes estudos não diferenciavam a agressividade nas suas diferentes componentes e defende a necessidade de uma avaliação complementar da personalidade.

Uma das limitações das investigações experimentais está relacionada com o tipo de jogos utilizados para a análise dos efeitos no comportamento dos sujeitos. Quando se pretende comparar jogos com distintos graus de violência, deveria ser apresentado e definido com maior rigor o conceito de violência, particularmente no contexto dos videojogos.

Por fim, uma menção para a necessidade de se encararem os resultados obtidos, nos estudos correlacionais, com alguma cautela, quer pela impossibilidade de determinar a direcção de causalidade entre jogar videojogos e a agressividade, quer pelo facto da correlação entre estas variáveis poder não ter uma causalidade directa mas serem mediadas por outros factores, nomeadamente pelo N.S.E., pelo sexo, pela idade dos jogadores, pelo grau de escolaridade, pelo tipo de relacionamento afectivo com os pais, pela capacidade dos jogadores em discriminarem a realidade da fantasia, pelo facto da violência representada ser justificada ou não justificada, pelo facto de jogarem sozinhos ou com outros, pela capacidade de analisarem de um modo crítico os valores sociais e morais das representações violentas a que estão a ser expostos, entre outros.

Os autores também têm alertado para outras variáveis que podem ser mediadoras da relação entre jogar videojogos e a agressividade. Sugerem que a activação emocional provocada pelos jogos pode ser um factor facilitador e mediador deste efeito (Ballard & Wiest, 1996; Cooper & Mackie, 1986; Schutte *et al.*, 1988; Scott, 1995), embora o estudo de Irwin e Gross (1987) indique que não é uma condição suficiente para o aumento da agressividade. Para Anderson e Morrow (1995) a natureza competitiva dos videojogos também pode ter um efeito na agressividade dos jogadores e, segundo Kirsh (1998), os indivíduos que são expostos à violência nos videojogos têm tendência para atribuições de hostilidade enviesadas, que aumenta a possibilidade de manifestarem comportamentos agressivos.

O CONTEÚDO VIOLENTO DOS VIDEOJOGOS: PROPOSTAS PARA CLASSIFICAÇÃO

Na actualidade existem várias organizações estrangeiras independentes que classificam os jogos em termos dos seus níveis de violência. No entanto, esta preocupação com a categorização ao nível do conteúdo de violência explícito nos videojogos só encontrou eco, em Portugal, em Maio de 1999, e ficará sob a responsabilidade da Comissão de Classificação de Espectáculos (CCE) (Crespo, 1999). Como a presente investigação teve início em 1998, e a CCE ainda se encontra numa fase de aferir critérios, apenas nos iremos referir às organizações estrangeiras que levaram a cabo esta categorização por idades e conteúdo, baseadas nas imagens e no conteúdo das histórias.

Na Austrália a tarefa de classificação dos programas televisivos, cartões de boas festas, posters, revistas, livros e videojogos é realizada pela “Office of Film and Literature Classification” (OFLC, undated). É uma ofensa criminal comercializar ou exhibir este tipo de produtos antes de serem devidamente avaliados e catalogados pela OFLC.

A OFLC foi criada em 1988 (Haines, 1986) e consiste numa organização que, legalmente, tem a autoridade para classificar, proibir a venda destes produtos, ou modificar os cenários e imagens que possam ferir susceptibilidades. De modo a serem comercializados ou exibidos ao público, as entidades responsáveis têm de pagar uma determinada quantia à OFLC para que classifiquem os produtos. No entanto, a alguns desses produtos pode ser recusada a classificação ou exigida a sua modificação de modo a respeitar os princípios defendidos por esta organização. Se o produto for aprovado, a sua venda só é autorizada para as faixas etárias que foram consagradas na classificação.

Todas as publicações que são classificadas devem ser rotuladas com um selo oficial que indique a categoria da classificação e os conselhos que forem relevantes para o consumidor. Esta informação também deve ser incluída em artigos que publicitem os produtos. Os conselhos ao consumidor reflectem os principais elementos que contribuíram para a

classificação do jogo ou das imagens. Assim, como complemento da classificação é incluída uma informação geral do conteúdo do jogo (exemplo, “Nível Médio de Violência Animada”). A OFLC (1998a) tem uma página na Internet que permite pesquisar os jogos que foram classificados e acrescenta a informação geral que é dirigida ao consumidor.

Assim, relativamente aos videojogos, recusa-se a classificação a qualquer jogo que não for apropriado para menores de idade e proíbe-se a sua venda, aluguer ou utilização em salões de jogos, a qualquer pessoa, incluindo adultos. Até Junho de 1997, a OFLC classificou 944 jogos, tendo recusado a classificação a quatro videojogos (OFLC, 1998c). Para as indústrias de videojogos e para os jogadores, esta medida é demasiado rígida e têm surgido vários protestos e novas propostas com o intuito de alterar a lei em vigor. Neste sentido, têm sugerido a introdução de uma classificação para “maiores de dezoito anos”, de modo a permitir que os adultos tenham acesso a estes jogos, ou uma modificação no seu conteúdo, com o objectivo de torná-los apropriados para os mais jovens.

A classificação dos jogos foi inaugurada em Maio de 1993 (OFLC, undated). Os guiões de classificação, para publicação dos vários produtos classificados pela OFLC, estão disponíveis na Internet (OFLC, 1996; 1998a; 1998b; 1998c).

A OFLC recusa a classificação aos jogos que inclua alguma das seguintes características (OFLC, 1996; 1998b):

- Representações de violência de um modo realista, com actos extremos de violência e crueldade;
- Cenários ou efeitos especiais de extremo terror, mesmo sem que esta representação seja detalhada;
- Imagens de nudez que inclua os órgãos genitais, se não tiver intuítos educativos;
- Representações explícitas ou simulações de actos sexuais entre adultos;
- Qualquer representação de actividade ou violência sexual que não envolva o

consentimento do personagem;

- Representações de abuso sexual a crianças, bestialidade ou actos sexuais acompanhados de objectos-fetiche ou fantasias de incesto;
- Utilização de linguagem explicitamente sexual;
- Instruções detalhadas ou encorajamento ao crime, à violência ou ao consumo de drogas ilícitas;
- Representações que ilustrem ou encorajem o consumo de tabaco, de álcool, ou de drogas ilícitas;
- Representações que induzam ou promovam preconceitos étnicos, raciais ou religiosos.

Os jogos autorizados podem obter uma das seguintes quatro classificações (OFLC, 1996, 1998b):

- G: Geral, apropriado para todas as pessoas com menos de quinze anos. Nesta categoria, qualquer pessoa pode jogar estes jogos e não requerem a supervisão dos pais;
- G (8+): Apropriado para menores de quinze anos, mas não são indicados para crianças com menos de oito anos, porque podem ter dificuldades em distinguir a fantasia da realidade, e contêm elementos que podem perturbar ou causar alguma forma de stress a crianças muito novas, nomeadamente pela presença de personagens de fantasia assustadores e pelas representações de violência que incluem;
- M 15+: Apropriado para pessoas com quinze ou mais anos de idade. Estes jogos podem conter elementos que podem perturbar, ofender ou prejudicar jovens com menos de quinze anos devido à possível existência de representações de violência realista (embora de fraca intensidade), cenários subnaturais ou de terror (sem

grande impacto) e algum tipo de linguagem grosseira;

- MA 15+: Restrito a indivíduos com quinze ou mais anos de idade. Estes jogos não podem ser vendidos, alugados ou exibidos a indivíduos com menos de quinze anos de idade, por poderem incluir: representações realistas de violência com intensidade média; cenários de terror ou de ambiência sobrenatural que cause impacto nos utilizadores; fortes referências sexuais; utilização frequente de linguagem grosseira, de natureza não sexual ou insultuosa; nudez, inclusive detalhes genitais, se for com fins “educativos”.

Entre 1994 e 1996 a OFLC classificou 19% dos videojogos para jovens com mais de 15 anos de idade, a 1% foi recusa a classificação, 51% dos videojogos são aceitáveis para todas as idades e os restantes 29% para crianças com mais de oito anos de idade (Brown, 1996).

Nos Estados Unidos, os videojogos têm sido analisados por dois sistemas diferentes de classificação. A maioria das indústrias de videojogos, para consolas e arcadas, recorrem ao sistema da “Entertainment Software Rating Board” (ESRB), e a indústria de jogos para computadores costuma adoptar o sistema “Recreational Software Advisory Council” (RSAC) (Media Awareness Network, undated).

Dado que as novas tecnologias continuam a desenvolver-se a um ritmo acelerado, é provável que as indústrias de *software* sejam pressionadas para adoptarem apenas um sistema de classificação dos videojogos. No Canadá a “Interactive Digital Software Association” (CIDSa) também aplica o sistema de classificação da ESRB.

A ESRB foi criada em Setembro de 1994, por uma das associações da indústria interactiva de *software* dos Estados Unidos (“Interactive Digital Software Association”), devido à pressão do público e à ameaça da legislação americana relativamente à ausência de um sistema classificativo do conteúdo dos videojogos. A ESRB procurou, deste modo, classificar e oferecer informação às famílias e aos utilizadores de videojogos acerca do

conteúdo destes jogos (ESRB, 1997/98).

A ESRB classifica os jogos com base em três avaliadores que são aleatoriamente seleccionados de uma amostra de cem sujeitos que se oferecem como voluntários para proceder à classificação. Estes voluntários são provenientes de uma ampla diversidade de nacionalidades e estratos sociais e têm idades compreendidas entre os 21 e os 70 anos. Prévia à classificação, os indivíduos são treinados e, geralmente, classificam quatro a seis jogos numa tarde. Como recompensa por este trabalho a ESRB oferece aos voluntários cem dólares. Os três classificadores vêm e classificam os jogos de um modo independente, sem trocarem ideias entre si, e de acordo com um guião específico que lhes é fornecido. Posteriormente, as classificações são comparadas e, se for obtido um consenso entre as avaliações, a classificação é validada. Se, pelo contrário, não for obtido um consenso, o jogo terá de ser avaliado por uma nova equipa. Contudo, nos Estados Unidos, os produtores de *software* interactivo não são obrigados a submeter os jogos a esta organização.

O sistema de classificação da ESRB (1998b) avalia o conteúdo dos videojogos em cinco categorias, divididas por idades, de acordo com as seguintes características:

- Infância: jogos recomendados para crianças com três ou mais anos de idade, que não contêm qualquer material inapropriado;
- Crianças com mais de seis anos a adulto: jogos aplicados a crianças com seis ou mais anos de idade. Estes produtos podem conter cenas cómicas e um baixo nível de violência;
- Adolescentes com treze ou mais anos de idade: jogos indicados para jovens com treze ou mais anos de idade e podem conter cenários violentos, e/ou temas sexuais “moderados”;
- Maturidade, indivíduos com dezassete ou mais anos de idade: jogos aplicáveis às pessoas com dezassete ou mais anos de idade. Os conteúdos destes jogos podem

incluir uma violência mais intensa e profana do que a categoria “adolescência” e temas sexuais;

- Adultos: jogos a serem utilizados por indivíduos com dezoito ou mais anos de idade. Podem incluir representações gráficas explícitas de sexo ou violência.

A “Recreational Software Advisory Council” (RSAC) é uma organização independente dos Estados Unidos, que se estabeleceu em 1994. Este sistema classificativo procura fornecer informação acerca do conteúdo dos jogos, ao invés de utilizar os indicadores de idade apropriada, e optou pela utilização de outros símbolos na forma como classifica os jogos. Assim, os jogos podem ser classificados em cinco categorias. A categoria “Para todos” indica que o jogo é aplicável a todas as idades. Os conflitos representados nos jogos são inofensivos, não há imagens de nudez, nem sexo e a linguagem utilizada também é inofensiva, sem recurso a temas profanos. As restantes quatro categorias utilizam o símbolo de um termómetro que representa os níveis de violência, nudez e tipo de linguagem utilizada, numa escala que varia entre o “nível um” e o “nível quatro”. Este sistema de classificação tem sido criticado devido à dificuldade dos consumidores compreenderem a simbologia dos ícones.

Como a tecnologia continua em grande expansão, Brown (1996) também alerta para a potencialidade dos jogos se tornarem cada vez mais realistas, tal como a realidade virtual já o demonstrou. Estes jogos podem cada vez mais transmitir aos jogadores uma real sensação de magoar ou matar as pessoas e ficará por analisar os efeitos que estes meios exercem sobre os comportamentos dos indivíduos.

Capítulo 4

Outros Efeitos Nocivos da utilização dos videojogos

As contra-indicações para o uso de videojogos têm sido descritas desde o início dos anos 80 e sugerem que jogar videojogos pode afectar o funcionamento físico e psico-social dos jogadores (Funk & Buckman, 1995; Griffiths, 1993; 1997d).

EFEITOS A NÍVEL FISIOLÓGICO

Algumas investigações sugerem que os videojogos podem exercer efeitos negativos no funcionamento físico das crianças: desde ataques epiléticos (Fylan, Harding, Edson & Webb, 1999; Harding, Jeavons & Edson, 1994; Ricci & Vigevano, 1999) a alterações no batimento cardíaco e/ou na pressão sanguínea (Ballard & Wiest, 1996; Gwinup, Haw & Elias, 1983, citado por Funk & Buchman, 1995; Kubey & Larson, 1990; Modesti, Pela, Cecioni, Gensini, Serner, & Bartolozzi, 1994). No entanto, estas consequências físicas parecem ser transitórias ou limitadas a um pequeno número de indivíduos que jogam videojogos.

No início dos anos noventa, os meios de comunicação lançaram o alarme de que os videojogos poderiam provocar estados de epilepsia aos jogadores, denunciando diversos casos de crianças que tinham sofrido sintomas epiléticos quando se encontravam a jogar este tipo de jogos. Mais tarde, conseguiu-se provar que os videojogos não provocavam a epilepsia, apenas podiam actuar como desencadeadores de ataques epiléticos em indivíduos que sofriam ou eram vulneráveis a esta doença (Gaja, 1993).

A ocorrência de ataques epiléticos ou perda de consciência é possível em pessoas predispostas aos sintomas relacionados com a epilepsia, devido à exposição a luzes cintilantes, sinais intermitentes ou vários padrões de luzes. Os sintomas podem incluir tonturas, alterações na visão, contracções dos olhos ou dos músculos, perda de consciência,

desorientação, vertigens, convulsão ou movimentos voluntários, confusão mental e dores de cabeça (enxaquecas). Actualmente algumas produtoras incluem informação com conselhos e precauções a ter para jogar videojogos. De acordo com Gaja (1993), o número de casos que tiveram ataques epilépticos devido a estarem expostos aos videojogos tem sido bastante pequeno e, na sua maioria, o problema termina quando essas pessoas deixam de jogar.

Após estas notícias alarmistas, alguns autores referiram três medidas preventivas para evitar que ocorram incidentes deste tipo (Gaja, 1993):

- As crianças e os jovens não devem jogar videojogos quando estão cansados;
- O local onde a criança se encontra a jogar deve ter boas condições de luminosidade;
- O ecrã dos videojogos não deve estar demasiado próximo da criança.

Para os indivíduos que não estão dispostos a parar de jogar, também tem sido recomendado o uso de medicação anti-convulsiva, particularmente o ácido *valproic* (Graf, Chatrian, Glass & Knauss, 1994, citado por Funk & Buchman, 1995).

A relação entre jogar videojogos e as respostas cardiovasculares (batimento cardíaco, pressão sanguínea sistólica e diastólica) é importante porque a activação fisiológica e a reactividade estão relacionadas com a agressividade e outros problemas comportamentais (Ballard & Wiest, 1996). Alguns estudos indicaram que as crianças apresentam maior activação ao jogarem videojogos do que na observação de programas televisivos (Kubey & Larson, 1990). O estudo conduzido por Gwinup, Haws e Elias (1983, citado por Funk & Buchman, 1995), com jovens adultos do sexo masculino, indicou que a pressão sanguínea sistólica e os batimentos cardíacos aumentaram após jogarem videojogos. Os autores referiram que esta reacção pode representar um risco para os indivíduos que desconhecem ter problemas cardíacos. De facto, outras investigações demonstraram que jogar videojogos aumenta o batimento cardíaco e a pressão sanguínea (Larkin, Manuck, & Kasproicz, 1989),

principalmente se o videojogo tiver conteúdos bastante violentos (Ballard & Wiest, 1996).

CONSEQUÊNCIAS A NÍVEL PSICO-SOCIAL

Como consequências adversas, outros autores também argumentam que os videojogos podem provocar um défice nas aptidões sociais se as crianças ou adolescentes jogarem durante períodos muito prolongados de tempo (Anderson & Ford, 1986; Griffiths, 1991a, 1993; Griffiths & Hunt, 1993; Shotton, 1989; Soper & Miller, 1983).

Mas, como veremos no capítulo dedicado aos efeitos positivos de jogar videojogos, nem todas as investigações suportam a hipótese de que os videojogos podem afectar a integração social da criança e dos adolescentes. Os resultados têm sido contraditórios a este propósito. Assim, enquanto algumas investigações indicam que as crianças têm comportamentos mais sociáveis após jogarem videojogos (Colwell, Grady & Rhaiti, 1995; Mitchell, 1985), outros autores referem que é possível que a criança se torne mais isolada socialmente devido ao facto de ocupar muito do seu tempo a jogar videojogos (Selnow, 1984). No estudo de Dominick (1984) verificou-se que, para os rapazes, o jogo constituía uma actividade solitária mas apenas 21% dos jovens se deslocavam sozinhos aos salões de jogos. Por contraste, para as raparigas ir a um salão de jogos era considerada uma actividade social e apenas 6% referiram que se dirigiam a estes estabelecimentos sozinhas. Posteriormente, Braun e Giroux (1989) também desenvolveram um estudo em salões de jogos e verificaram que 60% dos jogadores encontravam-se sozinhos a jogar. No entanto, destacam que uma proporção substancial de indivíduos (40%) dirigia-se aos salões de jogos em grupos, particularmente as raparigas que, salvo raras excepções, encontravam-se em grupo e apenas observavam o comportamento de jogos dos seus pares.

Para estudar os diferentes índices psicopatológicos dos jogadores de videojogos é necessário diferenciar os jogadores que jogam com bastante frequência, ou seja, jogam

diariamente, dos jogadores que jogam com pouca frequência, isto é, apenas jogam uma ou duas vezes por mês. Tendo por base este critério, McClure e Mears (1984) referiram que os jogadores que jogavam com bastante frequência caracterizavam-se por serem jovens, do sexo masculino e inteligentes, enquanto os jogadores que raramente jogavam eram geralmente mais velhos, do sexo feminino, mas menos inteligentes. Em 1986, estes autores iniciaram outro estudo com o intuito de analisar a associação entre a utilização do videojogo e a psicopatologia (citado por Griffiths, 1991a). Os resultados obtidos não indicavam qualquer diferença entre estes dois grupos de jogadores ao nível do comportamento desadaptativo, do consumo de cigarros, álcool ou drogas. O grupo de indivíduos que jogava com maior frequência era apenas mais extrovertido, mas não neurótico, e apresentava mais problemas disciplinares na escola. Os autores concluíram que não existe nenhuma relação entre a utilização dos videojogos e algumas perturbações psicológicas.

Gibb *et al.* (1983) também estudaram a associação entre a personalidade e a frequência da utilização dos videojogos. Concluíram que não existiam quaisquer resultados que indicassem que os videojogos potenciam a cólera, o isolamento social, o comportamento anti-social, a compulsividade, a hostilidade ou a auto-estima.

O estudo de Kestenbaum e Weinstein (1985) também foi consistente com os estudos anteriores, permitindo concluir que os jogadores de videojogos são maioritariamente adolescentes saudáveis sem índices psicopatológicos, nem introversão social. Apenas verificaram que os maiores utilizadores de videojogos tinham mais problemas com a polícia. No entanto, os autores tiveram bastantes reservas em afirmar que os videojogos contribuem para a delinquência, uma vez que muitos outros factores podem ter efeitos mais directos sobre esta característica psicopatológica.

A grande maioria das investigações acerca dos efeitos dos videojogos também tem destacado a possível dependência do jogo (Anderson & Ford, 1986; Griffiths 1991a; 1991b;

Griffiths & Hunt, 1993; Shotton, 1989; Soper & Miller, 1983).

Para Soper e Miller (1983) a dependência dos videojogos é igual a qualquer outro comportamento de dependência e consiste na presença de comportamentos compulsivos, numa falta de interesse em outras actividades, num constante contacto com outros indivíduos dependentes, e na presença de sintomas físicos e psicológicos quando o indivíduo procura pôr termo a esse comportamento. Shotton (1989) realizou um estudo acerca da dependência em videojogos, numa amostra com 127 sujeitos que se auto-identificaram como “viciados” em videojogos nos últimos cinco anos. Parte desses sujeitos foram comparados com dois grupos de controlo e verificou-se que os indivíduos dependentes do computador eram mais inteligentes, mais motivados, embora sentissem que eram mal compreendidos. Após cinco anos, Shotton (citado por Griffiths, 1993) verificou que os indivíduos mais jovens tinham frequentado a Universidade e tinham bons empregos. Contudo, Griffiths (1993) destaca que este estudo foi realizado com pessoas familiarizadas com os jogos populares do início dos anos 80. Argumenta que os videojogos dos anos 90 são mais complexos e apresentam melhores gráficos, o que pode torná-los mais atraentes e conduzir a uma maior dependência. Baseando-se no modelo teórico de McIlwraith (1990, citado por Griffiths, 1993), acerca da dependência da televisão, Griffiths (1993) propôs as seguintes possíveis explicações para a dependência dos videojogos:

- A dependência dos videojogos é função dos efeitos que estes produzem na imaginação e na fantasia dos jogadores. Ou seja, as pessoas que jogam videojogos em excesso têm pouca imaginação;
- A dependência dos videojogos é função dos efeitos que estes produzem no nível de activação emocional. Ou seja, as pessoas que jogam videojogos em excesso pretendem aumentar o nível de activação emocional ou obter os seus efeitos tranquilizantes;

- A dependência dos videojogos é uma manifestação da personalidade dependente ou aditiva. É, portanto, devido a uma predisposição em termos de personalidade que algumas pessoas jogam videojogos em excesso;
- A dependência dos videojogos constitui um fenómeno distinto das dependências de outros *media*, em termos de utilização e das gratificação que se obtém. Neste sentido, as pessoas que jogam videojogos em excesso têm prazer com o acto físico de jogar ou jogam apenas quando estão aborrecidas.

Griffiths acrescenta que nenhuma destas explicações tem sido estudada empiricamente apesar de existir uma certa evidência acerca da dependência dos videojogos que suportam a segunda hipótese. Nos estudos que realizou em 1991, Griffiths (1991a, 1991b) assinalou a existência de, pelo menos, dois tipos de dependência de máquinas de jogo e argumenta que esta distinção pode ter uma utilidade clínica. No primeiro tipo de dependência os jogadores procuram testar as suas capacidades, obter recompensas sociais e principalmente aumentar o nível de activação emocional. No segundo tipo de dependência, que Griffiths denominou de “dependência secundária”, parece estar relacionado com o jogar como forma de escape aos seus problemas. Neste caso, a máquina funcionaria como um “amigo electrónico”. Segundo Griffiths estes jogadores estão habitualmente deprimidos e isolados socialmente e sustenta que se os problemas pessoais forem resolvidos a dependência do jogo pode desaparecer. Griffiths (1993) sublinha a importância de investigações que estabeleçam a associação entre a dependência dos videojogos e a incidência e prevalência de problemas clínicos significativos.

Para Colwell *et al.* (1995) outra dimensão que tem sido estudada e que pode estar relacionada com os motivos que conduzem os jovens a jogar videojogos é a auto-estima. Dominick (1984) sugere que uma fraca auto-estima nos rapazes pode ser compensada pelo êxito que se obtém em jogar videojogos. O autor avaliou 250 jogadores de videojogos e encontrou uma associação negativa entre a auto-estima dos rapazes e a frequência em jogar

videojogos. No entanto, não foi detectada uma associação no grupo das raparigas. Análises mais aprofundadas sugeriram que a auto-estima era menor nos rapazes que frequentavam os salões de jogos sozinhos, um pouco maior nos rapazes que iam aos salões de jogos com amigos e bastante elevada nos rapazes que nunca frequentavam os salões de jogos. Não foi encontrada nenhuma associação entre o jogar videojogos em casa e a auto-estima. Dominick interpreta os resultados referindo que jogar videojogos pode servir para aumentar a auto-estima e ser um substituto das relações sociais.

Koop (1982, citado por Gupta & Derevensky, 1996) defendeu a ideia de que os videojogos comerciais utilizavam escalas de reforço “aditivo” semelhantes a outras actividades de jogo. Egli e Meyers (1984) observaram o comportamento de adolescentes a jogar jogos de arcade e verificaram que 10% destes jovens manifestavam alguns comportamentos compulsivos, embora não considerassem que estas manifestações constituíssem motivo para preocupação. No mesmo ano, Millar e Navarick (1984) manipularam algumas contingências de reforço numa pequena selecção de videojogos e verificaram que existe uma forte influência destas contingências em alguns jogos específicos.

Sabe-se que, de acordo com a teoria do condicionamento operante de Skinner, os reforços aumentam a probabilidade da ocorrência de respostas ao longo do tempo (Ferster & Skinner, 1957). Nas escalas de reforço contínuo o sujeito recebe o reforço cada vez que emitir a resposta correcta. Nas escalas de reforço intermitente existem duas dimensões básicas. Os sujeitos podem obter o reforço num intervalo de tempo, que pode ser fixo ou variável, ou por proporção de respostas, em que a recompensa pode ser obtida após um número de respostas fixo ou variável, desde a apresentação do último reforço (Ferster & Skinner, 1957).

Nos videojogos, à medida que o jogo se desenrola, a dificuldade tem tendência a aumentar e por cada sucesso obtido, o jogador é, geralmente, reforçado positivamente.

Braun e Giroux (1989) analisaram as escalas de reforço utilizadas em 21 dos jogos mais

populares em salões de jogos. Verificaram que o reforço contínuo era utilizado em todos os jogos. No entanto, no primeiro nível, 10% dos jogos também utilizavam escalas de reforço intermitentes fixas por proporção de respostas.

De acordo com Ferster e Skinner (1957), as escalas por proporção de respostas fixa geram níveis operantes muito elevados, uma vez que, um maior número de respostas conduz a um aumento de reforços. Embora não seja tão poderosa como as escalas intermitentes de proporção de respostas variável, Braun e Giroux (1989) argumentam que a complexidade dos jogos é tão elevada, devido às múltiplas exigências das tarefas, que a regularidade das escalas de reforço não são percebidas pelo jogador. Pelo contrário, ao ser solicitado a responder a tarefas de natureza diferente, que parecem imprevisíveis, os jogos simulam escalas de proporção de respostas variáveis, iludindo o jogador. Muitos dos acontecimentos continuam a parecer imprevisíveis ao olhar de muitas crianças e adolescentes, e é esta sensação de surpresa que os torna mais excitantes. Cada vez que o jogador aperfeiçoa o seu modo de jogar recebe reforços positivos e o jogo passa a ser melhor compreendido através da integração das regras (Greenfield, 1984). Por este motivo Gupta e Deverensky (1996) sustentam que os jogadores podem desenvolver comportamentos compulsivos para tentarem melhorar os seus desempenhos. Braun e Giroux (1989) concluem que os reforços que são programados nos videojogos constituem um “paradigma perfeito” para induzir o comportamento aditivo.

This leaves little doubt that individuals susceptible to such conditioning may be at risk for spending inordinate amounts of money in the arcades on the one hand, and for developing an obsessive-compulsive attitude to the video games on the other. There does not seem to be a “safe” arcade video game in this respect, at least not among the most popular ones. (Braun & Giroux, 1989, p. 101)

Gupta e Derevensky (1996) também referem que o comportamento compulsivo e excessivo de jogar videojogos apresenta algumas características semelhantes a outros comportamentos aditivos, nomeadamente, a sensação de grande excitação, uma forma de “procura de sensações fortes”, e por outro lado o intuito de aliviar o stress, semelhante a uma descarga de adrenalina.

Estes autores (1996) destacam a diferença que pode existir entre a dependência dos jogos existentes nos casinos e a maioria dos videojogos existentes no mercado. De facto, nos jogos de casino as recompensas são, de um modo geral, irregulares e baseiam-se fundamentalmente no factor sorte ou azar. A título de exemplo, as “slot machines” são construídas de modo a que o reforço (dinheiro) seja distribuído de acordo com a quantidade de vezes que o indivíduo puxa a manivela ou prime os botões. No entanto, o reforço é bastante imprevisível e o sujeito nunca consegue antecipar o momento em que irá obter a recompensa. Pelo contrário, nos videojogos os reforços não são imprevisíveis, incluem vários tipos de estímulos que funcionam de reforço positivo, como as cores, os gráficos, a música, e oferecem ao jogador uma experiência de controlo da situação. Os jogadores depressa aprendem que o jogo se desenrola num ambiente regido por regras, e à medida que jogam começam a dominar a lógica subjacente. Os videojogos também são muito atractivos porque oferecem um *feedback* imediato ao jogador (Greenfield, 1984). Ao jogar, o indivíduo passa a saber se as suas respostas foram correctas, incorrectas, demasiado lentas ou rápidas. Com a experiência, o jogador aprende quais as consequências que as suas acções irão desencadear. Com a familiaridade e constante tentativa e erro, as aptidões necessárias para antecipar os acontecimentos aumentam, permitindo ao jogador desenvolver capacidades mais elaboradas.

Em jogos para consolas e computadores também têm sido conduzidos alguns estudos. Ian, Brown e Robertson (undated, citado por Gaja, 1993) compararam o tempo que os jovens dedicam a jogar videojogos em casa e nos salões de jogos. Os resultados que obtiveram

indicam que os jogadores que jogam exclusivamente com computadores dedicam maior parte do tempo livre a jogar videojogos (68%), comparativamente com 42% dos jovens que jogam em salões de jogos. Estes resultados sugerem que ter computador ou consolas em casa pode proporcionar maior perigo de dependência nos adolescentes do que os videojogos nos salões de jogos. De facto, jogar em locais recreativos como as salas de jogos parece ter implicações diferentes do ponto de vista social, comparativamente com a actividade de jogar nas consolas ou computadores em casa. As salas de jogos constituem locais públicos onde se reúnem jovens da mesma idade que, geralmente, são grupos de colegas e amigos. Por este motivo, os estudos realizados sobre os videojogos dos salões de jogos indicam que, de certo modo, a utilização destes jogos nestes contextos é uma actividade social e que apenas dedicam menos de metade do tempo a actividades de jogo nestes locais (Broock, undated, citado por Gaja, 1993).

Segundo Gaja (1993), os jovens que jogam exclusivamente em casa com o computador ou a consola, e que o fazem sozinhos, dedicam quase metade do tempo livre ao jogo e mais do dobro do tempo, comparativamente com os jovens que partilham esta actividade a jogar na companhia de amigos.

Capítulo 5

Efeitos positivos da utilização dos videojogos

Vozes também se ergueram para destacar os efeitos benéficos da utilização dos videojogos. De facto, têm sido desenvolvidos videojogos cada vez mais diversos, alguns com conteúdos educativos, outros que veiculam mensagens positivas de promoção de comportamentos de saúde, outros ainda que pelo inerente grau de dificuldade estimulam e permitem o desenvolvimento do raciocínio. A introdução de histórias com temas que focam valores sociais positivos, por oposição às mensagens agressivas da maioria dos videojogos, tem sido defendida por muitos autores.

Vários autores defendem a influência que a experiência com os videojogos exerce nos processos da cognição e o seu subsequente desenvolvimento.

Para Piaget (1964/1978), os jogos de regras são praticados fundamentalmente a partir dos sete anos de idade e contribuem para o desenvolvimento cognitivo, social e afectivo da criança. Flavell, Miller e Miller (1993) defendem que o desenvolvimento do sentido do jogo tem início durante a pré-adolescência e promove o crescimento cognitivo. Os autores referem-se, essencialmente, aos jogos de pensamento ou do raciocínio, conceptualizados como “jogos cognitivos”. A dimensão lúdica destes jogos facilita o interesse e motivação pela sua utilização, proporcionando o exercício do raciocínio, na medida em que é necessária a resolução de um enigma ou problema para se alcançar a solução. Para estes autores, é principalmente a resolução do conflito, que os jogos promovem, que facilita o desenvolvimento cognitivo. Podemos fazer um paralelo com a teoria de Vygotsky (1978), acerca do desenvolvimento da criança, quando evoca o conceito de “zona de desenvolvimento proximal”. Através do jogo a criança necessita aumentar os seus conhecimentos para resolver o problema e entrar na “zona de desenvolvimento proximal” ou, em termos piagetianos,

procura um novo equilíbrio que pode conduzir a estados de estruturação superiores.

Do nosso ponto de vista, alguns videojogos podem ser considerados “jogos cognitivos”, dado que implicam a utilização do raciocínio lógico para a resolução dos problemas. Embora a maioria dos jogos sejam de acção e com conteúdos violentos, muitos outros tipos de videojogos existem actualmente no mercado, nomeadamente os jogos de estratégia, de tipo “puzzle”, jogos educativos, jogos de aventura, jogos de simulação ou mesmo de “plataformas”, que requerem a capacidade de resolução de problemas. O “3D Movie Maker”, é um bom exemplo de uma ferramenta de autor, construtiva, que permite às crianças tornarem-se as próprias criadoras dos filmes, produzindo as suas próprias animações, com a introdução de músicas e efeitos sonoros. Programas deste tipo estimulam a imaginação, a fantasia e promovem a criatividade. Jogos complexos de estratégia como os jogos da série “SimCity”, em que o jogador tem de construir e tornar funcional uma comunidade, nomeadamente através de um bom desenvolvimento económico e controlo da poluição, ou do jogo “SimAnt”, em que o jogador tem de construir e gerir uma colónia de formigas, são outros exemplos de jogos que estimulam a criatividade e permitem o desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas. A este propósito, Shaffer (1993, citado por Nogueira, 1997) defende que os jogos de estratégia permitem o enriquecimento das competências de resolução de problemas e de memória.

Em termos piagetianos diríamos que os videojogos podem desenvolver as estruturas lógicas ou, na perspectiva de Flavell *et al.* (1993), desenvolvem “tendências” de uma determinada fase do desenvolvimento, estimulando e desenvolvendo os processos e competências cognitivas destes indivíduos. O jogador poderá aprender que, em princípio, os problemas são solucionáveis, o que requer que o indivíduo tenha consciência das regras, elabore um plano plausível, com raciocínio lógico e seja persistente perante os obstáculos. Deste modo, quando o jogador não encontra a solução para as inúmeras tarefas que os

videojogos apresentam, o indivíduo encontra-se perante um impasse que necessita resolver. Para ultrapassar este impasse, o indivíduo formula perguntas a si próprio, utiliza os conhecimentos e as estratégias cognitivas que estão disponíveis no seu repertório, e traça novos caminhos para alcançar a solução. Estamos, portanto, perante o envolvimento de algum tipo de actividade cognitiva. Defendendo esta perspectiva, Gros (1998) sublinha que a utilização de videojogos permite o desenvolvimento das capacidades de retenção da informação, estimula a criatividade, requer o planeamento de situações, a formulação de hipóteses, a experimentação, obriga à tomada de decisões e consequente confirmação ou invalidação das hipóteses que o jovem coloca à medida que o jogo se desenrola. Facilita, deste modo, o desenvolvimento das capacidades de resolução de problemas.

Sabemos que muitos dos aspectos que acabámos de enunciar existem na vida diária das pessoas e, deste modo, a aquisição do sentido do jogo poderá facilitar ao sujeito a capacidade de enfrentar as tarefas do quotidiano (Nogueira, 1997). Além disso, muitos videojogos proporcionam às crianças e aos adolescentes tarefas pertencentes ao quotidiano. Ao simularem cenários do “mundo real”, poderão permitir uma maior generalização das tarefas para a vida diária. A título de exemplo, Sedlack, Doyle e Schloss (1982) verificaram que crianças, com acentuados atrasos no desenvolvimento, conseguem generalizar a aprendizagem, adquirida através dos videojogos, para o contexto comunitário.

Pelo facto de promoverem o desenvolvimento de determinadas aptidões, os videojogos têm sido utilizados para ajudar jovens com algumas perturbações cognitivas, perceptivas e motoras (Griffiths, 1993). Buckalew e Buckalew (1983) defendem o uso de videojogos como um instrumento eficaz no tratamento e modificação do comportamento de crianças, particularmente para as crianças com problemas emocionais. Na opinião dos autores os videojogos constituem um poderoso reforço para as crianças e além das características perceptivas e motoras que estes jogos requerem, também desenvolvem competências

cognitivas. Em termos de programas de reabilitação cognitiva, Larose, Gagnon, Ferland e Pepin (1989) verificaram que os videojogos podem ser utilizados com eficácia na reabilitação de sujeitos com défices de atenção.

Schie e Wiegman (1997) encontraram uma relação positiva entre a quantidade de tempo que as crianças ocupam a jogar videojogos e a inteligência. Os autores explicam que este resultado pode estar relacionado com o facto de muitos videojogos convidarem à concentração e ao desenvolvimento de aptidões cognitivas que constituem componentes importantes da inteligência.

Outro aspecto importante é a possibilidade que os videojogos oferecem de repetir as tarefas, podendo proporcionar soluções mais eficazes para os problemas. Ao repetir o jogo, o jogador pode esforçar-se para alcançar um resultado melhor, o que requer que adopte uma estratégia mais eficaz.

A utilização de videojogos também requer um exercício psicomotor que poderá promover um melhor desenvolvimento da coordenação visuo-motora, da organização do espaço e atenção aos detalhes ou resolver problemas ao nível da lateralidade (Gros, 1998). Para ganhar é necessário que o jogador tenha bons reflexos e uma boa coordenação motora (Greenfield, 1984).

Yuji (1996) estudou os efeitos dos jogos de computador nas competências cognitivas de 46 crianças que frequentavam o jardim infantil. A sua investigação revelou que as crianças que jogavam jogos de computador com frequência tinham boas competências perceptivas e motoras e boas aptidões ao nível do processamento de informação. O autor defende que jogar estes jogos pode fortalecer estas competências de processamento e discriminação visual da informação. Griffiths, Voloschin, Gibb e Bailey (1983) encontraram uma associação positiva significativa entre as actividades de estudantes universitários com videojogos e a coordenação visuo-manual. Foram também desenvolvidos alguns estudos com grupos de idosos. Neste

sentido, a investigação conduzida por Drew e Waters (1986) permitiu verificar que um grupo de idosos não institucionalizados melhoraram o seu desempenho em tarefas perceptivas, motoras e em alguns sub-testes da WAIS-R, após terem tido, durante dois meses, algumas actividades com videojogos, comparativamente com um grupo de controlo que não realizou estas actividades.

Um dos motivos para a predominância das aptidões ao nível da representação espacial em videojogos de acção está relacionada com o facto das estratégias espaciais poderem ser mais facilmente mobilizadas, do que as estratégias analítico-verbais. Na opinião de Harris (1992, citado por Greenfield, 1996), como nos salões de jogos o “tempo é dinheiro”, os jogadores podem mais facilmente mobilizar as representações visuo-espaciais em detrimento de um processo que implique uma estratégia mais analítico-verbal. No entanto, nos jogos construídos para computador ou para consolas, este fenómeno tem menor tendência a verificar-se, devido à grande diversidade de jogos existentes no mercado que, como já foi referido, servem múltiplas funções.

Gros (1998) afirma que um dos principais factores instrumentais para o desenvolvimento da capacidade intelectual é a atenção, e que as crianças, perante um videojogo que as motive, canalizam a atenção para esse estímulo e são capazes de se manterem concentradas durante longos períodos de tempo a jogar. Deste modo, se um videojogo com intuítos educativos for divertido, a atenção dos jogadores pode ser canalizada, durante bastante tempo, para a aprendizagem de temas diversos. Os jogadores terão necessariamente que tomar decisões com frequência e recebem *feedback* imediato acerca dessa tomada de decisão. O facto de estarem motivados para ganhar o jogo, implica uma inerente aprendizagem dos temas que lhe são apresentados (Lieberman, 1997).

O estudo pioneiro de Malone (1981) acerca da utilização dos videojogos com intuítos educativos permitiu concluir que o desafio, a curiosidade e a fantasia eram os principais

factores intrinsecamente motivadores nos videojogos. Malone sugere assim que sejam desenvolvidos jogos educativos com estas três componentes. Já Bruner (1966) tinha sugerido que a curiosidade deve ser canalizada nas crianças para a aprendizagem. A teoria de instrução de Bruner (1966) constitui um inegável contributo pedagógico para a eficácia do ensino. O autor destaca quatro princípios fundamentais para a aprendizagem:

- A motivação, nomeadamente a motivação intrínseca, desencadeada pela curiosidade, pelo desejo em se ser competente, pela reciprocidade e pela aspiração a seguir um modelo;
- A representação, que pode ser enactiva, icónica e simbólica;
- A sequência da apresentação, que deve seguir a sequência do desenvolvimento;
- O reforço, que deve ser atribuído no momento apropriado.

Pode assim dizer-se que os videojogos podem ser “motivadores intrínsecos” no sentido de Bruner (1966), na medida em que estimulam a curiosidade e o desejo de competência, funcionando como um “desafio à inteligência”. Favorecem também as relações entre os códigos icónicos e simbólicos, proporcionando uma maior retenção da informação, ao privilegiar as ligações entre estas duas formas de representação (Greenfield *et al.*, 1996). Além disso, o reforço é sempre obtido quando o jogador alcança os objectivos propostos pelos jogos.

Alguns autores defendem que o recurso à fantasia é importante para o desenvolvimento das crianças, seja através do contar ou ler histórias, do sonho diurno ou nocturno, da exposição à televisão ou cinema (Feshback & Singer, 1971) ou através do jogo com videojogos (Brown, 1989, citado por Griffiths, 1997d).

Para Singer (1971, citado por Matos, 1996) a fantasia é um mecanismo cognitivo de *coping* que ajuda o indivíduo a lidar com os reforços desejáveis que não se encontram disponíveis ou são inalcançáveis. O autor diferencia as crianças relativamente às suas

capacidades para mobilizarem fantasias construtivas, destacando que esta capacidade está associada positivamente com um índice intelectual elevado e uma classe familiar média e alta. Deste modo, para as outras crianças sem estas características, a televisão, os filmes e os livros constituem recursos importantes, capazes de proporcionar fantasias que lhes permitam o posterior desenvolvimento de um mundo de fantasia interno. Brown (1989, citado por Griffiths, 1997d) também sustenta que os jogos electrónicos promovem a fantasia. De acordo com o autor, os videojogos influenciam:

- A regulação da activação emocional: pode ocorrer uma diminuição da activação emocional por permitir o escape à realidade e a entrada num mundo de fantasia, ou haver um aumento dessa activação através da competição. Exemplos de cenários de fantasia são as numerosas adaptações do mundo imaginário dos “Dungeons & Dragons”. Neste tipo de jogos, muitas vezes categorizados por “Role Playing Games” (RPG’s), os jogadores têm de descobrir tesouros escondidos, ultrapassar vários obstáculos sobrenaturais e podem utilizar ferramentas mágicas, que obtêm ao longo do jogo, para vencer os adversários. Pode proporcionar uma sensação de se viver num mundo imaginário, ao invés de se jogar um jogo com cenários criados pelo imaginário de outrém. O “Myst” é um jogo deste género. A acompanhar o jogo existe um diário no qual se pede ao jogador que imagine que a sua mente é uma folha em branco e permita que o “Myst” se torne no seu mundo;
- A preparação para a realidade: alguns jogos protegem os indivíduos das reais consequências devido às possibilidades de experimentarem novas perspectivas através da simulação;
- A regulação da auto-confiança: ganhar os jogos pode aumentar a auto-confiança e reduzir a ansiedade, afectando implicitamente outras variáveis psicológicas.

Contudo, os pressupostos de Brown não apresentam um suporte de investigação sólido,

embora a referida função “preparação para a realidade” seja utilizada em algumas organizações, nomeadamente nas forças armadas, onde utilizam jogos de simulação para testar as suas aptidões motoras (Nowrocki & Winner, 1983) ou para testar estratégias militares. Como refere Turkle (1995/1997, p. 107), “as simulações são feitas com base no real, mas a guerra real também é feita com base nas suas simulações”. No início dos anos oitenta os soldados do Forte “Eustis” em Virgínia, nos Estados Unidos, utilizaram uma versão do jogo de arcade “Battle Zone” para treino militar. Este jogo foi utilizado porque apresenta situações realistas de helicópteros, tanques e vários tipos de armamento (Provenzo, 1991).

Alguns videojogos que simulam dilemas reais têm mostrado ser eficazes com jovens, principalmente se os dilemas representam as preocupações e os seus problemas comuns. Através destas simulações, as crianças e os adolescentes aprendem as consequências das suas acções e as alternativas para a resolução dos problemas (Bowman & Rotter, 1983). Na área da Psicologia têm sido desenvolvidos jogos para serem utilizados na prevenção de comportamentos de risco, no tratamento de perturbações psicológicas, na reabilitação, no aconselhamento e na educação. São exemplos de jogos preventivos, o jogo “Smack” criado para ilustrar as consequências negativas associadas ao consumo de drogas (Oacley, 1994), ou o jogo “Barn” que explora seis áreas específicas, importantes para a adolescência, como a Sida, o consumo de substâncias, a relação com o corpo, a sexualidade e a forma como os adolescentes lidam com situações de stress (Bosworth, 1994) ou, mais recentemente, o jogo de aventura “Life Challenge”, desenvolvido por Thomas, Cahill e Santilli (1997) como ferramenta para introduzir em programas de prevenção da SIDA, junto de adolescentes, com o intuito de diminuir os comportamentos de risco associados a este flagelo.

Lieberman (1997) analisa a utilização dos videojogos na promoção de saúde e afirma que pode ser um bom instrumento para facilitar a aprendizagem das crianças e dos adolescentes acerca da forma como podem prevenir estados de doença ou lidar com doenças

crónicas como a asma e a diabetes. A utilização de videojogos com este tipo de conteúdos temáticos pode incrementar o conhecimento acerca das condições de saúde, o interesse por estilos de vida saudáveis, o sentimento de auto-eficácia e as aptidões para a auto-ajuda. Acrescenta que os jogos interactivos também oferecem oportunidades para um maior suporte social entre os jogadores e podem facilitar uma maior interacção com os pais. Para Lieberman (1997) os videojogos constituem um meio de comunicação importante para lançar mensagens de promoção de saúde às crianças e aos adolescentes. Apesar de constatar que a maioria dos videojogos mais populares apresentam conteúdos violentos e veiculam estereótipos sociais negativos, o autor propõe a criação de videojogos que evitem este tipo de conteúdos e, pelo contrário, promovam atitudes e comportamentos mais saudáveis.

Thomas (1994) criou o programa “Life Choices” que simula, de um modo realista, o ciclo de vida de uma pessoa. O jogador tem de fazer escolhas nas diferentes áreas que acompanham o possível percurso da sua vida, nomeadamente na escola, no trabalho, na família, conduzir uma gestão económica equilibrada e tomar decisões adequadas em relação à sua saúde. Através das suas opções é traçado um percurso e o sujeito vai recebendo *feedback* acerca das consequências das suas escolhas. Este jogo pode ser aplicado na escola, em casa ou em contextos de aconselhamento.

Em termos de reabilitação e tratamento psicológico, Sherer (1994) desenvolveu um jogo para computador com o principal objectivo de aumentar o nível de moralidade de jovens em situação de stress e Resnick (1986) desenvolveu um videojogo terapêutico, intitulado “Busted”, para reduzir o comportamento anti-social de jovens delinquentes. Através do “Busted”, os jogadores têm de fazer escolhas perante dilemas da vida real e podem apreciar as consequências das suas opções. Pretende-se com este jogo que os jovens fiquem mais conscientes das consequências que os seus actos poderão ter no mundo real.

Muitos dos videojogos podem ser jogados individualmente, no entanto, além da partilha

que os jogadores fazem entre si acerca das soluções que encontram para as tarefas, muitos videojogos podem ser jogados em conjunto, o que contribui para um grande enriquecimento ao nível do desenvolvimento sócio-cognitivo. Assim, os videojogos podem promover a interacção social, desenvolvendo o comportamento de cooperação (Creasey & Meyers, 1986; Gardner, 1991; Lieberman, 1997; Mitchell, 1985; Spence, 1988) e favorecer a regulação cognitiva, na medida em que se confrontam várias abordagens para o mesmo problema, podendo proporcionar soluções mais complexas e adaptadas ao problema (Nogueira, 1997). A este propósito, Greenfield (1996) defende que os videojogos são um instrumento cultural de socialização cognitiva.

Ao nível das interacções sociais, destaca-se o estudo de Creasey e Meyers (1986) que, ao avaliarem o impacto dos videojogos nas crianças, em termos do tempo dedicado a outras actividades de lazer, aos trabalhos escolares e no relacionamento com os amigos e colegas, concluíram que ter videojogos em casa não traz consequências negativas para as crianças. O estudo de Mitchell (1985) indica que houve um aumento das interacções sociais dentro de uma família, após esta ter adquirido e utilizado um videojogo. Colwell *et al.* (1995) observaram que um conjunto de crianças (particularmente os elementos do sexo masculino) que jogavam com frequência videojogos tinham comportamentos mais sociáveis, nomeadamente visitavam maior número de vezes os amigos fora do ambiente escolar.

Os defensores dos videojogos também sugerem que este meio pode ser uma forma simpática de introduzir e promover nas crianças e nos jovens a utilização do computador (Cassell & Jenkins, 1998; Greenfield, 1984; 1996; Gros, 1998). Os videojogos preparam as crianças e os jovens para um futuro em que a utilização do computador será cada vez mais crucial, permitindo aos indivíduos lidar, de forma mais eficaz, com esta nova interface.

Alguns videojogos têm sido utilizados em contextos psicoterapêuticos e tratamento comportamental (Gardner, 1991; Lawrence, 1986; Spence, 1988). Por exemplo, Gardner

(1991) relatou o estudo de caso de dois rapazes, com cinco e sete anos, e de uma rapariga com 10 anos de idade, em que o jogo “Super Mário Bros” foi utilizado nas sessões terapêuticas. O autor verificou que este jogo contribuiu para uma diminuição do comportamento agressivo e defende que os jogos de computador podem ser úteis na libertação ou controlo da agressão, permitem à criança aprender a lidar com a experiência de fracasso e êxito e promovem o espírito de cooperação. Acrescenta que estas actividades também facilitam o desenvolvimento das estratégias de resolução de problemas e melhoram a coordenação perceptivo-motora.

Os videojogos também têm sido utilizados, com algum sucesso, em programas de tratamento médico, para a redução da dor em sujeitos que enfrentam uma situação clínica dolorosa, incluindo a reabilitação de vítimas de queimaduras (Adriaenssens, Eggermont, Pyck, Boeckx & Gilles, 1988) e tratamentos de quimioterapia (Kolko & Rickard-Figuero, 1985; Redd, Jacobsen, DieTrill, Dermatis, McEvoy & Holland, 1987; Vasterling, Jenkins, Tope & Burish, 1993).

Gros (1998) é um dos autores que propôs a utilização de videojogos nas escolas, como instrumento pedagógico. Segundo o autor, o professor deve orientar e tornar o aluno consciente de que está a aprender novos assuntos e deve facilitar a reflexão sobre as actividades que o aluno realiza, seja antes, durante ou após terminar o jogo. Na opinião de Gros (1998),

La utilización educativa de los juegos de ordenador supone una reflexión, por parte de los alumnos, sobre las decisiones y acciones realizadas durante el juego, que ayudan a la autoevaluación de las estrategias utilizadas, la comparación entre las diferentes formas de solucionar las distintas situaciones que se presentan en el juego y en definitiva la reflexión sobre el propio contenido del juego. (p. 98)

Contudo, é necessário termos em conta os objectivos que se pretendem investir. O autor destaca que as crianças, entre os três e os sete anos de idade, devem jogar com “puzzles” e jogos de aventuras com bonecos animados e com pouca dificuldade. Para o autor, estes jogos favorecem a aprendizagem de certas habilidades psicomotoras, como aspectos visuo-motores, a lateralidade, a organização espacial, aumentam a capacidade de atenção e de memória, facilitam o raciocínio dedutivo e indutivo, e proporcionam às crianças uma maior autonomia para a resolução de problemas. Para crianças entre os oito e os dez anos já se pode incluir jogos sobre aspectos específicos que se pretendam ensinar e promover. Os jogos mais adequados são de tabuleiro ou de simulação. Pretende-se favorecer as capacidades de procura de informação e a capacidade para estabelecer planos e organizar os recursos que dispõe. Para os alunos do ciclo preparatório, o autor recomenda os simuladores e os jogos de aventura, principalmente os jogos que requerem o planeamento de estratégias para a resolução das situações que o jogo apresenta. Desenvolvem-se principalmente as competências organizativas e o raciocínio indutivo. Por outro lado, pode facilitar a discussão nas salas de aulas de temas como a responsabilidade, a violência, a tolerância, a diversidade cultural, as tecnologias, a amizade ou a saúde. No ensino secundário, os jogos mais adequados são os jogos de estratégia e os simuladores que facilitam as capacidades organizacionais e analíticas.

Capítulo 6

Diferenças entre sexos na utilização de videojogos

A maioria das investigações corrobora que são os indivíduos do sexo masculino que jogam videojogos com maior frequência (Braun & Giroux, 1989; Braun, Goupil, Giroux, & Chagnon, 1986; Brown, Hall, Holtzer, Brown, & Brown, 1997; Colwell *et al.*, 1995; Fling *et al.*, 1992; Griffiths, 1991a, 1995; 1997a; Harrell, Gansky, Bradley, & McMurray, 1997; Kaplan, 1983; Lepper, 1985; Lin & Lepper, 1987; Media Analysis Laboratory, 1998; Phillips, Rolls, Rouse, & Griffiths, 1995; Provenzo, 1991; Wober & Fazal, 1994) e 90% dos leitores de revistas dirigidas aos jogadores de videojogos são masculinos (Kinder, 1996). Existe igualmente um considerável consenso de que, genericamente, o comportamento de jogo é mais popular entre os homens do que entre as mulheres (Ide-Smith & Lea, 1988; Ladoucer & Dubé, 1984).

Em 1992, a companhia *Microprose* (Homer, 1992, citado por Griffiths, 1993) revelou que nesse ano 98% dos videojogos de arcada foram utilizados por clientela masculina. Griffiths (1993) considera que poderia ser o ambiente dos salões de jogos e as regras sociais instituídas tacitamente nestes meios que conduziam a um maior predomínio de rapazes a frequentar os salões de jogos e conseqüentemente a jogarem mais videojogos do que as raparigas. Para o autor este fenómeno poderia estar relacionado com o facto dos jogos permitirem aos rapazes a exibição da sua masculinidade num contexto social, ao possibilitar a demonstração da sua coragem e bravura.

No entanto, a teoria e a investigação sugerem outras possíveis explicações para este fenómeno.

Alguns autores (Greenfield, 1996; Malone, 1981; Provenzo, 1991) destacam que o conteúdo dos jogos é o principal factor que influencia a preferência dos rapazes pelos

videojogos. Provenzo (1991) analisou as características da maioria dos videojogos e verificou que, além da quase inexistência de figuras femininas na maioria dos videojogos, as poucas representações animadas destas figuras são frequentemente caracterizadas como vítimas que devem ser salvas pelo herói, sendo este quase sempre do sexo masculino. Por este motivo, muitos autores sustentam que é a ausência de modelos de identificação femininos que pode conduzir a um menor interesse das raparigas por estes tipos de jogos (Provenzo, 1991).

De facto, várias investigações, que têm feito análises de conteúdo dos videojogos, têm permitido constatar que os protagonistas e outras personagens dos jogos são predominantemente masculinas (Braun *et al.*, 1986; Dietz, 1998; Provenzo, 1991). Dos 21 videojogos de arcade que Braun *et al.* (1986) analisaram, doze continham exclusivamente personagens masculinas, duas tinham figuras masculinas e femininas, e sete não continham representações de figuras humanas. Nenhum dos videojogos analisados apresentava exclusivamente imagens femininas.

Recentemente, Dietz (1998) também procurou analisar a forma como os papéis femininos e masculinos estão representados nos videojogos mais populares do ano de 1995, desenvolvidos para as consolas Nintendo e Sega Genesis. Dos 33 jogos que foram submetidos a uma análise de conteúdo, Dietz verificou que a maioria não apresentava personagens femininas. Relativamente aos jogos que incluíam figuras femininas, a maioria aparecia caracterizada como vítima, ou tendo um papel secundário no jogo, seguida por uma representação de heroínas ou com o desempenho de papéis com acção. Contudo, em muitos dos casos, estas heroínas tinham uma aparência estereotipada relativamente às roupas que usavam e as figuras masculinas que também desempenhavam o papel de herói apareciam em maior número. Também verificou que algumas personagens femininas eram sexualizadas, com seios volumosos e cintura estreita e revelou que, algumas personagens femininas também desempenhavam papéis associados ao mal ou serviam de obstáculos à concretização

dos objectivos do jogo. A autora conclui que estes jogos atribuem aos elementos do sexo feminino papeis negativos e que podem contribuir para mostrar que o contributo das mulheres na sociedade é inferior, ou menos importante que o dos homens. Na sua opinião,

These portrayals, then, have the propensity for negatively affecting the attitudes of both males and females toward women. Subsequently, the effects of possible negative attitudes may adversely affect the ability of women to ever attain gender equality with men. (...) Likewise, while girls may come to view the roles of women to be limited, so many boys. Boys may learn that the acceptable roles of women include being dependent, subordinate, weak, and supportive of men's roles. Thus, they also may come to view male-female interaction as limited with men performing the roles of protector, supervisor, and perhaps victimiser of women. (Dietz, 1998, pp. 439-440)

Cassell e Jenkins (1998) argumentam que os jogos reforçam um modelo patriarcal pelo facto das figuras masculinas desempenharem papeis mais activos e dominantes. Deste modo, Brown *et al.* (1997) destacam que é natural que se estes jogos estimularem determinadas características da personalidade como a dominância, a extrema competitividade, a agressividade ou a violência passam a ser intrinsecamente mais estimulantes para os elementos do sexo masculino do que para o sexo feminino.

Um outro fenómeno que tem sido amplamente confirmado é o facto das raparigas não gostarem de conteúdos violentos nos jogos. O estudo conduzido por Malone (1981) é um exemplo, permitindo constatar que as raparigas não gostavam de jogar um videojogo quando a agressividade lhe foi introduzida, comparativamente com o mesmo jogo sem conteúdos de violência. O estudo de Morlock, Yando e Nigolean (1985) também revelou que as raparigas preferem videojogos menos agressivos do que os rapazes. Na mesma direcção de estudos,

podemos também referir o estudo de Kafai (1996) que, de um modo geral, sugere que as raparigas consideram aborrecida a violência que é incluída nos jogos electrónicos e o estudo de Cooper, Hall e Huff (1990) que revela que as raparigas sentem maior stress quando utilizam *software* com temas de violência e os rapazes sentem maior stress quando trabalham com *software* que requer habilidades verbais e cooperação e não contém conteúdos agressivos. Griffiths (1993) sugere que o facto das raparigas não serem encorajadas a expressar a sua agressividade em público poderá explicar o possível desconforto que sentem se jogarem jogos de combate ou de guerra. Em 1997, Griffiths também verifica que os rapazes tinham maior tendência para jogar jogos com violência do que as raparigas. Relativamente às preferências de crianças com onze anos de idade, o autor verificou que 42% dos rapazes contra 9% das raparigas gostavam, essencialmente, de jogos com violência (Griffiths, 1997a).

O estudo conduzido pelo Media Analysis Laboratory (1998) também revela que a maioria dos rapazes considera que um bom jogo deve incluir boas armas e muita acção. Por contraste, há uma proporção significativamente inferior de raparigas que considera que as armas e a acção são elementos importantes para determinar um bom jogo.

Os estudos conduzidos acerca das preferências televisivas das crianças e adultos suportam esta ideia. As séries violentas de acção ou de aventura e os programas desportivos são mais populares entre os rapazes do que para as raparigas e são os rapazes que assistem com maior frequência a este tipo de programas (Huston *et al*, 1990; Korich & Waddell, 1986, citados por Subrahmanyam & Greenfield, 1998). De facto, os elementos do sexo masculino sentem-se mais atraídos para temas com acções violentas do que as raparigas ou as mulheres (Condry, 1989). A acção por si própria também é reconhecida pelas crianças como uma característica predominantemente masculina, e por este motivo, os videojogos de acção podem ser mais apelativos para os rapazes do que para as raparigas (Greenfield, 1996).

Relativamente aos gostos e preferências das raparigas, a literatura sobre o comportamento social sugere que os elementos do sexo feminino têm maior interesse por actividades sociais do que os rapazes (Coates *et al.*, 1975; Grusec & Lytton, 1988, citados por Subrahmanyam & Greenfield, 1998) e, quanto aos programas televisivos, têm uma maior preferência por programas que reflectem as relações interpessoais, tais como as comédias familiares, as novelas ou os dramas (Lyle & Hoffman, 1971, citado por Subrahmanyam & Greenfield, 1998; Media Analysis Laboratory, 1998).

Outra diferença de género parece consistir no facto das raparigas preferirem ambientes onde se promove a cooperação, enquanto os rapazes gostam de participar em actividades mais competitivas (Ahlgren & Johnson, 1979).

O estudo realizado por Kafai (1996), com o intuito de explorar as preferências, motivações e interesses das crianças pelos videojogos, foi encetado numa perspectiva diferente, colocando as crianças no papel de produtoras, em vez de apenas utilizadoras dos videojogos. O projecto intitulou-se “Game Design Project”, teve a duração de seis meses e foi realizado com 16 crianças, entre os nove e os dez anos de idade. Estas crianças ficaram responsáveis pela criação de personagens, de diálogos, de cenários e de histórias imaginárias para integrar num videojogo. Através deste projecto, procurou-se que as crianças implementassem as suas fantasias e ideias. No final do projecto, cada criança tinha produzido pelo menos um jogo e algumas começaram ou tinham desenvolvido mais do que um jogo. As análises dos jogos no que diz respeito às suas escolhas em termos do género, das palavras utilizadas e cenários criados, das personagens, do modo de interacção, do tipo de *feedback* que era devolvido ao jogador, e do tipo de narrativa permitiram retirar as seguintes conclusões:

- O género “aventura” foi o formato mais popular, principalmente para os rapazes;
- Os jogos foram desenvolvidos em diferentes cenários, em que as raparigas

escolheram lugares familiares, enquanto que os rapazes optaram por cenários que envolviam mais fantasia, tais como ilhas e países imaginários;

- O maior contraste nas escolhas e preferências entre os sexos esteve relacionado com o conteúdo das histórias e o *feedback* que o jogador poderia receber. Assim, nos jogos programados pelas raparigas, o conteúdo e o *feedback* eram de natureza não-violenta e permitia à maioria dos jogadores continuar a jogar. Os rapazes optaram por temas mais violentos e o *feedback* de matar o jogador ou fazê-lo perder o jogo, no caso de uma resposta errada, foi a opção mais escolhida pelos rapazes.

Estes resultados revelam que existe uma nítida diferença entre as raparigas e os rapazes em termos das preferências nos videojogos. A autora postula que estas diferenças estão relacionadas com o facto das raparigas jogarem menos do que os rapazes. No grupo de rapazes os jogos existentes no mercado parecem ter influenciado as suas opções. Muitos rapazes iniciaram a construção dos jogos com ideias extraídas de outros videojogos populares, tais como o “Super Mário” ou o “Pac Man”, e na sua maioria integravam conteúdos violentos. A autora concluiu que a maioria dos jogos disponíveis no mercado não reflecte os interesses e gostos das raparigas, pelo facto destas não se sentirem atraídas pelos conteúdos violentos.

Cassell e Jenkins (1998) destacam que, na sua globalidade, o *software* dos videojogos é criado e explorado por elementos do sexo masculino e que este fenómeno pode favorecer a criação e o desenvolvimento de jogos que apenas reflectem os seus gostos e interesses. John Romero (1997, citado por Cassell & Jenkins, 1998, p. 26) um criador de jogos refere a este propósito: “Men design games for themselves because they understand what they know is fun. They don’t understand what women find fun”. Contudo, recentemente, algumas empresas procuraram desenvolver um mercado para as raparigas e introduziram versões mais

femininas dos videojogos mais populares entre os rapazes, nomeadamente o desenvolvimento do “Ms Pac-Man”. Para Griffiths (1991b, 1993), mesmo com a introdução no mercado destas versões mais femininas nos jogos de arcada, os videojogos continuaram a ser mais frequentemente utilizados pelos rapazes. A Nintendo, no Japão, também procurou introduzir no mercado a “Game Girl”, uma consola portátil com uma denominação feminina, para complementar a conhecida consola “Game Boy”. Contudo, segundo Griffiths (1993) esta tentativa de cativar o interesse dos elementos do sexo feminino pelos videojogos não obteve êxito. A maioria dos videojogos, disponível actualmente no mercado, parece continuar a não reflectir os interesses e as preferências dos elementos do sexo feminino (Kafai, 1996; Subrahmanyam & Greenfield, 1998). As tentativas que têm sido realizadas para tornar os videojogos mais atraentes para as raparigas também têm consistido em introduzir protagonistas femininos nos jogos e tornar o conteúdo não violento (Subrahmanyam & Greenfield, 1998).

As diferenças de aptidão entre o sexo masculino e sexo feminino têm sido outro factor de destaque para explicar a maior frequência de rapazes a jogar os videojogos. Brown *et al.* (1997), colocam a hipótese de que as raparigas poderão ter menos aptidões para jogar os videojogos do que os rapazes. Neste sentido, Keisler, Sproull e Eccles (1983) fornecem uma explicação para estas diferenças de género em termos das diferenças nas aptidões visuo-espaciais. Os autores sustentam que os rapazes têm tendência para obter maiores pontuações nos videojogos, do que as raparigas, devido a terem maiores aptidões visuais e espaciais. Face a estes resultados inferiores, as raparigas poderão sentir-se desencorajadas para jogarem videojogos (Brown *et al.*, 1997; Keisler *et al.*, 1983).

As aptidões para a representação espacial também estão relacionadas com um melhor desempenho nos videojogos. Os estudos conduzidos por Greenfield *et al.* (1996), por Okagaki e Frensch (1996) e por Subrahmanyam e Greenfield (1996) avaliaram este tipo de

aptidões e encontraram diferenças de género, a favor dos rapazes, fossem os participantes crianças ou estudantes universitários. O estudo de Pezarris e Casey (1991) indica que, embora possa ocorrer um desempenho idêntico nas tarefas espaciais, existe uma diferença de género ao nível da estratégia utilizada. Em geral, os rapazes preferem uma estratégia mais visual, enquanto as raparigas mostram maior preferência por uma estratégia mais verbal e analítica. Também é digno de nota que, em certas condições e com algumas tarefas específicas, nomeadamente na avaliação da velocidade perceptiva, estas diferenças não foram encontradas (Okagaki & Frensch, 1996).

Maccoby e Jacklin (1974), efectuaram uma revisão da literatura sobre as diferenças entre os sexos ao nível das capacidades intelectuais, do temperamento e do desempenho. Nesse trabalho de revisão, salientam a existência de estudos consistentes que confirmam a superioridade do sexo masculino em termos das capacidades visuo-espaciais e na matemática. Relativamente ao sexo feminino tem sido confirmada a sua superioridade em termos das capacidades verbais. Destacam que só a partir dos onze anos de idade é que estas diferenças são consistentes, rejeitando por isso a explicação biológica para as diferenças entre sexos, e sublinham a importância de factores de socialização como estimuladores ou inibidores dessas capacidades e características de personalidade. Outros estudos revelam que as raparigas têm tendência para apresentarem maiores níveis de ansiedade competitiva no desporto (Swain & Jones, 1991), parecem ser menos precisas na antecipação de acontecimentos que envolvem o movimento de estímulos visuais (Bard, Fleury, Carriere, & Bellec, 1981; Kimura, 1992; Schiff & Oldak, 1990) e no julgamento das velocidades no movimento dos objectos (Law, Pellegrino & Hunt, 1993), sendo estas duas últimas aptidões fundamentais para jogar videojogos (Brown *et al.*, 1997).

Outro factor que pode contribuir para as diferenças de género na aprendizagem da utilização de videojogos está relacionada com as possíveis diferenças ao nível do raciocínio

lógico e planeamento estratégico. Mandinach e Corno (1985) verificaram que os rapazes utilizam com maior frequência estes processos cognitivos e obtiveram um melhor desempenho no jogo de aventura “Hunt the Wumpus”. Estas diferenças foram encontradas apesar dos participantes terem igual experiência com computadores e com este jogo em particular.

Contudo, o estudo de Stericker e LeVesconte (1982) indica que um treino rápido com videojogos pode eliminar as diferenças de género nas aptidões visuo-espaciais. Segundo Geenfield e Cocking (1994) e Greenfield (1996) a exposição contínua aos videojogos também diminui as diferenças de género preexistente ao nível do desempenho e de acordo com Linn (1985) quando os educadores procuram que as raparigas ocupem o mesmo tempo que os rapazes na utilização dos computadores, verifica-se que as raparigas têm a mesma capacidade para programar. No estudo de Harel (1991, citado por Kafai, 1998) também não foram encontradas diferenças ao nível do interesse e desempenho das raparigas e dos rapazes em actividades de programação após uma exposição contínua e prolongada a estas tecnologias.

Brown *et al.* (1997) sublinham que as aptidões para jogar videojogos ou para desempenhar qualquer outra tarefa estão dependentes principalmente de factores como a motivação para o consequente treino e prática nessa tarefa. Por este motivo, se as raparigas não estiverem tão motivadas para jogar videojogos, não irão desenvolver o mesmo nível de aptidão que os rapazes.

A experiência e a prática têm sido considerados contributos importantes para as atitudes mais favoráveis em relação ao computador e aos videojogos. De facto, os rapazes têm mais experiência do que as raparigas com os videojogos, quer durante a infância (Subrahmanyam & Greenfield, 1996), quer na adultícia (Greenfield *et al.*, 1996), o que pode contribuir para uma maior aprendizagem na utilização dos videojogos e dos computadores. Mesmo com a crescente introdução de computadores nas escolas e em casa, os elementos do sexo masculino

continuam a ser os seus principais utilizadores, independentemente da idade (Cassell & Jenkins, 1998).

Parecem também existir diferenças de género na utilização que se faz do computador e na forma como esta nova tecnologia é conceptualizada. Lin e Lepper (1987) perguntaram a 234 crianças o motivo que as levava a utilizar o computador. Verificaram que as raparigas tinham maior tendência a referir o seu aspecto utilitário, enquanto os rapazes responderam que o utilizavam por prazer. Num outro estudo, desenvolvido por Giacquinta, Bauer e Levin (1993), verificou-se que os rapazes utilizam com maior frequência o computador para jogar, para programar e vêem-no como um instrumento recreativo. Por outro lado, as raparigas têm maior tendência para considerar o computador como uma ferramenta, um meio para resolver tarefas que lhes são propostas, sem a iniciativa de o utilizarem para fins lúdicos.

Outros autores também referem que as raparigas se encontram em desvantagem, comparativamente com os rapazes, devido às crenças e estereótipos que se desenvolvem acerca da competência do sexo feminino em domínios tecnológicos (Cassell & Jenkins, 1998; Colley, Hill, Hill, & Jones, 1995).

Alguns estudos têm colocado a hipótese de que existe um estereótipo sexual nas atitudes em relação ao computador, sendo os rapazes a desenvolverem mais estereótipos de que os computadores pertencem ao domínio do sexo masculino, do que as raparigas (Campbell, 1988; 1990). De igual modo, o estudo de Braun *et al.* (1986) indica diferenças de género relativamente às crenças sobre o desempenho nos videojogos, sendo proporcionalmente maior o número de rapazes a acreditar que os elementos masculinos têm um melhor desempenho nos videojogos do que as raparigas.

De acordo com a teoria da aprendizagem social, para além das crenças de que as mulheres podem ser vistas como pouco competentes nestas áreas, também podem ser criticadas por desempenharem actividades pouco apropriadas ao seu papel na sociedade

(Bialeschki, 1990, citado por Dietz, 1998).

Os estereótipos relativamente ao género impõem com frequência restrições no comportamento e no desenvolvimento (Bem, 1981). Estes estereótipos sexuais são habitualmente integrados, durante o desenvolvimento, através dos pais (Lytton & Rommney, 1991) mas também pelos pares, pelo sistema educativo e por outros sistemas sociais. No estudo de Busch (1995), conduzido com 147 estudantes universitários Noruegueses, para analisar as diferenças de género na percepção de auto-eficácia e nas atitudes em relação aos computadores, verificou-se que os elementos femininos apresentaram uma menor percepção de auto-eficácia relativamente a tarefas complexas no uso de computadores. O estudo também indica que os rapazes tinham tido, previamente, maior experiência em programação e na utilização de jogos de computador e relataram que sentiram um maior encorajamento, por parte dos pais e amigos, para este tipo de actividades, do que as raparigas.

A maior oferta e diversidade de jogos tem permitido um aumento na proporção de elementos do sexo feminino interessada nos videojogos. Alguns programas têm sido desenvolvidos especificamente para as meninas, com a integração de protagonistas e personagens femininos, tais como os jogos “Kiss”, “The Girls’ Club”, “The Little Mermaid”, “The Beauty and the Beast” e “Tomb Raider”. Contudo, estes jogos não tiveram tanto êxito entre as raparigas como o jogo “Barbie Fashion Designer” que permite às crianças escolher e desenhar roupa para a boneca Barbie (Cassell & Jenkins, 1998; Gros, 1998; Subrahmanyam & Greenfield, 1998). Nos Estados Unidos este jogo vendeu mais de 500 mil cópias nos primeiros dois meses, revelando, segundo Cassell e Jenkins (1998) que os programas desenvolvidos especificamente para as raparigas podem ter um impacto importante na comercialização destes produtos. Para Subrahmanyam e Greenfield (1998) apesar da integração de personagens femininos nos videojogos constituir uma componente importante para captar o interesse das raparigas, o fracasso ou o menor êxito de outros jogos que também

incluem personagens femininas indica que esta característica não é suficiente *per se*. Por exemplo, os vários jogos da série “Tomb Raider” têm como protagonista principal a “Lara Croft”, uma bela e sexy figura feminina que desempenha um papel activo e que tem de combater os adversários. Apesar de bastante popular, este jogo continua a captar principalmente o interesse dos elementos do sexo masculino. Em “Barbie as Rapunzel” a boneca virtual Barbie assume o papel de uma princesa corajosa e bonita que tem de resolver puzzles e seguir pistas de modo a salvar o príncipe Galen que foi enfeitiçado. Este jogo segue assim um padrão muito semelhante aos videojogos tradicionais, embora ocorra uma reversão nos papéis atribuídos às personagens do sexo masculino e feminino. Contudo, este jogo não obteve tanto êxito como o “Barbie Fashion Designer”. Para alguns autores este último jogo não deve ser considerado um verdadeiro jogo porque não tem regras, obstáculos para ultrapassar, nem há competição com outros jogadores ou com o próprio computador. Além disso, também não existe uma história nem coloca o utilizador em cenários de fantasia. Deste modo, Subrahmanyam e Greenfield (1998) defendem que o êxito deste programa com as raparigas pode estar relacionado com as seguintes características: 1) não ter conteúdos agressivos; 2) dirigir-se a um modelo que está associado à vida real; 3) não exigir estratégias muito sofisticadas para ser utilizado, pelo contrário, utilizar ícones e menus que orientam os utilizadores durante o jogo, sem apelar ao ensaio e erro. A análise deste e de outros jogos que têm captado o interesse dos elementos do sexo feminino pode ser importante, no entanto, Brunner, Bennett e Honey (1998) e Subrahmanyam e Greenfield (1998) também sublinham o cuidado a ter com os jogos que desenvolvem e reforçam estereótipos acerca dos interesses e das preferências dos rapazes e das raparigas. Para Brunner *et al.* (1998), “We have to engage both boys and girls with electronic games that can incorporate multiple perspectives and varying themes”(p. 81).

Capítulo 7

A Personalidade

Vários estudos indicam que os indivíduos que têm uma tendência geral para o comportamento agressivo reagem com maior intensidade à violência nos filmes (Friedrich & Stein, 1973; Hartman, 1969; citados por Monteiro, 1981). No entanto, Monteiro (1981) defende que, além de variáveis diferenciais como a agressividade dos indivíduos, existem outros traços ou domínios da personalidade que podem desempenhar um importante papel nas reacções agressivas. A autora cita os trabalhos de Cattell (1954) e de Forrest (1977) que encontraram uma associação entre os comportamentos agressivos e outras características da personalidade, como a impulsividade, a extroversão social e a dominância social. Fonseca e Eysenck (1989), assim como o estudo de Matos (1996) também permitiram estabelecer uma associação entre a tendência para o desenvolvimento de personalidades agressivas e índices elevados no psicoticismo.

A descrição da personalidade é inevitavelmente uma tarefa teórica, uma vez que apenas podemos observamos o comportamento dos sujeitos e as condições em que ele se manifesta. Assim, entende-se por teoria da personalidade um sistema de hipóteses que procura explicar o comportamento humano. Contudo, cada teoria apenas proporciona a compreensão de determinados fenómenos, não permitindo explicar todos os fenómenos.

Têm sido defendidos vários modelos teóricos relativamente à personalidade e, embora as divergências na conceptualização da personalidade sejam merecedoras da atenção de vários autores, não procederei à sua revisão com detalhe, dado que não é este o intuito do nosso trabalho. Contudo, não podemos passar por este assunto sem tecer algumas considerações históricas e conceptuais.

Deste modo, procura-se, neste capítulo, expor alguns aspectos teóricos relacionados com a teoria de Eysenck, por apresentar um modelo estrutural que assume um carácter heurístico, analisar a forma como a personalidade tem sido aprofundada até ao momento actual e a pertinência do seu estudo na associação com a exposição à violência nos *media*, em particular, na relação com a utilização dos videojogos.

É consenso actual que, para explicar o comportamento, devemos estudar a influência das características estáveis da personalidade, as características da situação, assim como as interacções entre estas duas variáveis. Assim, é com base numa perspectiva interaccionista que este estudo se inscreve.

Mas esta forma de estudar o comportamento humano nem sempre foi pacífica. Por um lado, os personalistas centravam-se nas características individuais, estáveis ao longo do tempo e consistentes em várias situações, para explicar o comportamento. Num outro extremo, os situacionistas defendiam o estudo dos factores externos, remetendo-nos para a perspectiva de que situações objectivas influenciam o comportamento dos sujeitos de um modo muito semelhante. Face a estas divergências despoletou, durante a década de setenta e oitenta, um debate sobre a influência da pessoa-situação na determinação do comportamento humano, desencadeada fundamentalmente pela publicação de Mischel (1968) com a obra “Personality and Assessment”. A acesa discussão entre personalistas e situacionistas transformou-se numa luta fértil, contribuindo para a emergência da teoria interaccionista, no qual o trabalho de Mischel, em 1973, é também um seu exemplo. A este propósito Hettema e Deary (1993, citados por Matthews & Deary, 1998), defensores dos traços de personalidade, sustentam que a explicação do comportamento requer níveis diferentes de análise, o que inclui a contribuição de factores genéticos, fisiológicos, de aprendizagem e de variáveis sociais. Nesta perspectiva, Matthews e Deary (1998) sublinham “traits interact with

situational factors to produce transient internal conditions or states, which may sometimes be a more direct influence on behaviour than trait” (p. 7).

Na psicologia da personalidade o estudo dos traços tem sido bastante relevante para a descrição das diferenças individuais e tem fomentado a investigação em quase todas áreas da psicologia, seja na área da clínica, na psicologia da saúde, na área de orientação escolar e até mesmo na área de investigação organizacional.

O estudo dos traços tem uma longa história e segundo Eysenck (1985, citado por Matthews & Deary, 1998) este construto já tinha sido utilizado por Hipócrates (460 A.C.) e por Galeno (130-200 D.C.), que defendiam o interesse pela descrição do comportamento através dos traços e das suas origens constitucionais ou genéticas. No entanto, o estudo científico dos traços apenas surgiu no início deste século, principalmente com a introdução de novas técnicas estatísticas para análise dos dados, nomeadamente as técnicas correlacionais e a análise factorial.

Para Eysenck, os traços de personalidade são predisposições ou tendências para responder às situações de um modo particular, que influenciam o comportamento dos sujeitos em determinadas situações. Os traços são assim considerados os alicerces da personalidade e contribuem para a estabilidade e consistência no comportamento. Por serem estáveis ao longo do tempo e apresentarem consistência em várias situações, Eysenck considera que o seu estudo é necessário e através deles podemos prever, com alguma garantia, o comportamento. O ênfase é colocado na natureza preditiva dos traços. Mas, prever, como alguma garantia, não implica necessariamente, a sua precisão. Se analisarmos a sua teoria com maior rigor, verificamos que Eysenck (1969, 1980, citados por Matthews & Deary, 1998) nunca afirmou ser possível prever o comportamento numa situação específica. De acordo com o autor, é necessário observar o indivíduo em muitas situações para poder formular algumas impressões acerca dos seus padrões de resposta habitual. Em 1980, Eysenck e Eysenck atribuem

importância ao peso das situações e integram actualmente a perspectiva interactiva das variáveis pessoa-situação na previsão do comportamento. Para os autores devemos ter em consideração as variações que ocorrem ao longo do tempo no estado de humor do indivíduo.

Outro dos pressupostos da sua teoria assenta na ideia de que os traços variam de pessoa para pessoa. Está implícita a aceitação da individualidade, das diferenças individuais mas, fundamentalmente, o interesse em identificar os aspectos comuns nos seres humanos, os seus traços e domínios fundamentais. Por contraste com a posição teórica de Allport (1937) que defendia a natureza ideográfica dos traços, afirmando que todas as características da personalidade são únicas e idiossincráticas, não sendo por isso possível comparar os indivíduos entre si, Eysenck inscreveu-se numa perspectiva nomotética, ao procurar identificar os traços que podem ser generalizáveis a todos os indivíduos. Na nossa perspectiva, estas divergências podem ser ultrapassadas, porque de facto a perspectiva nomotética não é incompatível com a abordagem ideográfica. Os psicólogos que se defendem a natureza nomotética dos traços não rejeitam a ideia de que cada indivíduo é único. Estes teóricos vêem a individualidade na combinação individual dos traços de personalidade, embora considerem que os traços em si mesmo são idênticos para todas as pessoas. De certo modo, a grande maioria dos psicólogos que enfatiza a perspectiva ideográfica também não rejeita a abordagem nomotética, inclusivamente Allport (1937) que não negou a importância de conduzir este tipo de estudos. Assim, a natureza nomotética dos traços permite-nos fazer comparações entre os sujeitos relativamente a determinadas características, mas não anula a sua natureza singular enquanto pessoa.

Perante a diversidade de traços, Eysenck preocupou-se em reduzir as características diferenciais da personalidade em dimensões essenciais e identificar a forma como os traços se organizam para formar a tipologia humana. Este é outro dos pressupostos de Eysenck (1970) que defende que os traços são estruturas mentais organizadas de um modo hierárquico. Para o

autor, certos comportamentos habituais podem ser agrupados em traços, através do cálculo das correlações. Por seu lado, os traços organizam-se em tipos, que são os factores de ordem mais geral da personalidade, que podem ser identificados através da análise factorial.

A maioria do trabalho de Eysenck foi realizado em Inglaterra com populações doentes e “normativas”. A primeira investigação para identificar as duas dimensões fundamentais da personalidade foi realizada em 1947, com amostras de soldados, permitindo extrair duas variáveis bipolares fundamentais: o Neuroticismo (ou instabilidade emocional)/Estabilidade emocional e a Extroversão/Introversão (citado por Leyens, 1985). Neste sistema dimensional os indivíduos podem ser avaliados mediante a resposta a questionários que Eysenck elaborou para o efeito. Consoante os resultados obtidos há a possibilidade de identificar uma grande variedade de personalidades distintas. A maioria das pessoas parece localizar-se nos valores médios de cada uma das dimensões, embora haja diferenças culturais, de desenvolvimento, e de género, mas é possível caracterizar os indivíduos que obtêm resultados nos extremos deste sistema, como por exemplo ser um indivíduo extrovertido de neuroticismo baixo ou elevado (Eysenck, 1965).

Para Eysenck (1965) os comportamentos patológicos ou desadaptados encontram-se num contínuo único, embora sejam um extremo dos comportamentos ditos “normais”. Deste modo, todos os indivíduos podem ser avaliados nestas dimensões da personalidade.

Os estudos com estas duas variáveis prosseguiram permitindo a Eysenck produzir um perfil para cada uma das extremidades de cada dimensão. Em 1952, o autor identificou um terceiro factor: o psicoticismo (citado por Matthews & Deary, 1998). Tal como as dimensões bipolares do Neuroticismo e da Extroversão, o psicoticismo também não é uma dimensão patológica mas um factor que faz parte da personalidade de qualquer indivíduo. Assim, os actuais questionários de Personalidade de Eysenck contemplam estas três dimensões da

personalidade que permitem discriminar a tipologia humana e identificar o perfil da personalidade de qualquer indivíduo.

A teoria de Eysenck também decorre do princípio de que os traços de personalidade parecem ter uma base genética e biológica. É importante sublinhar, para que não haja equívocos, que os seus estudos sobre a contribuição de factores genéticos na personalidade não ignoram a importância do ambiente, nem se colocam na perspectiva radical de afirmar que as bases genéticas da personalidade não são modificáveis ao longo do desenvolvimento. Já em 1965, Eysenck não afirmava que o comportamento humano era hereditário, mas que certas estruturas biológicas são hereditárias, as quais, por interacção com factores ambientais e com as experiências adquiridas pelo sujeito, irão determinar os traços de personalidade. O facto de um traço de personalidade ser influenciado pelo genótipo, não significa que seja fixo e determinante dos futuros comportamentos do indivíduo. O autor enfatiza que as características da personalidade podem ser alteradas devido às influências do meio ambiente e, deste modo, o contexto e os factores de aprendizagem têm um peso importante na determinação do comportamento. Quando se estuda o comportamento humano, estuda-se o fenótipo, que é o reflexo das influências ambientais em interacção com as características que foram herdadas. É possível que com os avanços dos estudos da genética molecular nos aproximemos mais do estudo do genótipo. Por enquanto não passam de construções teóricas que não podem ser observadas directamente.

Eysenck (1967) também formulou hipóteses relativamente à base biológica dos tipos de personalidade extroversão e neuroticismo. O sistema reticular ascendente activador (S.R.A.A.), estaria associado às diferenças individuais na dimensão introversão-extroversão, enquanto o neuroticismo-estabilidade emocional estaria relacionado com o cérebro visceral responsável pelo sistema nervoso autónomo. Pensa-se que o S.R.A.A., considerado o Centro de vigilância do Córtex, é responsável pela manutenção da activação do cérebro, controlando

os estados de vigília e de sono. Assim, perante uma estimulação externa produz uma excitação não específica no córtex cerebral que activa o sistema. O sistema nervoso autónomo ou vegetativo controla processos involuntários como o suor, o ritmo cardíaco, a pressão sanguínea, a digestão ou os tremores. Eysenck (1967) sustenta que o S.R.A.A. é activado mais rapidamente pelos introvertidos do que pelos extrovertidos e, portanto, perante idênticas condições de estimulação externa, o estado de excitação é maior nos introvertidos do que nos extrovertidos. Este diferencial de excitação será assim responsável pelas diferenças individuais entre extrovertidos e introvertidos em muitas situações. Dado que os extrovertidos têm tendência a apresentar níveis baixos de activação cortical, podem procurar situações estimulantes para ultrapassarem a inibição inicial deste sistema, enquanto o inverso pode suceder com os introvertidos, que têm tendência a evitar situações estimulantes para diminuir a excitação do sistema cortical para níveis moderados. Em relação ao neuroticismo, Eysenck (1967) postula que os indivíduos que se apresentam com maiores índices deste tipo de personalidade reflectem um sistema nervoso autónomo instável, com maior probabilidade a ficarem perturbados quando estão perante acontecimentos stressantes.

Contudo, o estudo sistemático dos traços tem sido muito polémico e contestado por vários autores que alegam, por um lado, o seu carácter atóxico, pouco compreensivo e superficial, que não permite captar a riqueza da personalidade e que envolve juízos subjectivos; por outro lado, as críticas de natureza empírica, indicam que as medidas utilizadas para avaliar os traços apresentam uma fidelidade duvidosa e não permitem prever o comportamento do sujeito em muitas situações.

Mischel (1968) estimou que as correlações entre as auto-avaliações em questionários de personalidade e o comportamento do sujeito eram modestas, variando apenas entre 0,20 e 0,30. Esta amplitude correlacional significa que os traços contribuem para explicar menos de

10% da variabilidade do comportamento e, portanto, não é possível prever o comportamento das pessoas em várias situações.

Por estas e outras críticas, alguns autores defenderam que os traços não são relevantes para explicar o comportamento (Leyens, 1985; Mischel, 1968) ou que são meras ficções cognitivas (Shweder, 1975, citado por Lima, 1998).

Surgiram então as abordagens situacionistas que enfatizavam a importância das variáveis situacionais ou do ambiente social como determinantes do comportamento. Para os situacionistas, a personalidade é mutável, episódica e em permanente transformação e, portanto, não faz sentido a construção de instrumentos de avaliação da personalidade para prever o comportamento. Alguns autores também procuraram analisar as correlações entre as variáveis situacionais e o comportamento dos indivíduos, mas verificaram que estas correlações eram igualmente modestas e não diferiam dos valores encontrados pelos “coeficientes de correlação” identificados por Mischel (1968).

O debate aceso que decorreu entre o final da década de sessenta e os anos noventa, contribuiu para desmotivar o interesse pelo seu estudo, no entanto contribuiu também para um novo impulso na teoria dos traços que actualmente sublinham a sua utilidade no estudo da personalidade. É esta a perspectiva teórica em que Lima (1997) se coloca, referindo que “os traços, apesar da sua vida longa e conturbada, continuam a ser um construto importante para a psicologia da personalidade dos anos 90” (p. 31). Deary e Matthews (1998) referem “Trait psychology is in a healthy state, with signs of growing agreement on the structure of human personality” (p. 36).

Reconhece-se actualmente que os traços são unidades importantes para conceptualizar as diferenças individuais no comportamento, mas não se exclui a importância das variáveis situacionais. Assim, os traços devem ser estudados em conjunto com as situações com que o sujeito se confronta (Lima, 1997).

De facto, os traços de personalidade e o ambiente social estão em interacção constante e nenhuma destas classes de variáveis parece contribuir isoladamente para prever o comportamento. Mas, mesmo desligada da preditividade do comportamento, é legítima a importância, a necessidade e o valor da análise da personalidade em si mesma. A abordagem interaccionista está associada a uma “análise de variância” que procura entender o modo como o contexto social e as disposições individuais interagem. O traço passa a ser considerado como uma predisposição, ou susceptibilidade a agir de um determinado modo quando o indivíduo se encontra em situações específicas. É também esta a perspectiva de Monteiro (1981), acerca dos estudos realizados com o intuito de determinar os efeitos da exposição à violência filmada, quando afirma:

Parece haver evidência teórica e experimental de que o comportamento humano não se processa num vácuo, sendo determinante para a sua compreensão o contexto social em que ocorre, mas também que os indivíduos estabilizam, ao longo da sua aprendizagem social, padrões de comportamentos, uniformidades cognitivas e afectivas, que adquirem uma consistência idiossincrática, e mediatizam as respostas socializadas. (p. 321)

As características da personalidade na sua relação com os fenómenos dos *media* tem sido considerada umas vezes como variável independente e outras como variável dependente. Variável independente, ou por vezes, intermediária, na medida em que influencia as escolhas e preferências por determinados programas ou tipo de jogos. Variável dependente decorrente das experiências de socialização que estes meios culturais promovem. Há ainda autores que lhe atribuem um estatuto simultâneo, na medida em que há uma relação circular entre a observação de violência televisiva e a personalidade (Eron, 1984, citado por Matos, 1996). É neste sentido que Wober (1986, p. 227) refere: “Television is now a principal channel or

purveyor of culture, and as such, it can be studied as one determinant of personality among the young, as well as something that interacts with personality among older people”.

Para Wober (1986) os estudos correlacionais que analisam a associação entre as disposições da personalidade e os padrões comportamentais de exposição a programas violentos, não eliminam a possibilidade de que a exposição a material violento possa ter um efeito prejudicial para o indivíduo, na medida em que reforçam traços de personalidade de natureza mais agressiva. Ambos os processos parecem ocorrer em simultâneo, particularmente na adolescência em que as estruturas emergentes da personalidade combinam com as suas necessidades de terem experiências com os fenómenos mediáticos e, portanto, podem reforçar essas características (Himmelweit & Swift, 1976, citado por Wober, 1986). A forma como as características da personalidade e os factores externos se interrelacionam está dependente da faixa etária e das normas do comportamento, que diferem à medida que o sujeito se desenvolve.

Face à existência de um conjunto vasto de investigações que analisaram a associação entre disposições de personalidade e a exposição à violência nos *media*, apenas iremos referir os estudos que fizeram a análise dos tipos de personalidade identificados por Eysenck, dado que este é também objecto da presente investigação. Foco os estudos sobre os fenómenos mediáticos, devido à escassez de estudos sobre a relação das características de personalidade e a utilização de videojogos.

Utilizando uma amostra com 2305 adolescentes com 15 anos, Hendry e Patrick (1977, citado por Wober, 1986) verificaram que os indivíduos que observavam com menor frequência programas televisivos obtiveram um resultado inferior nos índices de neuroticismo, uma pontuação mais elevada na extroversão e apresentam melhores resultados académicos, comparativamente com os adolescentes que estavam mais expostos aos

fenómenos mediáticos. Estes resultados foram significativos para os rapazes e para as raparigas.

As características da personalidade também têm influência na forma como os sujeitos apreendem o que vêem no ecrã. Newell (1972, citado por Wober, 1986) destaca uma investigação em que 98 sujeitos, após terem assistido a 13 programas violentos, foram entrevistados e avaliados através de questionários de personalidade. O autor verificou que os resultados obtidos nas escalas de medo, agressividade, extroversão social, e em menor proporção, no neuroticismo, afectaram as interpretações dos inquiridos acerca da violência nos programas exibidos. Foram os indivíduos mais medrosos, não-agressivos e introvertidos que apresentaram maior tendência para se preocuparem com os conteúdos violentos. Contudo, Wober (1986) alerta que estes resultados devem ser analisados com precaução, uma vez o estudo não recorreu a testes de significância e os valores de qui-quadrado obtidos foram bastante reduzidos.

Fouts (1976, citado por Wober, 1986) aplicou alguns questionários que avaliam disposições de agressividade, níveis de actividade e introversão a 308 crianças Canadianas. Verificou que as crianças mais introvertidas tinham maior tendência a identificar formas subtis de violência na televisão, enquanto as crianças extrovertidas interpretavam as consequências da agressividade sobre as vítimas de um modo mais estereotipado.

Num outro estudo, Gunter (1985, citado por Wober, 1986) expôs 40 adultos a breves cenas televisivas. Foi pedido aos indivíduos que avaliassem as cenas a que foram expostos e que respondessem ao Inventário de Personalidade de Eysenck (EPI). Um dos objectivos era explorar a relação entre os tipos de Personalidade e a forma como interpretavam a violência das imagens. Os resultados obtidos indicam que os indivíduos com maiores índices de neuroticismo tinham maior tendência a considerar as cenas que envolvem crimes, mesmo em desenhos animados, mais violentas e assustadoras do que os indivíduos com baixos valores

nestas dimensões. Contudo, de acordo com Wober (1986) as investigações que avaliam as interpretações das pessoas a programas que são exibidos na totalidade têm tido maior dificuldade em demonstrar esta associação. Além disso também aconselha a utilização de amostras representativas e com maior número de sujeitos para que os resultados sejam mais fiáveis.

Outro estudo que recorreu à Teoria da Personalidade de Eysenck e que procurou estudar a associação entre a agressividade, a exposição à violência televisiva, o prazer em ver violência na televisão e os tipos de personalidade foi realizado por Lynn, Hampson e Agahi (1989). Estes autores colocaram a hipótese de que são os indivíduos com predisposição genética para desenvolver personalidades agressivas - genótipo do psicoticismo -, que são mais afectados pelos conteúdos violentos da televisão. O estudo incluiu cerca de 2000 jovens, com idades compreendidas entre os onze e os dezasseis anos de idade. Os resultados obtidos indicam que as correlações entre a agressividade e a exposição à violência televisiva são baixas, mas positivas. Através de uma análise de regressão múltipla, utilizando a agressividade como variável dependente, foi possível verificar que o psicoticismo explica a maior parte da variância, juntamente com o prazer em ver violência nos programas televisivos e com o neuroticismo. Contudo, não se apresentou como determinante a exposição à violência na televisão. Estes resultados permitiram que os autores concluíssem que a agressividade parece ser predominantemente determinada pelo psicoticismo e que, mais do que a quantidade de exposição à violência na televisão, o prazer em assistir a este tipo de programas pode também ser um factor determinante na agressividade.

Com base no estudo de Lynn *et al.* (1989), Matos (1996) também introduziu o questionário de personalidade de Eysenck com o objectivo de avaliar os tipos de personalidade que estão associados à agressividade, ao prazer em ver violência na televisão e ao total de violência televisiva observada. A autora também procedeu a uma análise de

regressão múltipla, tendo como variáveis dependentes as várias escalas de agressividade de Buss e Perry (1992) e como variáveis independentes os tipos de personalidade, a idade, o sexo, a zona de residência, o nível de escolaridade, a quantidade de tempo de exposição à televisão, o prazer em ver violência na televisão e ainda o total de violência observada. Matos (1996) verificou que o neuroticismo e o psicoticismo foram as variáveis mais importantes como preditoras da agressividade. O neuroticismo, o psicoticismo, o sexo, o prazer em ver violência na televisão (PVVT) e a televisão observada foram, no seu conjunto, preditoras da agressividade verbal. Em relação à agressividade física, apenas foram preditoras as variáveis psicoticismo, a televisão observada e o PVVT. Como variáveis preditoras da agressividade verbal surgiu o psicoticismo, o sexo, a quantidade de televisão observada, o neuroticismo, o PVVT, o nível sócio-económico e a idade. Em relação à irritabilidade, as variáveis neuroticismo, psicoticismo, sexo e PVVT explicaram, no seu conjunto, 16% da variância. E, por fim, o neuroticismo, o sexo e o PVVT apresentaram-se, no seu conjunto, variáveis preditoras da medida de hostilidade.

A propósito dos videojogos, pouco estudos foram até ao momento desenvolvidos com o intuito de relacionar a sua utilização com os tipos de personalidade. Contudo, alguns estudos foram realizados, embora apenas os estudos de Kestenbaum & Weinstein (1985) e Scott (1995) tivessem utilizado o modelo de Eysenck para a análise da personalidade.

Winkel, Novak e Hopson (1987) realçaram a importância do estudo dos traços de personalidade dos jogadores. Para estes autores, na adolescência, os traços de personalidade e o contexto social são variáveis mais importantes na determinação do comportamento do que a exposição aos videojogos. Winkel e seus colaboradores, referem que a manifestação do comportamento agressivo está associada a características da personalidade, tal como o comportamento tipo A nos adultos, podendo deste modo afectar o comportamento do jogador de videojogos. O padrão de comportamento tipo A caracteriza-se pelos traços de

competitividade e necessidade elevada para alcançar êxito (Carver & Glass, 1978). Winkel *et al.* (1987) conduziram a investigação com estudantes do oitavo ano, de uma escola no sul do Texas, e confirmaram a hipótese de que existia uma relação entre o padrão de comportamento tipo A dos jogadores de videogames e a agressividade, reforçando a ideia de que os traços de personalidade e outros factores sociais são determinantes importantes da agressividade em adolescentes.

Scott (1995) baseando-se no pressuposto de que os indivíduos, com diferentes tipos de personalidade reagem de um modo distinto a eventos ou situações particulares, utilizou o EPQ para investigar a influência da utilização de jogos de computador violentos em indivíduos com diferentes tipos de personalidade. A amostra era constituída por 117 estudantes universitários. Não foram encontradas diferenças significativas entre os três grupos de indivíduos que jogaram jogos com graus de violência distinta em relação aos tipos de personalidade. Contudo, os autores referem: “the present study points up the need for considering the strength of individual differences when researching the effects of video games on feelings of aggression” (p. 130).

SEGUNDA PARTE: VARIÁVEIS, QUESTÕES,
HIPÓTESES DE INVESTIGAÇÃO E MÉTODO

Capítulo 8

Variáveis em estudo

Nesta secção procuraremos justificar e descrever as variáveis utilizadas na presente investigação. A selecção das variáveis teve em consideração a importância e o relevo que outros estudos, referentes aos videojogos, lhe têm concedido. Agrupámos as variáveis em quatro grandes grupos de acordo com os objectivos do nosso estudo e as hipóteses formuladas.

1. VARIÁVEIS SÓCIO-DEMOGRÁFICAS

Este grupo é composto por seis variáveis: idade; sexo; etnia; naturalidade; ano de escolaridade e nível sócio-económico. Justifica-se a sua escolha pelo facto de diversos estudos referirem a sua importância na relação com as outras variáveis.

1.1. Idade

Alguns estudos indicam que são os adolescentes mais jovens que ocupam mais tempo a jogar videojogos e utilizam as consolas para este efeito. Por contraste, os adolescentes com idades mais avançadas, dispensam menos tempo nesta actividade de lazer (Colwell *et al.*, 1995) e quando o fazem recorrem, geralmente, a salões de jogos (Ellis, 1984; Surrey, 1982, citado por Griffiths, 1991a) ou utilizam o computador.

Vários estudos também referem que a idade afecta as escolhas e as preferências em relação aos tipos de videojogos existentes no mercado (Funk & Buchman, 1996) e que pode ser preditora dos diferentes tipos de agressividade (Hyde, 1984).

Será objecto de estudo na presente investigação a comparação entre grupos etários relativamente aos hábitos de jogo com videojogos e nas medidas de agressividade e de personalidade.

1.2. Sexo

O sexo é uma variável muito importante no nosso estudo, em relação à qual se pretendem comparar diferenças entre os rapazes e as raparigas em todas as variáveis referentes aos hábitos de jogo e nas medidas de agressividade e de personalidade. De facto, como já foi referido em capítulos anteriores, parecem existir diferenças entre sexos no tempo que ocupam a jogar, nas suas preferências quanto ao tipo de jogos existentes, na idade em que iniciaram esta actividade, na percepção das atitudes dos pais, no uso de jogos com violência, nas preferências pelas modalidades cooperativas ou competitivas, na opinião que formulam acerca dos efeitos dos videojogos violentos no comportamento das crianças e jovens, e em outras variáveis como a agressividade e a personalidade. Estas constatações justificam o estudo das diferenças entre estes dois grupos.

1.3. Nível Sócio-Económico

Nogueira (1997) na sua revisão literária sobre o conceito de nível sócio-económico (N.S.E.) refere: “Qualquer que seja a designação que se utiliza – classe social, estatuto, ou meio sócio-económico – o conceito é idêntico: existem diferenças entre as pessoas em termos do estilo de vida que elas adoptam e do papel que desempenham na sociedade” (p. 223). Para a autora esta variável pode determinar a forma como os indivíduos ocupam os tempos livres.

Matos (1996) verificou que existem diferenças entre os N.S.E. em relação ao tempo que os adolescentes ocupam a ver televisão, à violência que observam através deste meio de comunicação social e ao prazer que têm em assistir a programas televisivos com conteúdos violentos.

De acordo com Kinder (1991) os videojogos parecem ser construídos para captar essencialmente o interesse da classe média ou de classes economicamente mais favorecidas:

Although some might claim that video games (...) are accessible to all classes (particularly in the arcade) and therefore help the economically disadvantaged youngster overcome the inequities of class difference in practice they might actually increase the gap, for only who can afford the Nintendo home system and its software gain the full benefit of early training in computer confidence. (p. 103)

Braun *et al.* (1986) procuram analisar a associação entre a utilização de videojogos nos computadores ou em salões de jogos e o N.S.E. e verificaram que um N.S.E. elevado estava associado positivamente à frequência de utilização de computadores em casa. Contudo, a frequência com que os indivíduos jogam em salões de jogos não se encontrou associada ao N.S.E. dos seus pais.

No presente estudo pretendemos analisar em que medida existem diferenças entre N.S.E. relativamente ao tempo de utilização de videojogos em cada um desses três sistemas e em todas as outras variáveis respeitantes aos hábitos de jogar videojogos.

Guerra, Huesmann, Tolan, Van Acker, e Eron (1995) num estudo realizado com crianças do ensino primário verificaram que o N.S.E. estava associado com a agressividade, avaliada através de medidas de auto-avaliação e hetero-relatos dos professores. As crianças de um menor estrato social tinham maior tendência para desenvolver crenças que favorecem o uso de violência, do que as crianças com um elevado N.S.E.. Os autores concluem que as condições sociais e económicas podem contribuir para as crenças acerca da agressividade, devido ao papel desempenhado por tais crenças normativas no desenvolvimento do comportamento agressivo. Deste modo poderá ser interessante estudar a associação entre esta variável e a agressividade.

Também procuraremos analisar as diferenças entre os estratos sociais dos indivíduos da nossa amostra e o tipo de personalidade, dado que alguns estudos indicam que os indivíduos pertencentes a um N.S.E. baixo apresentam maiores índices de “neuroticismo” do que indivíduos com um N.S.E. alto (Matos, 1996).

1.4. Escolaridade

Em relação à variável escolaridade, a nossa opção pela escolha dos 8º, 9º e 10º anos de escolaridade baseou-se no interesse em inquirir adolescentes com idades compreendidas entre os 12 e os 17 anos de idade.

1.5. Etnia e naturalidade

A etnia e a naturalidade serviram apenas para a caracterização sócio-demográfica da nossa amostra, não tendo sido submetidas a nenhuma outra análise.

2. VARIÁVEIS RELATIVAS AOS HÁBITOS DE JOGAR VIDEOJOGOS

2.1. Tempo ocupado a jogar videojogos

A maioria das investigações realizadas sobre o comportamento de jogo com videojogos procuram calcular o tempo que os indivíduos ocupam com esta actividade de lazer. O estudo de Harrell *et al.* (1997), realizado nos Estados Unidos, constatou que os tempos livres dos rapazes, entre os sete e os doze anos, eram dedicados maioritariamente aos videojogos, tendo-se registado diferenças significativas relativamente aos elementos do sexo feminino. Griffiths e Hunt (1995) com uma amostra de adolescentes ingleses, entre os 12 e os 16 anos de idade, verificaram que 98,7% da amostra podem ser considerados jogadores e o tempo que ocupam

com esta actividade é acentuado (cerca de 1/3 da amostra tem por hábito jogar videojogos todos os dias).

O estudo de Colwell *et al.* (1995), conduzido em Londres com 120 sujeitos, entre os 11 e os 17 anos de idade, também indica que 92,5% dos participantes jogam com regularidade, pelo menos uma vez por semana.

Alguns autores também têm investigado a possibilidade de existir uma associação entre o tempo que os indivíduos ocupam com videojogos e o isolamento social (Gibb *et al.*, 1983; Selnow, 1984), a psicopatologia (McClure & Mears, 1984), o comportamento anti-social, a delinquência, a agressividade ou a hostilidade (Gibb *et al.*, 1983; Lin & Lepper, 1987), a auto-estima (Dominick, 1984; Funk & Buchman, 1996; Gibb *et al.*, 1983), a dependência do jogo (Braun & Giroux, 1989; Gupta & Deverensky, 1996; Shotton, 1989; Soper & Miller, 1983), e o desempenho académico (Creasey & Meyers, 1986; Egli & Meyers, 1984). Contudo, a maioria destas investigações foram realizadas com adolescentes que apenas jogavam em salões de jogos. Também tem interesse verificar em que contextos (casa ou salão de jogos) os adolescentes dedicam mais tempo ao jogo. Neste sentido, o estudo de Ian *et al.* (undated, citado por Gaja, 1993) indica que os indivíduos que utilizam exclusivamente o computador para jogar, dedicam mais tempo a esta actividade do que os indivíduos que têm por hábito jogar em salões de jogos. Na opinião destes autores os jogos para computador ou jogados em consolas potenciam a dependência. No estudo de Funk e Buchman (1996) também se verificou que os adolescentes dedicavam mais tempo a jogar em casa do que em salões de jogos.

Relativamente à associação entre a agressividade e a frequência de utilização de videojogos em arcada ou em casa, Lin e Lepper (1987) apenas encontraram uma associação positiva no grupo de rapazes relativamente aos jogos de arcada. Não foi registada nenhuma associação no grupo de raparigas, nem em relação ao comportamento de jogo em casa.

Analisar a relação entre o tempo ocupado a jogar videojogos, em cada um destes três sistemas, com as medidas de agressividade, os tipos de personalidade e o “total de violência jogada”, quer para os rapazes, quer para as raparigas, são alguns dos objectivos que suscitaram a necessidade de se incluir a análise desta variável no estudo.

2.2. Idade de início da utilização dos videojogos

O estudo de Griffiths e Hunt (1995) indica que os adolescentes, com idades compreendidas entre os 12 e os 16, iniciaram a actividade de jogo com uma idade média de 8,4 anos ($DP = 2,6$). Num estudo posterior, realizado com uma amostra de sujeitos com 11 anos de idade, Griffiths (1997a) verificou que a idade média de início foi inferior ($M = 7,5$ anos), tendo sido os rapazes a iniciar esta actividade mais cedo que as raparigas. Gros (1998) indica que, actualmente, os jovens iniciam o comportamento de jogo com videojogos em idades mais novas, por volta dos cinco e os seis anos de idade. Este fenómeno pode estar relacionado com a crescente popularidade dos videojogos em várias faixas etárias, incluindo nos adultos, e pelo facto de poderem ser jogados em casa através de consolas ou de computadores. Deste modo, será interessante estudar a idade que os sujeitos, da nossa amostra, iniciaram o comportamento de jogo com videojogos e analisar possíveis diferenças entre sexos e entre N.S.E.

2.3. Motivos para jogar videojogos

Os motivos que levam as crianças e os jovens a jogar videojogos tem sido investigado em diferentes abordagens teóricas, tal como na psicanálise (Turkle, 1984), mas principalmente na psicologia cognitiva (Anderson & Ford, 1986; Griffiths & Hunt, 1993; Lepper & Malone, 1987; Malone & Lepper, 1987; Phillips *et al.*, 1995; Selnow, 1984).

No estudo de Griffiths e Hunt (1995), conduzido com 387 adolescentes, entre os 12 e os 16 anos de idade, os principais motivos assinalados foram: “por divertimento” (77%), “por desafio” (35%), “por não ter mais nada para fazer” (28%) e porque “os amigos jogam” (18%). Houve, ainda uma pequena percentagem (11%) de sujeitos que referiu jogar porque não conseguiam parar. Num estudo posterior, conduzido em 868 sujeitos com idades compreendidas entre os 11 e os 16 anos de idade, Phillips *et al.* (1995), verificaram que a maioria jogava para se divertir (72,8%), 34% jogava para “passar o tempo”, 12,2% para ficarem animados e 12,1% “para evitar outras tarefas”.

No estudo de Selnow (1984) a maioria dos inquiridos referiu que gostava de jogar com os amigos, com familiares ou simplesmente sozinhos, dependendo do estado de humor, tendo alguns afirmado que gostavam de jogar sozinhos quando estavam tristes. Selnow (1984) argumentou que os videojogos podem servir de companheiros e interpretou os resultados com a representação do videojogo como um “amigo electrónico”, servindo de substituto das interações sociais normais. Griffiths (1993) destaca que esta noção de “amigo electrónico” pode ser uma forma de dependência dos videojogos que surge em sujeitos deprimidos e socialmente isolados.

Por contraste, no estudo de Anderson e Ford (1986) a maioria dos sujeitos jogavam videojogos quando se sentiam auto-confiantes ou para evitarem os trabalhos escolares. Os estudos de McClure e Mears (1984) e de Morlock *et al.* (1985), verificaram que uma das principais motivações para jogar videojogos era o factor “competição”. Braun e Giroux (1989) também referem que os jogos de arcada promovem uma mentalidade competitiva.

No estudo realizado pelo Media Analysis Laboratory (1998), com adolescentes, verificou-se que a maioria jogava por prazer, por serem excitantes e um desafio. Ao comparar as respostas dos rapazes e das raparigas verificou-se que os rapazes tinham maior tendência para associar emoções positivas ao jogo (por exemplo, prazer ou excitação), enquanto as

raparigas associaram esta actividade com emoções negativas, nomeadamente por ser uma actividade frustrante, aborrecida e stressante.

Os resultados destes estudos sugerem que os adolescentes apresentam motivações diferenciadas relativamente ao prazer que têm em jogar videojogos. Neste sentido, será importante clarificar quais os principais motivos que os adolescentes portugueses expressam pelo gosto que têm ou não em jogar videojogos e proceder a uma comparação entre os rapazes e as raparigas, entre N.S.E. e entre grupos etários.

2.4. Habituais parceiros de jogo

Alguns estudos indicam que o comportamento de jogo com videojogos pode conduzir a um isolamento social (Dominick, 1984; Griffiths, 1993, Selnow, 1984). Torna-se, deste modo, importante compreender se este comportamento se integra maioritariamente numa actividade solitária ou, por contraste, numa actividade social.

A identificação dos principais parceiros de jogo em adolescentes também tem sido analisada em outras investigações, nomeadamente no estudo de Colwell *et al.* (1995), do Media Analysis Laboratory (1998) e de Phillips *et al.* (1995). Será, portanto, igualmente interessante identificar os principais parceiros de jogo da nossa amostra de adolescentes e testar diferenças entre sexos, entre N.S.E. e entre grupos etários.

2.5. Percepção das atitudes dos pais relativamente aos comportamentos de jogo dos filhos com videojogos

Kelley, directora de uma empresa que desenvolve videojogos, em particular para raparigas adolescentes, refere “Many kids in that age group want to avoid doing things that are preapproved by their parents, and yet the parents are still parents. They definitely playing a major role in determining what girls see, hear, and purchase” (citado por Glos & Goldin,

1998, p.158). É neste sentido que se torna pertinente determinar a atitude dos pais em relação ao comportamento de jogo dos filhos, através da opinião formulada pelos sujeitos da nossa amostra. Este grupo de variáveis procura analisar as seguintes percepções dos adolescentes relativamente às atitudes dos pais:

2.5.1. Percepção de controlo exercido pelos pais relativamente ao tempo que os filhos ocupam a jogar videojogos.

O estudo de Matos (1996) indica que, em Portugal, e no que se refere ao controlo exercido sobre o tempo que os adolescentes ocupam a ver televisão, a maioria dos adolescentes afirma que os pais deixam ver televisão durante o tempo desejado, quer para os rapazes, quer para as raparigas. Contudo este controlo é maior em faixas etárias mais novas e à medida que o N.S.E. aumenta. O recente estudo, efectuado no Canadá, pelo Media Analysis Laboratory (1998), revela que há um maior controlo dos pais em relação aos hábitos televisivos dos adolescentes do que sobre a actividade de jogo com videojogos, independentemente do tempo que estes jovens ocupem com os jogos.

Neste sentido, procuraremos estudar se este tipo de percepção de controlo também é reduzido no tempo que os jovens da nossa amostra ocupam com videojogos e se existem diferenças entre sexos, nas idades e nos N.S.E.

2.5.2. Percepção de controlo exercido pelos pais relativamente ao tipo de jogos que os pais não permitem que os filhos joguem.

Baseando-nos no estudo de Matos (1996), que analisou o controlo exercido pelos pais relativamente ao tipo de programas que os adolescentes assistem na televisão, também achámos pertinente incluir esta variável no nosso estudo, no que respeita ao controlo exercido sobre o tipo de jogos que não são permitidos jogar. No estudo realizado por Matos (1996), a

maioria dos indivíduos referiu que os pais não exercem qualquer controlo sobre o tipo de programas televisivos que estes assistem, mas registou-se uma maior percentagem de indivíduos do sexo feminino a responder que os pais não as deixam ver certos programas, comparativamente com os rapazes. Este estudo também indica que os pais exercem maior controlo sobre o tipo de programas televisivos nos grupos etários de 12-13 anos e de 14-15 anos por oposição ao grupo com idades compreendidas entre os 16 e os 20 anos. A autora não encontrou valores percentuais muito distintos nas respostas dos inquiridos em função do N.S.E.

O estudo efectuado pelo Media Analysis Laboratory (1998) revela que os pais estão pouco preocupados com o conteúdo dos jogos ou programas televisivos a que os seus filhos adolescentes estão expostos. Pretendemos neste estudo analisar diferenças que possam existir ao nível do sexo, da idade e do N.S.E. relativamente ao controlo exercido pelos pais sobre o tipo de videojogos que não são permitidos jogar.

2.5.3. Participação dos pais na compra de videojogos.

Segundo Cunningham (1995, p.190), “if parents had worries over their children playing computer games, they were concerned about the cost of the cartridges more than about the content”. Esta preocupação tem sentido na medida em que jogar um videojogo acaba por se tornar uma actividade lúdica dispendiosa. Se fizemos os cálculos, verificamos que jogar videojogos sai mais caro do que poderia, de início, parecer. Temos de ter em conta o preço do computador ou da consola (sendo que também as várias consolas têm sido modificadas, havendo novas versões no mercado), a colecção de videojogos e os diferentes acessórios que se podem aplicar às consolas (“Gamepad”, metralhadora ou pistola, volante, pedais, capacete, *joystick*, entre outros). Mas, não é por este motivo que os jovens não têm acesso aos videojogos. Muitos utilizam o computador que os pais têm em casa e os indivíduos com

menos recursos económicos podem eventualmente deslocar-se aos salões de jogos para gastar algumas das suas economias. Há ainda a possibilidade de alugar jogos em alguns estabelecimentos e alguns jovens recorrem ao fenómeno clandestino da pirataria, obtendo cópias de versões originais por preços mais reduzidos. O facto é que, com a constante introdução de novos jogos no mercado, as crianças anseiam por novos jogos, novas versões de jogos antigos, ou seja, querem obter os jogos da moda, os jogos que os colegas, os amigos ou a publicidade divulgam. Por este motivo torna-se relevante estudar a participação dos pais na compra de videojogos e estudar as possíveis diferenças entre sexos, entre N.S.E. e entre grupos etários.

2.5.4. Envolvimento dos pais no comportamento lúdico com os videojogos.

De acordo com o estudo de Mitchell (1985) a aquisição de videojogos pode contribuir para aumentar as interacções sociais no meio familiar, na medida em que os pais se envolvem no comportamento de jogo com os filhos. Mas este estudo contrasta com a opinião de Jenkins (1998) quando refere:

Video game culture also carves out a cultural realm for modern-day children separate from the space of their parents. They often play the games in their rooms and guard their space against parental intrusion. Parents often express a distaste for the games' pulpy plots and lurid images. (pp. 270-271)

Deste modo, procuramos através desta variável determinar se os pais jogaram, pelo menos uma vez, um videojogo com os filhos. Não se trata de saber qual o seu grau de envolvimento nesta actividade, uma vez que esta questão já foi analisada através da variável

“habituais parceiros de jogo”. Tal como nas variáveis anteriores, procuraremos analisar diferenças entre sexos, entre N.S.E. e entre grupos etários .

2.5.5. Existência de diálogo entre pais e filhos acerca dos videojogos.

O interesse dos pais pela actividade lúdica dos filhos com videojogos também deve ter em conta o diálogo que se estabelece entre pais e filhos acerca desta actividade. Em relação à televisão, o estudo de Matos (1996) indica que “a percentagem de adolescentes que afirma que os pais costumam conversar sobre a programação televisiva é menor à medida que a idade e o ano de escolaridade aumentam, mas cresce no mesmo sentido que o nível sócio-económico” (p. 277). Contudo, existe uma diferença marcada entre a exposição à televisão e os videojogos. Enquanto a televisão é muitas vezes partilhada por toda a família, os videojogos são utilizados maioritariamente pelas crianças e adolescentes e, portanto, a existência de diálogo sobre esta actividade pode implicar um maior interesse dos pais por esta actividade dos filhos. Muitos psicólogos e educadores defendem a importância de um acompanhamento e discussão entre pais e filhos acerca dos videojogos que os seus filhos jogam. Torna-se, deste modo, pertinente analisar em que medida os pais dos adolescentes portugueses conversam com os filhos acerca dos jogos. Serão, de novo, analisadas as diferenças entre sexos, entre classes sociais e entre grupos etários.

2.6. Preferências nos videojogos

Apesar de existir no mercado uma grande diversidade de jogos, alguns jogos e/ou tipos de jogos têm maior êxito de vendas, contribuindo para o desenvolvimento de diferentes versões. Por este motivo, será interessante identificar os jogos e as categorias de jogos que constituem as preferências da nossa amostra. Este tipo de análise já foi efectuada em estudos anteriores, nomeadamente em Inglaterra por Griffiths e Hunt (1995) e Griffiths (1997a), nos

Estados Unidos por Funk e Buchman (1996), no Canadá pelo Media Analysis Laboratory (1998), e em Espanha por Pifarré (1996, citado por Gros, 1998).

2.6.1. Preferências nas diferentes categorias de videojogos

Alguns autores defendem a necessidade de se criar uma taxonomia de videojogos, pelo facto de certo tipo particular de jogos ter efeitos positivos nos jogadores, enquanto outros poderem exercer efeitos prejudiciais (Griffiths & Hunt, 1995; Schie & Wiegman, 1987).

Muitos estudos identificaram diferenças de género e na classe social relativamente às preferências pelos diferentes tipos de jogos. No estudo de Gailey (1996), quer as raparigas, quer os rapazes, mostraram um idêntico interesse pelos jogos de aventura. No entanto, os rapazes jogavam os jogos de simulação de desportos com maior regularidade e foi a classe média-baixa que se mostrou mais interessada pelos jogos de guerra ou com outros conteúdos violentos.

Griffiths (1997a) através da sua categorização dos jogos, verificou que quase metade da amostra preferiu os jogos de “plataformas”, seguidos pelos jogos de “aventura”, “soco-neles”, “simuladores de desporto”, “puzzles” e “corridas”. Os resultados também revelaram a existência de diferenças entre os rapazes e as raparigas nas suas preferências, tendo os rapazes maior preferência por jogos de “soco-neles” e “simuladores de desporto”, enquanto as raparigas preferiam jogar “puzzles” e jogos de “plataformas”.

Funk e Buchman (1996), através de uma outra tipologia de jogos, desenvolvida com base nas opiniões das crianças e adolescentes, também verificaram que as raparigas preferem jogar mais videojogos “educativos” do que os rapazes e que, com o aumento da idade, a preferência por este tipo de jogos tem tendência a diminuir. Os jogos com violência eram populares para ambos os sexos, embora as raparigas tivessem preferência por jogos com cenários de fantasia, enquanto os rapazes preferiram jogos em que a violência é retratada de

modo mais realista, nomeadamente em jogos de “violência humana” ou “desportos violentos”.

Deste modo, afigurou-se-nos importante analisar se existem diferenças a nível etário, entre sexos e entre N.S.E., relativamente ao tipo de jogos preferidos pela nossa amostra de adolescentes, tendo em conta a proposta de classificação que lhes foi apresentada:

“aventuras”, “soco-neles ou luta”, “estratégia”, “desporto”, “corridas”, “tiro-neles”, “plataformas”, “simuladores”, “educativos”, “puzzles” e “*weird*”.

2.6.2. Jogos favoritos e motivos pela sua preferência

De modo a obtermos uma informação mais precisa e complementar dos gostos e interesses dos adolescentes pelos jogos, foi-lhes pedido que escrevessem o nome de quatro jogos por ordem de preferência e indicassem o motivo das suas escolhas. O interesse em analisar os videojogos favoritos dos indivíduos foi igualmente efectuada no estudo de Fling *et al.* (1992), de Funk e Buchman (1996), de Griffiths e Hunt (1995), e de Pifarré (1996, citado por Gros, 1998). Este estudo permitir-nos-á identificar os jogos mais populares para os adolescentes da nossa amostra portuguesa, os motivos porque preferem esses jogos e comparar as escolhas efectuadas pelos rapazes e pelas raparigas.

Adicionalmente será efectuada uma análise de conteúdo dos jogos referidos com maior frequência, com o intuito de analisar a forma como os elementos do sexo feminino e a violência se encontra representada.

Destacam-se os estudos de Dietz (1998) e de Provenzo (1991), como as investigações mais importantes que procederam a uma análise de conteúdo dos jogos.

Provenzo (1991) procedeu a uma análise de conteúdo dos 47 jogos mais populares do sistema Nintendo. O autor analisou estes videojogos com base no conteúdo das suas capas, pelo facto de considerar que as capas representam uma síntese dos conteúdos dos jogos a

nível gráfico. Além disso, o autor argumenta que as capas de jogos são utilizadas em conjunto com os meios publicitários que procuram vender os jogos. Assim, segundo o autor as capas dos jogos parecem funcionar como um código visual que sintetiza os objectivos e a mensagem do jogo, podendo ser entendidas como uma via simbólica para aceder ao conteúdo do jogo. Com base no trabalho de Erving Goffman em "*Gender Advertisements*", Provenzo (1991) desenvolveu uma análise de conteúdo das imagens visuais das capas dos videojogos a nível da representação do sexo. As figuras masculinas e femininas foram identificadas pela roupa ou características físicas e categorizadas em função de estarem ou não a iniciar um comportamento dominador ou submisso e dependente. Uma categoria final foi incluída, na qual monstros, animais, figuras mitológicas ou de tipo "robot" não eram identificadas em termos de sexo.

Na presente investigação interessa-nos analisar o conteúdo dos jogos eleitos como favoritos pelos inquiridos da nossa amostra. Deste modo, uma análise das capas dos jogos será muito limitada, tendo em conta que os adolescentes do nosso estudo têm preferência pelos jogos em função do seu conteúdo e não das características da capa.

Neste sentido procuraremos analisar o conteúdo dos jogos ao nível da representação das mulheres e da violência, com base no estudo de Dietz (1998).

Dado que o número de videojogos que existe no mercado é muito vasto, Dietz (1998) seleccionou os 33 videojogos mais populares das consolas Nintendo e Sega Genesis, em 1995 e inícios de 1996. A autora argumenta que esta amostra de jogos fornece o melhor indício dos jogos que a maioria dos indivíduos costuma jogar e que maior influência pode exercer nas crianças e jovens.

Para a análise do conteúdo dos jogos, Dietz (1998) desenvolveu um sistema de codificação que lhe permitiu identificar se existiam figuras femininas nos jogos e se a violência constituía parte dos argumentos ou estratégias dos jogos. Com base neste estudo

iremos analisar os papéis atribuídos às personagens femininas nos jogos a partir da seguinte categorização:

- a) Ausência de personagens;
- b) Ausência de personagens humanos;
- c) Ausência de personagens femininas;
- d) Presença de personagens femininas, representadas como objectos sexuais ou prémios. A representação das mulheres como objectos sexuais será analisada com base na aparência física das figuras femininas, tais como a representação de mulheres com formas do corpo muito pronunciadas ou o uso de um vestuário sedutor. A representação de mulheres como “prémios” será utilizada quando se verificar que uma ou mais figuras femininas são “atribuídas” ao personagem masculino, vencedor do jogo;
- e) Presença de personagens femininas, representadas como vítimas. Esta categoria será utilizada se o argumento do jogo mencionar que uma ou mais personagens femininas foram raptadas ou vítimas de assalto;
- f) Presença de personagens femininas, representadas como heroínas ou figuras de acção. É com base na presença de figuras femininas que são ou podem ser figuras de acção e vencedoras do jogo que esta categoria será utilizada;
- g) Presença de personagens femininas, com papéis tradicionais femininos. Esta categoria será utilizada com base numa aparência física tradicionalmente feminina (tal como o uso de vestidos compridos, cor-de-rosa) ou o desempenho de um papel subordinado ou dependente das personagens masculinas;

A análise de conteúdo da violência será realizada através da seguinte codificação:

- h) Sem violência ou agressividade;
- i) Violência dirigida pelas mulheres ou contra elas;

j) Violência dirigida contra outros.

2.7. Total de violência jogada

A importância desta variável já foi devidamente sinalizada na revisão da literatura. O facto de alguns estudos correlacionais não terem encontrado uma associação entre o tempo ocupado a jogar videojogos e as medidas de agressividade pode estar relacionado com os diferentes tipos de jogos que os indivíduos utilizam (Schie & Wiegman, 1987). Por este motivo, é necessário ter em conta a natureza violenta dos videojogos, dado que é este o tipo de jogos que pode produzir efeitos negativos no comportamento dos jogadores, como a agressividade.

A introdução desta variável terá como objectivo principal analisar a sua associação com as medidas de agressividade, com os tipos de personalidade e com o tempo que os adolescentes ocupam a jogar videojogos nos três sistemas (consolas, computadores e salões de jogos). Procuraremos também testar se existem diferenças entre sexos, entre N.S.E. e entre grupos etários no “total de violência jogada”.

Para avaliar o “total de violência jogada” ou, especificamente, o total de utilização de videojogos com conteúdos violentos (principalmente jogos pertencentes às categorias “tiro-neles” e “soco-neles”) nos últimos seis meses, foi necessário rever a forma como outros estudos têm avaliado o total de exposição a conteúdos violentos em outros meios de comunicação, devido à escassez de estudos que equacionaram esta variável nos videojogos.

No que respeita ao estudo do grau de violência transmitido no cinema ou na televisão, alguns autores submeteram os espectadores a questionários de classificação dos filmes, assim como pediram a juízes que analisassem, de forma “cega”, o grau de violência transmitido em cada programa (Leyens, Camino, Parke & Berkowitz, 1975; Matos, 1996; McLeod, Atkin & Chaffe, 1972, citado por Matos, 1996).

Tentar saber, com alguma precisão, o grau de violência de cada programa, teve interesse para algumas investigações, de modo a calcular o total de violência que os espectadores observavam na televisão. Este cálculo do total de violência televisiva observada tem sido operacionalizado de formas muito semelhantes. São exemplos, os estudos realizados por Eron (1982, 1986), Lynn *et al.* (1989), Matos (1996), McLeod *et al.* (1972, citado por Matos, 1996), e Wiegman *et al.* (1992).

McLeod *et al.* (1972, citado por Matos, 1996) procuraram estudar a associação entre a exposição à violência televisiva e a agressividade. Para calcular o total de violência televisiva observada por cada adolescente, os autores analisaram o grau de violência de 65 programas televisivos, de horário nobre, e multiplicaram pela frequência de exposição de cada sujeito. Os autores encontraram uma correlação modesta entre a exposição à violência televisiva e as medidas de agressividade. Lynn *et al.* (1989) calcularam o grau de violência de cada programa mediante a média obtida pelas classificações dos sujeitos que foram objecto de estudo. O total de violência televisiva observada foi operacionalizado através da multiplicação da média de violência em cada programa pela frequência de exposição a esse programa, sendo o resultado global a soma de todos os programas observados pelo sujeito.

Nos vários estudos longitudinais de Eron (1982, 1986), foi pedido aos sujeitos que referissem os nomes dos programas televisivos favoritos e posteriormente calculou-se o grau de violência de cada programa eleito através da classificação de investigadores exteriores ao estudo. O cálculo total de violência televisiva observada de cada sujeito foi obtido através do somatório dos graus de violência de cada programa favorito.

Wiegman *et al.* (1992) optaram por apresentar uma lista de programas televisivos, previamente classificados no que respeita ao grau de violência. Para calcular o total de violência televisiva observada multiplicaram o grau de violência de cada programa pela frequência de observação e pela frequência com que esses programas eram transmitidos.

Em Portugal, Matos (1996), na sua dissertação de mestrado “Televisão e Agressividade”, calculou o total de violência televisiva observada, a partir de dois questionários que foram apresentados aos adolescentes. O primeiro (“questionário de hábitos televisivos”) teve o intuito de avaliar a frequência com que cada adolescente assistiu aos programas televisivos apresentados durante uma semana nas estações RTP e SIC, consideradas como tendo a maior audiência do país. No segundo questionário foi pedido aos jovens que classificassem cada programa em função do seu grau de violência. Para o cálculo do total de violência observada por cada sujeito, a autora multiplicou a frequência com que cada indivíduo assistia a cada programa pela média obtida em relação ao grau de violência de cada programa, e ainda, pela frequência com que cada programa é transmitido durante uma semana. Por fim, a autora somou o valor obtido por programa, obtendo o total de violência televisiva observada por cada adolescente.

No nosso estudo procurámos calcular o total de utilização de videojogos violentos por um processo diferente dos anteriores, dado que o estudo dos hábitos de jogar videojogos apresenta algumas características distintas dos hábitos de exposição à televisão. Por exemplo, enquanto os programas violentos são transmitidos na televisão, independentemente da frequência de observação do sujeito, nos videojogos o sujeito só os utiliza se o desejar. Assim, o jogar ou não um jogo violento está dependente da vontade do sujeito. Por este motivo faz-nos sentido operacionalizar o grau de violência dos videojogos e calcular a frequência com que são jogados.

O carácter violento ou não violento dos videojogos também tem sido alvo de alguma controvérsia, dando origem à formação de organizações com o intuito de classificarem os jogos por nível etário em função do grau de violência e “moralismo” transmitido. De facto, a violência pode ser representada e exibida de diferentes formas e graus variáveis. Nos videojogos a violência está presente em quase todas categorias, seja nos jogos de aventuras,

plataformas, estratégia (particularmente em estratégia de guerra), simuladores, alguns *puzzles* e até mesmo nos jogos de desporto ou corridas. Contudo, é nos jogos categorizados por “soco-neles” e “tiro-neles” que os actos de agressividade constituem a característica predominante. A própria designação “tiro” e “soco” remete-nos para a ideia de imagens agressivas. Nos jogos “soco-neles” o tipo de violência representado é, essencialmente, físico. Através de combates as personagens do jogo têm de lutar corpo a corpo para vencer o jogo, e algumas vezes recorrem a armas para lutar contra o adversário. Nos “tiro-neles” a violência também está presente a todo o momento e, por regra, os personagens utilizam as mais diferentes armas para vencer o adversário.

Uma vez que seria impensável, para o cálculo do “total de violência jogada”, incluir todos os jogos, com conteúdos violentos, que existem no mercado, devido à grande diversidade, optámos por apresentar uma lista inicial dos videojogos mais populares entre os jovens. Nesta selecção, tivemos o cuidado de consultar as sondagens estrangeiras relativamente às preferências e vendas de jogos “tiro-neles” e “soco-neles”, assim como contactámos algumas distribuidoras portuguesas que nos forneceram informações relativas ao maior número de vendas dos jogos que pertencem a estas categorias, em 1997 e 1998. Fomos também a dez salas de jogos para identificar os jogos com conteúdos de violência, que estão presentes com maior frequência na Grande área de Lisboa. À excepção do jogo “Carmageddon” e “Grand Theft Auto”, todos os outros jogos foram escolhidos por pertencerem às categorias “tiro-neles” e “soco-neles”.

De um grande conjunto de videojogos, seleccionámos 59 jogos que já tinham sido classificados pela OFLC (1998a) ou pela ESRB (1998a) no seu grau de violência, sendo a sua maioria aconselhados ou restritos para indivíduos com idade igual ou superior a 13 ou 15 anos e alguns para maiores de 17 anos (ver anexo 7).

Como não estávamos suficientemente satisfeitos com as classificações da OFLC e da ESRB, por diferirem de outras entidades como a ELSPA, e por constituírem classificações estrangeiras, optámos por elaborar um quinto questionário com o intuito de avaliar o grau de violência de todos os videojogos contemplados no nosso estudo. A avaliação do grau de violência será efectuada por 12 jornalistas independentes, que fazem habitualmente comentam e analisam videojogos em jornais e revistas portuguesas. Parece-nos que estes sujeitos, exteriores ao estudo, são idóneos para classificarem o grau de violência, pelo facto do conhecimento nesta área ser vasto, permitindo-lhes efectuar comparações entre jogos ao nível da violência.

O nosso interesse por uma avaliação quantitativa de violência nos videojogos também requer que esta seja operacionalizada através de uma definição deste conceito, aplicada ao âmbito específicos dos videojogos. Este tipo de metodologia também foi utilizado para análise da violência em programas televisivos. Como refere Barbosa (1996),

Ainda que, tal como afirma Yves Michaud na sua apreensão do fenómeno da violência, este seja quase indefinível (...), as definições são uma constante e necessárias quando se trata de as tornar como referência para olhar uma dada realidade empírica. (p. 16)

Torna-se assim necessário perspectivarmos a forma como este conceito tem sido definido, quer de um ponto de vista social, quer especificamente na televisão, vídeo, cinema e, particularmente, nos videojogos.

Para Michaud (1978, citado por Fischer, 1992):

Existe violência quando, numa situação de interacção, um ou vários autores agem de maneira directa ou indirecta, em massa ou dispersos, atacando uma ou várias pessoas

em grau variáveis, seja na sua integridade física ou na sua integridade moral, seja nos seus bens ou nas suas participações simbólicas e culturais. (p. 18)

Apresentando algumas características semelhantes, Mario Stoppino (1982, citado por Barbosa, 1996, p. 16) introduz a seguinte definição: “Por violencia se entiende la intervención física de un individuo o grupo (o también contra sí mismo)”. Esta concepção de violência parece ser um pouco mais completa porque, contempla a ideia de que o próprio indivíduo pode cometer actos de violência contra si próprio. Numa perspectiva social, Wieviorka (1988, citado por Fischer, 1992) fez uma distinção entre, por um lado, a violência colectiva, subdividida em violência das organizações contra o poder (como a greve, o terrorismo, a revolução), a violência do poder contra os cidadãos e a violência paroxística, como a guerra e, por outro lado, em violência privada que também pode ser subdividida em violência criminal (assassinato, golpes, ferimentos, violação) e não criminal, nomeadamente o suicídio e os acidentes.

Contudo, estas conceptualizações de violência só têm em consideração as coações físicas ou morais exercidas pelo Homem contra o Homem e esquecem a violência exercida contra os animais, através de actos de selvajaria, abandono ou maus tratos ou mesmo os actos de destruição de objectos que também traduzem violência.

Existe, de facto, uma inerente dificuldade em analisar o grau de violência nos jogos. Em primeiro lugar, porque as imagens e as mensagens transmitidas não têm correspondência com a realidade e, por este motivo, as definições de violência social que referimos não podem ser extrapoladas para este contexto. Em segundo lugar, porque o próprio conceito de violência nos *media*, é demasiado complexo, o que faz com que a procura de uma definição abrangente acabe sempre por ignorar aspectos importantes da sua natureza. É também esta a opinião de Barbosa (1996), ao centrar-se na violência televisiva:

Os vários aspectos da violência exibida pela televisão só adquirem, de facto significado, ou melhor, só deixam apreender todo o seu significado, quando considerados em conjunto, quando considerados no contexto que os enquadra, onde se percebem as características que o praticam e que o sofrem, as motivações, os resultados, os recursos técnicos utilizados e, de que forma estes elementos se combinam. (p. 72)

Partindo destes pressupostos, a autora procurou analisar as cenas de violência nos programas televisivos portugueses através de cinco áreas de análise: o conteúdo, a motivação, a relevância, as consequências e a natureza da violência. Contudo, não deixou de apresentar a sua definição de violência, partindo da proposta de Mario Stoppino: “a alteração prejudicial do estado físico das coisas, ou a ameaça dos mesmos, umas e outras desde que visíveis na imagem televisiva” (p. 80). No entanto se a sua definição de violência se restringiu à violência física, praticada sobre os personagens, foram também objecto de análise “as quedas, os cataclismos naturais, ou mesmo os actos de vandalismo e alteração da ordem pública” (p. 80).

Talvez a definição de violência televisiva mais conhecida tenha sido apresentada por Gerbner, Gross, Morgan e Signorielli (1980), a partir da qual numerosos estudos procederam a análises de conteúdo da violência apresentada nos programas televisivos. Estes autores definiram violência televisiva do seguinte modo: “the overt expression of physical force (with or without a weapon, against self and others) or other compelling action against one’s will on pain of being hurt or killed, or actually hurting or killing” (p. 11). Contudo, esta definição apenas considera a componente física da agressividade, que pode ocorrer em contextos realistas ou de fantasia, mas exclui a violência contra a propriedade, ou outros objectos.

No estudo de Matos (1996), realizado em Portugal sobre a violência na televisão, foi apresentada a seguinte definição de violência nos programas televisivos, com base na proposta de Potts, Huston e Wright (1986, citado por Matos, 1996, p. 208): “A violência dos programas televisivos pode ser definida como a incidência de agressividade física e verbal entre as personagens de televisão, incluído observações depreciativas, ameaças de danos e o ataque físico directo entre as personagens”.

Os estudos de Braun (Braun *et al.*, 1986; Braun & Giroux, 1989) apresentam uma definição de violência no conteúdo dos videojogos, com base na presença de qualquer das seguintes características: destruição de personagens ou objectos, guerra, crime, ou ingestão de personagens. Esta definição, ao contrário das anteriores, contempla cenários de violência contra objectos, que nos parece importante sublinhar, contudo ignora a componente de agressividade verbal que as outras definições apresentam. Relativo às organizações que classificam os videojogos a nível etário, destacamos a proposta da OFLC, que entende que a violência nos *media* e nos videojogos, inclui a representação, não apenas dos actos de violência, mas também a ameaça ou o resultado da violência, podendo incluir a representação de luta entre personagens e a utilização de armas.

Embora cientes da impossibilidade de apresentar uma noção de violência nos videojogos, que contemple todos os cenários possíveis, procurámos utilizar um conceito abrangente de modo que todos os avaliadores externos tivessem acesso à mesma definição e seguissem idênticos critérios na avaliação de violência de cada jogo. Assim, após uma análise destas diferentes definições de violência, construímos a seguinte definição de violência nos videojogos, que incluímos no questionário aplicado aos críticos de jogos:

“A violência nos videojogos pode ser definida como a incidência de representações de agressividade física e/ou verbal (inclui o uso de linguagem insultuosa, de ameaça e de sofrimento) pelas figuras dos jogos. Nos jogos com violência, o jogador pode ter de lutar,

destruir coisas, ofender, ameaçar e/ou matar os adversários, ou pode ser atacado, física ou verbalmente por outros objectos ou personagens do jogo.”

Foi ainda incluída a seguinte informação adicional:

“Tenha em consideração que o grau de violência se encontra associado ao grau de realismo e detalhe das imagens e sons e a representação no jogo de figuras humanas (por contraste com cenários estilizados, com pouco detalhe e representações dos elementos do jogo através de bonecos animados ou objectos).”

Em resumo, a variável “total de violência jogada” foi calculada através da multiplicação da média de violência de cada jogo (obtida através de um questionário que foi aplicado a indivíduos externos ao estudo), pela frequência com que cada adolescente joga esse jogo. O valor obtido por cada sujeito, em relação a cada jogo, é somado, obtendo-se o “total de violência jogada” para cada um dos inquiridos.

2.8. Preferência pela modalidade em jogar de modo cooperativo, competitivo ou sozinho

Actualmente os videojogos oferecem aos jogadores a possibilidade de jogar com os outros, em modo competitivo ou cooperativo, ou jogar sozinho. O estudo de Ahlgren e Johnson (1979) sugere que os elementos do sexo feminino preferem ambientes onde se promove a cooperação enquanto os rapazes gostam de participar em actividades mais competitivas. É com o intuito de testar diferenças entre sexos, entre N.S.E. entre grupos etários que introduzimos esta variável no nosso estudo.

De acordo com o estudo de Anderson e Morrow (1995) também se verificou que, genericamente, as pessoas associam as situações competitivas à agressividade e que jogar videojogos na modalidade competitiva, comparativamente com a modalidade cooperativa, produziu um maior número de respostas agressivas nos jogadores, sendo este resultado

independente do sexo dos sujeitos. Por este motivo será interessante proceder à comparação entre os indivíduos que preferem jogar videojogos na modalidade cooperativa e os indivíduos que preferem jogar competitivamente, nas medidas de agressividade consideradas no presente estudo.

2.9. Opinião acerca dos efeitos dos videojogos violentos no comportamento agressivo de crianças e jovens

Bybee *et al.* (1985), Sneed e Runco (1992), Wober e Fazal (1994) e, mais recentemente, o estudo efectuado pelo Media Analysis Laboratory (1998), foram algumas das investigações que procuraram estudar as crenças desenvolvidas pelas crianças e pelos adultos acerca dos efeitos da televisão e/ou dos videojogos no comportamento das crianças e dos adolescentes. Com uma amostra de adultos, Bybee *et al.* (1985) verificaram que os elementos do sexo feminino tinham crenças mais negativas relativamente à influência da televisão sobre as crianças, comparativamente com os homens. Sneed e Runco (1992) não encontraram diferenças entre sexos, em adultos e em crianças, relativamente às suas opiniões acerca dos efeitos dos videojogos, mas verificaram que os adultos que não têm filhos têm maior tendência a salientar as influências negativas dos videojogos do que as crianças e os pais. Os resultados indicam que, de um modo geral, os inquiridos têm opiniões mais desfavoráveis em relação à televisão do que aos videojogos, nomeadamente de que a televisão pode contribuir para aumentar o comportamento agressivo das crianças. Para a maioria dos participantes (crianças e pais) a utilização dos videojogos estava associada a crenças sobre os seus efeitos positivos no comportamento dos jogadores. Este resultado é consistente com o estudo de Wober e Fazal (1994) acerca da opinião que as crianças, adolescentes e adultos tecem sobre os efeitos dos videojogos. Estes autores verificaram que as crianças, os adolescentes e a

maioria dos adultos (à excepção de indivíduos com idade superior a 55 anos) rejeitam a ideia de que os jogos activam a agressividade.

Por contraste, o estudo conduzido pelo Media Analysis Laboratory (1998) revelou que a maioria dos adolescentes pensa que os jogos podem exercer uma má influência nos jogadores e apenas 15% é peremptório em afirmar que os videojogos não exercem quaisquer consequências. As raparigas deram respostas que evidenciam um opinião mais desfavorável sobre os efeitos dos videojogos, quer em relação aos efeitos da violência que transmitem, quer à possibilidade de potenciarem a dependência nos jovens.

Griffiths e Hunt (1995) procuraram analisar a percepção dos adolescentes relativamente às consequências negativas de jogar videojogos. Verificaram que uma pequena minoria de jogadores admitia roubar dinheiro para comprar novos jogos e assumia que os maus resultados escolares eram devidos ao tempo dedicado a esta actividade. Mas, para os autores, o resultado mais preocupante foi o facto de 20,5% da amostra admitir ter comportamentos agressivos como consequência directa de jogar videojogos.

Sendo o nosso estudo dirigido exclusivamente a adolescentes e tendo como objectivo principal estudar a possível relação entre o jogar videojogos com conteúdos violentos e a agressividade dos jogadores, será também objecto de análise a opinião que os adolescentes desenvolvem acerca desta possível associação e analisar se existem diferenças entre os rapazes e as raparigas, entre diferentes N.S.E. e entre grupos etários.

3. AGRESSIVIDADE

Actualmente, a maioria dos psicólogos consideram que a agressividade é a tendência de um indivíduo para comportamentos agressivos que infligem danos físicos e/ ou psicológicos a outra pessoa com a intenção de lhe fazer mal.

O estudo desta variável é importante na medida em que o objectivo principal da presente investigação consiste em testar a existência de uma associação entre a agressividade e o jogar videojogos com conteúdos violentos, particularmente jogos pertencentes às categorias “tiro-neles” e “soco-neles”. Será também objecto de estudo analisar se existem diferenças entre N.S.E. e entre grupos etários, e a sua associação com o tempo ocupado a jogar videojogos e com a personalidade. Procuraremos ainda testar diferenças que possam existir na agressividade entre os rapazes e as raparigas da nossa amostra.

Esta variável será operacionalizada através do Questionário de Agressividade de Buss e Perry (1992), adaptado à população portuguesa por Simões (1993). Optámos pela utilização deste questionário por proporcionar quatro medidas distintas de agressividade: a agressividade física, a agressividade verbal, a irritabilidade e a hostilidade.

A agressividade física e a agressividade verbal representam a componente instrumental ou motora dos comportamentos que envolvem magoar ou infligir danos a outrem. A irritabilidade representa a componente emocional ou afectiva do comportamento, envolvendo uma activação fisiológica e uma preparação para o comportamento agressivo. A hostilidade representa a componente cognitiva do comportamento, consistindo nos pensamentos de maldade e injustiça. Assim, a agressividade pode ser avaliada em três domínios diferentes: instrumental, afectivo e cognitivo.

Além de ter boas qualidades psicométricas (Buss & Perry, 1992; Simões, 1993), apresenta a vantagem de ter sido utilizada em Portugal por vários autores, nomeadamente no estudo de Matos (1996) que procurou analisar a relação entre a observação de violência na televisão e a agressividade, numa amostra de adolescentes.

4. PERSONALIDADE

O estudo do comportamento agressivo na sua relação com variáveis situacionais, como a utilização de jogos com conteúdos violentos não pode desligar-se de considerações acerca da personalidade dos indivíduos. Esta perspectiva é defendida pelas várias abordagens sobre as quais os nosso estudo se alicerça.

Existem alguns estudos (Lynn *et al.*, 1989; Matos, 1996) que analisaram a associação entre os tipos de personalidade, a agressividade e a exposição à violência televisiva, com base na hipótese de que são os indivíduos com uma predisposição genética para desenvolver personalidades agressivas - genótipo do psicoticismo -, que são mais afectados pelos conteúdos violentos da televisão. Em Portugal, o estudo de Matos (1996) indica que o neuroticismo e o psicoticismo são as variáveis mais preditoras da agressividade.

Winkel, Novak e Hopson (1987), assim como Scott (1995) também defendem a necessidade de estudar as diferenças individuais ao nível da personalidade quando se procura testar os efeitos dos videojogos no comportamento agressivo dos jogadores.

Contudo, poucas investigações procuraram analisar a associação entre a personalidade e o tempo de utilização de videojogos.

Foi com base na teoria da Personalidade de Eysenck que procurámos estudar os tipos de personalidade dos jogadores de videojogos, analisar a sua associação com as medidas de agressividade, com o “total de violência jogada” e com o tempo que os adolescentes ocupam a jogar videojogos nos três sistemas. Também iremos testar se existem diferenças entre o sexo masculino e o sexo feminino, entre N.S.E. e entre grupos etários, ao nível da personalidade.

A opção por esta teoria fundamenta-se por assumir um carácter heurístico, tendo o seu modelo estrutural da personalidade sido confirmado num vasto conjunto de estudos, e por permitir a comparação dos nossos resultados com outras investigações.

Os tipos de personalidade definidos por Eysenck foram operacionalizados através do Questionário de Personalidade de Eysenck – forma jovem (EPQ-J, Eysenck & Eysenck, 1975), adaptado para a população portuguesa por Fonseca e Eysenck (1989). Este questionário avalia três dimensões da personalidade bipolares (extroversão-introversão; neuroticismo-estabilidade emocional; e psicoticismo) e inclui uma escala de mentira ou deseabilidade social, que foram descritas do seguinte modo (Eysenck & Eysenck, 1991; Fonseca & Eysenck, 1989):

- Extroversão-introversão: o indivíduo com elevados valores de extroversão é sociável, procura excitações, corre riscos, nem sempre é de confiança, é fisicamente activo, optimista, descuidado, impulsivo e enfático, por contraste com o introvertido típico que é fisicamente passivo mas muito introspectivo, prefere actividades solitárias a estar com outras pessoas, é sério, retraído, procura controlar os seus sentimentos, é pessimista, dá grande valor aos padrões éticos e é de confiança;
- Neuroticismo: o indivíduo com um elevado índice de neuroticismo têm tendência para ser nervoso, ansioso, deprimido e desenvolver perturbações psicossomáticas, preocupa-se geralmente com coisas que possam correr mal, e permite que as emoções afectem os seus julgamentos. Por contraste os indivíduos com baixa pontuação nesta dimensão são geralmente serenos, calmos, despreocupados e recuperam com maior facilidade após uma experiência emocional perturbadora;
- Psicoticismo: As pessoas com valores elevados nesta dimensão são geralmente frias, hostis, agressivas, algumas vezes cruéis, embirrentas, solitárias, desconfiadas, procuram situações que causem distúrbios, pouco empáticas, incapazes de ajudar os outros e gostam de coisas bizarras ou pouco habituais.

Capítulo 9

Questões e Hipóteses de investigação

No nosso estudo, o *design* de investigação orienta-se numa perspectiva nomotética. O presente estudo transversal será efectuado através de análises estatísticas das respostas a vários questionários, tendo-se optado pelo auto-relato em detrimento do método das hetero-avaliações ou das observações directas.

A maioria das questões desta investigação cobrem aspectos que não foram explorados anteriormente ou para as quais não existe um suporte empírico suficiente que permita elaborar hipóteses específicas. A inexistência de investigações efectuadas em Portugal sobre a temática que nos propomos investigar, também contribuiu para que o estudo tomasse um carácter, essencialmente, exploratório. Contudo, algumas questões deram origem à elaboração de hipóteses precisas, com base nos estudos empíricos revistos.

A problemática central deste trabalho de investigação é testar se existem associações entre a violência jogada nos videojogos e as diferentes componentes de agressividade, e o estudo dos hábitos de jogo com videojogos numa amostra de adolescentes.

Os objectivos deste estudo podem ser agrupados em três grupos de questões e hipóteses de investigação. Um primeiro grupo incide sobre o estudo das diferenças entre sexos, entre N.S.E., e entre grupos etários, relativamente à variáveis sobre os hábitos de jogar videojogos. Um segundo grupo debruça-se sobre a análise das diferenças nas medidas de agressividade e de personalidade em função do sexo, dos N.S.E. e dos grupos etários. Por fim, um terceiro grupo incide sobre a associação entre as variáveis demográficas, o tempo de jogo com videojogos, o “total de violência jogada”, as medidas de agressividade e as dimensões de personalidade.

Deste modo procuraremos, nesta investigação, responder às seguintes questões exploratórias e testar as seguintes hipóteses específicas.

1) Tempo ocupado a jogar videojogos

A investigação empírica revista sobre o tempo que os jovens ocupam a jogar videojogos revela consistentemente que os rapazes jogam com maior frequência do que as raparigas (Braun *et al.*, 1986; Braun & Giroux, 1989; Brown *et al.*, 1997; Colwell *et al.*, 1995; Fling *et al.*, 1992; Griffiths, 1991a, 1995; 1997a; Harrell *et al.*, 1997; Kaplan, 1983; Lepper, 1985; Lin & Lepper, 1987; Media Analysis Laboratory, 1998; Phillips *et al.*, 1995; Provenzo, 1991; Wober & Fazal, 1994).

Avançamos assim com a seguinte hipótese:

H1: Os rapazes ocupam mais horas por semana a jogar videojogos nas consolas, nos computadores e nos salões de jogos do que as raparigas;

Nenhuma hipótese específica se elabora sobre as diferenças entre grupos etários e entre N.S.E., no tempo de jogo com videojogos. Os resultados terão um carácter exploratório em que se procurará responder às seguintes questões de investigação:

- Existirão diferenças entre os níveis sócio-económicos alto/médio-alto, médio e médio-baixo/baixo relativamente às horas que ocupam por semana a jogar videojogos em consolas, em computadores ou em salões de jogos?
- Existirão diferenças entre grupos etários relativamente às horas que ocupam por semana a jogar videojogos em consolas, em computadores ou em salões de jogos?

2) Idade de início de utilização dos videojogos

Nenhuma hipótese específica se elabora sobre as diferenças entre sexos e entre N.S.E. quanto à idade em que os adolescentes iniciaram a utilização dos videojogos. Os resultados terão um carácter exploratório em que se procurará responder às seguintes questões de investigação:

- Existirá uma diferença entre o sexo masculino e o sexo feminino quanto à idade em que iniciaram a utilização dos videojogos?
- Existirá uma diferença entre os níveis sócio-económicos alto/médio-alto, médio e médio-baixo/baixo quanto à idade em que iniciaram a utilização dos videojogos?

Ian *et al.* (undated, citado por Gaja, 1993) verificaram que os jogadores que iniciaram o comportamento de jogo com videojogos, antes dos 10 anos, dedicavam 69% do seu tempo livre a jogar, com uma média superior de horas, comparativamente com os jovens que começaram esta actividade depois dos 10 anos. Tendo por base este estudo será também interessante analisar se a idade com que os jovens iniciaram esta actividade tem implicações ao nível da quantidade de tempo dedicada actualmente a jogar videojogos. Assim, será colocada a seguinte questão de investigação:

- Existirá uma diferença no tempo ocupado a jogar videojogos na actualidade entre os indivíduos que iniciaram o comportamento de jogo com videojogos com idade inferior a oito anos e os indivíduos que começaram a jogar videojogos com idade igual ou superior a oito anos?

Optámos por separar os sujeitos da nossa amostra na idade limite de oito anos por ser com esta idade que geralmente os indivíduos ingressam na escola primária. Seremos igualmente sensíveis ao valor obtido na mediana, de modo a compararmos grupos com um número semelhante de sujeitos.

3) Motivos para jogar videojogos

Relativamente à variável “motivos para jogar videojogos”, os resultados terão um carácter exploratório. Procurar-se-á responder às seguintes questões de investigação:

- Existirão diferenças entre o sexo masculino e o sexo feminino quanto aos motivos mencionados para jogarem videojogos na actualidade?

- Existirão diferenças entre os níveis sócio-económicos alto/médio-alto, médio e médio-baixo/baixo relativamente aos motivos mencionados para jogarem videojogos na actualidade?
- Existirão diferenças entre grupos etários quanto aos motivos mencionados para jogarem videojogos na actualidade?

4) Habituais parceiros de jogo

A investigação é omissa sobre a existência de diferenças entre sexos, entre grupos etários e entre N.S.E. quanto aos habituais parceiros de jogo dos adolescentes. Deste modo, os resultados terão um carácter exploratório, em que se procurará responder às seguintes questões de investigação:

- Existirão diferenças entre o sexo masculino e o sexo feminino quanto aos habituais parceiros de jogo?
- Existirão diferenças entre os níveis sócio-económicos alto/médio-alto, médio e médio-baixo/baixo quanto aos habituais parceiros de jogo?
- Existirão diferenças entre os grupos etários quanto aos habituais parceiros de jogo?

5) Percepção das atitudes dos pais quanto aos seus comportamentos de jogo com videojogos

5.1. Percepção de controlo exercido pelos pais relativamente ao tempo que os filhos ocupam a jogar videojogos

A investigação é escassa relativamente à percepção que os jovens têm sobre o controlo que os pais exercem no tempo que lhes é permitido jogar videojogos. Assim procuraremos responder às seguintes questões de investigação:

- Existirá uma diferença entre o sexo masculino e o sexo feminino relativamente à percepção de controlo exercido pelos pais relativamente ao tempo que os filhos ocupam a jogar videojogos?
- Existirá uma diferença entre os níveis sócio-económicos alto/médio-alto, médio e médio-baixo/baixo em relação à percepção de controlo exercido pelos pais relativamente ao tempo que os filhos ocupam a jogar videojogos?
- Existirá uma diferença entre grupos etários quanto à percepção de controlo exercido pelos pais relativamente ao tempo que os filhos ocupam a jogar videojogos?

5.2. Percepção de controlo exercido pelos pais relativamente ao tipo de jogos que os pais não permitem que os filhos joguem.

A investigação acerca do controlo que os pais exercem no tipo de jogos que não permitem que os filhos joguem é escassa. Deste modo, os resultados terão um carácter exploratório em que se procurará responder às seguintes questões de investigação:

- Existirá uma diferença entre o sexo masculino e o sexo feminino relativamente à percepção de controlo exercido pelos pais relativamente ao tipo de jogos que os pais não permitem que os filhos joguem?
- Existirá uma diferença entre os níveis sócio-económicos alto/médio-alto, médio e médio-baixo/baixo em relação à percepção de controlo exercido pelos pais relativamente ao tipo de jogos que os pais não permitem que os filhos joguem?
- Existirá uma diferença entre grupos etários quanto à percepção de controlo exercido pelos pais relativamente ao tipo de jogos que os pais não permitem que os filhos joguem?

5.3. Participação dos pais na compra de videojogos

A investigação é omissa relativamente à participação que os pais têm na compra de videojogos. Deste modo, procuraremos responder às seguintes questões de investigação:

- Existirá uma diferença entre o sexo masculino e o sexo feminino relativamente à participação dos pais na compra de videojogos?
- Existirá uma diferença entre os níveis sócio-económicos alto/médio-alto, médio e médio-baixo/baixo em relação participação dos pais na compra de videojogos?
- Existirá uma diferença entre grupos etários quanto à participação dos pais na compra de videojogos?

5.4. Envolvimento dos pais no comportamento lúdico com os videojogos

A investigação acerca do envolvimento que os pais têm no comportamento lúdico com os videojogos é omissa. Procurar-se-á assim responder às seguintes questões de investigação:

- Existirá uma diferença entre o sexo masculino e o sexo feminino relativamente ao envolvimento dos pais no comportamento lúdico dos filhos com os videojogos?
- Existirá uma diferença entre os níveis sócio-económicos alto/médio-alto, médio e médio-baixo/baixo em relação ao envolvimento dos pais no comportamento lúdico dos filhos com os videojogos?
- Existirá uma diferença entre grupos etários quanto ao envolvimento dos pais no comportamento lúdico dos filhos com os videojogos?

5.5. Existência de diálogo entre pais e filhos acerca dos videojogos

Os estudos acerca da existência de diálogo entre pais e filhos acerca dos videojogos é escassa e contraditória e não têm sido testadas diferenças entre sexos, entre N.S.E. e entre grupos etários. Deste modo, os resultados serão exploratórios em que se procurará responder às seguintes questões de investigação:

- Existirá uma diferença entre o sexo masculino e o sexo feminino relativamente à existência de diálogo entre pais e filhos acerca dos videojogos?

- Existirá uma diferença entre os níveis sócio-económicos alto/médio-alto, médio e médio-baixo/baixo em relação à existência de diálogo entre pais e filhos acerca dos videojogos?
- Existirá uma diferença entre grupos etários quanto à existência de diálogo entre pais e filhos acerca dos videojogos?

6) Preferências no tipo de jogos

Os estudos sobre as preferências pelos diferentes tipos de jogos é reduzida. Deste modo, a análise desta variável em função do sexo, do N.S.E. e da idade terá um carácter exploratório. Pretende-se responder às seguintes questões exploratórias:

- Existirão diferenças entre o sexo masculino e o sexo feminino relativamente às preferências pelas categorias “aventuras”, “soco-neles ou luta”; “estratégia”, “desporto”, “corridas”, “tiro-neles”, “plataformas”, “simuladores”, “educativos”, “puzzles” e “*weird*” ?
- Existirão diferenças entre os níveis sócio-económicos alto/médio-alto, médio e médio-baixo/baixo em relação às preferências pelas categorias “aventuras”, “soco-neles ou luta”; “estratégia”, “desporto”, “corridas”, “tiro-neles”, “plataformas”, “simuladores”, “educativos”, “puzzles” e “*weird*”?
- Existirão diferenças entre grupos etários quanto às preferências pelas categorias “aventuras”, “soco-neles ou luta”; “estratégia”, “desporto”, “corridas”, “tiro-neles”, “plataformas”, “simuladores”, “educativos”, “puzzles” e “*weird*”?

7) “Total de violência jogada”

As investigações revistas sobre o estudo das diferenças entre sexos acerca do prazer em jogar videojogos com conteúdos violentos têm constatado que os rapazes, comparativamente

com as raparigas, gostam mais de jogar videojogos com conteúdos violentos (Kafai, 1996; Malone, 1981; Media Analysis Laboratory, 1998; Morlock *et al.*, 1985) e que têm tendência a jogar este tipo de jogos com maior frequência (Griffiths, 1997a).

Colocamos assim a seguinte hipótese:

H2: Os rapazes têm um resultado mais elevado no “total de violência jogada” do que as raparigas.

Relativamente às diferenças entre N.S.E. e entre grupos etários ao nível da frequência com que jogam videojogos com conteúdos violentos a investigação é omissa. Colocam-se assim as seguintes questões de investigação:

- Existirá uma diferença entre os níveis sócio-económicos alto/médio-alto, médio e médio-baixo/baixo no “total de violência jogada”?
- Existirá uma diferença entre grupos etários no “total de violência jogada”?

Também procuraremos analisar se existem associações entre o “total de violência jogada” e as horas que os inquiridos dedicam por semana a jogar videojogos nos três distintos sistemas: consolas, computadores e salões de jogos. Esta análise terá um carácter exploratório.

8) Preferências em jogar de modo cooperativo, competitivo ou sozinho

Apesar do estudo efectuado por Anderson e Morrow (1995) sugerir que as raparigas sentem maior prazer em jogar cooperativamente, por oposição à modalidade competitiva, e que o inverso sucede nos rapazes, os estudos acerca das preferências dos adolescentes em jogar de modo cooperativo, competitivo ou sozinho são limitados. Deste modo, a análise desta variável em função do sexo, do N.S.E. e da idade terá um carácter exploratório. Pretende-se responder às seguintes questões exploratórias:

- Existirão diferenças entre o sexo masculino e o sexo feminino relativamente à preferência por jogar de modo cooperativo, competitivo ou sozinho?
- Existirão diferenças entre os níveis sócio-económicos alto/médio-alto, médio e médio-baixo/baixo em relação à preferência por jogar de modo cooperativo, competitivo ou sozinho?
- Existirão diferenças entre grupos etários quanto à preferência por jogar de modo cooperativo, competitivo ou sozinho?

Com base na hipótese colocada por Anderson e Morrow (1995) de que jogar na modalidade cooperativa pode reduzir a agressividade e que jogar competitivamente aumenta as tendências agressivas, colocámos a seguinte questão de investigação:

- Existirão diferenças entre os indivíduos que preferem jogar de modo cooperativo e os indivíduos que preferem a modalidade competitiva ao nível da agressividade física, agressividade verbal, hostilidade, irritabilidade e agressividade total?

9) Opinião acerca dos efeitos dos videojogos violentos no comportamento agressivo de crianças e jovens

A investigação acerca das crenças e opiniões dos efeitos dos videojogos violentos em adolescentes é reduzida. Deste modo, colocamos as seguintes questões de investigação:

- Existirá uma diferença entre o sexo masculino e o sexo feminino relativamente à opinião acerca dos efeitos dos videojogos violentos no comportamento agressivo de crianças e jovens?
- Existirá uma diferença entre os níveis sócio-económicos alto/médio-alto, médio e médio-baixo/baixo em relação à opinião acerca dos efeitos dos videojogos violentos no comportamento agressivo de crianças e jovens?

- Existirá uma diferença entre grupos etários quanto à opinião acerca dos efeitos dos videojogos violentos no comportamento agressivo de crianças e jovens?

10) Agressividade

Os estudos sobre as diferenças entre sexos e idades ao nível da agressividade não têm sido convergentes. A revisão da literatura efectuada por Maccoby e Jacklin (1974) destaca que a maioria dos estudos suportam a ideia de que os elementos do sexo masculino são mais agressivos física e verbalmente do que os elementos do sexo feminino. Posteriormente uma meta-análise foi efectuada por Hyde (1984) que, com base no estudo da magnitude do efeito encontrado por diversos autores, contesta a conclusão de Maccoby e Jacklin. Hyde (1984) destaca que as diferenças entre sexos não estão bem estabelecidas e estão dependentes da componente de agressividade analisada e da idade dos indivíduos.

De facto, a necessidade de diferenciar a agressividade, fazendo uma distinção entre a agressividade directa (física e verbal) e a agressividade indirecta (hostilidade e irritabilidade) tem sido defendida por diversos autores (Buss & Perry, 1992; Geen, 1998; Simões, 1993).

Segundo Geen (1998) as diferenças entre sexos na agressividade diminuem com a idade, o que sugere que a agressividade não aumenta ou diminui em função da idade, apenas se altera a forma como se manifesta. Existe uma tendência para os elementos do sexo masculino manifestarem menos agressividade directa e mais agressividade indirecta com a idade, enquanto as mulheres permanecem com o mesmo modo de manifestação indirecto de agressividade.

Com o intuito de diferenciar as componentes de agressividade, Buss e Perry (1992) também constataram que a agressividade física era a componente em que os rapazes apresentavam valores significativamente mais elevados do que o grupo das raparigas.

O estudo realizado por Lagerspez e Björkqvist (1994), com adolescentes, também sugere que na adolescência os rapazes manifestam maiores índices de agressividade física do que as raparigas e, por contraste, as raparigas expressavam mais agressividade indirecta do que os rapazes. Não foram encontradas diferenças na componente de agressividade verbal.

Deste modo, prevê-se que existam diferenças nas medidas de agressividade entre os rapazes e as raparigas, mas quanto à direcção das diferenças apenas avançamos com a seguinte hipótese:

H3: Os rapazes apresentam maiores índices de agressividade física que as raparigas.

Em relação às variáveis N.S.E e idade, colocam-se as seguintes questões de investigação:

- Existirão diferenças entre os níveis sócio-económicos alto/médio-alto, médio e médio-baixo/baixo quanto à agressividade física, à agressividade verbal, à hostilidade, à irritabilidade e à agressividade total?
- Existirão diferenças entre grupos etários quanto à agressividade física, à agressividade verbal, à hostilidade, à irritabilidade e à agressividade total?

Os estudos correlacionais que têm estudado a associação entre a utilização de videojogos e a agressividade, através de questionários, não têm encontrado resultados consistentes. Alguns estudos não têm encontrado uma associação entre o tempo dedicado a jogar videojogos e a hostilidade (Gibb *et al.*, 1983), enquanto outros sugerem que existe uma relação positiva entre jogar videojogos e a agressividade (Griffiths & Hunt, 1993, 1995; Lin & Lepper, 1987; Rushbrook, 1986) ou, pelo contrário, que os videojogos podem ter um efeito calmante nos jogadores (Kestenbaum & Weinstein, 1985). Deste modo, colocaremos a seguinte questão de investigação:

- Existirão associações entre o tempo ocupado a jogar videojogos e a agressividade física, a agressividade verbal, a hostilidade, a irritabilidade e a agressividade total?

Esta questão de investigação será analisada para a amostra total, para as raparigas e para os rapazes.

Como existem diferentes tipos de videojogos, que variam em função do seu conteúdo, sendo que alguns podem ter efeitos positivos nos jogadores enquanto outros poderão exercer um efeito negativo, achámos pertinente analisar especificamente se existe uma associação entre o jogar videojogos com conteúdos violentos e a agressividade. Não havendo suporte empírico que nos permita colocar uma hipótese específica, os resultados terão em carácter exploratório. Será assim colocada a seguinte questão:

- Existirão associações entre o “total de violência jogada” e a agressividade física, a agressividade verbal, a hostilidade, a irritabilidade e a agressividade total?

Esta questão de investigação será analisada para a amostra total e separadamente para o grupo de raparigas e para o grupo de rapazes.

11) Personalidade

Um conjunto de estudos, com a utilização das diferentes escalas de Eysenck para jovens (Eysenck & Eysenck, 1975; Francis, 1992, 1993; Maltby & Talley, 1998), tem constatado que as raparigas apresentam resultados significativamente mais elevados na escala de Neuroticismo (Eysenck & Eysenck, 1975; Eysenck, Makaremi, & Barrett, 1994; Francis, 1993; 1998) enquanto os rapazes têm maiores índices na escala de Psicoticismo (Eysenck & Eysenck, 1975; Francis, 1992). As diferenças entre sexos na escala de Psicoticismo também têm sido encontradas em diferentes países, nomeadamente na Áustria (Eysenck & Renner, 1987), no Canadá (Eysenck & Saklofske, 1983), na Hungria (Eysenck, Kozeki & Kalmanchev, 1980), no Japão (Iwawaki, Eysenck & Eysenck, 1980), em Singapura (Eysenck & Long, 1986), em Espanha (Eysenck, Escolar, Lobo & Seva-Diaz, 1982), na Suécia (Eysenck, von Knorring & von Knorring, 1988), nos Estados Unidos da América (Eysenck &

Jamison, 1986), no Irão (Eysenck *et al.*, 1994), e de acordo com Francis (1992), estes resultados também se confirmam na Austrália, no Bangladesh, no Brasil, na Dinamarca, no Egito, na Alemanha, na Grécia, em Hong Kong, na Índia, na Irlanda, em Israel, na Nova Zelândia, na Rússia, no Sri Lanka, e na Jugoslávia. Não têm sido encontradas diferenças entre sexos na dimensão Extroversão, quer na população inglesa, particularmente em adolescentes entre os 14 e os 15 anos de idade (Eysenck & Eysenck, 1975), como na adaptação deste instrumento para o Irão com jovens entre os 11 e os 13 anos de idade (Eysenck *et al.*, 1994).

Deste modo, prevê-se que existam diferenças nos tipos de personalidade neuroticismo e psicoticismo entre os rapazes e as raparigas. Avançamos assim com as seguintes hipóteses:

H4: Os rapazes apresentam índices mais elevados de psicoticismo que as raparigas;

H5: As raparigas apresentam índices mais elevados de neuroticismo que os rapazes.

Não se esperam encontrar diferenças entre os rapazes e as raparigas na extroversão.

As investigações empíricas que revimos sugerem que existe uma associação entre o psicoticismo e a agressividade (Fonseca & Eysenck, 1989; Matos, 1996). Formulámos então a seguinte hipótese:

H6: O psicoticismo está positivamente associado com a agressividade física, com a agressividade verbal, com a hostilidade, com a irritabilidade e com a agressividade total;

Também procuremos responder às seguintes questões de investigação:

- Existirão associações entre o neuroticismo e a agressividade física, a agressividade verbal, a hostilidade, a irritabilidade e a agressividade total?
- Existirão associações entre a extroversão e a agressividade física, a agressividade verbal, a hostilidade, a irritabilidade e a agressividade total?

- Existirão associações entre os tipos de personalidade psicoticismo, neuroticismo e extroversão e o tempo ocupado a jogar videojogos nas consolas, no computador ou em salões de jogos?
- Existirão associações entre os tipos de personalidade psicoticismo, neuroticismo e extroversão e o “total de violência jogada”?

Por último, procuraremos responder à seguinte questão de investigação:

- O conjunto das variáveis “sexo”, “nível sócio-económico”, “tempo ocupado a jogar videojogos nas consolas, no computador ou nos salões de jogos”, “total de violência jogada”, e os tipos de personalidade psicoticismo, neuroticismo e extroversão, é preditivo da agressividade física, da agressividade verbal, da hostilidade, da irritabilidade e da agressividade total?

Capítulo 10

Método

PARTICIPANTES

A população deste estudo é constituída pelos alunos que frequentam o 8º, 9º e 10º anos de escolaridade, em escolas pertencentes à área da Grande Lisboa, com idades compreendidas entre os 12 e os 17 anos.

Foram previamente seleccionadas as escolas das diferentes áreas do distrito de Lisboa, de onde pretendíamos recolher a amostra para o nosso estudo. Com a opção por uma amostra de “conveniência”, que abrangesse diferentes estratos sociais, procurámos garantir uma suficiente heterogeneidade em termos das variáveis sócio-demográficas.

Na presente investigação procurámos estudar o fenómeno dos videojogos no período da adolescência. Partilhamos a perspectiva de Braga da Cruz e colaboradores (1984, citado por D. Sampaio, 1985) de que os limites da adolescência não podem ser cronológicos, porque não têm em consideração o impacto profundo dos acontecimentos externos e internos no evoluir adolescente, mas estão dependentes de factores individuais e sócio-culturais.

No entanto, neste trabalho torna-se necessário estabelecer um limite cronológico do fenómeno adolescência. Recorremos então às idades de “12-21 anos” marcadas de acordo com os critérios do Brent Consultation Centre, em Londres, do Serviço de Psicoterapia de Adolescentes (Laufer, 1972, citado por D. Sampaio, 1985). Este limite abarca a etapa de desenvolvimento desde a puberdade (altura em que as alterações psicobiológicas iniciam a maturação) até ao estabelecimento de uma identidade sexual com a formação do carácter (Sampaio, 1985). Como limite etário superior optámos por não incluir no presente estudo os adolescentes com idade igual ou superior a 18 anos de idade. Esta opção esteve relacionada com o facto de em Portugal os indivíduos atingirem, legalmente, a maioridade com 18 anos,

podendo com esta idade ter acesso a todos os meios mediáticos com elevados graus de violência.

O interesse pela adolescência teve em consideração o facto de algumas investigações estrangeiras indicarem que é na pré-adolescência (Chandler, 1984; Gailey, 1996; Lafrance, 1994) e na adolescência (Braun *et al.*, 1986; Griffiths, 1997a; Hull, 1985; Kruse, 1992) que há um maior interesse e ocupação dos tempos livres com os videojogos.

A amostra foi assim recolhida entre Outubro e Dezembro de 1998, em oito escolas públicas e uma escola do ensino privado, pertencentes à área da Grande Lisboa, sendo três escolas de ensino básico, cinco escolas secundárias e um externato. Apenas aplicámos o protocolo da investigação aos alunos que frequentavam o 8º, 9º e 10º anos de escolaridade, do regime diurno.

De um número de 777 indivíduos que preencheram o protocolo de investigação, foram excluídos do nosso estudo 20 sujeitos (2,6%) por apresentarem respostas ilegíveis, questionários bastante incompletos ou inadequadamente preenchidos, e 91 inquiridos (11,7%) por de terem respondido que jogavam os videojogos fictícios, não existentes no mercado.

Para a análise do estatuto sócio-económico dos inquiridos recorremos ao Graffar, que considera cinco variáveis para a sua classificação: profissão, nível de instrução, principais fontes de rendimento familiar, conforto no alojamento e aspecto da zona residencial. Optámos por utilizar o nível educacional e profissional do pai porque as correlações entre a escolaridade do pai e da mãe [$r(616) = 0,80, p < 0,001$], entre a profissão do pai e a profissão da mãe [$r(608) = 0,69, p < 0,001$] e entre a escolaridade do pai e a sua profissão [$r(599) = 0,72, p < 0,001$] são elevadas. Parece-nos assim que o nível educacional e profissional do pai constituem bons indicadores para agregar às outras variáveis que nos informam sobre o estatuto sócio-económico dos adolescentes. No entanto, na ausência de qualquer informação acerca destes dois indicadores, seja porque os adolescentes não vivem com o pai ou porque

desconhecem o seu grau de instrução ou profissão, considerámos o nível de escolaridade e profissão da mãe.

Relativamente aos indivíduos que responderam aos jogos fictícios, destacam-se as características predominantes (ver Quadro 1). Verificou-se que a maioria tinha 13 anos de idade (34,1%), era do sexo masculino (56%), de raça caucasiana (87,9%), de N.S.E. médio (29,7%) e médio-baixo (24,2%), e estudava no 8º ano de escolaridade (50,5%).

A nossa amostra ficou assim composta por 666 indivíduos. O Quadro 2 apresenta a caracterização dos inquiridos no que se refere à sua distribuição sócio-demográfica no total da amostra e por sexos.

A análise do Quadro 2 revela que a distribuição dos inquiridos por sexo é relativamente equilibrada, com 339 sujeitos do sexo masculino e 327 sujeitos do sexo feminino, que representam, respectivamente, 50,9% e 49,1% da amostra total.

Podemos verificar que os alunos do 8º ano ($n = 264$), do 9º ano ($n = 255$) e do 10º ano ($n = 147$) perfazem, respectivamente, 39,6%, 38,3% e 22,1% da amostra global.

As idades variaram entre os 12 e os 17 anos, sendo a amplitude do intervalo de variação de 5 anos. No entanto, a percentagem mais elevada situa-se nos 14 e 13 anos (33,8% e 30,0%, respectivamente). A idade média dos inquiridos é de 14,12 ($DP = 1,18$). Para os indivíduos do sexo masculino, a média das idades é de 14,16 ($DP = 1,19$), sendo para os indivíduos do sexo feminino de 14,09 ($DP = 1,19$).

Quadro 1.

Caracterização sócio-demográfica dos inquiridos que responderam aos jogos fictícios

Variáveis	Total da amostra	
	<i>n</i>	%
Sexo		
Masculino	51	56
Feminino	40	44
Idade		
12	3	3,3
13	31	34,1
14	22	24,2
15	17	18,7
16	13	14,3
17	5	5,5
Ano de escolaridade		
8º ano	46	50,5
9º ano	29	31,9
10º ano	16	17,6
Estatuto Sócio Económico		
Classe I (alta)	12	13,2
Classe II (média-alta)	19	20,9
Classe III (média)	27	29,7
Classe IV (média-baixa)	22	24,2
Classe V (baixa)	3	3,3

Em relação ao N.S.E., podemos constatar que a maioria dos indivíduos pertence à classe média (40,4%), seguindo-se a classe média-alta (31,5%), média-baixa (15,8%), alta (9,9%) e por último, apenas 2,4% dos inquiridos pertencem à classe baixa.

No que concerne à etnia, a Quadro 2 mostra que a maioria é de etnia caucasiana (91,9%), seguida pela etnia negra (7,7%) e apenas três indivíduos se distribuem pelas etnias

indiana, cigana e japonesa. Quanto à naturalidade, a maioria dos inquiridos é natural de Portugal (93,8%).

Os inquiridos não se distinguem em função do sexo relativamente às características sócio-demográficas, sendo os valores de p superiores a 0,05.

Quadro 2.

Caracterização sócio-demográfica da amostra total e cálculo das diferenças entre sexos

Variáveis Categorias	Sexo						χ^2
	Total		Masculino		Feminino		
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	
Anos de escolaridade							0,29 ^{n.s}
8º ano	264	39,6	131	38,6	133	40,7	
9º ano	255	38,3	132	38,9	123	37,6	
10º ano	147	22,1	76	22,4	71	21,7	
Idade							1,16 ^{n.s}
12	26	3,9	13	3,8	13	4,0	
13	200	30,0	98	28,9	102	31,2	
14	225	33,8	113	33,3	112	34,3	
15	126	18,9	69	20,4	57	17,4	
16	59	8,9	30	8,8	29	8,9	
17	30	4,5	16	4,7	14	4,3	
Nível Sócio-Económico							5,53 ^{n.s}
Classe I (alta)	65	9,9	40	12,0	25	7,7	
Classe II (média-alta)	207	31,5	104	31,2	103	31,7	
Classe III (média)	266	40,4	127	38,1	139	42,8	
Classe IV (média-baixa)	104	15,8	56	16,8	48	14,8	
Classe V (baixa)	16	2,4	6	1,8	10	3,1	

n.s - não significativo

Quadro 2. (cont.)

Variáveis Categrorais	Sexo						χ^2
	Total		Masculino		Feminino		
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	
Etnia							--
Caucasiana	611	91,9	318	93,8	293	89,9	
Negra	51	7,7	20	5,9	31	9,5	
Indiana	1	0,2	0	0	1	0,3	
Cigana	1	0,2	1	0,3	0	0	
Japonesa	1	0,2	0	0	1	0,3	
Naturalidade							--
Portugal	623	93,8	322	95,3	301	92,3	
Países Africanos	21	3,6	10	3,0	13	3,6	
Países Europeus	7	1,1	4	1,2	3	0,9	
América do Norte	2	0,4	0	0	2	0,6	
América do Sul	4	0,6	2	0,6	2	0,6	
Países Asiáticos	4	0,7	0	0	4	1,2	
Variáveis contínuas	<i>M</i>	<i>DP</i>	<i>M</i>	<i>DP</i>	<i>M</i>	<i>DP</i>	<i>t</i>
Idade	14,12	1,18	14,16	1,19	14,09	1,18	0,74 <i>n.s</i>
Ano de Escolaridade	8,82	0,77	8,84	0,77	8,81	0,77	0,46 <i>n.s</i>
<i>n.s</i> - não significativo							

n.s - não significativo

Podemos, deste modo, constatar que a amostra, embora não sendo representativa da população de Lisboa, contempla uma grande heterogeneidade em termos das características sócio-demográficas.

É ainda de salientar que a amostragem por N.S.E. e idades é desequilibrada. Por razões essencialmente de índole metodológica, optámos por agrupar os indivíduos em três grupos em relação ao N.S.E. (Grupo1: Classe Alta/Média-Alta; Grupo2: Classe Média; e Grupo 3: Classe Média-Baixa/Baixa) e a nível etário (Grupo1: indivíduos entre os 12 e os 13 anos de idade; Grupo 2: indivíduos com 14 anos de idade; e Grupo 3: indivíduos entre os 15 e os 17

anos de idade), de modo que cada grupo ficasse representado com um número aproximado de sujeitos. É com base nesta distribuição que iremos proceder à análise dos resultados.

INSTRUMENTOS

A consecução dos nossos objectivos foi conseguida através de cinco questionários. O protocolo de investigação aplicado aos adolescentes incluiu quatro questionários que procuraram analisar: (1) as características sócio-demográficas da amostra; (2) os hábitos de jogar videojogos; (3) a agressividade; e (4) a personalidade. Elaborámos um quinto questionário para operacionalizar a variável violência dos videojogos, que foi aplicado exclusivamente a indivíduos externos ao nosso estudo.

No protocolo aplicado à nossa amostra de adolescentes, procurámos evitar a utilização de uma linguagem demasiado especializada, para não desmotivar o seu preenchimento em adolescentes com menor experiência com videojogos. De igual modo, tivemos o cuidado de formular quase todas as perguntas em formato de escolha forçada por se tratar de uma população adolescente. Em geral, as perguntas “fechadas” são as mais utilizadas em investigações que decorrem em escolas, pelo facto das crianças e jovens terem mais dificuldade em escrever do que em ler. Existem contudo algumas perguntas “abertas” no questionário de hábitos de jogar videojogos, que foram formuladas com o intuito de não perdermos informação significativa nessas variáveis.

Questionário de dados sócio-demográficos:

Foi elaborado um questionário inicial para o estudo das variáveis sócio-demográficas: idade, sexo, etnia, naturalidade, ano de escolaridade que os indivíduos frequentam e nível sócio-económico (N.S.E).

Para avaliar o N.S.E. utilizámos o índice de Graffar. Trata-se de uma classificação social internacional estabelecida pelo Professor Graffar, que se baseia no estudo, não apenas de uma característica social do indivíduo, mas num conjunto de cinco critérios: 1) profissão, 2) nível de instrução, 3) principais fontes de rendimento familiar, 4) conforto no alojamento e 5) aspecto da zona residencial. Dado tratar-se de uma amostra de adolescentes, considerámos a profissão e o nível de instrução dos pais como indicadores do seu N.S.E., particularmente o grau de instrução e profissão do pai.

O índice de Graffar sofreu algumas alterações na forma como se inquiriu os sujeitos acerca da fonte de rendimento familiar, do conforto no lar e do aspecto do bairro onde o indivíduo habita. Relativamente à profissão e anos de escolaridade dos pais, foi-lhes colocada uma pergunta aberta, ao contrário do formato de escolha forçada do original índice de Graffar, e posteriormente procedeu-se à sua categorização. Optámos pelo formato de pergunta aberta por considerámos mais acessível.

Questionário de hábitos de jogar videojogos

Com a elaboração do questionário de hábitos de jogar videojogos (Q.H.J.V.) procurámos avaliar as seguintes variáveis:

1) Tempo ocupado a jogar videojogos

Para estimar o tempo de jogo na consola, no computador e/ou em salões de jogos baseámo-nos no estudo de Dominick (1984) e de Funck e Buchman (1996), que avaliaram o tempo a jogar videojogos por semana, numa escala de Likert. Deste modo, o número de horas, por semana, que os sujeitos jogam videojogos em consolas, computadores e/ou salões de jogos, foi avaliado através de seis opções de resposta, segundo o modelo de escala tipo

Likert, com uma graduação crescente que variou entre “nunca” a “mais de dez horas” por semana (questão 1, anexo 4).

2) Idade de início da utilização dos videojogos

A idade com que os adolescentes começaram a jogar videojogos foi avaliada através da pergunta aberta: “Que idade tinhas quando jogaste o primeiro videojogo?” (questão 2, anexo 4).

3) Motivos para jogar videojogos

Lepper e Malone (1987) investigaram o intrínseco valor motivacional pelos jogos de computador. Os autores pediram aos jovens para jogarem diferentes jogos de computador e, seguidamente para os classificarem de acordo com o grau de atractividade, nomeando os pormenores mais valorizados. Os resultados permitiram identificar os seguintes dois factores: 1) as motivações individuais, tais como o desafio, a fantasia, a curiosidade e o controlo; e 2) as motivações interpessoais, como a cooperação, a competição e o reconhecimento.

Um método diferente foi utilizado por Selnow (1984) que se baseou na escala “catálogo das necessidades” desenvolvida por Greenberg (1974), utilizada para avaliar os motivos que levavam os jovens a observarem televisão. Selnow desenvolveu uma escala de necessidades em jogar videojogos, retirando alguns itens da escala de Greenberg e adicionando outras frases específicas aos videojogos. Esta escala foi aplicada a 202 utilizadores de jogos de arcade. Após submeter os resultados a uma análise factorial, identificou 5 factores: preferência em jogar videojogos a estar com os amigos; conhecimento acerca das pessoas; companheirismo; acção; e solidão/escape.

Griffiths e Hunt (1993), e Phillips *et al.* (1995) pediram aos inquiridos que assinalassem os motivos que os levava a jogarem videojogos, onde os inquiridos eram confrontados com a possibilidade de escolha entre várias possíveis respostas.

Face à diversidade de estudos que contemplam diferentes motivos para jogar videojogos, optámos, no nosso estudo por formular uma pergunta aberta (questão 3, anexo 4), em que pedimos aos inquiridos para mencionarem os motivos porque jogam videojogos na actualidade.

Para o tratamento dos dados obtidos nesta variável foi feita uma análise de conteúdo temática, também denominada por “análise categorial”, que permite classificar os elementos de significação da resposta dos indivíduos (Bardin, 1977) e só posteriormente se procede a um tratamento estatístico.

As normas definidas para a análise de conteúdo foram estabelecidas por Bardin (1977) e é com base nos seus pressupostos que analisaremos as respostas dos inquiridos. Trata-se de uma técnica de investigação com o objectivo de descrever, de um modo objectivo, sistemático e quantitativo o conteúdo manifesto do relato do indivíduo.

Procedeu-se, assim, a uma codificação das respostas dos indivíduos, de modo a que cada categoria geral integrasse os conteúdos das frases com elementos comuns entre si. O critério utilizado foi sempre de ordem semântica. Nesta análise tivemos em conta as respostas e não o número de sujeitos. Deste modo, o conteúdo da resposta de um sujeito pode ser inserido em mais do que uma categoria, dependendo dos vários motivos que apresentam.

Para realizar a categorização utilizámos o procedimento designado por “milha” (Bardin, 1977), em que os conceitos ou palavras-chave atribuídas a cada categoria, apenas foram definidas no final dos vários agrupamentos.

Começamos por analisar as frases ou palavras de acordo com as atitudes em relação à pergunta formulada, ou seja, analisámos os conteúdos das respostas que eram favoráveis, ou

em consonância com a pergunta, e desfavoráveis, em desacordo com a pergunta.

Posteriormente, reunimos as palavras idênticas, sinónimas e próximas a nível semântico e classificámos estas unidades de significação através da construção de categorias mais abrangentes.

A categorização dos conteúdos foi realizada por dois juízes de modo a ser obtida uma concordância nas interpretações das respostas e obter uma certa fidelidade na sua codificação. Foram considerados casos omissos os sujeitos que não responderam a estas perguntas, por não apresentarem qualquer motivo ou por não jogarem.

As respostas à pergunta “Actualmente, porque motivo é que jogas videojogos?”, permitiram a construção das seguintes 14 categorias:

- 1) A categoria “desacordo” foi codificada para todas as respostas que reflectem o não gostar de jogar videojogos;
- 2) Na categoria “prazer, gosto” incluímos todas as respostas que indicam que os inquiridos gostam ou sentem prazer em jogar videojogos mas não especificam o motivo concreto. São exemplo as seguintes respostas: “porque gosto”, “dá-me prazer” ou “dá-me gozo”;
- 3) Na categoria “divertimento” reunimos palavras ou frases sinónimas ou próximas a nível semântico, como “por diversão”, “para me divertir”, “porque é divertido”, “porque me diverte”;
- 4) “Passar os tempos livres” foi outra categoria construída que integra a utilização dos jogos como simples forma ocupação dos tempos livres. Foram agrupadas nesta unidade de registo as seguintes frases: “para passar o tempo”, “entretém nos tempos livres”, “é um passatempo”, “mantém-me entretido”; “quando não tenho nada para fazer”, “é uma maneira de estarmos ocupados”;

- 5) A categoria “distracção, descontracção ou relaxamento” reflecte a utilização de videojogos como forma de relaxar, descontrair ou simples distracção. São exemplos as seguintes respostas: “serve para descansar”, “faz-me bem para desanuviar e relaxar”;
- 6) Na categoria “escape aos problemas” estão incluídas as respostas que reflectem a utilização de videojogos como forma de fuga aos problemas seja para “esquecer os maus dias”, “esquecer os dissabores do dia-a-dia”, “afastar os problemas”, “libertar-me de pensamentos negativos”, “esquecer o mundo verdadeiro”; “tentar não lembrar da vida”; ou quando os inquiridos referem que se sentem melhor após jogarem videojogos, como os seguintes exemplos: “ajuda quando estamos chateados”, “fico mais animado”, “jogo quando estou chateado e fico logo melhor”;
- 7) A categoria “desafio e excitação” traduz os tipos de sensações que os inquiridos relatam ter enquanto jogam, como o desafio e o domínio do jogo (são exemplos as seguintes respostas: “gosto de bater recordes”, “é um desafio passar os níveis mais difíceis”, “jogo para dominar a máquina”), a excitação ou o sentir emoções fortes (exemplos: “é emocionante”, “sobe a adrenalina às veias”);
- 8) A categoria “vício” reflecte a utilização de videojogos quando os indivíduos jogam porque estão dependentes e não conseguem parar de jogar;
- 9) A categoria “estímulo intelectual”, traduz o facto dos jogos proporcionarem momentos de aprendizagem ou estimularem o raciocínio e a concentração. Contempla os seguintes exemplos de respostas: “serve para aprender”, “jogo porque são educativos”, “requer concentração”, “fazem-me pensar” ou “é uma maneira de raciocinarmos, puxar pelas nossas capacidades”;
- 10) A categoria “variável social: convívio com amigos” é utilizada para as respostas que indiquem que os inquiridos gostam de jogar videojogos como forma de

convívio social. São exemplos as seguintes respostas: "jogo para estar com os amigos", "jogo para fazer companhia ao meu primo", "jogo porque os outros jogam, porque está na moda", "jogo porque é um convívio entre amigos" ou ainda "porque os outros me pedem";

- 11) A categoria "variável social: competição" só foi referida uma vez e traduz o prazer em jogar videojogos como forma de "fazer concorrência com os amigos";
- 12) Na categoria "características do jogo" optámos por incluir as respostas que reflectissem que os inquiridos jogam porque acham os jogos interessantes ou quando relatam as qualidades estéticas e gráficas dos jogos;
- 13) Na categoria "novidade, curiosidade" incluímos as respostas que reflectem o prazer em jogar videojogos por ser um entretenimento novo e diferente dos jogos tradicionais, que suscita a curiosidade;
- 14) A categoria "procura de fantasia" inclui todas as respostas que indiquem o prazer em entrar num mundo de fantasia. São exemplo as seguintes respostas: "acho interessante entrar na pele de outra personagem que nada tem a ver connosco", "criam um ambiente fabuloso onde nós poderíamos estar", ou "vivo na ficção o que não posso viver na realidade".

4) Habituais parceiros de jogo

Foi pedido aos sujeitos que indicassem a(s) pessoa(s) com quem habitualmente jogam videojogos, sendo-lhes proposta cinco modalidades de resposta: "com ninguém, jogo sozinho"; "com os meus pais", "com outras pessoas", "com amigos(as) e/ou colegas", "com os meus irmãos/irmãs", às quais poderiam responder colocando uma ou várias cruzes nas modalidades que fossem mais apropriadas à sua situação. Podiam também indicar outras pessoas que não tivessem contempladas nas nossas opções (questão 4, anexo 4).

5) Percepção das atitudes dos pais relativamente aos videojogos

A percepção de controlo exercido pelos pais relativamente ao tempo que os filhos ocupam a jogar videojogos foi avaliada através da seguinte pergunta: “os teus pais deixam-te jogar os videojogos durante o tempo que queres?”, à qual os indivíduos poderiam responder “Sim” ou “Não” (questão 5, anexo 4).

Para avaliar a percepção de controlo exercido pelos pais relativamente ao tipo de jogos que os pais não permitem que os filhos joguem foi pedido aos sujeitos que respondessem “Sim” ou “Não” à seguinte pergunta: “Há jogos que os teus pais não te deixam jogar?”. Aos indivíduos que respondessem “Sim” foi pedido que referissem o tipo de jogos que os pais não permitem que jogue (questão 6, anexo 4).

Para avaliar a participação dos pais na compra de videojogos foi colocada a seguinte pergunta: “Os teus pais costumam comprar-te videojogos?” e pedido aos sujeitos que respondessem “Sim” ou “Não” (questão 7, anexo 4).

Na variável que avalia o envolvimento dos pais no comportamento lúdico com os videojogos, solicitou-se os adolescentes a responder à pergunta: “Já alguma vez os teus pais jogaram videojogos contigo?”, à qual poderiam responder “Sim” ou “Não” (questão 8, anexo 4).

A existência de diálogo entre pais e filhos acerca dos videojogos será analisada através das respostas que os sujeitos derem à seguinte pergunta: “os teus pais costumam conversar contigo sobre os videojogos?” (questão 9, anexo 4).

6) Preferências nos videojogos

As preferências, dos inquiridos, em relação aos jogos foram avaliadas de duas formas: em primeiro lugar, procurámos analisar as preferências em relação às diferentes categorias

apresentadas e, em segundo lugar, foi pedido que indicassem, por ordem de preferência, o nome dos jogos que mais gostam de jogar e referissem o motivo dessa preferência.

Griffiths (1997a) dividiu os videojogos nas seguintes oito categorias: “Aventuras”, “simuladores de desporto”, “plataformas”, “plataformas *blusters*”, “corridas”, “puzzles”, “*weird*”, “soco-neles” e “tiro-neles”.

Para avaliar as preferências dos sujeitos em relação aos videojogos com conteúdos violentos, Funk (1993), e Funk e Buchman (1996) também definiram um sistema de categorias dos videojogos, baseados nas opiniões de crianças e de adolescentes. Deste modo, dividiram os jogos nas seguintes seis categorias: “violência de fantasia”; “violência humana”; “desportos não violentos”; “desportos violentos”; jogos “educativos”; e jogos de “entretenimento geral”.

Existe na internet uma página criada pela ELSPA, com o intuito de esclarecer as pessoas interessadas relativamente ao conteúdo que os jogos podem conter. Com este objectivo, a ELSPA apresenta uma tipologia de jogos e o seu significado, que são com frequência empregues pelos utilizadores de *software* recreativo. Os videojogos foram, deste modo, divididos pelas seguintes categorias: “plataformas”, “tiro-neles”, “soco-neles”, “desportos”, corridas”, “simuladores de voo”, “aventuras”, “tiro-neles na perspectiva da primeira pessoa”, “*role playing games*”, “puzzles”, “simuladores de negócios” e “*weird*”

Tendo por base as categorias definidas por Griffiths (1997a), por Funk e Bushman (1996), e pelo guia que foi criado pela ELSPA, optámos por dividir os jogos nas seguintes dez categorias: “aventuras”, “soco-neles ou luta”, “estratégia”, “desporto”, “corridas”, “tiro-neles”, “plataformas”, “simuladores”, “educativos”, “puzzles” e “*weird*”.

À excepção da categoria “estratégia”, todos os tipos de jogos foram complementados por uma informação adicional, de modo a elucidar as principais características destas diferentes categorias. A categoria “estratégia” apenas foi incluída no nosso estudo por

sugestão de alguns adolescentes que fizeram parte do ensaio do nosso protocolo inicial. A informação adicional que incluímos no questionário também foi retirada das definições apresentadas nos estudos de Griffiths (1997a), de Funk e Bushman (1996) e no guia parental da ELSPA.

Os adolescentes podiam expressar as suas preferências relativamente à tipologia de videojogos assinalando com uma cruz todas as categorias que correspondam às suas preferências (questão 10, anexo 4).

Os indivíduos deveriam ainda indicar o nome de quatro jogos, por ordem de preferência e o motivo desta preferência (questão 11, anexo 4).

7) Frequência da utilização de videojogos com conteúdos violentos

Como foi referido anteriormente, para calcular o “total de violência jogada” foi necessário saber a frequência com que cada adolescente joga videojogos com conteúdos violentos, que é multiplicada pela média de violência de cada jogo (obtida através de um questionário que foi aplicado a indivíduos externos ao estudo). O valor obtido por cada sujeito, em relação a cada jogo, é somado, obtendo-se o “total de violência jogada” para cada um dos inquiridos.

Foi deste modo necessário incluir neste questionário uma lista de jogos, na sua maioria de “tiro-neles” e “soco-neles”, cujo critério de selecção já foi enunciado, e introduzir cinco jogos fictícios de modo a garantir a validade das respostas.

Perante a lista de 64 jogos, era pedido aos indivíduos que indicasses com uma cruz, a quantidade de vezes que jogaram cada um dos jogos, nos últimos seis meses, através de uma escala de Likert de quatro pontos, variando entre “nunca” (codificado com 0 pontos) e “sempre que podia” (codificado com 4 pontos) (questão 12, anexo 4). Neste questionário também pedimos aos sujeitos para indicarem outro jogo de “tiro-neles” ou “soco-neles” que

não tivesse sido referido na lista e pedido que indicassem a quantidade de vezes com que jogaram esse jogo nos últimos seis meses, através de uma escala de Likert de três pontos (“algumas vezes”, codificado com o valor 1, “muitas vezes”, codificado com o valor 2, e “sempre que podia”, codificado com o valor 3) (questão 13, anexo 4). Elaborámos esta pergunta com o intuito de identificar outros jogos que os indivíduos tenham utilizado nos últimos seis meses que possam conter níveis elevados de violência.

8) Preferência pela modalidade em jogar de modo cooperativo, competitivo ou sozinho

Para avaliar a preferência pela modalidade em jogar de modo cooperativo, competitivo ou sozinho foi formulada a seguinte questão: “Quando existe nos jogos a opção de multi-jogadores, ou seja, permite jogar com outra(s) pessoa(s) em simultâneo, o que preferes?”. Os inquiridos podiam indicar a sua preferência colocando apenas uma cruz em uma das seguintes três possibilidades de resposta: “prefiro jogar em cooperativo (ou seja, jogar com o(s) outro(s) jogador(es) para vencermos juntos o jogo)”; “prefiro jogar em cooperativo (ou seja, jogar contra o outro jogador, para lhe ganhar)”; ou “nenhuma das anteriores, prefiro jogar sozinho” (questão 14, anexo 4).

9) Opinião acerca dos efeitos dos videojogos violentos no comportamento agressivo de crianças e jovens

Para avaliar esta variável, solicita-se os inquiridos a expressarem as suas opiniões acerca dos efeitos que os videojogos, com conteúdos violentos, podem exercer no comportamento agressivo de crianças e dos jovens, através da seguinte pergunta: “Achas que jogar videojogos com conteúdos violentos pode tornar as crianças e os jovens mais agressivos?”. Os inquiridos podiam expressar a sua opinião através de três possibilidades de resposta: “sim”, “não” ou “talvez” (questão 15, anexo 4).

Questionário de Violência dos Videojogos

Este questionário é constituído pela lista de jogos que foi apresentada aos adolescentes no questionário de hábitos de jogar videojogos e pelos outros jogos que foram acrescentados pelos inquiridos. Teve como objectivo a avaliação do grau de violência de todos os videojogos contemplados no nosso estudo, de modo a contribuir para o cálculo da variável “total de violência jogada” de cada um dos adolescentes da nossa amostra.

Foi pedido a sujeitos externos ao estudo, através de correio electrónico, que avaliassem o grau de violência de cada jogo com base na definição de violência nos videojogos referida anteriormente, através de uma escala de Likert de cinco pontos (desde “nada violento” a “extremamente violento”). Os resultados desta avaliação encontram-se em anexos (ver anexo 10).

Adicionalmente, foi pedido a estes indivíduos que apresentassem comentários à definição proposta, por estarmos cientes de que a maior dificuldade em classificar o grau de violência nos videojogos reside no facto da própria definição de violência ser subjectiva (ver anexo 15).

Questionário de Agressividade

A variável agressividade foi operacionalizada através do Questionário de Agressividade (AQ) que foi adaptado à população portuguesa por Simões (1995) e cuja versão original (“The Aggression Questionnaire”) é da responsabilidade de Buss e Perry (1992).

O AQ é um questionário de auto-avaliação que tem como objectivo avaliar a agressividade em quatro componentes (agressividade física, agressividade verbal, irritabilidade, e hostilidade), proporcionando medidas distintas deste construto.

Trata-se de um questionário de auto-preenchimento, que pode ser administrado individualmente ou em grupo. As instruções para o seu preenchimento vêm impressas na folha como o questionário, assim como o espaço para assinalar as opções. Na aplicação do AQ foi dito aos sujeitos o seguinte: “As frases, que encontras, a seguir, dizem respeito à maneira como as pessoas costumam reagir para com os outros. Pedimos-te que, depois de leres cada frase, penses, até que ponto ela se aplica a ti: nada; quase nada; assim, assim; bastante; ou muito.”

O AQ é uma versão revista do Inventário de Hostilidade de Buss-Durkee (“Buss-Durkee Hostility Inventory”, BDHI, Buss & Durkee, 1957). O BDHI foi frequentemente utilizado para avaliar a agressividade com, pelo menos, 242 citações entre 1960 e 1989 (Bushman, Cooper, & Lemke, 1991, citado por Buss & Perry, 1992). Um dos principais interesses pela sua aplicação está relacionada com a divisão do inventário em sete escalas, permitindo aos investigadores quantificar os níveis de agressividade de cada sujeito mas também identificar a forma como a agressividade se manifesta, nas suas várias dimensões. No entanto, apesar da popularidade do BDHI, Buss e Perry (1992) consideraram que era necessário proceder a uma revisão deste inventário, de modo a ultrapassar as insuficiências ao nível das qualidades psicométricas e construir um novo questionário de agressividade, tendo em conta os critérios psicométricos actuais exigidos no estudo de construtos psicológicos.

O novo questionário de agressividade incluiu alguns itens do BDHI. No entanto, muitos itens foram excluídos por terem sido identificados noutros estudos como muito ambíguos ou por apresentarem dificuldades de preenchimento (Buss & Perry, 1992).

O AQ foi elaborado a partir de um conjunto inicial de 52 itens, avaliados através de uma escala de Likert que variava entre 1 (extremamente incaracterístico de mim próprio) a 5 (extremamente característico de mim próprio).

Buss e Perry (1992) aplicaram o questionário a um total de 1252 estudantes universitários (612 rapazes e 641 raparigas) do primeiro ano do curso de Psicologia da Universidade do Texas, com idades compreendidas entre os 18 e os 20 anos de idade. Este total de sujeitos foi dividido em três amostras. Numa fase inicial, os autores utilizaram os resultados da primeira amostra ($n = 406$) para os submeterem a uma análise factorial, em eixos principais, seguida de rotação *oblimin*. A rotação *oblimin* foi utilizada porque os autores esperavam que as várias componentes da agressividade estivessem correlacionadas. Seguidamente procederam a uma análise confirmatória dos resultados obtidos com mais duas amostras de sujeitos, a primeira constituía por 448 sujeitos e a segunda por 399 sujeitos. Foram identificados quatro factores e dos 52 itens iniciais foram eliminados 23 itens por não terem obtido uma saturação de, pelo menos, 0,35 no seu próprio factor, nas três amostras. O questionário ficou reduzido a 29 itens, repartidos pelos seguintes quatro factores: agressividade física (nove itens), agressividade verbal (cinco itens), irritabilidade (sete itens) e hostilidade (oito itens).

Relativamente à fidelidade interna, todas as escalas e valor global apresentaram uma boa consistência interna, obtida através do coeficiente *alpha* de Cronbach (ver Quadro 3). Apesar dos valores de α para as escalas terem sido baixos, os autores defendem que são adequados para escalas com menos de 10 itens.

Para avaliar a fidelidade teste-reteste os autores voltaram a aplicar este questionário após nove semanas a 372 dos sujeitos anteriores. As correlações teste-reteste variaram entre 0,72, para a escala de hostilidade, e 0,80 para a escala de agressividade física (Buss & Perry, 1992). Estes coeficientes sugerem que o questionário apresenta uma estabilidade adequada ao longo do tempo.

A validade discriminante do instrumento decorreu das diferenças entre sexos no conjunto do questionário e nas diferentes escalas, e das correlações das escalas com outros traços de personalidade.

Em relação à validade de construto, os autores também encontraram correlações entre as auto-avaliações de agressividade e as hetero-avaliações de colegas em relação à agressividade. Os autores encontraram valores moderados de correlação para as escalas de agressividade verbal (0,20), hostilidade (0,24) e irritabilidade (0,29) e valores mais elevados para a agressividade física (0,45) que oferece uma maior evidência a favor da validade de construto desta escala.

Foram conduzidos estudos posteriores para analisar as qualidades psicométricas desta escala em outros países, nomeadamente no Canadá (Harris, 1995), na Holanda (Meesters, Muris, Bosma, Shouten e Beuving, 1996) e em Portugal (Manso, citado por Matos, 1996; Simões, 1993).

No Canadá, Harris (1995) confirmou a mesma estrutura factorial do AQ numa amostra de 306 estudantes universitários. No entanto, o autor verificou que dois itens da escala de hostilidade apresentavam uma baixa carga factorial, comparativamente com os outros itens. Após ter retirado estes dois itens, Harris (1995) verificou que a escala de hostilidade modificada, apresentava uma melhor consistência interna (0,81), o que o levou a sugerir que esses itens fossem retirados da escala, uma vez que parecem avaliar a “desconfiança” em vez da hostilidade. A leitura dos valores de consistência interna obtidos por Harris com a versão original de 28 itens do AQ também podem ser observados através da Quadro 3.

Na Holanda, Meesters *et al.* (1996) conduziram um estudo com o intuito de proceder a uma análise factorial confirmatória do AQ, numa amostra holandesa, composta por 762 estudantes universitários. Os autores também verificaram que o modelo de quatro factores poderia “melhorar” se fossem retirados os dois itens sugeridos no estudo de Harris e um dos

itens da escala de agressividade verbal. Para os autores, a baixa carga factorial obtida no item “I tell my friends openly when I disagree with them” pode estar relacionada com as diferenças culturais, representando para os estudantes holandeses um comportamento assertivo em vez de agressividade verbal. Relativamente aos dois itens da escala de hostilidade, os autores sugerem que se inclua um factor adicional de “desconfiança” ao AQ, que inclua estes itens.

Em Portugal o AQ foi adaptado à população portuguesa por Simões (1993). O autor traduziu os 29 itens originais da versão de Buss e Perry (1992) e passou o questionário a 228 alunos de diversas faculdades da Universidade de Coimbra. A amostra era constituída maioritariamente por alunos do curso de Psicologia, seguindo-se os estudantes da Faculdade de Letras, com maior predomínio para os alunos do terceiro ano do curso de História e apenas cerca de quarenta estudantes dos cursos de Direito e Medicina. A maioria da amostra ficou composta por 186 raparigas, apenas 39 sujeitos eram do sexo masculino e três casos omissos. A idade dos participantes oscilou entre os 16 e os 44 anos de idade, com uma média de 21,54 anos ($DP = 4,93$). Nas instruções de aplicação do Questionário foi pedido aos sujeitos que avaliassem, numa escala de Likert que variou entre 1 (nada) a 5 (muito), até que ponto cada um dos 29 itens se aplicava a eles próprios.

Para o estudo da fidelidade e validade os resultados basearam-se numa amostra de 227 sujeitos, devido à eliminação de um caso, por não ter respondido ao questionário. Aos restantes dois casos omissos, o autor atribuiu o valor da respectiva média para cada item.

Para o estudo da validade factorial, Simões (1993) submeteu os resultados à análise factorial em eixos principais, com rotação *oblimin*, pelo facto dos factores estarem relacionados entre si. Tal como na amostra americana, o autor também encontrou uma solução com quatro factores, que explicam 37,7% da variância total. No entanto, a escala de agressividade verbal ficou reduzida a quatro itens e verificou que dois itens do questionário

não obtiveram saturações iguais ou superiores a 0,30. Houve também necessidade de integrar o item quatro, que pertencia à escala de hostilidade da versão americana, na escala de irritabilidade.

Quadro 3.

Consistência interna (*alpha* de Cronbach) das escalas de agressividade e do valor global obtida nos estudos de Buss e Perry (1992), Harris (1995), Meesters *et al.* (1996), Simões (1993) e Manso (citado por Matos, 1996)

Medidas de Agressividade	Buss e Perry (1992)	Harris (1995)	Meesters <i>et al.</i> (1996)	Simões (1993)	Manso (citado por Matos, 1996)
Agressividade Física	0,85	0,85	0,75	0,80	0,78
Agressividade Verbal	0,72	0,75	0,50	0,60	0,71
Irritabilidade	0,83	0,83	0,70	0,81	0,72
Hostilidade	0,77	0,80	0,76	0,73	0,65
Agressividade Total	0,89	--	0,84	0,87	--

No estudo de Simões (1993) os coeficientes de consistência interna foram satisfatórios e muito próximos dos resultados de Buss e Perry (1992). (Ver Quadro 3). No entanto destaca-se que o índice de fidelidade da escala agressividade verbal foi baixo e bastante inferior aos resultados da versão americana. Simões explica que este resultado pode estar relacionado com o reduzido tamanho desta escala que ficou composta por apenas quatro itens.

Assim, na versão portuguesa de Simões (1993) o questionário manteve os 29 itens da versão original, cujo somatório nos oferece o resultado global da agressividade e divide-se em quatro escalas que avaliam a agressividade física (nove itens), a agressividade verbal (quatro itens), a irritabilidade (oito itens) e a hostilidade (oito itens).

Posteriormente Simões (citado por Matos, 1996) adicionou onze itens à escala de agressividade verbal, com o objectivo de melhorar o índice de fidelidade desta componente da agressividade. Manso (citado por Matos, 1996) realizou um estudo com esta versão reformulada do AQ, composta por 40 itens, junto de uma amostra de adolescentes e encontrou coeficientes de consistência interna satisfatórios. No entanto, como podemos observar na Quadro 3, os valores do *alpha* de Cronbach obtidos nesta versão foram inferiores ao estudo de Buss e Perry (1992) e de Simões (1993) para a escala de agressividade física, irritabilidade e principalmente para a hostilidade. Estes resultados podem estar relacionados com a diferente faixa etária utilizada (adolescentes). A escala de agressividade verbal obteve um maior índice de consistência interna.

Para o nosso estudo optámos pela utilização desta nova versão do AQ, por ter já ter sido aplicada a adolescentes no estudo de Manso (citado por Matos, 1996) e de Matos (1996) e por incluir itens na componente agressividade verbal que contribuiu para uma maior fidelidade desta escala. Contudo, fizemos umas pequenas modificações em três dos itens deste questionário, por terem sido identificados, na fase de ensaio do protocolo, algumas dificuldades na sua compreensão. Estes itens foram mantidos na íntegra, no entanto foi acrescentada uma informação adicional, entre parênteses, com o significado apropriado.

Os problemas encontrados prenderam-se com:

- o item 25, particularmente em relação ao significado da palavra “quezilento” que se revelou desconhecida para a maioria dos adolescentes. Este item foi modificado

para “Os meus amigos dizem que eu sou um pouco quezilento(a) (gosto de provocar brigas)”;

- o item 9 (“Quando me indisponho com os outros sou capaz de lhes dizer uns “mimos”), também não foi compreendido pelos participantes do nosso estudo, tendo sido acrescentado o significado da palavra “mimos”: “umas palavras feias”;
- o item 36 (“Há pessoas que me provocam tanto que chegamos a vias de facto”) parece ter um duplo sentido para os estudantes de Lisboa. Deste modo, optámos por acrescentar o significado da expressão “a vias de facto”: “a andar à “tareia””.

O Questionário de Agressividade ficou assim constituído por 40 itens. O valor de cada item, pertencente a uma determinada escala, é somado de modo a fornecer uma nota final da respectiva escala. Para o resultado global da agressividade somam-se os valores obtidos nas quatro escalas.

Destes 40 itens, quatro estão apresentados na forma negativa (itens 3, 14, 16 e 32), sendo inversamente pontuados. As pontuações mais elevadas deste questionário correspondem a níveis elevados de agressividade, em qualquer das suas vertentes (física, verbal, hostilidade e irritabilidade) e no resultado global de agressividade.

No nosso estudo, também procurámos analisar as qualidade psicométricas deste instrumento, mantendo-se, de acordo com a proposta dos autores originais do questionário, o mesmo número de factores. Para este feito procedemos à análise da consistência interna, calculando o *alpha* de *Cronbach* para cada escala e para o questionário na totalidade. Como o trabalho de Manso (citado por Matos, 1996) ainda não foi publicado, efectuámos o cálculo da consistência interna para a versão inicial de Simões (1993) e de Manso (citado por Matos, 1996), que apenas variam na escala de agressividade verbal.

Considerando o valor superior a $\alpha = 0,70$, proposto por Nunnally (1978) e Anastasi (1990) para se ter estimativas adequadas de representatividade das escalas, verificou-se que

todas as escalas respeitam os valores recomendáveis, dado que os valores de coeficientes de consistência interna variaram entre 0,70 a 0,89. Os resultados obtidos encontram-se no Quadro 4. Foi igualmente realizada uma análise da correlação de cada item com o somatório total da escala. Verificámos que a maioria dos itens obtiveram valores aceitáveis de correlação, que segundo Nunnally (1978) deve ser igual ou superior a 0,20, à excepção do item 16 da escala de agressividade física.

Estes resultados referem-se à versão reformulada de Simões (Manso, citado por Matos, 1996). Em relação à versão anterior do AQ, do estudo efectuado em 1993 por Simões, os valores de consistência interna para o total de agressividade e para a escala de agressividade verbal foram iguais a 0,86 e 0,49, respectivamente. Deste modo, optámos por analisar os resultados do presente estudo com a versão reformulada de 40 itens, por apresentar melhores qualidades psicométricas.

Os resultados dos estudos conduzidos com o AQ sugerem que, de um modo geral, o AQ está relacionado com outras medidas de auto-relato da agressividade e com outros indicadores do comportamento agressivo.

Em conclusão, o Questionário de Agressividade avalia a agressividade como um construto multidimensional e apresentou no nosso estudo boas qualidades psicométricas para avaliar a agressividade na população adolescente de Lisboa.

Quadro 4.

Valores de amplitude da correlação do item com o total, correlações médias entre itens e coeficientes *alpha* de Cronbach, para as diferentes medidas de agressividade

Medidas de Agressividade	N	Amplitude cor. Item-Total	Média Corr. entre itens	α
Agressividade Física	662	0,08-0,59	0,28	0,76
Agressividade Verbal	656	0,26-0,56	0,15	0,72
Irritabilidade	658	0,26-0,56	0,26	0,73
Hostilidade	655	0,23-0,52	0,21	0,70
Agressividade Total	645	-0,02-0,58	0,17	0,89

Questionário de Personalidade

O Questionário de Personalidade de Eysenck - forma jovem (EPQ-J) é um questionário de personalidade desenvolvido por Eysenck e Eysenck (1975), com o objectivo de avaliar a personalidade de crianças e adolescentes com idades compreendidas entre os sete e os quinze anos de idade. É composto por três escalas que avaliam as principais dimensões ou tipos de personalidade (Extroversão-Introversão, Neuroticismo-Estabilidade emocional e Psicoticismo) e por uma escala de mentira ou de desejabilidade social.

O EPQ-J é de auto-preenchimento e pode ser administrado individualmente ou em grupo. Não há tempo limite para o preenchimento desta escala, embora demore aproximadamente 20 a 30 minutos. As instruções para o preenchimento vêm impressas na folha com as respostas e dispõe de um formato de resposta dicotómica (“Sim” ou “Não”). A pontuação de cada dimensão obtém-se através da soma das respostas que coincidam com a direcção desse factor. Trata-se de um instrumento de fácil administração, assim como de cotação.

Paralelamente às escalas que Eysenck foi construindo e modificando para avaliar a personalidade nos adultos, vários instrumentos também foram desenvolvidos e submetidos a transformações para avaliar a personalidade das crianças e dos adolescentes. Assim, o EPQ-J teve como precursores o “Junior Maudsley Personality Inventory” (JMPI; Furneaux & Gibson, 1961), o “New Junior Maudsley Inventory” (NJMI; Gibson, 1964, 1967), o “Junior Eysenck Personality Inventory” (JEPI; Eysenck, 1965) e o “Junior Eysenck Personality Questionnaire” (JEPQ; Eysenck & Eysenck, 1975). Tal como as escalas construídas para adultos, os questionários para os jovens também foram, geralmente, acrescidos de itens, de modo a melhorar as suas qualidades psicométricas. Deste modo, enquanto o inicial JMPI continha 44 itens e apenas avaliava o Neuroticismo e a Extroversão, o NJMI aumentou para 62 itens. No JEPI foi introduzida uma escala de mentira e ficou composto por 60 itens. Por fim, o JEPQ introduziu uma terceira dimensão da personalidade - o Psicoticismo – que compreende 81 itens.

Uma das características mais positivas do EPQ-J está relacionada com a grande quantidade de estudos interculturais que confirma a sua estrutura factorial em diferentes países. Também tem sido largamente utilizado para investigação científica e fins clínicos.

De facto, após a validação deste instrumento em Inglaterra por Eysenck e Eysenck (1975), este questionário tem sido traduzido em mais de 30 línguas diferentes. Vários autores procederam à validação para a população juvenil de outros países, comparando os resultados obtidos com o questionário original inglês, nomeadamente, Eysenck *et al.* (1994) para o Irão, Eysenck e Saklofske (1983) para o Canadá, Eysenck *et al.* (1988) na Suécia, Eysenck e Renner (1987) na Áustria, Jamison (1984), Eysenck e Jamison (1986), e Middlebrooks e Wakefield Jr (1987) nos Estados Unidos da América, Eysenck e Long (1986) em Singapura, Eysenck *et al.* (1980) na Hungria, Iwawaki *et al.* (1980) no Japão, Eysenck *et al.* (1982) em Espanha, entre outros países.

Embora estes estudos interculturais tenham encontrado algumas diferenças nas médias obtidas pelos diferentes países, os factores avaliados pelo questionário parecem ser semelhantes.

A versão que utilizámos para o nosso estudo é uma adaptação do EPQ-J (Eysenck & Eysenck, 1975) com 97 itens, elaborada, em especial, para estudos interculturais. A versão portuguesa desta escala foi adaptada por Fonseca e Eysenck (1989) que traduziram os 97 itens da versão original e acrescentaram nove itens para a versão experimental deste questionário.

Com o intuito de encontrar valores normativos para o EPQ-J e de examinar a validade da teoria de Eysenck para Portugal, Fonseca e Eysenck (1989) utilizaram uma amostra de 950 crianças e adolescentes (435 rapazes e 515 raparigas) entre os sete e os quinze anos de idade que, na sua maioria, frequentavam escolas do distrito de Coimbra.

No estudo de Fonseca e Eysenck (1989) submeteram-se as correlações produto-momento a uma análise factorial, através do método de componentes principais, seguidas por uma rotação *Oblimin*. Foram conservados os quatro primeiros factores e comparados com os factores obtidos na amostra inglesa, através do método de Kaiser, Hunka e Bianchini (1971, citado por Fonseca & Eysenck, 1989). Fonseca e Eysenck (1989) verificaram que, à excepção da escala de Psicoticismo, na comparação entre as raparigas inglesas e portuguesas, e das escalas de Psicoticismo e Extroversão, na comparação entre raparigas e rapazes portugueses, todos os valores foram superiores a 0,95, o que indica “uma virtual identidade dos factores” (p. 328). Num segundo momento os autores seleccionaram os itens que integram as escalas do EPQ-J através de uma análise das saturações factoriais obtidas. Foram feitas algumas modificações em todas as escalas, excluídos alguns itens da versão original e incluídos itens suplentes em todas as escalas.

A versão final portuguesa do EPQ-J ficou composta por 81 itens (idêntico número da versão inglesa), distribuídos por quatro escalas: Extroversão (20 itens), Neuroticismo (25 itens), Psicoticismo (18 itens) e Mentira (18 itens).

Quadro 5.

Coefficientes de consistência interna (Coeficiente Kunder-Richardson-20) das escalas do Questionário de Personalidade de Eysenck - forma jovem (EPQ-J) para rapazes e raparigas, obtidos no estudo de Fonseca e Eysenck (1989) e no presente estudo

Escalas do EPQ-J	Estudo de Fonseca e Eysenck (1989)		Presente estudo		
	Rapazes	Raparigas	Rapazes	Raparigas	Total
Psicoticismo	0,78	0,60	0,72	0,61	0,70
Neuroticismo	0,78	0,80	0,77	0,76	0,77
Extroversão	0,70	0,65	0,66	0,59	0,60
Mentira	0,83	0,85	0,83	0,81	0,66

Relativamente à consistência interna, Fonseca e Eysenck (1989) calcularam os coeficientes de fidelidade deste questionário para os rapazes e para as raparigas e encontraram resultados bastante satisfatórios em todas as escalas para o grupo dos rapazes, e para o Neuroticismo e para a escala de Mentira no grupo das raparigas (ver Quadro 5).

Na análise da intercorrelação entre as escalas, os autores verificaram uma associação negativa da escala de Mentira com o Psicoticismo e com o Neuroticismo, e uma correlação positiva entre o Neuroticismo e o Psicoticismo.

A comparação das médias obtidas na amostra portuguesa e na amostra inglesa, permitiu verificar que, genericamente, os portugueses apresentam resultados mais elevados na escala de Mentira e as raparigas portuguesas maiores índices de Extroversão do que as inglesas. Por

outro lado, as crianças inglesas apresentam índices mais elevados na escala de Neuroticismo. Não foram encontradas diferenças na escala de Psicoticismo entre os dois países.

Os autores concluíram que o EPQ-J é um bom instrumento, podendo ser utilizado com segurança para investigação e na prática clínica, apesar da necessidade de uma certa prudência com as escalas de Psicoticismo e de Extroversão.

No presente estudo, os coeficientes de consistência interna que obtivemos, determinados através do coeficiente Kuder-Richardson Formula 20, são um pouco inferiores ao estudo efectuado por Fonseca e Eysenck (1989). No entanto, são igualmente satisfatórios, à excepção da escala de Extroversão para os rapazes ($K-R20 = 0,66$) e mais pronunciadamente para as raparigas ($K-R20 = 0,59$), em que se obtiveram valores bastante modestos. Estes resultados são, de certo modo, consistentes com o estudo de Fonseca e Eysenck (1989), sugerindo a necessidade de uma certa prudência na utilização das escalas de Psicoticismo e de Extroversão.

Relativamente às intercorrelações entre as dimensões avaliadas pelo EPQ-J (Quadro 6), registou-se uma correlação negativa entre a escala de mentira e o Psicoticismo [$r(666) = -0,20$, $p < 0,001$], que é consistente com o estudo de Fonseca e Eysenck (1989). No entanto, os valores das correlações entre o Psicoticismo e a escala de mentira que obtivemos na presente investigação são mais fracos que os resultados obtidos por Fonseca e Eysenck (1989).

Ao contrário do estudo de Fonseca e Eysenck (1989), não encontrámos uma associação significativa entre o Neuroticismo e a Mentira, mas registou-se uma associação positiva, embora fraca, entre a escala de mentira e a Extroversão [$r(666) = 0,10$, $p = 0,007$]. Por fim, comparando com o mesmo estudo também encontrámos valores muito semelhantes na correlação entre o Psicoticismo e o Neuroticismo [$r(666) = 0,33$, $p < 0,001$], sugerindo que, talvez estas duas dimensões não são totalmente independentes na versão portuguesa deste questionário.

Quadro 6.

Intercorrelações entre as escalas do Questionário de Personalidade de Eysenck -forma jovem (EPQ-J)

Escalas	Psicoticismo	Neuroticismo	Extroversão	Mentira
Psicoticismo	--			
Neuroticismo	0,33 ^{***}	--		
Extroversão	-0,01 ^{n.s}	-0,01 ^{n.s}	--	
Mentira	-0,20 ^{***}	-0,06 ^{n.s}	0,10 ^{**}	--

n.s – não significativo; ^{**} $p < 0,01$; ^{***} $p < 0,001$

Como referiu Francis (1996) talvez seja necessário em estudos posteriores modificar alguns itens deste questionário quando se pretende aplicá-lo a adolescentes, na medida em que contém frases que aparentam traduzir atitudes mais infantis, e portanto, pouco adequadas para faixas etárias mais elevadas.

De facto, apesar do nosso estudo não ter introduzido alterações na escala, devido à relevância de todos os itens em termos de conteúdo e à preocupação em manter a equivalência com a versão portuguesa de Fonseca e Eysenck (1989), alguns comentários dos participantes na nossa investigação são dignos de nota, relativamente aos itens que contêm a palavra “crianças” (nomeadamente os itens 9 - “gostarias que as outras crianças tivessem medo de ti?”-, 22 - “Quando ouves outras crianças dizer palavrões, manda-las calar?”, e 29 - “Gostas de te divertir a arreliar as outras crianças?”) e a palavra “brincar” (item 19: “Acabas sempre os teus deveres antes de ires brincar?”).

No desenvolvimento de uma versão abreviada do Questionário de Personalidade de Eysenck-Revisto para jovens, Francis (1996) alterou a palavra “children” para “young people” e sugeríamos que a palavra “brincar” também pudesse ser substituída por “divertir”.

PROCEDIMENTOS

Num primeiro passo procedemos à aplicação do protocolo de investigação com três sujeitos, do 8º, 9º e 10º anos de escolaridade, através de uma reflexão falada que permitiu obter uma ideia relativamente à compreensão dos itens dos questionários. Permitiu igualmente testar o tempo médio que o protocolo demora a ser respondido, não tendo ultrapassado os 30 minutos com os três sujeitos. O estudo preliminar do protocolo foi também executado com duas turmas do 8º ano de uma das escolas ($n = 60$). Optámos por fazer este ensaio adicional com turmas do oitavo ano, por serem os que, em princípio, poderiam ter mais dificuldades na compreensão e demorar mais tempo a responder aos questionários. Teve também o intuito de testar o tempo médio de resposta dos sujeitos em contexto de grupo e verificar a adequação da tradução dos questionários AQ e EPQ-J para adolescentes. Com este procedimento testou-se a funcionalidade do nosso protocolo, permitindo que alguns itens de compreensão mais duvidosa foram ligeiramente modificados. Os sujeitos que participaram neste pré-teste dos questionários não foram incluídos na análise dos resultados do nosso estudo.

Após o estudo preliminar, o nosso protocolo foi administrado em várias salas de aulas durante o horário escolar normal. Para além das instruções escritas, que estavam incluídas no protocolo, houve sempre o cuidado de as ler em voz alta, frisando alguns aspectos fundamentais como:

- (a) o objectivo geral do estudo, ou seja, estudar os hábitos de jogar videojogos em adolescentes, tendo sempre o cuidado de não fornecer informações muito precisas acerca dos objectivos específicos da investigação, de modo a não influenciar as respostas;
- (b) o carácter facultativo da participação no estudo, podendo os indivíduos não responder ao protocolo se assim o desejassem;
- (c) o anonimato e a confidencialidade das respostas;

(c) a necessidade de responderem de modo mais honesto possível para que a informação recolhida fosse fidedigna

O tempo de preenchimento de todo o protocolo teve a duração aproximada de 45 minutos.

TRATAMENTO DOS DADOS

A análise dos dados obtidos, através da aplicação dos questionários a uma amostra de adolescentes, compreendeu estatísticas descritivas, estudos diferenciais, estudos correlacionais e análise de regressão múltipla pelo método *Stepwise*. Para o tratamento estatístico, recorreu-se à utilização do *SPSS 8.0 for Windows 95*. O nível de significância estatística considerado foi de $p < 0,05$.

Para as questões exploratórias, que não indicam o sentido das diferenças e das associações entre as variáveis que se propõem analisar, procedemos aos cálculos estatísticos através de testes bicaudais. Para testar hipóteses direccionais utilizámos testes unicaudais.

Aplicou-se o teste do Qui-quadrado (χ^2) para analisar se a proporção de sujeitos em dois ou mais grupos difere significativamente em relação a variáveis dicotómicas ou nominais. O teste do Qui-quadrado só deve ser aplicado se nenhuma célula do quadro tiver frequência esperada inferior a um e não houver mais do que 20% das células com frequência esperada inferior a cinco. Relativamente a tabelas 2x2 ($gl = 1$), para as células cuja frequência esperada for inferior a cinco, também não se aplica o teste do Qui-quadrado, de modo a não induzir em erro a interpretação do nível de significância (Pestana & Gageiro, 1998). Quando os pressupostos do teste de Qui-quadrado não foram garantidos, foi utilizado o método de *Monte Carlo* que garante o cálculo do nível de significância adequado, ou o teste de *Fisher* para tabelas 2x2.

Quando as variáveis dependentes eram de natureza ordinal, também se aplicou testes não paramétricos. Para este efeito utilizou-se o teste de *Mann-Whitney* para comparar diferenças nas médias de ordenação entre dois grupos e o teste de *Kruskal Wallis* para comparar três ou mais grupos independentes.

Foram efectuadas análises de variância (ANOVAs) para amostras independentes quando se pretendeu comparar as médias obtidas entre grupos independentes relativamente a variáveis contínuas. Dado que a nossa amostra engloba grupos de sujeitos de dimensão superior a 30, não foi exigido o pressuposto da normalidade para analisar a igualdade entre as médias (Pestana & Gageiro, 1998). Para testar a existência de diferenças significativas entre grupos, para conjuntos de variáveis dependentes relacionadas entre si, utilizaram-se análises de variância multifactorial (MANOVA), com o teste *lambda* de *Wilks*. Nestes casos, só foram efectuadas análises univariadas quando os resultados obtidos através da MANOVA indicavam a existência de diferenças entre os grupos. Quando se encontrou diferenças entre três ou mais grupos, realizou-se à *post hoc* o teste de *Scheffé*, que permite identificar entre que grupos se verificam estas diferenças.

Foi efectuada uma análise de covariância (ANCOVA) quando se pretendeu controlar o efeito de variáveis concomitantes, para testar se existem diferenças entre grupos, relativamente a uma determinada variável dependente.

Nos estudos correlacionais e, dado que procuramos analisar se existem associações entre variáveis ordinais ou variáveis contínuas, recorreremos, respectivamente, ao teste de *Spearman* e ao coeficiente de correlação produto-momento de *Pearson*. Foi também usado o modelo estatístico da regressão linear múltipla (MRLC) através do método de estimação *Stepwise*, para analisar a relação entre uma variável dependente e um conjunto de variáveis independentes, e estimar a contribuição destas variáveis para explicar o efeito na variável dependente.

TERCEIRA PARTE: RESULTADOS E DISCUSSÃO

Capítulo 11

Resultados

Antes de procedermos à análise do tempo que os adolescentes da nossa amostra ocupam a jogar videojogos nos três sistemas (consolas, computador e salões de jogos), iremos efectuar uma comparação entre sexos, entre N.S.E. e entre grupos etários, relativamente aos indivíduos que jogam videojogos, na actualidade, em pelo menos um dos três sistemas, e os indivíduos que não jogam em nenhum destes sistemas. De igual modo nos interessa comparar estes grupos em função de jogarem ou não em cada um dos sistemas, em particular.

Dos 666 inquiridos que são objecto de análise neste estudo, apenas 5,6% ($n = 37$) refere não jogar videojogos em consolas, em computadores ou em salões de jogos. Contribuem para este resultado as variáveis sexo, idade e nível sócio-económico. Os resultados podem ser observados no Quadro 7.

Verifica-se que é na sub-amostra das raparigas que se regista uma percentagem, significativamente superior, de indivíduos que não joga videojogos na actualidade [$\chi^2(1, N = 666) = 28,71, p < 0,001$] (10,4% das raparigas contra 0,9% dos rapazes). Existem, de igual modo, diferenças significativas entre os indivíduos que jogam videojogos e os que não jogam em função do N.S.E. [$\chi^2(2, N = 658) = 7,69, p = 0,021$] e dos grupos etários [$\chi^2(2, N = 666) = 10,91, p = 0,004$]: há uma maior proporção de indivíduos pertencentes aos N.S.E. alto/médio-alto e médio que joga videojogos na actualidade, em pelo menos um dos três sistemas, comparativamente com o N.S.E. médio-baixo/baixo, e são os indivíduos mais jovens (pertencentes aos grupos etários 12-13 anos e 14 anos), que apresentam uma percentagem mais elevada de jogadores, comparativamente com os indivíduos com idades compreendidas entre os 15 e os 17 anos de idade.

Quadro 7.

Comparação entre os indivíduos que jogam e os que não jogam videojogos em função do sexo, do nível sócio-económico e da idade

Variáveis	Indivíduos que jogam videojogos		Indivíduos que não jogam videojogos		χ^2
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	
Amostra Total	629	94,4	37	5,6	
Sexo					28,71***
Masculino	336	99,1	3	0,9	
Feminino	293	89,6	34	10,4	
Nível Sócio-Económico					7,69*
Alto/médio-alto	261	96,0	11	4,0	
Médio	253	95,1	13	4,9	
Médio-baixo/baixo	107	89,2	13	10,8	
Grupo etário					10,91**
12-13 anos	219	96,9	7	3,1	
14 anos	216	96,0	9	4,0	
15-17 anos	194	90,2	21	9,8	

* $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$

O Quadro 8 mostra a frequência e a percentagem de inquiridos que joga videojogos em consolas, em computadores e em salões de jogos, quer para o conjunto da amostra, quer para o sexo masculino e feminino. Os resultados indicam que os jogadores utilizam principalmente o computador ($n = 490$, 77,9%) e a consola ($n = 439$, 69,8%) para jogarem videojogos, e apenas 31,8% ($n = 200$) dos adolescentes joga em salões de jogos.

Registam-se diferenças entre os rapazes e as raparigas nos três sistemas, existindo uma percentagem, significativamente, superior de rapazes que joga no computador [$\chi^2(1, N = 629) = 4,70, p = 0,03$], na consola [$\chi^2(1, N = 629) = 9,28, p = 0,002$] e em salões de jogos [$\chi^2(1, N = 629) = 10,82, p = 0,001$].

Quadro 8.

Total de inquiridos que jogam videojogos em consolas, em computadores ou em salões de jogos e cálculo das diferenças entre sexos

	Total (<i>n</i> =629)		Sexo				χ^2
			Masculino (<i>n</i> =336)		Feminino (<i>n</i> =293)		
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	
Jogam videojogos em consolas	439	69,8	252	75,0	187	63,8	9,28**
Jogam videojogos em computador	490	77,9	262	81,3	217	74,1	4,70*
Jogam videojogos em salões de jogos	200	31,8	126	37,5	74	25,3	10,82**

* $p < 0,05$; ** $p < 0,01$

O Quadro 9 apresenta a frequência e a percentagem de inquiridos que joga videojogos em consolas, em computadores ou em salões de jogos em função do N.S.E. Constata-se pela análise dos dados constantes neste Quadro que existe uma proporção mais baixa de indivíduos pertencentes ao N.S.E. médio-baixo/baixo que joga em computadores (50,5%), comparativamente com os indivíduos pertencentes aos N.S.E. médio (77,5%) e alto/médio-alto (89,7%), sendo a diferença bastante significativa [$\chi^2(2, N = 621) = 67,83, p < 0,001$]. Por contraste, também se verifica que a percentagem de indivíduos que joga em salões de jogos aumenta à medida que o N.S.E. diminui [$\chi^2(2, N = 621) = 7,38, p = 0,025$]. Contudo, não se regista uma diferença significativa entre os N.S.E. para a utilização de consolas.

Quadro 9.

Comparação entre níveis sócio-económicos dos inquiridos que jogam videojogos em consolas, em computadores ou em salões de jogos

	Níveis sócio-económicos						χ^2
	Alto/Médio-alto (<i>n</i> =261)		Médio (<i>n</i> =253)		Médio-baixo/Baixo (<i>n</i> =107)		
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	
Jogam videojogos em consolas	170	65,1	181	71,5	81	75,7	4,79 ^{n.s}
Jogam videojogos em computador	234	89,7	196	77,5	54	50,5	67,83 ^{***}
Jogam videojogos em salões de jogos	72	27,6	79	31,2	45	42,1	7,38 [*]

n.s – não significativo; ^{*} $p < 0,05$; ^{***} $p < 0,001$

As frequências observadas e as percentagens de indivíduos que utilizam a consola, o computador ou recorrem a salões de jogos, em função da idade, podem ser observadas no Quadro 10. Verifica-se que as consolas são utilizadas maioritariamente pelos adolescentes mais novos e que a diferença de indivíduos que utiliza este sistema diminui à medida que a idade aumenta [$\chi^2(2, N = 629) = 15,42, p < 0,001$]. Por oposição, a frequência de salões de jogos aumenta, de modo significativo, com a idade [$\chi^2(2, N = 629) = 12,33, p = 0,002$].

Quanto à utilização do computador não se registam diferenças entre grupos etários.

Quadro 10.

Comparação entre grupos etários dos inquiridos que jogam videojogos em consolas, em computadores ou em salões de jogos

	Grupos etários						χ^2
	12-13 anos (<i>n</i> =219)		14 anos (<i>n</i> =216)		15-17 anos (<i>n</i> =194)		
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	
Jogam videojogos em consolas	171	78,1	151	69,9	117	60,3	15,42***
Jogam videojogos em computador	179	81,7	166	76,9	145	74,7	3,13 ^{n.s}
Jogam videojogos em salões de jogos	54	24,7	67	31,0	79	40,7	12,33**

n.s – não significativo; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$

Tempo ocupado a jogar videojogos em consolas, computadores e salões de jogos:

Comparações entre sexos, entre níveis sócio-económicos e entre grupos etários

Para proceder a análise estatística das diferenças entre grupos recorremos a provas não paramétricas pelo facto da variável “tempo ocupado a jogar videojogos” ser de natureza ordinal.

Para analisar as diferenças entre os rapazes e as raparigas utilizámos a prova de *Mann-Whitney*. Pela observação do Quadro 11, verificámos que existem diferenças significativas entre os rapazes e as raparigas nas médias de ordenação dos valores registados referentes à utilização dos videojogos, por semana, nas consolas ($U = 36742,50$, $p < 0,001$), no computador ($U = 35479,50$, $p < 0,001$) e em salões de jogos ($U = 47652,50$, $p < 0,001$), sendo sempre os rapazes que mais horas por semana que as raparigas.

Quadro 11.

Comparação entre sexos do tempo de jogo com videojogos por semana

Tempo de jogo com videojogos por semana	Sexo		<i>Mann- Whitney U</i>
	Masculino	Feminino	
	(<i>n</i> =339)	(<i>n</i> =327)	
	Média das ordenações	Média das ordenações	
Horas Consola	388,62	276,36	36742,50***
Horas Computador	392,34	272,50	35479,50***
Horas Salões de jogos	356,43	309,73	47652,50***

 $p < 0,001$

Nota. Foram incluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

Para detectar diferenças entre níveis sócio-económicos e grupos etários recorreremos à prova de *Kruskal Wallis*.

Constatamos pelos dados apresentados no Quadro 12 que apenas existem diferenças significativas entre os N.S.E. no tempo ocupado a jogar no computador [$H(2) = 46,50, p < 0,001$].

Através da prova de *Mann-Whitney*, que tem maior poder discriminativo para dois grupos, procurámos fazer uma análise mais pormenorizada da diferença registada e verificámos que existem diferenças entre os três grupos no tempo que ocupam a jogar jogos no computador.

Podemos, deste modo, afirmar que o N.S.E. médio ocupa menos tempo a jogar jogos no computador comparativamente com os N.S.E. alto/médio-alto ($U = 28803, p = 0,011$) e médio-baixo/baixo ($U = 9745, p < 0,001$). Verifica-se que são os indivíduos que pertencem ao N.S.E. alto/médio-alto que dedicam mais tempo a esta actividade lúdica, através da utilização deste sistema. A análise das diferenças através da prova de *Mann-Whitney* também indica que existem diferenças significativas entre o N.S.E. alto/médio-alto e o N.S.E. médio-baixo/baixo ($U = 8323, p = 0,033$), sendo o N.S.E. médio-baixo/baixo a registar uma média de ordenação inferior no tempo ocupado a jogar videojogos em computador.

Quadro 12.

Comparação entre níveis sócio-económicos do tempo de jogo com videojogos por semana

Tempo de jogo com videojogos por semana	Nível Sócio Económico			<i>Kruskal Wallis (H)</i>
	Alto/Médio -Alto (<i>n</i> =272)	Médio (<i>n</i> =266)	Médio- Baixo/Baixo (<i>n</i> =120)	
	Média das ordenações	Média das ordenações	Média das ordenações	
Horas Consola	317,03	337,60	339,81	2,16 ^{<i>n.s</i>}
Horas Computador	371,86	329,71	333,02	46,50 ^{***}
Horas Salões de jogos	371,89	330,66	353,24	4,48 ^{<i>n.s</i>}

n.s não significativo; *** $p < 0,001$

Nota. Foram incluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

A comparação entre os grupos etários para o tempo de utilização de videojogos (ver Quadro 13), permite constatar que existem diferenças nas horas de utilização da consola e das máquinas de arcade em salões de jogos. Verifica-se, assim, uma diminuição com a idade da utilização da consola e do computador, embora só se registem diferenças significativas nas horas ocupadas a jogar em consolas. De modo inverso, regista-se com a idade, um aumento do tempo ocupado a jogar nas máquinas de arcade, em salões de jogos.

Através da prova de *Mann-Whitney* constatamos que apenas se registam diferenças na ocupação do tempo a jogar em consolas e em salões de jogos, quando comparamos o N.S.E. alto/médio-alto com o N.S.E. médio-baixo/baixo ($U = 12176,5$, $p = 0,046$ e $U = 11973,5$, $p = 0,009$, respectivamente para a consola e salões de jogos).

Quadro 13.

Comparação entre grupos etários do tempo de jogo com videojogos por semana

Tempo de jogo com videojogos por semana	Grupo etário			<i>Kruskal Wallis (H)</i>
	12-13 (<i>n</i> =226)	14 (<i>n</i> =225)	15-17 (<i>n</i> =215)	
	Média das ordenações	Média das ordenações	Média das ordenações	
Horas Consola	373,15	335,45	289,78	22,30***
Horas Computador	349,05	339,15	311,23	4,76 ^{n.s}
Horas Salões de jogos	313,04	331,42	357,18	8,99*

n.s não significativo; * $p < 0,05$; *** $p < 0,001$

Nota. Foram incluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

Início da actividade lúdica com videojogos. Comparações entre sexos e entre níveis sócio-económicos

De um total de 587 indivíduos que responderam à pergunta: “Que idade tinhas quando jogaste o primeiro videojogo?”, verifica-se que, na sua globalidade, os adolescentes iniciaram esta actividade entre os 3 e os 16 anos de idade, com uma idade média de 7,97 ($DP = 2,32$) (ver Quadro 14).

Para analisar se existem diferenças significativas entre os rapazes e as raparigas e entre N.S.E., no que respeita à idade que iniciaram a actividade de jogo, foi efectuada uma ANOVA com dois factores e também analisado o efeito da interacção sexo/N.S.E. relativamente a esta variável dependente.

Verificámos que, quer a variável sexo [$F(1, 574) = 26,99, p < 0,001$], quer a variável N.S.E. [$F(2, 574) = 15,23, p < 0,001$], produzem um efeito na idade em que os indivíduos iniciaram a utilização de videojogos. Contudo, não há qualquer efeito significativo da interacção entre o sexo e o N.S.E. [$F(2, 574) = 1,32, p = 0,286$], o que pode indicar que os efeitos do sexo e do N.S.E são aditivos.

O resultado da análise das diferenças entre os rapazes e as raparigas, bem como as médias e os desvios padrão, são apresentadas no Quadro 14. Pode-se concluir que os rapazes iniciaram esta actividade com uma média de idade inferior ($M = 7,54$; $DP = 2,25$) à média de idade das raparigas ($M = 8,44$; $DP = 2,30$).

Quadro 14.

Idade que os inquiridos iniciaram o comportamento de jogo com videojogos no total da amostra e cálculo das diferenças entre sexos

	Total (<i>n</i> = 587)				Sexo				<i>F</i> (1, 574)
	<i>M</i>	<i>DP</i>	<i>Máx</i>	<i>Min</i>	Masculino (<i>n</i> =303)		Feminino (<i>n</i> =277)		
					<i>M</i>	<i>DP</i>	<i>M</i>	<i>DP</i>	
Início da actividade com videojogos	7,97	2,32	16	3	7,54	2,25	8,44	2,30	26,99***

 $p < 0,001$

Nota. Foram incluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

A análise das diferenças entre N.S.E., bem como as médias, os desvios padrão e o resultado no teste de *Scheffé*, realizado à *post hoc*, podem ser visualizados no Quadro 15. Com base no teste de *Scheffé*, verifica-se que a média de idade com que os indivíduos iniciaram a actividade de jogo com videojogos é maior à medida que o nível sócio-económico diminui, registando-se diferenças significativas entre os três grupos. Assim, o grupo dos indivíduos de N.S.E. médio-baixo/baixo iniciou esta actividade com uma média de idade significativamente mais elevada ($M = 8,93$) do que os outros grupos ($M = 8,05$ e $M = 7,53$, respectivamente para o N.S.E. médio e alto/médio-alto), sendo a diferença significativa entre os N.S.E. médio-baixo/baixo e médio ($p = 0,006$), mas também entre os N.S.E. médio e alto/médio-alto ($p = 0,035$) e entre os N.S.E. alto/médio-alto e médio-baixo/baixo ($p < 0,001$).

Quadro 15.

Comparação entre níveis sócio-económicos da idade que os inquiridos iniciaram o comportamento de jogo com videojogos

	Nível Sócio-Económico						<i>F</i> (2, 574)	<i>Scheffé</i>
	Alto/Médio- Alto (A) (<i>n</i> =250)		Médio (B) (<i>n</i> =236)		Médio- Baixo/Baixo (C) (<i>n</i> =94)			
	<i>M</i>	<i>DP</i>	<i>M</i>	<i>DP</i>	<i>M</i>	<i>DP</i>		
Início da actividade com videojogos	7,53	2,17	8,05	2,34	8,93	2,32	15,23 ^{***}	A<B<C

*** $p < 0,001$; A = Alto/Médio-Alto; B = Médio; C = Médio-Baixo/Baixo

Nota. Foram incluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

Procurámos também analisar se a idade com que os jovens iniciaram esta actividade tem implicações no tempo que actualmente dedicam a esta actividade. Tendo em conta que a mediana obtida para a idade que os inquiridos iniciaram o comportamento de jogo com videojogos é igual a 8 e que, geralmente por volta dos sete/oito anos de idade as crianças entram para a escola primária, optámos por dividir a nossa amostra em dois grupos (Grupo 1: indivíduos com idade inferior a oito anos de idade; Grupo 2: indivíduos com idade igual ou superior a oito).

A diferença entre estes dois grupos, em função das horas dedicadas a esta actividade, foi calculada através do teste de *Mann-Whitney* para amostras independentes. Os resultados, bem como as médias das ordenações, podem ser observados no Quadro 16. A sua análise regista uma diferença significativa entre estes dois grupos nas horas que actualmente ocupam a jogar em consolas ($U = 32709,50$, $p < 0,001$), em computadores ($U = 28113,50$, $p < 0,001$) e em salões de jogos ($U = 39039,00$, $p = 0,031$). Podemos concluir que os adolescentes que começaram a jogar videojogos com idade inferior a oito anos ocupam, na actualidade, mais

tempo com esta actividade, do que os indivíduos que só começaram a jogar com idade igual ou superior a oito anos de idade.

Quadro 16.

Comparação entre os indivíduos com idade inferior a oito anos e indivíduos com idade igual ou superior a oito anos, em função do tempo de jogo com videojogos por semana

Tempo de jogo com videojogos por semana	Idade inferior a 8 anos (<i>n</i> =255)	Idade igual ou superior a 8 anos (<i>n</i> =334)	<i>Mann-Whitney U</i>
	Média das ordenações	Média das ordenações	
Horas Consola	333,73	265,43	32709,50***
Horas Computador	351,75	251,67	28113,50***
Horas Salões de jogos	308,91	284,38	39039,00*

* $p < 0,05$; *** $p < 0,001$

Nota. Foram incluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

Motivos para jogar videojogos. Comparações entre sexos, entre níveis sócio-económicos e entre grupos etários

A partir da análise do Quadro 17 podemos observar que os participantes referem uma grande diversidade de respostas à pergunta: “Actualmente, porque motivo é que jogas videojogos?”, tendo dado origem à criação de 14 categorias distintas.

As categorias criadas, a partir da análise de conteúdo que foi efectuada para esta variável, foram submetidas ao cálculo da frequência com que foram referidas.

Não responderam a esta pergunta 12% dos adolescentes ($n = 80$) e apenas 2,2% ($n = 13$) não joga videojogos porque não gosta (categoria “desacordo”). Verifica-se que os inquiridos jogam videojogos principalmente por diversão ($n = 274$, 46,8%), para passar os tempos livres ($n = 241$, 41,1%) e para se distraírem, descontraírem ou relaxarem ($n = 109$, 18,6%). Os outros motivos foram referidos por um menor número de sujeitos, embora tenha

interesse destacar que 3,6% ($n = 21$) dos inquiridos menciona que joga videojogos por vício e 3,2% ($n = 19$) joga como forma de escape aos problemas.

O cálculo das diferenças entre os rapazes e as raparigas a esta pergunta aberta foi obtido através da prova do Qui-quadrado (ver Quadro 17), e quando os pressupostos da utilização deste teste não foram garantidos (nomeadamente nas categorias “variável social: competição”, “novidade, curiosidade” e “procura de fantasia” por apresentarem uma frequência esperada inferior a cinco), foi utilizado o teste de *Fisher*.

Quadro 17.

Motivos referidos pelos indivíduos relativamente ao interesse em jogar videojogos no total da amostra e comparação entre sexos

Motivos para jogarem videojogos	Total (<i>n</i> =586)		Sexo				χ^2
			Masculino (<i>n</i> =314)		Feminino (<i>n</i> =272)		
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	
Em desacordo	13	2,2	1	0,3	12	4,4	11,26**
Prazer, gosto	91	15,5	62	19,7	29	10,7	9,17**
Diversão	274	46,8	151	48,1	123	45,2	0,48 ^{n.s}
Passar os tempos livres	241	41,1	100	31,8	141	51,8	24,06***
Distracção, relaxamento, descontracção	109	18,6	60	19,1	49	18,0	0,12 ^{n.s}
Escape aos problemas	19	3,2	15	4,8	4	1,5	5,08*
Desafio, domínio, emocionante, excitante	28	4,8	19	6,1	9	3,3	2,41 ^{n.s}
Vício	21	3,6	16	5,1	5	1,8	4,48*
Estímulo intelectual	17	2,9	10	3,2	7	2,6	0,19 ^{n.s}
Variável social: convívio com amigos	17	2,9	8	2,5	9	3,3	0,30 ^{n.s}
Variável social: competição	1	0,2	1	0,3	0	0	--
Características do jogo	57	9,7	35	11,1	22	8,1	1,55 ^{n.s}
Novidade, curiosidade	7	1,2	1	0,3	6	2,2	--
Procura de fantasia	10	1,7	7	2,2	3	1,1	--

n.s – não significativo; * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$

Nota. Foram incluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

As diferenças encontradas entre rapazes e raparigas apenas se registam nas categorias “passar os tempos livres” [$\chi^2(1, N = 586) = 24,06, p < 0,001$], “escape aos problemas” [$\chi^2(1, N = 586) = 5,08, p = 0,024$], “vício” [$\chi^2(1, N = 586) = 4,48, p = 0,034$] e “prazer, gosto” [$\chi^2(1, N = 586) = 9,17, p = 0,002$]. Existe uma maior percentagem de rapazes do que raparigas a mencionar que sentem prazer ou gostam de jogar sem especificarem o motivo concreto (19,7% contra 10,7%), e também referem, numa percentagem superior, que jogam videojogos por “vício” (5,1% contra 1,8%) ou como forma de “escape aos problemas” (4,8% contra 1,5%). Por contraste, as raparigas, em comparação com os rapazes, referem, numa percentagem superior, que gostam de jogar videojogos como forma de ocupação dos tempos livres (51,8% contra 31,8%).

Para analisar se os motivos pelos quais os inquiridos jogam videojogos se diferenciam em função do N.S.E., foi efectuado o teste do Qui-quadrado e usado o método de *Monte Carlo*, quando os pressupostos do primeiro não foram garantidos. Os resultados obtidos no teste χ^2 , bem como a frequência observada e a percentagem por níveis sócio-económicos, apresentam-se no Quadro 18. Constatámos que a distribuição das respostas pelos diferentes motivos mencionados, não difere de modo significativo, embora na categoria “estímulo intelectual” exista uma tendência para a significância [$\chi^2(2, N = 579) = 5,81, p = 0,055$]. À medida que o N.S.E. diminui existe uma menor frequência de respostas que menciona jogar videojogos para desenvolver o raciocínio ou por serem educativos.

Quadro 18.

Comparação entre níveis sócio-económicos dos motivos referidos pelos indivíduos
relativamente ao interesse em jogar videojogos

Motivos para jogarem videojogos	Nível Sócio-económico						χ^2
	Alto/Médio- alto (<i>n</i> =246)		Médio (<i>n</i> =235)		Médio- baixo/Baixo (<i>n</i> =98)		
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	
Em desacordo	5	2,0	7	3,0	1	1,0	1,30 <i>n.s</i>
Prazer, gosto	39	15,9	31	13,2	21	21,4	3,55 <i>n.s</i>
Diversão	110	44,7	121	51,5	40	40,8	3,91 <i>n.s</i>
Passar os tempos livres	94	38,2	99	42,1	44	44,9	1,53 <i>n.s</i>
Distracção, relaxamento, descontracção	51	20,7	39	16,6	16	16,3	1,68 <i>n.s</i>
Escape aos problemas	8	3,3	7	3,0	4	4,1	0,27 <i>n.s</i>
Desafio, domínio, emocionante, excitante	12	4,9	14	6,0	2	2,0	2,31 <i>n.s</i>
Vício	7	2,8	10	4,3	4	4,1	0,75 <i>n.s</i>
Estímulo intelectual	11	4,5	5	2,1	0	0	5,81 <i>n.s</i>
Variável social: convívio com amigos	8	3,3	6	2,6	3	3,1	0,21 <i>n.s</i>
Variável social: competição	0	0	0	0	1	1,0	--
Características do jogo	30	12,2	16	6,8	10	10,2	4,03 <i>n.s</i>
Novidade, curiosidade	4	1,6	3	1,3	0	0	--
Procura de fantasia	6	2,4	2	0,9	2	2,0	--

n.s – não significativo; * $p < 0,05$;

Nota. Foram incluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

O Quadro 19 apresenta a frequência e a percentagem de inquiridos, por grupos etários, relativamente aos motivos apresentados para jogar videojogos. De igual modo, foi efectuado o teste do Qui-quadrado e como alternativa a este teste foi usado o método de *Monte Carlo*.

Da análise deste Quadro podemos observar que a percentagem de adolescentes que refere jogar “por diversão” diminui com a idade e jogar como forma de “escape aos problemas” aumenta com a idade. Contudo, apenas se registam diferenças significativas entre os três grupos etários na categoria jogar “por diversão” [$\chi^2 (2, N = 586) = 8,79, p = 0,012$] e

na categoria “desacordo” (*Monte Carlo*, $p = 0,043$) existindo uma percentagem mais elevada de sujeitos do grupo etário “15-17 anos” que não gosta de jogar videojogos.

Quadro 19.

Comparação entre grupos etários dos motivos referidos pelos indivíduos relativamente ao interesse em jogarem videojogos

Motivos para jogarem videojogos	Grupo Etário						χ^2
	12-13 anos (<i>n</i> =202)		14 anos (<i>n</i> =204)		15-17 anos (<i>n</i> =180)		
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	
Em desacordo	3	1,5	2	1,0	8	4,4	--
Prazer, gosto	34	16,8	29	14,2	28	15,6	0,53 ^{<i>n.s</i>}
Diversão	110	54,5	93	45,6	71	39,4	8,79 [*]
Passar os tempos livres	75	37,1	93	45,6	73	40,6	3,04 ^{<i>n.s</i>}
Distracção, relaxamento, descontracção	36	17,8	32	15,7	41	22,8	3,30 ^{<i>n.s</i>}
Escape aos problemas	4	2,0	7	3,4	8	4,4	1,88 ^{<i>n.s</i>}
Desafio, domínio, emocionante, excitante	8	4,4	8	3,9	12	6,7	2,04 ^{<i>n.s</i>}
Vício	9	4,5	6	2,9	6	3,3	0,72 ^{<i>n.s</i>}
Estímulo intelectual	5	2,5	8	3,9	4	2,2	1,18 ^{<i>n.s</i>}
Variável social: convívio com amigos	8	4,0	4	2,0	5	2,8	1,46 ^{<i>n.s</i>}
Variável social: competição	1	0,5	0	0	0	0	--
Características do jogo	20	9,9	22	10,8	15	8,3	0,67 ^{<i>n.s</i>}
Novidade, curiosidade	2	1,0	2	1,0	3	1,7	--
Procura de fantasia	0	0	5	2,5	5	2,8	--

n.s – não significativo; * $p < 0,05$;

Nota. Foram incluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

Parceiros habituais de jogo. Comparações entre sexos, entre níveis sócio-económicos e entre grupos etários

O Quadro 20 apresenta a frequência e a percentagem de respostas, para o total da amostra e por sexos, relativamente aos parceiros habituais de jogo e inclui o cálculo das diferenças entre sexos através da prova do Qui-quadrado. Dos 627 indivíduos que respondem

a esta pergunta, 47,8% ($n = 300$) assinalam os “amigos” como sendo os seus habituais parceiros de jogo. Segue-se a partilha desta actividade com os irmãos ($n = 272$, 43,4%), com os primos ($n = 79$, 12,6%) e apenas 6,5% ($n = 41$) revela jogar habitualmente com os pais.

Há, contudo, um grande número de participantes que joga habitualmente sozinho ($n = 288$, 45,9%). Entre estes sujeitos foi calculada a percentagem de participantes que tem por hábito jogar exclusivamente sozinho. O resultado sugere que apenas 20,3% dos adolescentes não tem por hábito jogar com outras pessoas.

Registam-se diferenças entre os rapazes e as raparigas quanto aos seus habituais parceiros de jogo. Assim, existe uma percentagem superior de rapazes, comparativamente com as raparigas, que joga habitualmente com os amigos [$\chi^2(1, N = 627) = 6,34, p = 0,012$; 52,5% contra 42,5%] mas também sozinhos [$\chi^2(1, N = 627) = 4,45, p = 0,035$; 49,9% contra 41,4%], enquanto que as raparigas têm um maior hábito de jogar com os primos [$\chi^2(1, N = 627) = 7,31, p = 0,007$; 16,4% contra 9,3% dos rapazes].

Quadro 20.

Habituais parceiros de jogo para a amostra total e cálculo das diferenças entre sexos

Habituais parceiros de jogo	Total (<i>n</i> =627)		Sexo				χ^2
			Masculino (<i>n</i> =335)		Feminino (<i>n</i> =292)		
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	
Sozinho	288	45,9	167	49,9	121	41,4	4,45*
Pais	41	6,5	23	6,9	18	6,2	0,13 ^{<i>n.s</i>}
Amigos	300	47,8	176	52,5	124	42,5	6,34*
Irmãos	272	43,4	134	40,0	138	47,3	3,35 ^{<i>n.s</i>}
Primos	79	12,6	31	9,3	48	16,4	7,31**

n.s – não significativo; * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$

Nota. Foram excluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

O Quadro 21 apresenta as frequências e as percentagens das respostas acerca dos parceiros habituais de jogo pelos níveis sócio-económicos, bem como os resultados na prova

Qui-quadrado, utilizada para comparar as respostas entre N.S.E.. Como se pode ver pelo exame dos dados desse Quadro, existe uma proporção mais elevada de sujeitos pertencentes ao N.S.E. alto/médio-alto, que refere jogar habitualmente sozinho com videojogos (55,6%) comparativamente com os N.S.E. médio (42,3%) médio-baixo/baixo (31,8%), sendo esta diferença significativa [$\chi^2(2, N = 619) = 19,72, p < 0,001$].

Não se regista uma diferença significativa entre os N.S.E., na distribuição das respostas, pelas restantes categorias referentes aos parceiros habituais de jogo. Há contudo, uma tendência para a significância na categoria “primos”, [$\chi^2(2, N = 619) = 5,82, p = 0,055$], sugerindo que a percentagem de inquiridos que refere jogar habitualmente com os primos é maior no N.S.E. médio (15,8%) do que no N.S.E. alto/médio-alto (8,9%).

Quadro 21.

Comparação entre níveis sócio-económicos dos habituais parceiros de jogo

Habituais parceiros de jogo	Níveis sócio-económicos						χ^2
	Alto/Médio- alto (<i>n</i> =259)		Médio (<i>n</i> =253)		Médio- baixo/Baixo (<i>n</i> =107)		
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	
Sozinho	114	55,6	107	42,3	34	31,8	19,72***
Pais	18	6,9	16	6,3	5	4,7	0,67 ^{n.s}
Amigos	121	46,7	117	46,2	58	54,2	2,13 ^{n.s}
Irmãos	101	39,0	118	46,6	52	48,6	4,26 ^{n.s}
Primos	23	8,9	40	15,8	15	14,0	5,82 ^{n.s}

^{n.s} – não significativo; *** $p < 0,001$

Nota. Foram excluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

As frequências observadas e as percentagens obtidas, em função da idade, relativamente aos parceiros habituais de jogo, bem como a comparação entre grupos etários nesta variável, efectuada através da prova Qui-quadrado, podem ser observadas no Quadro 22.

Da análise descritiva verifica-se que o grupo etário 12-13 anos indica que os irmãos são os principais parceiros de jogo (50,9%, $n = 111$). Seguem-se os amigos (45,4%, $n = 99$), os primos (15,6%, $n = 34$) e, por último os pais (8,7%, $n = 19$). Neste grupo, 44% dos sujeitos também joga habitualmente sozinho. Os indivíduos com 14 anos de idade jogam predominantemente sozinhos (49,1%, $n = 106$), com os amigos (45,4%, $n = 98$), e/ou com os irmãos (44%, $n = 95$). No grupo etário 15-17 anos, os amigos são os principais parceiros de jogo (53,9%, $n = 104$), seguem-se os irmãos com 34,7% das respostas ($n = 67$), os primos (9,3%, $n = 18$) e, por último os pais, com apenas 4,7% ($n = 9$) de respostas.

Quadro 22.

Comparação entre grupos etários dos habituais parceiros de jogo

Habituais de jogo	Grupos etários						χ^2
	12-13 anos		14 anos		15-17 anos		
	(n=218)		(n=216)		(n=193)		
	n	%	n	%	n	%	
Sozinho	96	44	106	49,1	85	44	1,45 ^{n.s}
Pais	19	8,7	12	5,6	9	4,7	3,19 ^{n.s}
Amigos	99	45,4	98	45,4	104	53,9	3,86 ^{n.s}
Irmãos	111	50,9	95	44	67	34,7	10,96 ^{**}
Primos	34	15,6	27	12,5	18	9,3	3,66 ^{n.s}

n.s – não significativo; ^{**} $p < 0,01$

Nota. Foram excluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

Comparando os três grupos verificámos que a indicação de jogar habitualmente com os pais, os irmãos e os primos diminui com a idade. Contudo, apenas se regista uma diferença significativa em relação a jogar com os irmãos [$\chi^2(2, N = 627) = 10,96, p = 0,004$]. Enquanto 50,9% dos adolescentes do grupo 12-13 anos referem jogar habitualmente com os irmãos, a percentagem desta resposta é menor no grupo etário dos 14 anos (44%) e menos pronunciada no grupo 15-17 anos (34,7%).

Percepção das atitudes dos pais quanto ao comportamento de jogo dos filhos.

Comparações entre sexos, entre níveis sócio-económicos e entre grupos etários

O Quadro 23 apresenta os resultados da percepção dos jovens, para a amostra total e por sexo, acerca das atitudes dos pais relativamente ao comportamento de jogo dos filhos nas diferentes variáveis que avaliámos.

Verifica-se que 59% ($n = 369$) dos inquiridos afirma que os pais os deixam jogar durante o tempo que querem. Estes resultados são diferentes para o sexo masculino e feminino [$\chi^2(1, N = 625) = 4,35, p = 0,037$], existindo um maior número de respostas, por parte dos rapazes, a referir que os pais controlam o tempo de jogo (44,8% dos rapazes contra 36,6% das raparigas).

Apenas uma pequena minoria de sujeitos ($n = 45, 7,2\%$) afirma que os pais não deixam jogar alguns jogos, sendo estes predominantemente violentos ($n = 24, 58,5\%$) ou com conteúdos eróticos ou pornográficos ($n = 13, 31,7\%$). A proporção de indivíduos do sexo masculino a responder que os pais não os deixam jogar determinados videojogos não difere significativamente do sexo feminino. Contudo, a diferença entre sexos, relativamente ao tipo de jogos que os pais não permitem que joguem, é significativa utilizando o método de *Monte Carlo* ($p < 0,001$). Enquanto no grupo de rapazes os jogos eróticos ou pornográficos são os mais censurados pelos pais (54,5% contra 5,3% no grupo das raparigas), as raparigas referem, numa proporção significativamente superior que os pais não permitem que joguem videojogos com conteúdos violentos (84,2% contra 36,4% das respostas dos rapazes).

Quando se perguntou se os pais costumam comprar-lhes videojogos, constata-se que a maioria responde afirmativamente ($n = 339, 54\%$), diferindo estes resultados entre o sexo masculino e o sexo feminino [$\chi^2(1, N = 628) = 31,85, p < 0,001$]. Assim, enquanto a maioria das raparigas ($n = 170, 58\%$) afirma que os pais não lhes costuma comprar videojogos, a

situação é inversa no sexo masculino, registrando-se 64,5% ($n = 216$) dos rapazes que afirma que os pais participam na compra de videogames.

Quadro 23.

Percepção dos jovens acerca das atitudes dos pais relativamente aos seus comportamentos de jogo no total da amostra e cálculo das diferenças entre sexos

Variáveis	Total		Sexo				χ^2
			Masculino		Feminino		
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	
Permissão dos pais para jogarem videogames durante o tempo que quiserem							4,35*
Sim	369	59,0	185	55,2	184	63,4	
Não	256	41,0	150	44,8	106	36,6	
Existência de controlo pelos pais quanto ao tipo de videogames							0 ^{n.s}
Sim	45	7,2	24	7,2	21	7,2	
Não	581	92,8	310	92,8	271	92,8	
Tipo de jogos que os pais não permitem jogar							--
Eróticos / Pornográficos	13	31,7	12	54,5	1	5,3	
Conteúdos violentos	24	58,5	8	36,4	16	84,2	
Cores fortes	1	2,4	1	4,5	0	0	
Os que provocam vício	2	4,9	0	0	2	10,5	
Os mais dispendiosos	1	2,4	1	4,5	0	0	
Participação dos pais na compra de videogames							31,85***
Sim	339	54	216	64,5	123	42,0	
Não	289	46	119	35,5	170	58,0	
Envolvimento dos pais no comportamento lúdico com os videogames							7,67**
Sim	409	65	235	69,9	174	59,4	
Não	220	35	101	30,1	119	40,6	
Existência de diálogo entre pais e filhos acerca dos videogames							5,93*
Sim	175	27,9	107	31,9	68	23,2	
Não	453	72,1	228	68,1	225	76,8	

n.s não significativo; * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$

Nota. Foram excluídos os indivíduos que referiram não jogar videogames nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

Quanto à pergunta “já alguma vez os teus pais jogaram videojogos contigo?”, também se registam diferenças significativas nas respostas entre o sexo feminino e o sexo masculino. A maioria dos adolescentes ($n = 409$, 65%) afirma que os pais já jogaram videojogos com eles, pelo menos uma vez, embora o número de rapazes a responder afirmativamente a esta pergunta seja significativamente superior ao sexo feminino [$\chi^2(1, N = 629) = 7,67, p = 0,006$]. No entanto, apesar deste comportamento de partilha entre pais e filhos, é de destacar que um número acentuado de adolescentes responde que os pais não costumam conversar com eles acerca dos videojogos, correspondente a 72,1% ($n = 453$) do conjunto da amostra, sendo este número significativamente superior no grupo dos elementos do sexo feminino [$\chi^2(1, N = 628) = 5,93, p = 0,015$].

A comparação entre N.S.E. acerca das atitudes dos pais relativamente ao comportamento de jogo dos filhos encontra-se no Quadro 24.

No que concerne à permissão dos pais para jogarem videojogos durante o tempo que querem, verifica-se que no grupo composto pelos inquiridos pertencentes ao N.S.E. médio-baixo/baixo há uma maior percentagem de respostas indicando que os pais os deixam jogar durante o tempo que querem (61,7%). Nos N.S.E. médio e alto/médio-alto a percentagem desta resposta é menor (59,6% e 58,1%, respectivamente), mas a diferença não é significativa entre os três grupos [$\chi^2(2, N = 607) = 0,42, p = 0,810$].

A proporção de respostas entre N.S.E., relativamente ao controlo exercido pelos pais nos tipos de jogos que não permitem que os filhos joguem, também não difere de modo significativo [$\chi^2(2, N = 619) = 0,70, p = 0,706$]. De acordo com o método de *Monte Carlo*, verifica-se que também não existem diferenças entre N.S.E. quanto ao tipo de jogos que são proibidos jogar ($p = 0,334$).

Quadro 24.

Comparação entre níveis sócio-económicos da percepção dos jovens acerca das atitudes dos pais relativamente aos seus comportamentos de jogo

Variáveis	Nível Sócio-Económico						χ^2
	Alto/Médio-alto		Médio		Médio-baixo/Baixo		
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	
Permissão dos pais para jogarem videojogos durante o tempo que quiserem							0,42 <i>n.s</i>
Sim	151	58,1	149	59,6	66	61,7	
Não	109	41,9	101	40,4	41	38,3	
Existência de controlo pelos pais quanto ao tipo de videojogos							0,70 <i>n.s</i>
Sim	21	8,1	18	7,1	6	5,6	
Não	239	91,9	234	92,9	101	94,4	
Tipo de jogos que os pais não permitem jogar							--
Eróticos / Pornográficos	7	35,0	3	18,8	3	60	
Conteúdos violentos	13	65,0	9	56,3	2	40	
Cores fortes	0	0	1	6,3	0	0	
Os que provocam vício	0	0	2	12,5	0	0	
Os mais dispendiosos	0	0	1	6,3	0	0	
Participação dos pais na compra de videojogos							3,73 <i>n.s</i>
Sim	148	56,7	138	54,8	49	45,8	
Não	113	43,3	114	45,2	58	54,2	
Envolvimento dos pais no comportamento lúdico com os videojogos							12,75 **
Sim	185	70,9	161	63,6	55	51,4	
Não	76	29,1	92	36,4	52	48,6	
Existência de diálogo entre pais e filhos acerca dos videojogos							0,18 <i>n.s</i>
Sim	74	28,5	68	26,9	29	27,1	
Não	186	71,5	185	73,1	78	72,9	

n.s não significativo; ^{**} $p < 0,01$

Nota. Foram excluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

No que respeita à participação dos pais na compra de videojogos, verifica-se que a distribuição de respostas afirmativas diminui do N.S.E. alto/médio-alto para o N.S.E. médio-

baixo/baixo. Contudo, não existe uma diferença significativa na distribuição de respostas por N.S.E. [$\chi^2(2, N = 620) = 3,73, p = 0,155$].

Quanto ao envolvimento dos pais nesta actividade lúdica com os filhos, regista-se uma diferença significativa na proporção de respostas entre N.S.E. [$\chi^2(2, N = 621) = 12,75, p = 0,002$]. Verifica-se que a percentagem de adolescentes, que refere nunca ter jogado videojogos com os pais, aumenta à medida que o N.S.E. diminui (48,6%, 36,4% e 29,1%, respectivamente para os N.S.E. médio-baixo/baixo, médio e alto/médio-alto).

No que respeita à existência de diálogo com os pais sobre os videojogos, não há uma diferença significativa na distribuição das respostas entre os N.S.E. [$\chi^2(2, N = 620) = 0,18, p = 0,916$].

O Quadro 25 permite visualizar as respostas obtidas por grupos etários da percepção dos jovens acerca das atitudes dos pais relativamente ao comportamento de jogo com videojogos.

Verifica-se que o controlo exercido pelos pais, relativamente ao tempo que os filhos ocupam com os jogos, diminui com a idade, registando-se diferenças significativas entre os três grupos etários [$\chi^2(2, N = 625) = 21,42, p < 0,001$]. Do grupo etário de 12-13 anos, 50,7% ($n = 109$) dos participantes afirma que os pais não os deixam jogar durante o tempo que querem. Do grupo etário com 14 anos, 42,6% ($n = 92$) dos inquiridos apresenta a mesma resposta, no entanto apenas 28,4% dos participantes do grupo etário 15-17 anos percebem que os pais controlam o tempo que estes ocupam com os videojogos.

No que respeita ao controlo que os pais exercem sobre o tipo de jogos que não são permitidos jogar, constata-se que não há diferenças significativas nesta variável quando comparamos os grupos etários [$\chi^2(2, N = 626) = 3,92, p = 0,141$]. O resultado obtido através do método *Monte Carlo* também indica que não se registam diferenças significativas, em função da idade, quanto ao tipo jogos que os pais não permitem jogar ($p = 0,729$).

Quadro 25.

Comparação entre grupos etários da percepção dos jovens acerca das atitudes dos pais relativamente aos seus comportamentos de jogo

Variáveis	Grupo etário						χ^2
	12-13		14		15-17		
	<i>n</i>	%	<i>N</i>	%	<i>n</i>	%	
Permissão dos pais para jogarem videojogos durante o tempo que quiserem							21,42***
Sim	106	49,3	124	57,4	139	71,6	
Não	109	50,7	92	42,6	55	28,4	
Existência de controlo pelos pais quanto ao tipo de videojogos							3,92 ^{n.s}
Sim	18	8,3	19	8,8	8	4,1	
Não	199	91,7	197	91,2	185	95,9	
Tipo de jogos que os pais não permitem jogar							--
Eróticos / Pornográficos	5	33,3	6	33,3	2	25,0	
Conteúdos violentos	9	60,0	9	50,0	6	75,0	
Cores fortes	1	6,7	0	0	0	0	
Os que provocam vício	0	0	2	11,1	0	0	
Os mais dispendiosos	0	0	1	5,6	0	0	
Participação dos pais na compra de videojogos							6,21*
Sim	129	58,9	119	55,3	91	46,9	
Não	90	41,1	96	44,7	103	53,1	
Envolvimento dos pais no comportamento lúdico com os videojogos							3,49 ^{n.s}
Sim	153	69,9	134	62,0	122	62,9	
Não	66	30,1	82	38,0	72	37,1	
Existência de diálogo entre pais e filhos acerca dos videojogos							5,04 ^{n.s}
Sim	63	28,9	69	31,9	43	22,2	
Não	155	71,1	147	68,1	151	77,8	

n.s. não significativo; * $p < 0,05$; *** $p < 0,001$

Nota. Foram excluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

Quanto à participação dos pais na compra de videojogos encontramos diferenças significativas a nível etário [$\chi^2 (2, N = 628) = 6,21, p = 0,045$]. Verifica-se que à medida que

a idade aumenta, menor é o número de pais que compra jogos aos seus filhos. Assim, quer no grupo etário 12-13 anos, quer no grupo constituído por participantes com 14 anos, mais de metade dos sujeitos referem que os pais lhes compram videojogos (58,9% e 55,3%, respectivamente), por oposição ao grupo etário de 15-17 anos, em que se regista uma maior percentagem de sujeitos a responder que os pais não lhes compram videojogos ($n = 103$, 53,1%).

No que se refere ao envolvimento dos pais nesta actividade lúdica com os filhos, não se registam diferenças significativas entre grupos etários [$\chi^2(2, N = 629) = 3,49, p = 0,174$], embora se registe uma tendência para a significância relativamente à existência de diálogo entre pais e filhos acerca dos videojogos entre os três grupos etários [$\chi^2(2, N = 628) = 5,04, p = 0,080$].

Preferências nos diferentes tipos de videojogos. Comparações entre sexos, entre níveis sócio-económicos e entre grupos etários

A análise do Quadro 26 mostra que o tipo de videojogos mais apreciado pela nossa amostra de adolescentes é a categoria “aventura” ($n = 453$, 72%), seguindo-se os jogos inscritos na categoria “corridas” ($n = 397$, 63,1%), “desporto” ($n = 352$, 56%), “soco-neles” ($n = 350$, 55,6%), “plataformas” ($n = 287$, 45,7%) e “tiro-neles” ($n = 285$, 45,3%). Não podemos deixar de salientar que apenas 9,5% ($n = 60$) dos inquiridos assinalam os videojogos educativos nas suas preferências.

Existem, contudo, grandes diferenças entre os rapazes e as raparigas relativamente às suas preferências nas categorias apresentadas. No grupo dos elementos do sexo feminino, os jogos favoritos inscrevem-se predominantemente nas categorias “aventuras” ($n = 215$, 73,4%), “corridas” ($n = 151$, 51,5%), “plataformas” ($n = 130$, 44,4%), “soco-neles” ($n = 120$, 41%) e “puzzles” ($n = 111$, 37,9%). Nos rapazes, os videojogos de “desporto” são os mais

assinalados ($n = 259$, 77,1%), seguindo-se por ordem decrescente, os videojogos de “corridas” ($n = 246$, 73,2%), de “aventura” ($n = 238$, 70,8%), de “soco-neles” ($n = 230$, 68,5%) e de “tiro-neles” ($n = 206$, 61,3%).

Quadro 26.

Preferências perante as diferentes categorias de videojogos no total da amostra e cálculo das diferenças entre sexos

Categorias de videojogos	Total (<i>n</i> =629)		Sexo				χ^2
			Masculino (<i>n</i> =336)		Feminino (<i>n</i> =293)		
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	
Aventuras	453	72,0	238	70,8	215	73,4	0,50 <i>n.s</i>
Soco-neles ou luta	350	55,6	230	68,5	120	41,0	47,95 ***
Estratégia	258	41,0	186	55,4	72	24,6	61,31 ***
Desporto	352	56,0	259	77,1	93	31,7	130,57 ***
Corridas	397	63,1	246	73,2	151	51,5	31,60 ***
Tiro-neles	285	45,3	206	61,3	79	27,0	74,51 ***
Plataformas	287	45,7	157	46,9	130	44,4	0,39 <i>n.s</i>
Simuladores	227	36,1	164	48,8	63	21,5	50,60 ***
Educativos	60	9,5	17	5,1	43	14,7	16,77 ***
Puzzle	153	24,3	42	12,5	111	37,9	54,79 ***
<i>Weird</i>	51	8,1	33	9,8	18	6,1	2,84 <i>n.s</i>

n.s – não significativo; *** $p < 0,001$

Nota. Foram excluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

À excepção dos videojogos de “aventura”, de “plataformas” ou pertencentes à categoria “*weird*”, em todos os outros tipos de jogos registam-se diferenças significativas entre os dois grupos. Assim, há um número significativamente superior de rapazes que prefere os jogos de “luta” [$\chi^2(1, N = 629) = 47,95, p < 0,001$], de “estratégia” [$\chi^2(1, N = 629) = 61,31, p < 0,001$], de “desporto” [$\chi^2(1, N = 629) = 130,57, p < 0,001$], de “corridas” [$\chi^2(1, N = 629) = 31,60, p < 0,001$], de “tiro-neles” [$\chi^2(1, N = 629) = 74,51, p < 0,001$] e de “simuladores” [$\chi^2(1, N = 629) = 50,60, p < 0,001$] do que as raparigas. Por contraste, existe um maior número

de raparigas a ter preferência pelos videojogos “educativos” [$\chi^2(1, N = 629) = 16,77, p < 0,001$] e “puzzles” [$\chi^2(1, N = 629) = 54,79, p < 0,001$].

A comparação entre os N.S.E. alto/médio-alto, médio e médio-baixo/baixo, em relação às categorias mais preferidas, perante um conjunto de 11 possibilidades de resposta, apresenta a distribuição que mostra o Quadro 27.

Quadro 27.

Comparação entre níveis sócio-económicos das suas preferências nas diferentes categorias de videojogos

Categorias de videojogos	Nível Sócio-Económico						χ^2
	Alto/Médio- alto		Médio		Médio- baixo/Baixo		
	(n=261)		(n=253)		(n=107)		
	n	%	n	%	n	%	
Aventuras	189	72,4	184	72,7	75	70,1	0,27 ^{n.s}
Soco-neles ou luta	130	49,8	140	55,3	74	69,2	11,50 ^{**}
Estratégia	124	47,5	102	40,3	27	25,2	15,63 ^{***}
Desporto	140	53,6	147	58,1	59	55,1	1,05 ^{n.s}
Corridas	155	59,4	161	63,6	77	72,0	5,18 ^{n.s}
Tiro-neles	107	41,0	128	50,6	48	44,9	4,80 ^{n.s}
Plataformas	108	41,5	120	47,4	58	54,2	5,19 ^{n.s}
Simuladores	98	37,5	86	34,0	39	36,4	0,72 ^{n.s}
Educativos	29	11,1	20	7,9	10	9,3	1,54 ^{n.s}
Puzzle	61	23,4	67	26,5	24	22,4	0,97 ^{n.s}
Weird	24	9,2	20	7,9	6	5,6	1,33 ^{n.s}

n.s – não significativo; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$

Nota. Foram excluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

A proporção de respostas entre N.S.E. apenas difere, de modo significativo, nos jogos de “soco-neles” [$\chi^2(2, N = 621) = 11,50, p = 0,003$] e “estratégia” [$\chi^2(2, N = 621) = 15,63, p < 0,001$], embora ocorra também uma tendência para a significância na preferência pelos jogos de “corridas” [$\chi^2(2, N = 621) = 5,18, p = 0,075$] e de “plataformas” [$\chi^2(2, N = 621) = 5,19, p = 0,075$]. Estes resultados indicam que a preferência por jogos que envolvem

violência física e que consistem em bater nos adversários para ganhar o jogo (categoria “soco-neles ou luta”), é maior em N.S.E. inferiores e menor em N.S.E. mais elevados. O inverso sucede na preferência por jogos de “estratégia”, cuja proporção de respostas nesta categoria é significativamente maior à medida que o N.S.E. aumenta. Assim, enquanto que 47,5% e 40,3% dos inquiridos pertencentes, respectivamente, aos N.S.E. alto/médio-alto e médio elegem os jogos de estratégia como favoritos, apenas 25,2% dos adolescentes do N.S.E. médio-baixo/baixo prefere este tipo de jogo. Os jogos de “corridas” e de “plataformas” também constituem as preferências dos N.S.E. mais baixos, registando-se um aumento na escolha destes jogos, à medida que o N.S.E. diminui.

Quadro 28.

Comparação entre grupos etários das preferências nas diferentes categorias de videojogos

Categorias de videojogos	Grupos Etários						χ^2
	12-13 anos (<i>n</i> =219)		14 anos (<i>n</i> =216)		15-17 anos (<i>n</i> =194)		
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	
Aventuras	155	70,8	158	73,1	140	72,2	0,30 <i>n.s</i>
Soco-neles ou luta	127	58	119	55,1	104	53,6	0,84 <i>n.s</i>
Estratégia	90	41,1	92	42,6	76	39,2	0,78 <i>n.s</i>
Desporto	118	53,9	120	55,6	114	58,8	1,02 <i>n.s</i>
Corridas	117	53,4	155	71,8	125	64,4	15,91 ***
Tiro-neles	100	45,7	105	48,6	80	41,2	2,26 <i>n.s</i>
Plataformas	110	50,5	100	46,3	77	39,7	4,84 <i>n.s</i>
Simuladores	80	36,5	77	35,6	70	36,1	0,04 <i>n.s</i>
Educativos	26	11,9	16	7,4	18	9,3	2,53 <i>n.s</i>
Puzzle	43	19,6	55	25,5	55	28,4	4,48 <i>n.s</i>
<i>Weird</i>	23	10,5	18	8,3	10	5,2	3,97 <i>n.s</i>

n.s – não significativo; *** $p < 0,001$

Nota. Foram excluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

A apresentação do tipo de jogos favoritos, por grupo etário, encontra-se no Quadro 28, registando-se diferenças significativas entre os três grupos apenas nos jogos de “corridas” [χ^2 (2, $N = 629$) = 15,91, $p < 0,001$] e uma tendência para a significância estatística nos jogos de

“plataformas” [$\chi^2 (2, N = 629) = 4,84, p = 0,089$]. É o grupo constituído por indivíduos com 14 anos de idade que tem maior preferência por jogos de corridas (71,8%), seguindo-se os indivíduos entre os 15 e os 17 anos (64,4%), que contrastam com o grupo etário 12-13 anos, em que 53,4% elege este tipo de jogo nas suas preferências.

Videojogos favoritos e motivos pela sua preferência

As respostas sobre os quatro videojogos favoritos, para o conjunto da amostra e por sexos, podem ser observados nos anexos 11, 12, 13, e 14, respectivamente para a eleição das suas preferências em primeiro, segundo, terceiro e quarto lugar.

Do conjunto da amostra que refere jogar videojogos na actualidade, pelo menos num dos três sistemas (consola, computador ou em salões de jogos), obteve-se 500 respostas (79,5%) para a indicação das preferências em primeiro lugar, 453 respostas (72%) com a indicação do nome dos videojogos eleitos em segundo lugar, 375 (59,6%) e 255 (40,5%) respostas, respectivamente, com a indicação das preferências em terceiro e quarto lugar.

Como o número de videojogos favoritos é muito diversificado (foram referidos 273 nomes de videojogos diferentes), e a frequência com que são referidos em primeiro, segundo, terceiro e quarto lugar, não apresenta grandes diferenças, optámos por analisar o conjunto dos 24 videojogos indicados com maior frequência, independentemente da ordem com que foi feita a sua eleição. Os nomes destes videojogos, a categoria a que pertencem, e a frequência com que foram referidos para o conjunto da amostra e por sexos pode ser observada no Quadro 29. Apresentaremos a análise dos videojogos favoritos, que são indicados com maior frequência, em função da sua categoria.

Assim, os jogos de aventura “Tomb Raider”, seja a primeira ou a segunda versão (“Tomb Raider I” e “Tomb Raider II”), constituem as principais preferências para os adolescentes do nosso estudo. A primeira versão é referida, em grande parte, pelas raparigas e

a segunda versão deste jogo é indicada maioritariamente pelos rapazes. Contudo, existe um interesse muito semelhante por este jogo em ambos os sexos. Este jogo pode também enquadrar-se na categoria “tiro-neles”, uma vez que a personagem principal, “Lara Croft”, tem ao seu dispor um conjunto diversificado de armas, necessárias para matar os adversários.

Quadro 29.

Videojogos favoritos referidos com maior frequência

Videojogos favoritos	Categoria	Sexo		Amostra
		Masculino	Feminino	Total
		<i>n</i>	<i>n</i>	<i>n</i>
Tomb Raider I	Aventura/Tiro-neles	35	48	73
Fifa 98	Desporto (Futebol)	63	3	66
Tomb Raider II	Aventura/Tiro-neles	33	19	52
Super Mário Bros. 2	Plataforma	6	40	46
Championship Manager 2	Desporto (Futebol) /Estratégia	40	5	45
Sega Rally	Corridas	28	14	42
Tetris	Puzzle	2	39	41
Tekken III	Soco-neles	35	3	38
Grand Theft Auto	<i>Weird</i> (roubar carros...)	36	1	37
Carmageddon	<i>Weird</i> (atropelar pessoas)/corridas	33	2	35
Sonic The Hedgehog	Plataforma	3	31	34
Gran Turismo	Corridas	23	6	29
Duke Nukem 3D	Tiro-neles	22	6	28
World Wide Soccer 98	Desporto: Futebol	22	4	26
Fórmula 1	Corridas	14	11	25
Street Fighter II	Soco-neles	8	16	24
World Cup 98	Desporto: Futebol	21	2	23
Mortal Kombat II	Soco-neles	8	14	22
Colin McRae	Corridas	18	1	19
Red Alert	Estratégia Militar	18	0	18
Quake II	Tiro-neles	16	2	18
Super Mario 64	Plataforma	12	5	17
Commandos	Estratégia Militar	16	0	16
Resident Evil I	Tiro-neles	12	3	15

Podemos constatar que os jogos de desporto, mais preferidos pela nossa amostra de adolescentes, são os jogos “Fifa 98”, o jogo de futebol e estratégia “Championship Manager

2” e os jogos “World Wide Soccer 98” e “World Cup 98”. A frequência com que estes jogos são referidos pelos indivíduos do sexo masculino é bastante superior ao grupo das raparigas. Estes resultados são coerentes com a análise efectuada anteriormente para as diferentes categorias de jogos, tendo sido a percentagem de rapazes que preferiu jogar jogos de desporto significativamente superior à das raparigas.

Os jogos de corridas também aparecem contemplados, com bastante frequência, nas preferências dos adolescentes. Destacam-se para análise os jogos “Sega Rally”, “Gran Turismo”, “Fórmula 1” e “Colin McRae”. Nestes jogos são também os rapazes que os elegem nas suas preferências, por contraste com o reduzido número de raparigas que os prefere.

Dos jogos de plataformas que são referidos com maior frequência, destacam-se os jogos “Super Mário Bros. 2” e “Sonic The Hedgehog”, que são indicados maioritariamente pelas raparigas, e o jogo “Super Mário 64” que é eleito por um maior número de rapazes.

Dos jogos de estratégia são referidos, um maior número de vezes, os jogos de estratégia militar “Red Alert” e “Commandos”, contribuindo apenas para a selecção destes jogos as respostas dos rapazes. De um modo semelhante, os jogos “Duke Nukem 3D”, “Quake II”, e “Resident Evil I”, pertencentes à categoria “tiro-neles”, também são referidos predominantemente pelos rapazes.

Quanto aos jogos “soco-neles”, há diferenças na distribuição das preferências entre os rapazes e as raparigas. Assim, enquanto o jogo “Tekken III” é referido com maior frequência pelos rapazes, nos jogos “Mortal Kombat II” e “Street Fighter II” a situação inverte-se.

As raparigas têm maior preferência, do que os rapazes, pelos jogos de “puzzles”. Podemos constatar que, de facto, o jogo “Tetris”, pertencente a esta categoria, é indicado por 39 raparigas e por apenas dois rapazes.

Por último destacam-se os jogos “Carmageddon” e “Grand Theft Auto” que incluímos na categoria “*weird*”. São jogos que têm sido alvo de alguma polémica pelo elevado nível de

violência que integram. Para a eleição deste jogo como favorito, no conjunto da amostra, contribuem principalmente as respostas dos rapazes. Apenas duas raparigas indicam como favorito o jogo “Carmageddon” e uma rapariga o jogo “Grand Theft Auto”.

Face à grande diversidade de motivos referentes às preferências por estes jogos, e pelo facto de neste trabalho nos interessar, fundamentalmente, estudar a problemática da violência nos videojogos, apenas iremos analisar as respostas respeitantes aos jogos “Carmageddon”, “Grand Theft Auto”, e aos jogos que se incluem nas categorias “tiro-neles” e “soco-neles”.

Assim, a maioria dos inquiridos prefere jogar “Tomb Raider I” e/ou “Tomb Raider II” por serem jogos de aventura ($n = 25$) e por serem um estímulo intelectual ($n = 22$), segue-se o facto de apresentarem bons gráficos e estarem bem realizados ($n = 10$), por terem acção ($n = 9$), por gostarem da personagem principal, a “Lara Croft” ($n = 6$) e por ter mistério ($n = 6$). São ainda referidos os seguintes motivos: por serem divertidos ($n = 4$), apresentarem violência ($n = 4$)- há inclusivamente um indivíduo que refere preferir jogar estes jogos porque gosta de matar -, e também por terem imagens que simulam um ambiente real ($n = 3$) e induzirem estados de relaxamento após o jogo ($n = 3$). Há ainda dois indivíduos que referem gostar destes jogos por serem originais ou criativos e outros dois inquiridos por serem emocionantes e excitantes.

A maioria dos indivíduos que prefere os jogos das categorias “tiro-neles”, refere-se ao prazer inerente em jogar jogos com violência. Assim, no jogo “Duke Nukem 3D”, há seis respostas que nos remetem para uma preferência pelo conteúdo violento dos jogos, duas das quais explicitam que gostam de ver sangue e outras duas respostas indicam que sentem prazer em matar. Neste jogo são também indicados outros motivos, nomeadamente, por ser divertido ($n = 3$), requerer perícia e ser um estímulo intelectual ($n = 2$), apresentar bons gráficos ($n = 2$), ser de acção ($n = 1$) e ter mistério ($n = 1$). Em relação ao jogo “Quake II”, os inquiridos

preferem este jogo por ser violento ($n = 8$) e, novamente, por sentirem prazer em ver sangue ($n = 1$) ou gostarem de matar ($n = 3$). São ainda indicados os seguintes motivos: por ser de terror e assustador ($n = 2$), emocionante e excitante ($n = 1$), permitir a interactividade com outros na Internet ($n = 1$) e pelos bons gráficos que apresenta ($n = 1$). O “Resident Evil I” é favorito essencialmente por ser um jogo com terror e assustador ($n = 6$) e por ter violência ($n = 4$). São também expressos os seguintes motivos: por ter mistério ($n = 3$), por ser um estímulo intelectual que requer perícia e desenvolve o raciocínio ($n = 3$), por apresentar bons gráficos e imagens ($n = 2$), por ser de acção ($n = 1$) e emocionante ($n = 1$).

Os jogos “Carmageddon” e “Grand Theft Auto” constituem as preferências dos inquiridos fundamentalmente por serem de natureza violenta. Assim, as respostas indicam que os jogadores de “Carmageddon” preferem este jogo por gostarem da violência que o jogo transmite ($n = 18$), nomeadamente por sentirem prazer em matar ($n = 4$), em partir carros ($n = 3$), em ver sangue ($n = 2$) e porque é um jogo sádico ($n = 2$). Há ainda três indivíduos que o consideram divertido, dois que apreciam os gráficos e a forma como foi realizado, um inquirido que aprecia o grau de realismo das imagens e um inquirido que o acha original. No jogo “Grand Theft Auto” 13 respostas indicam a preferência pelo conteúdo violento dos jogos, sete das quais explicitam que gostam de roubar e assaltar os outros, três inquiridos referem que gostam de fugir à polícia e dois indivíduos apreciam este jogo porque gostam de matar. Neste jogo são também indicados outros motivos, nomeadamente, por ser um jogo divertido ($n = 3$), por gostarem da anarquia ($n = 3$), por ser realista ($n = 1$) e emocionante ($n = 1$).

Quanto aos jogos “soco-neles”, também a violência constitui o motivo principal que os leva a eleger estes jogos nas suas preferências. Assim, o Tekken III é favorito porque apresenta imagens com violência ($n = 3$) e porque alguns indivíduos gostam de lutas ($n = 11$). São também referidos os seguintes motivos: permite a descarga da agressividade em bonecos

($n = 1$), requer perícia ($n = 1$), e é um bom jogo para conviver e jogar com os amigos ($n = 1$). No jogo “Mortal Kombat II” além das imagens violentas ($n = 2$), os inquiridos referiram que gostavam de lutas ($n = 7$) ou de matar ($n = 3$). A descarga da agressividade, o facto de requerer perícia, ter acção e bons gráficos foram os outros motivos indicados, por apenas um indivíduo em cada motivo. Relativamente ao jogo “Street Fighter II” apenas obtivemos cinco respostas, distribuídas pelos seguintes motivos de preferência: gosto de lutas ($n = 3$), permite descarregar a agressividade ($n = 1$) e apresenta bons gráficos ($n = 1$).

Análise de conteúdo dos videojogos, ao nível da representação das figuras femininas e da violência

O Quadro 30 apresenta a representação das mulheres e da violência nos jogos que são referidos com maior frequência nas preferências dos inquiridos. Dos 24 videojogos incluídos nesta amostra, treze não incluem figuras femininas, apesar de dois jogos não apresentarem personagens (“Tetris” e “Gran Turismo”), e um jogo não incluir personagens humanos (“Sonic The Hedgehog”), o que significa que 87,5% inclui a representação de personagens masculinos, contra 45,8% dos jogos que introduzem, no argumento, figuras femininas.

Em 29,2% destes videojogos, as mulheres são representadas como heroínas ou personagens de acção. À excepção do jogo “Resident Evil I” ou “Grand Theft Auto”, em todos os outros jogos, onde as figuras femininas desempenham um papel de acção, a mulher está representada como símbolo sexual, apresentando grandes seios e uma anca muito estreita. Há também o jogo “Duke Nukem 3D” que inclui a representação de mulheres como símbolos sexuais, mas que desempenham um papel de “Strippers”, secundárias ao desenrolar do jogo. As mulheres são também representadas como vítimas em 20,0% dos jogos, particularmente nos dois jogos da série Super Mário (nestes jogos a figura feminina é uma princesa que tem de ser salva, pelo Mário, do rapto de que foi alvo) e nos jogos

“Carmageddon” e “Grand Theft Auto”, em que as mulheres são peões que podem ser vítimas de atropelamento.

Quadro 30.

Características dos videojogos referidos com maior frequência nas preferências dos inquiridos

Videojogos favoritos com maior frequência	Representação da mulher	Representação da violência
Tomb Raider I	(d) (g)	(i) (j)
Fifa 98	(c)	(h)
Tomb Raider II	(d) (g)	(i) (j)
Super Mário Bros. 2	(e) (f)	(j)
Championship Manager 2	(c)	(h)
Sega Rally	(c)	(h)
Tetris	(a)	(h)
Tekken III	(d) (g)	(i) (j)
Grand Theft Auto	(d) (e)	(i) (j)
Carmageddon	(e) (g)	(i) (j)
Sonic The Hedgehog	(b)	(j)
Gran Turismo	(a)	(h)
Duke Nukem 3D	(g)	(i) (j)
World Wide Soccer 98	(c)	(h)
Fórmula 1	(c)	(h)
Street Fighter II	(d) (g)	(i) (j)
World Cup 98	(c)	(h)
Mortal Kombat II	(d) (g)	(i) (j)
Colin McRae	(c)	(h)
Red Alert	(c)	(j)
Quake II	(c)	(j)
Super Mario 64	(e) (f)	(j)
Commandos	(c)	(j)
Resident Evil I	(d) (e)	(i) (j)

Nota. (a) Sem personagens; (b) Sem personagens humanos; (c) Sem personagens femininas; (d) Representação de mulheres como heroínas; (e) Representação de mulheres como vítimas; (f) Representação de mulheres em papéis/aparência tradicionais; (g) Representação de mulheres como símbolo sexual; (h) Sem violência; (i) Violência dirigida a mulheres; (j) Violência dirigida a outros.

Quanto à representação da violência, verifica-se que apenas 37,5% dos videojogos, que são objecto de análise, não integram explicitamente este tipo de conteúdo. São

maioritariamente jogos de corridas de automóveis ou de futebol. É evidente que nos jogos de futebol, o jogador pode conduzir os futebolistas virtuais a agir agressivamente contra os adversários, contudo, tal como na realidade dos recintos desportivos, este tipo de agressividade é punido através de faltas, cartões amarelos e vermelhos. Neste sentido, o jogador pode não se sentir motivado para mobilizar este tipo de condutas nos personagens, porque, em geral, são estratégias pouco ou nada eficazes, se o objectivo for ganhar o jogo. Nos jogos de corridas, os jogadores também podem provocar acidentes, através do choque de automóveis contra objectos ou outros adversários. Mas, novamente, nesta situação, este tipo de acção pode não ser intencional, pode não se manifestar e, quando ocorre, o jogador é punido e reduzida a sua possibilidade de vencer, com boa pontuação. Por estes motivos codificámos estes jogos como ausência de violência.

Os jogos que incluem violência pertencem às categorias “soco-neles”, “tiro-neles”, “*weird*”, “estratégia militar”, mas também se apresenta nos jogos de “plataformas”.

O tipo de violência dos jogos “soco-neles” é, geralmente de agressividade física, através do confronto corporal, com expressão nas lutas corpo-a-corpo, murros, pontapés e outras técnicas das artes marciais. Contudo, também podem envolver o uso de armas ou de feitiços. No seu caso extremo, como no jogo “Mortal Kombat II”, as personagens podem matar ou ser mortos por decapitação com extracção da espinha dorsal.

Nos jogos “tiro-neles”, quer os protagonistas, quer os adversários, estão geralmente munidos de um vasto arsenal de armas, sejam de fogo, objectos cortantes ou bastões. Podem também incluir a luta corpo-a-corpo, mas geralmente este tipo de violência é pouco eficaz para o protagonista. Trata-se de um tipo de violência mais individual, personalizada, geralmente visto na perspectiva da primeira pessoa, que requer um contacto próximo com os adversários. É geralmente uma violência excessiva, que acompanha todo o desenrolar do jogo, em que se exhibe, com algum pormenor, as consequências dos actos, nomeadamente o

sangue, a dor e sofrimento físico dos personagens. Esta perspectiva, contraste com os jogos de estratégias militar, em que também as armas de fogo são utilizadas, mas os efeitos da violência são menos acentuados. Na maioria destes jogos, com representação de violência, as acções de agressividade são exercidas por personagens do sexo masculino (à excepção do jogo “Sonic The Hedgehog”, que não inclui personagens humanos, e do “Tomb Raider I”, cuja protagonista é uma personagem feminina e os adversários são animais), sobre outras figuras masculinas, ou sobre mortos-vivos, extra-terrestres, mutantes, animais, robots ou objectos. Mas a violência também pode ser exercida pelas mulheres, ou contra elas, em 60% ($n = 9$) dos jogos que integram conteúdos violentos.

À excepção dos jogos “Carmageddon” e “Grand Theft Auto”, cuja vítimas de violência são seres fragilizados, por comparação com os agressores (no “Carmageddon” podem ser grávidas, deficientes, crianças, idosos, entre outros), na maioria destes jogos os adversários têm fortes poderes, talvez com o intuito de equilibrar as acções de violência e tornar o jogo mais difícil para os seus utilizadores.

Total de violência jogada. Comparações entre sexos, entre níveis sócio-económicos e entre grupos etários

As frequências de utilização dos videojogos, com conteúdos violentos, quer para os jogos que incluímos no Questionário de Hábitos de Jogar Videojogos, quer para os jogos que foram acrescentados pelos inquiridos, são apresentados, respectivamente, nos anexos 17 e 18.

Destacam-se, para análise, os videojogos cuja frequência de utilização foi superior a 40%.

A análise do anexo 17 mostra que os videojogos mais jogados pertencem às categorias “soco-neles”. Por ordem de frequência de utilização, verifica-se que o “Mortal Kombat III” é o jogo mais jogado (algumas vezes por 36,6% dos inquiridos, muitas vezes por 19,9%, e

sempre que podiam por 9,4%), tal como o jogo “Tomb Raider I” com percentagens de 36,9%, 15,3% e 11,6%, respectivamente para as respostas “algumas vezes”, “muitas vezes” e “sempre que podia”. Segue-se o jogo de luta “Street Fighter II”, o jogo de aventura e “tiro-neles” “Tomb Raider II” e o jogo de luta “Street Fighter III” que são jogados, respectivamente, por 59,3%, 53,8% e 48,2% da amostra. Dos videojogos que foram mais jogados nos seis meses anteriores ao estudo, destacam-se ainda os jogos de luta “Virtua Fighter” (jogado por 42,8%), “Mortal Kombat IV” (jogado por 40,8%), “Super Street Fighter II” (jogado por 40,7%), “Virtua Fighter II” (jogado por 40,2%) e o jogo “tiro-neles” “Virtua Cop” (jogado por 40,4%).

Para testar se as variáveis sexo, N.S.E. e idade são responsáveis pelos resultados diferenciais no “total de violência jogada” efectuou-se uma análise de variância (ANOVA) com três factores.

Quadro 31.

Comparação entre sexos no “total de violência jogada”

	Sexo				<i>F</i> (1, 602)
	Masculino (<i>n</i> =329)		Feminino (<i>n</i> =291)		
	<i>M</i>	<i>DP</i>	<i>M</i>	<i>DP</i>	
Total de violência jogada	75,48	53,36	25,01	26,12	182,44***

*** $p < 0,001$

Nota. Foram excluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

Verifica-se que apenas a variável sexo apresenta um efeito estatisticamente significativo na violência jogada [$F(1, 602) = 182,44, p < 0,001$], tendo os rapazes uma média significativamente superior ($M = 75,48; DP = 53,36$) ao grupo das raparigas ($M = 25,01; DP = 26,12$) (ver Quadro 31). Contudo, os efeitos do N.S.E. e do grupo etário não são estatisticamente significativos [$F(1, 602) = 1,16, p = 0,314$ e $F(1, 602) = 0,25, p = 0,781$,

respectivamente para o N.S.E. e o grupos etário], o que permite concluir que a violência jogada nos videojogos, nos seis meses anteriores à realização deste estudo, não difere de modo significativo se tivermos em consideração o N.S.E. e a idade dos participantes.

Para determinar se o sexo produz um efeito diferenciado no “total de violência jogada”, controlando os efeitos do tempo ocupado a jogar videojogos nos três sistemas, foi efectuada uma análise de covariância (ANCOVA). Verificámos que os efeitos das variáveis concomitantes no “total de violência jogada” são bastante significativos, quer para o tempo ocupado a jogar videojogos em consolas [$F(1, 623) = 144,62, p < 0,001$], quer no computador [$F(1, 623), p < 0,001$] e em salões de jogos [$F(1, 623) = 7,99, p < 0,005$]. Mas o efeito do factor “sexo” também se manteve estatisticamente significativo [$F(1, 623) = 104,62, p < 0,001$].

Verificámos que a média marginal estimada (ajustada) para o “total de violência jogada” é significativamente superior no grupo de rapazes ($M = 67,44$) comparativamente com o grupo de raparigas ($M = 33,68$), quando se controlou os efeitos conjuntos das variáveis tempo ocupado a jogar videojogos em consolas, em computadores e em salões de jogos. Deste resultado pode concluir-se que os rapazes jogaram videojogos com maior representação de violência, do que as raparigas, nos seis meses anteriores ao estudo, independentemente do facto de serem os rapazes que ocupam mais tempo a jogar videojogos nos três sistemas.

Preferências em jogar de modo cooperativo, competitivo ou sozinho. Comparações entre sexos, entre níveis sócio-económicos e entre grupos etários

A proporção de respostas para a amostra total e por sexos em relação às preferências em jogar de modo cooperativo, competitivo ou sozinho, quando existe nos videojogos a

opção de multi-jogadores, é apresentada no Quadro 32. Não respondem a esta questão 4,5% ($n = 28$) dos adolescentes.

Verifica-se que a maioria dos adolescentes prefere jogar de modo cooperativo ($n = 323$, 53,7%). Sublinha-se que uma percentagem elevada de inquiridos também prefere jogar de modo competitivo (45,6%), e apenas 9,5% rejeita a opção de preferir jogar com outros jogadores, seleccionando a categoria “prefiro jogar sozinho”.

A proporção de respostas dos rapazes e das raparigas é aproximadamente igual pelas três categorias de resposta apresentadas, embora exista uma tendência para a preferência, no grupo das raparigas, em jogarem sozinhas (12% das raparigas contra 7,4% dos rapazes) [χ^2 (1, $N = 601$) = 3,74, $p = 0,053$].

Quadro 32.

Preferência em jogar de modo cooperativo, competitivo ou sozinho no total da amostra e comparação entre sexos

Modalidades preferidas	Total (n=601)		Sexo				χ^2
			Masculino (n=326)		Feminino (n=275)		
	n	%	n	%	n	%	
Jogar de modo competitivo	274	45,6	154	47,2	120	43,6	0,78 ^{n.s}
Jogar de modo cooperativo	323	53,7	180	55,2	143	52,0	0,62 ^{n.s}
Jogar sozinho	57	9,5	24	7,4	33	12,0	3,74 ^{n.s}

n.s – não significativo

Nota. Foram excluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

A comparação entre N.S.E. e entre grupos etários quanto às preferências pelas modalidades de jogar cooperativamente, em competição ou sozinhos pode ser observada nos Quadros 33 e 34. As análises dos resultados evidenciam que não existem diferenças nas preferências das três modalidades de jogo, quer na comparação efectuada para os três N.S.E.,

quer entre os grupos etários considerados. Os resultados, embora não significativos, podem contudo sugerir uma tendência para uma maior prevalência de indivíduos que prefere jogar de modo cooperativo no grupo etário 15-17 anos [$\chi^2(1, N = 601) = 5,54, p = 0,063$].

Quadro 33.

Comparação entre níveis sócio-económicos em função da preferência em jogar de modo cooperativo, competitivo ou sozinho

Modalidades preferidas	Estatuto Sócio-económico						χ^2
	Alto/Médio-alto (<i>n</i> =250)		Médio (<i>n</i> =246)		Médio-baixo/Baixo (<i>n</i> =98)		
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	
Jogar de modo competitivo	116	46,4	113	45,9	41	41,8	0,63 ^{<i>n.s</i>}
Jogar de modo cooperativo	127	50,8	132	53,7	60	61,2	3,08 ^{<i>n.s</i>}
Jogar sozinho	25	10,0	26	10,6	6	6,1	1,68 ^{<i>n.s</i>}

n.s – não significativo

Nota. Foram excluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

Quadro 34.

Comparação entre grupos etários em função da preferência em jogar de modo cooperativo, competitivo ou sozinho

Modalidades preferidas	Grupo Etário						χ^2
	12-13 anos (<i>n</i> =209)		14 anos (<i>n</i> =211)		15-17 (<i>n</i> =181)		
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	
Jogar de modo competitivo	103	49,3	100	47,4	71	39,2	4,38 ^{n.s}
Jogar de modo cooperativo	114	54,5	101	47,9	108	59,7	5,54 ^{n.s}
Jogar sozinho	18	8,6	21	10,0	18	9,9	0,28 ^{n.s}

n.s – não significativo

Nota. Foram excluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

A comparação entre os indivíduos que preferem jogar na modalidade competitiva e os indivíduos que preferem jogar em cooperação com os seus parceiros de jogo, relativamente às medidas de agressividade, foi efectuada através de uma análise de variância multifactorial (MANOVA). Esta análise, utilizando o teste *lambda* de Wilkis, não assinalou um efeito significativo da variável “modalidade competitiva vs cooperativa” para as medidas de agressividade [$F(1, 475) = 0,72, p = 0,580$]. Podemos concluir que não existem diferenças estatisticamente significativas em nenhuma das componentes de agressividade no que respeita ao facto de se preferir jogar na modalidade competitiva ou cooperativa.

Opinião acerca dos efeitos dos videojogos com conteúdos violentos no comportamento agressivo de crianças e jovens. Comparações entre sexos, entre níveis sócio-económicos e entre grupos etários

Questionados sobre a opinião acerca dos efeitos dos videojogos violentos no comportamento agressivo de crianças e jovens (ver Quadro 35), os adolescentes indicam, maioritariamente, que jogar videojogos com conteúdos violentos “talvez” possa tornar as crianças e os jovens mais agressivos (51,7%), embora seja de registar os restantes 28,1% e 20,1% que respondem, respectivamente, de modo afirmativo ou negativo a esta questão.

Foi efectuada o teste do Qui-quadrado para estudar as diferenças entre o sexo masculino e o sexo feminino, na frequência das respostas a esta questão.

Tal como ilustra o Quadro 35, regista-se uma diferença significativa entre os dois grupos [$\chi^2(1, N = 661) = 27,20, p < 0,001$], em que 34% ($n = 110$) das raparigas responde afirmativamente, enquanto que os rapazes o fazem numa percentagem significativamente inferior (22,6%). Por contraste, há uma maior incidência de respostas a negar que jogar videojogos pode tornar as crianças e os jovens mais agressivos por parte dos rapazes do que das raparigas (27,6% contra 12,3%).

Quadro 35.

Opinião acerca dos efeitos dos videojogos violentos no comportamento agressivo de crianças e jovens, para o total da amostra e cálculo das diferenças de opinião entre sexos

Achas que jogar videojogos com conteúdos violentos pode tornar as crianças e os jovens mais agressivos?	Total (<i>n</i> =661)		Sexo				χ^2
			Masculino (<i>n</i> =337)		Feminino (<i>n</i> =324)		
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	
Sim	186	28,1	76	22,6	110	34,0	27,20***
Não	133	20,1	93	27,6	40	12,3	
Talvez	342	51,7	168	49,9	174	53,7	

 $p < 0,001$

Nota. Foi incluída a opinião dos indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

As frequências e as percentagens nas três respostas possíveis a esta questão, consoante o N.S.E., podem ser observadas no Quadro 36. A comparação entre as respostas do N.S.E. alto/médio-alto, médio e médio-baixo/baixo, foi realizada através da prova do Qui-quadrado. Verifica-se que a opinião sobre os efeitos dos videojogos violentos no comportamento agressivo das crianças e dos jovens não difere, de modo significativo, entre os três N.S.E. [χ^2 (2, *n* = 654) = 1,92, p = 0,750].

Quadro 36.

Comparação entre níveis sócio-económicos da opinião acerca dos efeitos dos videojogos violentos no comportamento agressivo de crianças e jovens

Achas que jogar videojogos com conteúdos violentos pode tornar as crianças e os jovens mais agressivos?	Nível Sócio-Económico						χ^2
	Alto/Médio-alto (<i>n</i> =272)		Médio (<i>n</i> =264)		Médio-baixo/Baixo (<i>n</i> =118)		
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	
Sim	78	28,7	76	28,8	30	25,4	1,92 ^{n.s}
Não	51	18,8	52	19,7	29	24,6	
Talvez	143	52,6	136	51,5	59	50,0	

n.s – não significativo

Nota. Foi incluída a opinião dos indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

A análise da diferença entre grupos etários em relação à opinião sobre os efeitos dos videojogos violentos no comportamento agressivo de crianças e de jovens também foi analisada através do Qui-quadrado, cujo resultado, bem como as frequências e as percentagens, são apresentadas no Quadro 37. O resultado revela que o número de respostas afirmativas a esta questão é maior à medida que a idade aumenta. De modo inverso, o número de respostas que nega o efeito dos jogos com conteúdos violentos no comportamento agressivo das crianças e dos jovens diminui à medida que a idade aumenta. Contudo, o resultado obtido na prova do Qui-quadrado indica que não há diferenças significativas entre grupos etários nas respostas a esta questão [$\chi^2(2, N = 661) = 0,90, p = 0,925$].

Quadro 37.

Comparação entre grupos etários da opinião acerca dos efeitos dos videojogos violentos no comportamento agressivo de crianças e jovens

Achas que jogar videojogos com conteúdos violentos pode tornar as crianças e os jovens mais agressivos?	Grupos etários						χ^2
	12-13		14		15-17		
	(n=223)		(n=224)		(n=214)		
	n	%	n	%	n	%	
Sim	60	26,9	63	28,1	63	29,4	0,90 ^{n.s}
Não	49	22,0	44	19,6	40	18,7	
Talvez	114	51,1	117	52,2	111	51,9	

n.s – não significativo

Nota. Foi incluída a opinião dos indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

Medidas de agressividade e tipos de Personalidade. Comparações entre sexos, entre níveis sócio-económicos e entre grupos etários

Com o objectivo de analisar se a variável sexo é responsável pelos resultados diferenciais ao nível da agressividade e tipos de personalidade, efectuaram-se análises multivariadas da variância (MANOVA), utilizando o teste *lambda* de Wilkis.

Os resultados das análises multivariadas assinalaram um efeito significativo do sexo, quer para o conjunto das medidas de agressividade [$F(1, 644) = 34,52$, $p < 0,001$], quer para o conjunto dos tipos de personalidade e a medida de desejabilidade social [$F(1,665) = 24,69$, $p < 0,001$]. As diferenças entre sexos foram, em seguida, determinadas através da análise de variância unifactorial.

Pela análise do Quadro 38 podemos verificar que existem diferenças entre os rapazes e as raparigas da nossa amostra em todas as medidas de agressividade avaliadas pelo AQ. Os rapazes apresentam resultados superiores às raparigas na agressividade física, $F(1, 644) = 69,45$, $p < 0,001$ ($M = 22,18$, $DP = 6,29$ vs. $M = 18,40$, $DP = 5,17$), na agressividade verbal, $F(1, 644) = 6,53$, $p = 0,011$ ($M = 38,83$, $DP = 7,98$ vs. $M = 37,30$, $DP = 7,19$), e nos valores globais da agressividade, $F(1, 644) = 4,64$, $p = 0,032$ ($M = 98,11$, $DP = 20,61$ vs. $M = 94,81$,

$DP = 18,05$), enquanto as raparigas apresentam um valor médio superior aos rapazes na escala de hostilidade, $F(1, 644) = 6,98, p = 0,008$ ($M = 18,61, DP = 5,04$ vs. $M = 17,54, DP = 5,17$) e de irritabilidade, $F(1, 644) = 4,96, p = 0,026$ ($M = 20,51, DP = 5,40$ vs. $M = 19,54, DP = 5,56$).

Além da significância estatística, procurámos analisar a magnitude do efeito. Para estimar a amplitude do efeito destas diferenças entre sexos, calculámos o seu valor para cada escala e para o valor total da agressividade. Foi utilizado o critério sugerido por Cohen (1988) para avaliar a magnitude do efeito. Este cálculo permite determinar o grau em que o fenómeno está presente na população. Quanto maior for o valor da magnitude do efeito, maior o grau com que a agressividade se manifesta. Deste modo, verificámos que apenas as diferenças entre sexos na Agressividade Física são moderadas ($d = 0,67$), sendo as diferenças na escala da Agressividade Verbal ($d = 0,20$), na Hostilidade ($d = 0,20$), na Irritabilidade ($d = 0,18$) e na Agressividade Total ($d = 0,17$) bastante fracas. Assim, apesar de existirem diferenças significativas entre os grupos nas escalas de agressividade verbal, hostilidade e irritabilidade, o grau com que este fenómeno se manifesta é bastante baixo e pode não ser relevante em termos psicológicos.

Relativamente às dimensões da Personalidade encontrámos diferenças significativas entre sexos para o Psicoticismo [$F(1, 665) = 33,91, p < 0,001$] e para o Neuroticismo [$F(1, 665) = 22,03, p < 0,001$], mas não para a Extroversão. Os rapazes apresentaram maiores índices de Psicoticismo do que as raparigas ($M = 3,90; DP = 2,98$ vs $M = 2,71; DP = 2,24$), enquanto o inverso se verifica no Neuroticismo, apresentando as raparigas uma média mais elevada neste tipo de personalidade ($M = 13,43; DP = 4,33$), comparativamente com os rapazes ($M = 11,79; DP = 4,64$).

Quadro 38.

Comparação entre sexos nas medidas de agressividade e nos tipos de Personalidade

	Sexo				<i>F</i>
	Masculino		Feminino		
	<i>M</i>	<i>DP</i>	<i>M</i>	<i>DP</i>	
AQ					(1,644)
Agressividade Física	22,18	6,29	18,40	5,17	69,45***
Agressividade Verbal	38,83	7,98	37,30	7,19	6,53*
Hostilidade	17,54	5,17	18,61	5,04	6,98**
Irritabilidade	19,54	5,56	20,51	5,40	4,96*
Agressividade Total	98,11	20,61	94,81	18,05	4,64*
EPQ-J					(1, 665)
Psicoticismo	3,90	2,98	2,71	2,24	33,91***
Extroversão	16,06	3,08	16,39	2,53	2,39 ^{n.s}
Neuroticismo	11,79	4,64	13,43	4,33	22,03***
Mentira	11,09	2,71	11,78	2,48	11,82**

n.s – não significativo; * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$

Nota. Foram incluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador ou salão de jogos); *N* varia entre 339 e 327 para o sexo masculino e entre 327 e 318 para o sexo feminino, devido aos valores omissos em alguns itens das escalas; todas as medidas de agressividade foram codificadas no sentido de maior agressividade; os tipos de personalidade foram codificados no sentido de maiores índices de psicoticismo, de extroversão, de neuroticismo e de desejabilidade social.

No que concerne à escala de mentira ou desejabilidade social, também se regista uma diferença significativa entre os rapazes e as raparigas [$F(1, 665) = 11,82, p = 0,001$], tendo o grupo das raparigas uma média superior ($M = 11,09$; $DP = 2,71$) ao grupo dos rapazes ($M = 11,78$; $DP = 2,48$).

As análises multivariadas da variância assinalaram um efeito significativo do N.S.E. para o conjunto das variáveis de agressividade [$F(2, 636) = 4,98, p < 0,001$], mas não se registou um efeito conjunto para os tipos de personalidade e para a medida de desejabilidade social [$F(2, 655) = 1,58, p = 0,127$]. Deste modo, as diferenças entre os N.S.E., através da análise de variância unifactorial, foram apenas determinadas para as medidas de agressividade.

Os resultados da análise de variância unifactorial são apresentados no Quadro 39, onde se indicam também as médias, os desvios padrão, e os resultados do teste de *Scheffé* para evidenciar as diferenças estatisticamente significativas entre os três grupos.

A análise deste Quadro revela que existem diferenças significativas entre os N.S.E. na agressividade física [$F(2, 636) = 7,31, p = 0,001$] e na hostilidade [$F(2, 636) = 3,41, p = 0,020$]. Uma comparação *post-hoc* das médias, através do teste de *Scheffé*, revela que as diferenças são particularmente marcadas na agressividade física, para a qual apenas o grupo com N.S.E. médio-baixo/baixo se distingue de modo significativo do grupo de N.S.E. alto/médio-alto ($p = 0,001$), embora exista uma tendência para a significância entre o grupo de N.S.E. médio e o grupo de N.S.E. médio-baixo/baixo ($p = 0,072$). Este resultado permite concluir que os adolescentes com N.S.E. médio-baixo/baixo têm um maior índice de agressividade física ($M = 21,97; DP = 6,47$) do que os adolescentes pertencentes ao N.S.E. alto/médio-alto ($M = 19,43; DP = 5,95$).

Com base no teste de *Scheffé*, também se verifica que a diferença entre as médias na escala de hostilidade regista-se entre o N.S.E. alto/médio-alto e o N.S.E. médio-baixo/baixo ($p = 0,040$), com o segundo a obter uma média mais elevada.

Pretendia-se também detectar se existiam diferenças nas medidas de agressividade e nos tipos de personalidade entre os três grupos etários considerados. Contudo, as análises multivariadas não assinalaram um efeito significativo da idade para as medidas de agressividade [$F(2, 642) = 1,03, p = 0,410$], nem para os tipos de personalidade e escala de mentira [$F(2, 663) = 1,71, p = 0,092$]. Por este motivo não efectuámos o cálculo da variância unifactorial.

Como a análise de variância multivariada assegurou a existência de diferenças entre o sexo masculino e o sexo feminino e entre os três N.S.E. relativamente às medidas de agressividade, efectuamos análises de variância para os factores sexo e N.S.E. em conjunto.

A análise de variância multivariada das diferentes componentes de agressividade salientou diferenças significativas em função do sexo e do N.S.E., mas o efeito da interação sexo/N.S.E. não é significativo [$F(2, 633) = 1,74, p = 0,085$]. A ausência deste efeito de interação indica que os efeitos do sexo e do N.S.E. são aditivos.

Quadro 39.

Comparação entre níveis sócio-económicos nas medidas de agressividade

	Nível Sócio-económico						F (2, 636)	Scheffé
	Alto/Médio-alto (A) ($n=261$)		Médio (B) ($n=262$)		Médio-baixo/Baixo (C) ($n=116$)			
	M	DP	M	DP	M	DP		
Agressividade Física	19,43	5,95	20,43	5,80	21,97	6,47	7,31**	A<C
Agressividade Verbal	38,44	7,59	37,60	7,35	38,02	8,15	0,79 ^{n.s}	--
Hostilidade	17,54	4,61	18,23	5,42	19,00	5,51	3,41*	A<C
Irritabilidade	20,03	5,37	20,01	5,64	19,99	5,55	0,02 ^{n.s}	--
Agressividade Total	95,44	18,51	96,27	19,37	98,97	21,26	1,35 ^{n.s}	--

n.s – não significativo; * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; A = Alto/Médio-Alto; B = Médio; C = Médio-Baixo/Baixo

Nota. Foram incluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador ou salão de jogos); todas as medidas de agressividade foram codificadas no sentido de maior agressividade.

Correlações entre as medidas de agressividade, os tipos de personalidade, o tempo de jogo com videojogos em consolas, em computadores e em salões de jogos e o “total de violência jogada”

As correlações entre as escalas de agressividade, avaliadas pelo Questionário de Agressividade, e as escalas do Questionário de Personalidade de Eysenck (forma jovem), para o conjunto da amostra e por sexos são indicadas no Quadro 40.

Quadro 40.

Correlações entre as medidas de agressividade e os tipos de personalidade, para a amostra total e por sexos

	Psicoticismo	Extroversão	Neuroticismo
Agressividade Física			
Amostra Total	0,47 ^{***}	-0,06 ^{n.s}	0,19 ^{***}
Sexo Masculino	0,45 ^{***}	-0,06 ^{n.s}	0,28 ^{***}
Sexo Feminino	0,40 ^{***}	-0,01 ^{n.s}	0,23 ^{***}
Agressividade Verbal			
Amostra Total	0,44 ^{***}	0,01 ^{n.s}	0,30 ^{***}
Sexo Masculino	0,42 ^{***}	-0,07 ^{n.s}	0,28 ^{***}
Sexo Feminino	0,45 ^{***}	0,14 [*]	0,39 ^{***}
Hostilidade			
Amostra Total	0,32 ^{***}	-0,15 ^{***}	0,46 ^{***}
Sexo Masculino	0,34 ^{***}	-0,23 ^{***}	0,44 ^{***}
Sexo Feminino	0,37 ^{***}	-0,06 ^{n.s}	0,47 ^{***}
Irritabilidade			
Amostra Total	0,28 ^{***}	-0,01 ^{n.s}	0,51 ^{***}
Sexo Masculino	0,33 ^{***}	-0,12 [*]	0,49 ^{***}
Sexo Feminino	0,30 ^{***}	0,12 [*]	0,51 ^{***}
Agressividade Total			
Amostra Total	0,49 ^{***}	-0,05 ^{n.s}	0,44 ^{***}
Sexo Masculino	0,48 ^{***}	-0,13 [*]	0,44 ^{***}
Sexo Feminino	0,49 ^{***}	0,07 ^{n.s}	0,50 ^{***}

n.s – não significativo; * $p < 0,05$; *** $p < 0,001$

Nota. Foram incluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador ou salão de jogos); todas as medidas de agressividade foram codificadas no sentido de maior agressividade; os tipos de personalidade foram codificados no sentido de maiores índices de psicoticismo, de extroversão e de neuroticismo.

A análise deste Quadro evidencia uma relação positiva entre as medidas de agressividade e o psicoticismo, quer para o conjunto da amostra ($0,28 \leq r \leq 0,49, p < 0,001$), quer para o sexo masculino ($0,33 \leq r \leq 0,49, p < 0,001$) e o sexo feminino ($0,30 \leq r \leq 0,48, p < 0,001$).

O neuroticismo também está positivamente correlacionado com todas as medidas de agressividade para a amostra total e por sexos ($p < 0,001$). Este tipo de personalidade apresenta associações moderadas com a hostilidade, a irritabilidade e a agressividade total, sendo o grau de associação mais elevado no grupo das raparigas. A associação entre o

neuroticismo e a agressividade física e a agressividade verbal é inferior mas também se apresenta mais elevada no grupo constituído pelos elementos do sexo feminino.

A extroversão não está significativamente correlacionada com a agressividade física, quer para o conjunto da amostra, quer para o sexo masculino e feminino. A associação entre a extroversão e a agressividade verbal apenas existe no grupo com elementos do sexo feminino [$r(323) = 0,14, p = 0,015$]. Relativamente à hostilidade, existe uma associação negativa, embora muito fraca, com a extroversão na amostra total [$r(656) = -0,15, p < 0,001$] e no grupo composto pelos rapazes [$r(332) = -0,23, p < 0,001$]. Contudo, a extroversão não se encontra associada com a hostilidade no grupo das raparigas. No que se refere à irritabilidade e à agressividade total, verifica-se que estas medidas de agressividade têm uma associação negativa, muito fraca, com a extroversão no grupo dos rapazes [$r(333) = -0,12, p = 0,025$ e $r(327) = -0,13, p = 0,021$, respectivamente para a irritabilidade e a agressividade total]. Por contraste, no grupo de raparigas, a extroversão está associada positivamente com a irritabilidade [$r(323) = 0,12, p = 0,036$] mas não com a agressividade global. No conjunto da amostra estas variáveis não têm uma associação significativa.

Como o tempo de jogo com videojogos em cada sistema foi obtido num nível de mensuração inferior ao intervalar (escala ordinal), optámos pela utilização de um teste não paramétrico. Deste modo, as correlações entre o número de horas por semana de utilização de videojogos nas consolas, nos computadores ou em salões de jogos e o “total de violência jogada”, as medidas de agressividade e os tipos de personalidade foram analisadas através do teste de *Spearman* que são indicados no Quadro 41.

Quadro 41.

Correlações entre o tempo de jogo com videogames em cada sistema (consolas, computadores e salões de jogos) e o “total de violência jogada”, as medidas de agressividade e os tipos de personalidade

	Horas / Consola	Horas / Computador	Horas / Salão de jogos
Total de violência Jogada			
Masculino	0,34 ^{***}	0,30 ^{***}	0,17 ^{**}
Feminino	0,36 ^{***}	0,25 ^{***}	0,21 ^{***}
Amostra Total	0,43 ^{***}	0,38 ^{***}	0,22 ^{***}
Agressividade Física			
Masculino	0,05 ^{n.s}	0,01 ^{n.s}	0,23 ^{***}
Feminino	0,17 ^{**}	-0,17 ^{**}	0,23 ^{***}
Amostra Total	0,17 ^{***}	0,02 ^{n.s}	0,26 ^{***}
Agressividade Verbal			
Masculino	-0,04 ^{n.s}	0,03 ^{n.s}	0,20 ^{***}
Feminino	-0,05 ^{n.s}	-0,06 ^{n.s}	0,15 ^{**}
Amostra Total	-0,02 ^{n.s}	0,01 ^{n.s}	0,18 ^{***}
Hostilidade			
Masculino	-0,01 ^{n.s}	0,04 ^{n.s}	0,08 ^{n.s}
Feminino	0,07 ^{n.s}	-0,02 ^{n.s}	0,13 [*]
Amostra Total	0,00 ^{n.s}	-0,02 ^{n.s}	0,09 [*]
Irritabilidade			
Masculino	0,01 ^{n.s}	-0,01 ^{n.s}	0,10 ^{n.s}
Feminino	-0,05 ^{n.s}	-0,07 ^{n.s}	0,09 ^{n.s}
Amostra Total	-0,04 ^{n.s}	-0,06 ^{n.s}	0,08 [*]
Agressividade Total			
Masculino	0,00 ^{n.s}	0,03 ^{n.s}	0,18 ^{**}
Feminino	0,02 ^{n.s}	-0,09 ^{n.s}	0,19 ^{**}
Amostra Total	0,03 ^{n.s}	-0,01 ^{n.s}	0,19 ^{***}
Psicoticismo			
Masculino	0,04 ^{n.s}	0,02 ^{n.s}	0,16 ^{**}
Feminino	0,02 ^{n.s}	0,00 ^{n.s}	0,18 ^{**}
Amostra Total	0,08 [*]	0,06 ^{n.s}	0,18 ^{***}
Extroversão			
Masculino	0,08 ^{n.s}	0,14 [*]	0,09 ^{n.s}
Feminino	0,08 ^{n.s}	0,03 ^{n.s}	0,09 ^{n.s}
Amostra Total	0,05 ^{n.s}	0,07 ^{n.s}	0,08 [*]
Neuroticismo			
Masculino	-0,06 ^{n.s}	0,02 ^{n.s}	-0,04 ^{n.s}
Feminino	-0,02 ^{n.s}	-0,14 [*]	0,11 ^{n.s}
Amostra Total	-0,09 [*]	-0,09 [*]	0,00 ^{n.s}

n.s – não significativo; * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$

Nota. Foram excluídos os indivíduos que referiram não jogar videogames nos três sistemas; todas as medidas de agressividade foram codificadas no sentido de maior agressividade; os

tipos de personalidade foram codificados no sentido de maiores índices de psicoticismo, de extroversão e de neuroticismo.

A análise deste Quadro evidencia que existe uma associação positiva entre o tempo de utilização dos videojogos nos três sistemas e o “total de violência jogada” quer para o conjunto da amostra, quer para o grupo das raparigas e dos rapazes, embora os valores de correlação sejam relativamente baixos. Os inquiridos que jogam com maior frequência, por semana, nestes três sistemas, são os que mais jogam videojogos com conteúdos violentos. Esta associação, embora fraca, é mais elevada para o tempo ocupado a jogar videojogos na consola [$\rho(629) = 0,43, p < 0,001$; $\rho(335) = 0,34, p < 0,001$; $\rho(293) = 0,36, p < 0,001$, respectivamente para o conjunto da amostra, para o grupo dos rapazes e para o grupo das raparigas] e inferior no tempo ocupado a jogar videojogos em salão de jogos [$\rho(629) = 0,22, p < 0,001$; $\rho(335) = 0,17, p = 0,002$; $\rho(293) = 0,21, p < 0,001$, respectivamente para o conjunto da amostra, para o grupo dos rapazes e para o grupo das raparigas].

Relativamente à associação entre as medidas de agressividade e o tempo ocupado a jogar videojogos, para o conjunto da amostra, verificámos que a variável agressividade física aparece associada positivamente com o tempo ocupado a jogar videojogos em salões de jogos [$\rho(625) = 0,26, p < 0,001$] e nas consolas [$\rho(625) = 0,17, p < 0,001$], mas não se encontra relacionada com o tempo dedicado a jogar no computador. As restantes componentes de agressividade (agressividade verbal, hostilidade e irritabilidade) apenas estão associadas positivamente com o tempo ocupado a jogar em salões de jogos [$\rho(625) = 0,18, p < 0,001$; $\rho(625) = 0,09, p = 0,025$ e $\rho(625) = 0,08, p < 0,045$, respectivamente para a agressividade verbal, a hostilidade e a irritabilidade], no entanto, os valores de associação são muito baixos. A variável agressividade total aparece igualmente correlacionada positivamente com o tempo ocupado a jogar em salões de jogos, sendo o grau de associação muito baixo [$\rho(625) = 0,19, p < 0,001$].

No entanto, a análise dos resultados em função do sexo permite evidenciar que no grupo das raparigas a relação entre a agressividade física e o tempo ocupado a jogar videojogos nas consolas é positiva [$\rho(292) = 0,17, p = 0,004$], mas negativa para o tempo ocupado a jogar videojogos nos computadores [$\rho(292) = -0,17, p = 0,004$], embora os valores de associação sejam muito baixos. Não existe qualquer associação entre o tempo de utilização dos videojogos nestes dois sistemas e a agressividade física no grupo dos rapazes.

O tempo dispendido a jogar em salões de jogos está positivamente relacionado com a agressividade física, quer para as raparigas [$\rho(292) = 0,23, p < 0,001$], quer para os rapazes [$\rho(333) = 0,23, p < 0,001$]. As restantes medidas de agressividade e a agressividade global não apresentam associações com o tempo que os jovens ocupam na consola ou no computador.

Quanto ao tempo de jogo em salões de jogos, verifica-se uma associação muito fraca, no grupo das raparigas, com a agressividade verbal [$\rho(292) = 0,15, p = 0,011$], com a hostilidade [$\rho(291) = 0,13, p = 0,030$] e com a agressividade total [$\rho(288) = 0,19, p = 0,002$], mas não é significativa com a irritabilidade. No grupo dos rapazes, existe uma associação positiva entre o tempo de jogo em salões e a agressividade verbal [$\rho(330) = 0,20, p < 0,001$], mas também com a agressividade total [$\rho(325) = 0,18, p = 0,001$].

A análise da relação entre o tempo ocupado a jogar videojogos nos três sistemas e os tipos de personalidade também será feita primeiro para o conjunto da amostra e, de seguida, separadamente para o grupo dos rapazes e para o grupo das raparigas.

Para o conjunto da amostra, ganha evidência as associações bastante fracas entre o psicoticismo e o tempo dedicado a jogar em consolas [$\rho(629) = 0,08, p = 0,043$] e em salões de jogos [$\rho(628) = 0,18, p < 0,001$]. A extroversão apenas tem uma associação com o tempo que os jovens ocupam a jogar em salões de jogos [$\rho(629) = 0,08, p = 0,004$] e o neuroticismo está associado negativamente com o tempo de jogo nas consolas [$\rho(629) = -$

0,09, $p = 0,031$] e nos computadores [$\rho (629) = 0,09, p = 0,029$], com correlações igualmente muito fracas.

No grupo dos rapazes apenas existem associações positivas entre o psicoticismo e o tempo dedicado a jogar em salões de jogos [$\rho (336) = 0,16, p = 0,003$] e entre a extroversão e o tempo que os jovens ocupam a jogar em computadores [$\rho (336) = 0,14, p = 0,001$]. No grupo das raparigas existe, igualmente, uma correlação positiva muito fraca entre o psicoticismo e o tempo que ocupam com a actividade de jogo em salões de jogos [$\rho (293) = 0,18, p = 0,002$]. Contudo, ao contrário dos resultados registados no grupo dos rapazes, neste grupo não se regista qualquer associação significativa entre a extroversão e o tempo que estas jovens ocupam a jogar videojogos nos três sistemas, mas regista-se uma associação negativa entre o neuroticismo e as horas dedicadas a jogar em computadores [$\rho (293) = -0,14, p = 0,017$].

As correlações entre o “total de violência jogada” e as medidas de agressividade avaliadas pelo AQ, e os tipos de personalidade avaliados pelo EPQ-J, são indicadas no Quadro 42, quer para o conjunto da amostra, quer para os rapazes e para as raparigas.

Da análise deste Quadro verifica-se que o “total de violência jogada” encontra-se positivamente associado com a agressividade física [$r (624) = 0,24, p < 0,001$] e com a agressividade total [$r (612) = 0,09, p = 0,03$]. Contudo, através da análise das correlações em função do sexo dos sujeitos, constatamos que apenas existem associações significativas entre as medidas de agressividade e o “total de violência jogada” para as raparigas, especificamente nas variáveis agressividade física [$r (292) = 0,22, p < 0,001$] e agressividade total [$r (288) = 0,12, p = 0,038$]. No entanto os valores de associação são baixos. As escalas agressividade verbal, irritabilidade e hostilidade não estão associadas com esta variável.

Quadro 42.

Correlação entre o “total de violência jogada”, as medidas de agressividade e os tipos de personalidade

Variáveis	Total de Violência Jogada		Amostra Total
	Sexo		
	Masculino	Feminino	
Agressividade Física	0,06 <i>n.s</i>	0,22 ***	0,24 ***
Agressividade Verbal	0,05 <i>n.s</i>	0,07 <i>n.s</i>	0,09 <i>n.s</i>
Hostilidade	-0,01 <i>n.s</i>	0,07 <i>n.s</i>	-0,04 <i>n.s</i>
Irritabilidade	0,02 <i>n.s</i>	0,04 <i>n.s</i>	-0,03 <i>n.s</i>
Agressividade Total	0,04 <i>n.s</i>	0,12 *	0,09 *
Psicoticismo	0,05 <i>n.s</i>	0,13 *	0,16 ***
Extroversão	0,14 *	0,15 **	0,07 <i>n.s</i>
Neuroticismo	-0,01 <i>n.s</i>	-0,05 <i>n.s</i>	-0,11 **

n.s – não significativo; * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$

Nota. Foram excluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador ou salão de jogos); todas as medidas de agressividade foram codificadas no sentido de maior agressividade; os tipos de personalidade foram codificados no sentido de maiores índices de psicoticismo, de extroversão e de neuroticismo.

Relativamente à associação entre os tipos de personalidade e o “total de violência jogada”, verificámos que a extroversão, apesar de apresentar uma associação positiva, muito fraca, com a “total de violência jogada”, quer para o grupo de rapazes [$r(335) = 0,14, p = 0,011$], quer para o grupo de raparigas [$r(293) = 0,15, p = 0,009$], não encontra uma associação com esta variável para o conjunto da amostra.

O “total de violência jogada” apresenta uma associação positiva, embora muito fraca, com o psicoticismo para a amostra global [$r(628) = 0,16, p < 0,001$] e apenas na sub-amostra dos elementos do sexo feminino [$r(293) = 0,13, p = 0,032$], e uma correlação, igualmente

muito fraca, mas negativa, com o neuroticismo para a amostra global [$r(628) = -0,11, p = 0,006$].

Preditores das medidas de agressividade

Para o conjunto da amostra, foram realizadas cinco análises de regressão linear múltipla (MRLC), através do método de estimação *Stepwise*, com a agressividade total, a agressividade física, a agressividade verbal, a hostilidade e a irritabilidade como variáveis dependentes. O sexo, o N.S.E., o tempo ocupado a jogar videojogos nas consolas, nos computadores e nos salões de jogos, o “total de violência jogada” e os tipos de personalidade (extroversão, neuroticismo e psicoticismo) funcionaram como variáveis independentes.

O Quadro 43 apresenta os passos efectuados pela MRLC (*Stepwise*), os valores de R , R^2 e R^2 ajustado, os coeficientes de regressão não standardizados (B) e os coeficientes de regressão standardizados (β). O critério para entrar uma variável independente na equação foi de $p \leq 0,05$.

Tendo como variável dependente a agressividade total, verifica-se que o psicoticismo foi a primeira variável a entrar na equação, explicando 24% da variância e é a que mais contribui para os resultados da agressividade total. Entraram, ainda, na equação o neuroticismo e o tempo ocupado a jogar videojogos em salões de jogos que, juntamente com o psicoticismo, explicam 34% da variância nos resultados da agressividade total. Estas três variáveis contribuem de modo significativo para a agressividade total [$F(3, 605) = 104,56, p < 0,001$]. Ficaram fora da equação as variáveis sexo, N.S.E., tempo ocupado a jogar videojogos nas consolas e nos computadores, “total de violência jogada” e o tipo de personalidade extroversão. Estes resultados sugerem que os adolescentes com maiores índices de Psicoticismo, de Neuroticismo, e que ocupam mais tempo a jogar videojogos nos salões de jogos, apresentam maiores índices de agressividade total.

A análise das diferentes componentes da agressividade avaliadas pelo AQ também são apresentadas no Quadro 43.

Quadro 43.

Regressão Linear Múltipla (Stepwise) para o conjunto da amostra, do conjunto de variáveis independentes (sexo, nível sócio-económico, tempo de jogo com videojogos em consolas, no computador e em salões de jogos, “total de violência jogada” e tipos de personalidade), funcionando as medidas de agressividade como variáveis dependentes

Variável dependente	Passo	Variável independente	<i>R</i>	<i>R</i> ²	<i>R</i> ² ajustado	<i>B</i>	β
Agressividade total	1	Psicoticismo	0,49	0,24	0,24	2,538***	0,36
	2	Neuroticismo	0,58	0,33	0,33	1,429***	0,34
	3	Tempo ocupado nos salões de jogos	0,59	0,34	0,34	2,257**	0,09
Agressividade Física	1	Psicoticismo	0,47	0,22	0,21	0,788***	0,35
	2	Sexo	0,52	0,27	0,27	-3,133***	-0,26
	3	N.S.E.	0,54	0,29	0,28	0,749**	0,11
	4	Tempo ocupado nos salões de jogos	0,55	0,30	0,30	0,909**	0,12
	5	Neuroticismo	0,56	0,31	0,31	0,157**	0,12
Agressividade verbal	1	Psicoticismo	0,44	0,19	0,19	0,995***	0,35
	2	Neuroticismo	0,47	0,22	0,22	0,324***	0,19
	3	Tempo ocupado nos salões de jogos	0,48	0,23	0,23	0,851*	0,10
Hostilidade	1	Neuroticismo	0,47	0,22	0,22	0,434***	0,38
	2	Psicoticismo	0,50	0,25	0,25	0,362***	0,19
	3	Extroversão	0,52	0,27	0,27	-0,288***	-0,16
	4	Sexo	0,52	0,27	0,27	0,916*	0,09
	5	Tempo ocupado nos salões de jogos	0,53	0,28	0,28	0,544*	0,08
Irritabilidade	1	Neuroticismo	0,27	0,27	0,27	0,570***	0,48
	2	Psicoticismo	0,28	0,28	0,28	0,249**	0,12

* $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$; *B* – coeficiente de regressão não estandardizado; β – coeficiente de regressão estandardizado

Nota. todas as medidas de agressividade foram codificadas no sentido de maior agressividade; os tipos de personalidade foram codificados no sentido de maiores índices de psicoticismo, de extroversão e de neuroticismo; o N.S.E. está codificado no sentido de um menor estatuto sócio-económico.

Relativamente à variável dependente agressividade física, surgem como variáveis preditoras o psicoticismo, o sexo, o N.S.E., o tempo ocupado a jogar videojogos nos salões de jogos e o neuroticismo que, em conjunto, contribuem significativamente para a equação final [$F(5, 619) = 65,09, p < 0,001$], e explicam 31% da variância total nos resultados desta componente de agressividade.

O psicoticismo foi a primeira variável a entrar na equação, explicando 21% da variância nos resultados da agressividade física, sendo a que mais contribuiu para os mesmos. Existe um menor efeito do sexo, do N.S.E., do tempo ocupado nos salões de jogos e do neuroticismo, que apenas explicam 10% da variância, quando entraram na equação com o psicoticismo.

Para explicar a variância nos resultados da agressividade verbal três variáveis contribuíram, de modo significativo, para a equação final [$F(3, 613) = 60,45, p < 0,001$]: o psicoticismo, o neuroticismo e o tempo ocupado a jogar videojogos em salões de jogos. O psicoticismo foi a primeira variável que entrou na equação, tendo explicado 19% da variância dos resultados da agressividade verbal, sendo novamente a variável que mais contribui para estes resultados. Entrou também na equação o neuroticismo e o tempo ocupado a jogar videojogos nos salões de jogos que, em conjunto com o psicoticismo, explicam 23% da variância nos resultados da agressividade verbal.

Tendo a hostilidade como variável dependente, os três tipos de personalidade (neuroticismo, psicoticismo e extroversão), o sexo e o tempo ocupado a jogar videojogos em salões de jogos surgem como variáveis preditoras, contribuindo de modo significativo para a equação final [$F(5, 613) = 47,56, p < 0,001$]. O neuroticismo foi a primeira variável a entrar na equação, contribuindo para explicar 22% da variância nos resultados da hostilidade, sendo a que mais contribui para os mesmos. A segunda variável que entrou na equação foi o

psicoticismo que, juntamente com o neuroticismo, explicam 25% da variância. Existe ainda um efeito negativo da variável extroversão ($\beta = -0,16$), um efeito do sexo feminino e um efeito positivo do tempo ocupado em salões de jogos ($\beta = 0,09$) que, no conjunto com o neuroticismo e o psicoticismo, contribuem para explicar 28% da variância nos resultados da hostilidade.

A irritabilidade é explicada pelo neuroticismo, que explica 27% da variância, e pelo psicoticismo que, juntamente com o neuroticismo, explicam 28% da variância nos resultados da irritabilidade. As restantes variáveis ficaram fora da equação.

No seu conjunto, verifica-se que os tipos de personalidade psicoticismo e neuroticismo contribuem para todas as medidas de agressividade. O psicoticismo foi a primeira variável independente a entrar nas equações da MRLC (*Stepwise*), quando funcionou como variável dependente a agressividade física, a agressividade verbal e a agressividade total, sendo a que mais contribuiu para explicar a variância nesses resultados.

Quando a hostilidade e a irritabilidade funcionam como variáveis dependentes, o neuroticismo foi a primeira variável a entrar na equação, sendo a que mais contribuiu para esses resultados. O psicoticismo foi a segunda variável a entrar na equação quando estas duas medidas de agressividade funcionaram como variáveis dependentes.

Com excepção para a variável dependente irritabilidade, em todas as outras medidas de agressividade, o tempo ocupado nos salões de jogos entrou também na equação final para explicar a variância nos resultados dessas componentes de agressividade.

O sexo dos inquiridos é uma variável preditora da agressividade física e da hostilidade. Na agressividade física é o sexo masculino que mais contribui para explicar a variância nos resultados e na hostilidade é o sexo feminino. Nas restantes componentes da agressividade, a variável sexo ficou fora da equação, não contribuindo para explicar a variância nos resultados.

O N.S.E. apenas é preditor da agressividade física, juntamente com o psicoticismo, o sexo, o tempo ocupado a jogar em salões de jogos e o neuroticismo.

O tipo de personalidade extroversão apenas exerce um efeito negativo na hostilidade, juntamente com o neuroticismo, o psicoticismo, o tempo ocupado a jogar videojogos em salões de jogos e o sexo.

O tempo que os adolescentes ocupam a jogar videojogos nas consolas e nos computadores, assim como o “total de violência jogada” não são variáveis preditoras das medidas de agressividade, para o conjunto da amostra.

Pelo facto de existirem diferenças significativas entre sexos, quer nos hábitos de jogo com videojogos, quer nas medidas de agressividade, torna-se pertinente efectuar uma análise, independente para o grupo de rapazes e para o grupo das raparigas, das variáveis que predizem os resultados das diferentes componentes da agressividade.

Os quadros 44 e 45 apresentam as análises de regressão linear múltipla (método *Stepwise*), respectivamente para o grupo de raparigas e grupo de rapazes, tendo como variáveis dependentes a agressividade total, a agressividade física, a agressividade verbal, a hostilidade e a irritabilidade. Como preditoras das medidas de agressividade foram introduzidas as seguintes variáveis independentes: N.S.E., tempo ocupado a jogar videojogos nas consolas, nos computadores e nos salões de jogos, “total de violência jogada” e tipos de personalidade (extroversão, neuroticismo e psicoticismo).

Tendo como variável dependente a agressividade total, surgem como preditores, no grupo das raparigas, o Neuroticismo, o Psicoticismo e o “total de violência jogada” que, em conjunto, contribuíram de modo significativo para a equação final [$F(3,283) = 55,77, p < 0,001$], e explicam 37% da variância total dos resultados da agressividade. O neuroticismo foi a primeira variável a entrar na equação, explicando 26% da variância, sendo a que mais contribuiu para esses resultados. A segunda e a terceira variável que entraram na equação

foram o psicoticismo e o “total de violência jogada”, que apenas explicam 11% da variância quando entram na equação com o neuroticismo.

Quadro 44.

Regressão Linear Múltipla (Stepwise), para o grupo de raparigas, do conjunto de variáveis independentes (nível sócio-económico, tempo de jogo com videojogos em consolas, no computador e em salões de jogos, “total de violência jogada” e tipos de personalidade), funcionando as medidas de agressividade como variáveis dependentes

Variável dependente	Passo	Variável independente	<i>R</i>	<i>R</i> ²	<i>R</i> ² ajustado	<i>B</i>	β
Agressividade total	1	Neuroticismo	0,51	0,26	0,26	1,658***	0,40
	2	Psicoticismo	0,60	0,36	0,36	2,583***	0,32
	3	Total de violência jogada	0,61	0,37	0,37	0,07*	0,10
Agressividade Física	1	Psicoticismo	0,40	0,16	0,16	0,844***	0,36
	2	N.S.E.	0,47	0,22	0,22	1,187***	0,20
	3	Total de violência jogada	0,50	0,25	0,24	0,04***	0,21
	4	Tempo ocupado no computador	0,52	0,27	0,26	-0,701**	-0,16
Agressividade verbal	1	Psicoticismo	0,44	0,19	0,19	1,137***	0,35
	2	Neuroticismo	0,51	0,26	0,25	0,453***	0,27
	3	Extroversão	0,53	0,28	0,27	0,426**	0,14
Hostilidade	1	Neuroticismo	0,47	0,23	0,22	0,449***	0,39
	2	Psicoticismo	0,52	0,27	0,27	0,541***	0,24
Irritabilidade	1	Neuroticismo	0,52	0,27	0,27	0,591***	0,48
	2	Extroversão	0,53	0,29	0,28	0,318**	0,15
	3	Psicoticismo	0,55	0,30	0,29	0,307*	0,13

* $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$; *B* – coeficiente de regressão não estandardizado; β – coeficiente de regressão estandardizado

Nota. todas as medidas de agressividade foram codificadas no sentido de maior agressividade; os tipos de personalidade foram codificados no sentido de maiores índices de psicoticismo, de extroversão e de neuroticismo; o N.S.E. está codificado no sentido de um menor estatuto sócio-económico.

Para explicar a variância nos resultados da agressividade física, quatro variáveis contribuem significativamente para a equação final [$F(4,285) = 26,59, p < 0,001$]: o

psicoticismo, o N.S.E., o “total de violência jogada” e o tempo ocupado a jogar videojogos no computador. O psicoticismo foi a primeira variável a entrar na equação, tendo explicado 16% da variância dos resultados da agressividade física. O N.S.E., o “total de violência jogada” e o tempo ocupado a jogar videojogos no computador também entram na equação e, em conjunto com o psicoticismo, explicam 26% da variância nos resultados desta componente de agressividade.

Em relação à variável dependente agressividade verbal, surgem como variáveis preditoras os três tipos de personalidade [$F(3, 286) = 55,77, p < 0,001$], que explicam 27% da variância total da agressividade verbal. O psicoticismo foi a primeira variável a entrar na equação e explica 19% da variância da agressividade verbal. O neuroticismo e a extroversão têm um menor efeito nesta componente de agressividade e apenas explicam 8% da variância, quando entram na equação com o psicoticismo.

A hostilidade é explicada por dois tipos de personalidade: o neuroticismo, que explica 22% da variância, e o psicoticismo que, juntamente com o neuroticismo, contribuem, de modo significativo para a equação final [$F(2, 287) = 54,24, p < 0,001$] e explicam 27% da variância nos resultados da hostilidade.

Tendo como variável dependente a irritabilidade, verifica-se que surgem como variáveis preditoras os três tipos de personalidade (neuroticismo, extroversão e psicoticismo) que, em conjunto, contribuem de modo significativo para a equação final [$F(3, 283) = 55,77, p < 0,001$], e explicam 29% da variância total da irritabilidade. A primeira variável que entrou na equação foi o neuroticismo que explica 27% da variância. Existe um menor efeito da extroversão e do psicoticismo que apenas explicam 2% da variância, quando entram na equação com o neuroticismo.

No seu conjunto verifica-se, para o grupo das raparigas, que os tipos de personalidade são as variáveis que mais contribuem para explicar os resultados das diferentes componentes

de agressividade total. A violência jogada entrou na equação final para explicar a variância nos resultados da agressividade física e da agressividade total. O N.S.E. e o tempo ocupado a jogar videogames no computador apenas são variáveis preditoras da agressividade física, no grupo das raparigas.

Quanto às variáveis preditoras das diferentes medidas de agressividade, no grupo de rapazes, os resultados são apresentadas no Quadro 45.

O conjunto das variáveis preditoras da agressividade global nos rapazes, surgem com um peso relativamente baixo. Podemos também verificar que cada variável independente não contribui de modo idêntico para essa predição. Assim, verifica-se que o psicoticismo é a primeira variável a entrar na equação e é a que apresenta o contributo mais importante ($\beta = 0,34$). Surgem, de seguida, os outros dois tipos de personalidade, neuroticismo ($\beta = 0,24$) e extroversão ($\beta = -0,11$), e a variável tempo ocupado a jogar em salões de jogos ($\beta = 0,11$). Assim, considerando os contributos significativos destas variáveis [$F(4, 314) = 41,22, p < 0,001$], que explicam 34% da variância da agressividade global, poderá supor-se que a agressividade, no geral, é tanto maior quanto maior forem os tipos de personalidade psicoticismo, neuroticismo, introversão e tempo ocupado a jogar videogames em salões de jogos.

Constata-se que os tipos de personalidade, psicoticismo e neuroticismo, e o tempo que os rapazes ocupam a jogar videogames em contexto de salões de jogos, contribuem de modo significativo para a explicação das variâncias quer da agressividade física [$F(3, 323) = 34,26, p < 0,001$], quer da agressividade verbal [$F(3, 220) = 29,06, p < 0,001$]. No seu conjunto estas três variáveis explicam, respectivamente, 23% e 21% da variância nos resultados da agressividade física e verbal. Deste modo poderá supor-se que a manifestação da agressividade física e verbal dos rapazes é tanto maior, quanto maiores índices de psicoticismo, neuroticismo e mais tempo jogarem jogos em contexto de salões de jogos.

Quadro 45.

Regressão Linear Múltipla (Stepwise), para o grupo de rapazes, do conjunto de variáveis independentes (nível sócio-económico, tempo de jogo com videojogos em consolas, no computador e em salões de jogos, “total de violência jogada” e tipos de personalidade), funcionando as medidas de agressividade como variáveis dependentes

Variável dependente	Passo	Variável independente	R	R ²	R ² ajustado	B	β
Agressividade total	1	Psicoticismo	0,49	0,24	0,24	2,323***	0,34
	2	Neuroticismo	0,57	0,32	0,32	1,420***	0,32
	3	Extroversão	0,58	0,33	0,33	-0,857**	-0,13
	4	Tempo ocupado em salões de jogos	0,59	0,34	0,34	2,777*	0,11
Agressividade Física	1	Psicoticismo	0,46	0,21	0,21	0,780***	0,37
	2	Neuroticismo	0,47	0,22	0,22	0,206**	0,16
	3	Tempo ocupado em salões de jogos	0,49	0,24	0,23	0,975**	0,13
Agressividade verbal	1	Psicoticismo	0,43	0,18	0,18	0,909***	0,34
	2	Neuroticismo	0,45	0,20	0,19	0,268**	0,16
	3	Tempo ocupado em salões de jogos	0,46	0,21	0,21	1,158*	0,13
Hostilidade	1	Neuroticismo	0,45	0,20	0,20	0,407***	0,36
	2	Extroversão	0,50	0,25	0,24	-0,390***	-0,23
	3	Psicoticismo	0,53	0,28	0,27	0,344***	0,20
Irritabilidade	1	Neuroticismo	0,51	0,26	0,26	0,525***	0,44
	2	Psicoticismo	0,53	0,28	0,27	0,291**	0,16
	3	Extroversão	0,54	0,29	0,28	-0,208*	-0,12

* $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$; B – coeficiente de regressão não estandardizado; β – coeficiente de regressão estandardizado

Nota. todas as medidas de agressividade foram codificadas no sentido de maior agressividade; os tipos de personalidade foram codificados no sentido de maiores índices de psicoticismo, de extroversão e de neuroticismo; o N.S.E. está codificado no sentido de um menor estatuto sócio-económico.

Relativamente à hostilidade e à irritabilidade, surgem como variáveis preditoras os três tipos de personalidade (neuroticismo, extroversão e psicoticismo), que contribuem de modo significativo para a equação final quer da hostilidade [$F(3, 320) = 41,25, p < 0,001$], quer da irritabilidade [$F(3, 320) = 43,36, p < 0,001$]. Em ambas as medidas de agressividade, o

neuroticismo foi a primeira variável a entrar na equação e a explicar 20% da variância total da hostilidade e 25% da variância da irritabilidade. Contudo, na hostilidade, a segunda variável a entrar na equação foi a extroversão e a terceira o psicoticismo que, em conjunto com o neuroticismo, explicam 27% da variância. Na irritabilidade, foi o psicoticismo a segunda variável a entrar na equação que, juntamente com a extroversão (terceira variável que entrou na equação de regressão) e o neuroticismo explicam 28% da variância.

Capítulo 11

Discussão

Neste capítulo serão discutidas e interpretadas as questões mais importantes que os resultados realçaram, tendo em consideração as diferentes questões e hipóteses de investigação que nos propusemos investigar.

Em primeiro lugar, verifica-se que a grande maioria dos adolescentes da nossa amostra joga videojogos na actualidade, em pelo menos um dos seguintes três sistemas: consolas, computadores ou máquinas de arcade presentes em salões de jogos. Este resultado sugere que, de facto, os videojogos são um entretenimento muito popular, para a generalidade dos adolescentes. Os estudos realizados em Inglaterra por Colwell *et al.* (1995) e por Griffiths e Hunt (1995), e no Canadá pelo Media Analysis Laboratory (1998), com amostras de adolescentes, também apresentaram um resultado semelhante, registando percentagens de jogadores superiores a 90%.

Através dos resultados do nosso estudo é também possível concluir que a maioria dos adolescentes joga videojogos principalmente em computador, seguida do uso de consolas, havendo uma menor percentagem de indivíduos que afirma jogar em salões de jogos. Os estudos conduzidos por Funk e Buschman (1996), por Ian *et al.* (undated, citado por Gaja, 1993) e pelo Media Analysis Laboratory (1998) também indicam que os jogadores de videojogos dedicam mais tempo a jogar em computadores e em consolas, particularmente em casa, do que em salões de jogos.

Constata-se que os adolescentes iniciaram o comportamento de jogo com videojogos com uma idade média aproximada de 8 anos, idade em que geralmente as crianças ingressam na escola primária. Este dado é também consistente com a teoria de Piaget (1964/1978),

segundo a qual os jogos de regras são praticados, fundamentalmente, a partir dos sete anos de idade, prolongando-se por toda a adolescência e vida adulta.

Verificámos também que o início do comportamento de jogo com jogos electrónicos tem implicações ao nível do tempo actualmente dedicado a esta actividade. Tal como no estudo de Ian *et al.* (undated, citado por Gaja, 1993), podemos concluir que os adolescentes que começaram a jogar videojogos mais cedo (antes dos oito anos de idade) são actualmente os indivíduos que jogam com maior frequência.

Quando comparamos as diferenças entre a percentagem de jogadores e de não jogadores em função do sexo, do N.S.E. e do grupo etário, verificámos que há uma percentagem, significativamente superior, de jogadores do sexo masculino, pertencentes aos N.S.E. médio e médio-alto/alto, e com idades compreendidas entre os 12 e os 14 anos de idade. Tal como no estudo de Griffiths (1997a), também verificámos que os rapazes iniciaram esta actividade com uma média de idade significativamente inferior à das raparigas e, constatámos que o início deste comportamento ocorreu mais cedo em níveis sócio-económicos mais elevados.

Relativamente às diferenças encontradas entre os rapazes e as raparigas, os estudos conduzidos em outros países são consistentes com os nossos resultados, ao referirem que há um menor interesse por esta actividade lúdica nas raparigas do que nos rapazes. Este resultado é também coerente com os dados que obtivemos quando comparámos a proporção de rapazes e de raparigas que joga em cada um dos sistemas, ou quando analisámos a diferença entre estes dois grupos ao nível das horas que dedicam por semana a esta actividade. De facto, existe uma maior percentagem de rapazes a jogar quer em consolas, quer em computadores e salões de jogos e também se confirma a hipótese que previa que os rapazes dedicam mais tempo, por semana, a jogar videojogos, do que as raparigas, nestes três sistemas. Estes resultados estão de acordo com todos os estudos empíricos revistos que

precederam esta análise (Braun *et al.* 1986; Braun & Giroux, 1989; Brown *et al.*, 1997; Colwell *et al.*, 1995, Fling *et al.*, 1992; Griffiths, 1991a; 1995; 1997a; Harrell *et al.*, 1997; Kaplan, 1983; Lepper, 1985; Lin & Lepper, 1987; Media Analysis Laboratory, 1998; Phillips *et al.*, 1995; Provenzo, 1991; Wober & Fazal, 1994).

Várias interpretações podem ter estes resultados.

Segundo Colwell *et al.* (1995), jogar videojogos pode ser um comportamento normativo apenas para o grupo de rapazes e, portanto, socialmente adequado à sua identidade de género. Este fenómeno poderia explicar as diferenças entre os rapazes e as raparigas ao nível do recurso a este tipo de entretenimento.

Por outro lado, alguns autores defendem que a maioria dos jogos incentiva a competição e que o facto dos rapazes terem maior preferência por actividades competitivas do que as raparigas poderá explicar o menor interesse que elas manifestam pelos jogos. Contudo, o pressuposto de que as raparigas preferem actividades que fomentam a cooperação, enquanto os rapazes preferem actividades mais competitivas (Ahlgren & Johnson, 1979) não encontrou suporte no nosso estudo. No conjunto da amostra a modalidade cooperativa foi a mais preferida pelos adolescentes e não se registaram diferenças significativas entre os rapazes e as raparigas na preferência por esta modalidade ou pela modalidade competitiva.

Se o estudo de Anderson e Morrow (1995) também indica que jogar na modalidade competitiva pode produzir um aumento de respostas agressivas nos jogadores, um resultado diferente foi obtido no nosso estudo. Apesar da nossa investigação não ser de natureza experimental como o estudo de Anderson e Morrow, constatámos que não existem diferenças estatisticamente significativas entre os indivíduos que preferem jogar de modo cooperativo e os indivíduos que preferem a modalidade competitiva, relativamente às medidas de agressividade.

Outros autores também argumentam que o conteúdo dos jogos é o principal factor que conduz a um maior desinteresse das raparigas em jogar videojogos, seja pela ausência de modelos de identificação femininos (Braun *et al.*, 1986; Dietz, 1998; Provenzo, 1991), pelo facto das figuras masculinas serem geralmente os protagonistas e desempenharem papéis mais activos e dominantes do que as personagens femininas (Cassell & Jenkins, 1998; Dietz, 1998; Kinder, 1996; Rushbrook, 1986) ou pela constante representação de violência na maioria dos jogos (Brown *et al.*, 1997; Kafai, 1996; Subrahmanyam & Greenfield, 1998).

Relativamente a estas características, vejamos os resultados do nosso estudo, começando pela análise de conteúdo dos 24 videojogos mais preferidos pelos adolescentes.

Tal como no estudo de Dietz (1998), na maioria destes 24 jogos não estão presentes figuras femininas, e esta ausência ocorre fundamentalmente nos jogos de estratégia, de corridas, de desporto e em alguns jogos “tiro-neles”. As figuras masculinas são predominantes em quase todos estes jogos e, apesar de não ter sido feita uma análise dos papéis representados pelos personagens masculinos, constata-se que estes desempenham papéis agressivos, numa proporção superior às figuras femininas.

Verificámos que as personagens femininas, quando presentes nestes jogos, têm uma aparência física bastante sexualizada. Assim, comparando os nossos resultados, com os estudos de Dietz (1998) e de Provenzo (1991), constatámos que os videojogos mais favoritos acentuam uma representação das mulheres cujas características continuam a ser sexualizadas, mas a presença de personagens femininos com papeis dependentes e subordinados à figura do homem é menos acentuada. Por contraste, predomina nestes jogos a representação de figuras femininas de acção, lutadoras, que podem ser as heroínas do jogo.

Assim, quase todos os jogos “soco-neles” introduzem protagonistas femininos, com poderes e capacidades que parecem atrair principalmente os rapazes, mas também algumas raparigas. Dos 24 videojogos mais preferidos pelos adolescentes do nosso estudo, destacam-

se os jogos “Street Fighter II” e “Mortal Kombat II” que foram eleitos por um maior número de raparigas do que rapazes, e os jogos da série “Tomb Raider”, cuja primeira versão é referida, maioritariamente, pelas raparigas e a segunda versão é indicada predominantemente pelos rapazes.

Os jogos da série “Tomb Raider” são, sem dúvida, os mais populares entre os adolescentes. Incluem como personagem principal a “Lara Croft”, uma figura feminina ágil, capaz de se defender sozinha em todo o tipo de situações perigosas. Esta personagem transformou-se num dos mais famosos ícones da indústria de jogos contemporânea (Cassell & Jenkins, 1998). Gard (citado por Cassell & Jenkins, 1998), o criador da Lara Croft, explica que esta figura foi desenhada para ser a fantasia perfeita para as raparigas, por ser auto-confiante, inteligente, forte e independente. Por outro lado, sendo uma personagem com atributos físicos sexualmente atractivos, também se pretendia atrair o público masculino.

No nosso estudo, a percentagem de raparigas que joga videojogos é de 89,6%, e apesar de ser inferior quando comparamos com o grupo de rapazes, é uma percentagem superior aos resultados de estudos anteriores. Em 1995, Cunningham já tinha referido que a participação das raparigas na cultura dos videojogos tem aumentado significativamente e que este envolvimento sucedeu logo após ter surgido a possibilidade de se jogar em casa. A este propósito, Cassell e Jenkins (1998) acrescentam que a recente introdução de personagens femininas, com papéis activos e dominadores nos videojogos, pode também ter contribuído para o aumento do número de raparigas a utilizar esta forma de entretenimento. Para alguns autores, a presença de figuras femininas nos videojogos a desempenhar papéis dominadores pode ter um efeito positivo no processo de identificação das raparigas. Na nossa perspectiva, a presença de modelos alternativos femininos, com conteúdos simbólicos diferentes dos tradicionais, pode ajudar a redefinir os papéis sexuais, nomeadamente para a manifestação de comportamentos orientados para a acção, para a dominância e assertividade, anteriormente

atribuídos nos jogos, apenas ao sexo masculino. Contudo, a associação entre figuras femininas e imagens sexualmente atractivas, pode ser potencialmente perigosa para o desenvolvimento de estereótipos negativos das mulheres, quer no grupo de rapazes, quer nas raparigas, pelo facto de serem valorizadas enquanto objectos sexuais.

Quanto à representação de violência, verificámos que na maioria destes jogos a violência é, de facto, um tema predominante, não incluída apenas nos jogos de “tiro-neles” ou “soco-neles”, mas também em jogos de plataformas, e especialmente nos jogos “Carmageddon” e “Grand Theft Auto” (pertencentes à categoria “Weird”). No “Carmageddon” é excessiva a violência. Cometem-se crimes contra mulheres, idosos, deficientes, crianças e animais, com exibição das consequências dos actos agressivos, nomeadamente o sangue, a dor e o sofrimento que provocam à vítima. Com estes actos agressivos o jogador é premiado com bónus.

Contudo, neste estudo, foi referido um número de videojogos favoritos muito diversificado e, no que concerne às preferências dos adolescentes pelas diferentes categorias de videojogos apresentada, também verificámos que não foram os jogos “soco-neles” ou de “tiro-neles”, os mais preferidos.

Foram eleitos, em primeiro lugar, os jogos de aventura (com destaque para os jogos da série “Tomb Raider”, que também se enquadram na categoria “tiro-neles”), seguindo-se os jogos de corridas (particularmente os jogos de corridas de automóveis: “Sega Rally”, “Gran Turismo”, “Fórmula 1” e “Colin McRae”) e de desporto (com destaque para os jogos que simulam o futebol: “Fifa 98”, “Championship Manager 2”, “World Wide Soccer 98” e “World Cup 98”). Seguem-se, por ordem de preferência, os jogos de “soco-neles” (nomeadamente os jogos “Tekken III”, “Mortal Kombat II” e “Street Fighter II”), de estratégia (em particular, os jogos “Red Alert” e “Commandos”), de plataformas (com os jogos “Super Mário Bros. 2”, “Sonic The Hedgehog” e “Super Mario 64”) e de “tiro-neles”

(em particular, os jogos “Duke Nukem 3D”, “Quake II” e “Resident Evil I”). Por último foram enunciados os simuladores, os *puzzles* (com destaque para o jogo “Tetris”), os jogos educativos e os jogos que pertencem à categoria “*weird*”².

As diferenças que encontramos entre os rapazes e as raparigas, relativamente às suas preferências, está de acordo com a generalidade dos estudos empíricos revistos. Verificámos que os rapazes têm maior preferência do que as raparigas pelos jogos de estratégia, desporto, corridas, simuladores e pelos jogos com violência, quer sejam de luta ou de “tiro-neles”, enquanto as raparigas têm maior preferência pelos jogos educativos e *puzzles*. As preferências das raparigas por jogos de *puzzles* é consistente com o estudo de Griffiths (1997a) e por jogos educativos também se verificou nos estudos conduzidos por Funk e colaboradores (Funk & Buchman, 1996; Funk, Germann & Buchman, 1997). No nosso estudo a preferência por jogos de aventura, plataformas e “*weird*” não diferiu entre os rapazes e as raparigas. Tal como no estudo de Gailey (1996), também na presente investigação, os rapazes mostraram um interesse idêntico ao das raparigas por jogos de aventura. Cassell e Jenkins (1998) também nos dizem que alguns jogos sempre conseguiram atrair quer os rapazes, quer as raparigas, embora não fossem desenhados especificamente para atrair os elementos do sexo feminino. As autoras dão como exemplos jogos “andróginos” como o “Tetris” e “Sonic the Hedgehog”, que no presente estudo, foram maioritariamente eleitos pelas raparigas.

² O facto da categoria “*weird*” ter sido eleita em último lugar, pode estar relacionada com a dificuldade de compreensão dos adolescentes acerca do seu significado. Contudo, na nossa opinião, os jogos “Carmageddon” e “Grand Theft Auto”, eleitos por muitos dos adolescentes como favoritos, pertencem a esta categoria. São jogos avaliados como bastante violentos, incluem carros, mas não são explicitamente de corridas, e envolvem violência mas também não pertencem às categorias “tiro-neles”, “soco-neles”.

Relativamente à preferência dos elementos do sexo masculino por jogos com violência, os estudos de Griffiths e Hunt (1995), de Griffiths (1997a), de Kafai (1996), de Malone (1981), de Morlock *et al.* (1995), e mais recentemente pelo Media Analysis Laboratory (1998) são consistentes com os resultados que obtivemos nas eleições dos rapazes, comparativamente com as raparigas, por jogos “soco-neles” e “tiro-neles”. De modo semelhante, os estudos sobre as preferências televisivas também revelam que as séries violentas de acção e os programas desportivos são mais populares entre os rapazes do que entre as raparigas (Huston *et al.*, 1990, citados por Subrahmanyam & Greenfield, 1998; Korich & Waddell, 1986; Media Analysis Laboratory, 1998). Verificámos que os indivíduos, e particularmente os rapazes, elegem os jogos “soco-neles” e “tiro-neles” nas suas preferências, principalmente pela violência que integram, seja porque gostam de ver sangue, sentem prazer em matar e em lutar, gostam de roubar, de fugir à polícia e de partir carros. Tal como referem Griffiths e Hunt (1995), o facto destes indivíduos gostarem deste tipo de jogos, devido ao conteúdo violento que integram, pode ser uma das maiores evidências de que a agressividade nos jogos constitui um reforço positivo para alguns adolescentes.

A confirmação da hipótese que previa que os rapazes teriam um resultado mais elevado no “total de violência jogada” do que as raparigas reforça este pressuposto. Constatase que os rapazes, além de preferirem jogar jogos com violência, foram também os que mais jogaram este tipo de videojogos durante os seis meses anteriores a este estudo. A diferença entre as raparigas e os rapazes na violência jogada manteve-se bastante significativa, mesmo quando se “controlou” (estatisticamente) os efeitos do tempo que estes indivíduos ocupam, por semana, a jogar videojogos nos três sistemas.

Quanto ao N.S.E., verifica-se que há uma maior percentagem de jogadores nos N.S.E. médio e alto/médio-alto. Este resultado pode estar relacionado com as desigualdades económicas que dificultam o acesso aos videojogos nas classes sociais mais desfavorecidas,

nomeadamente os elevados custos dos videojogos e dos sistemas que são necessários para os poder jogar, como o preço elevado de uma consola e principalmente de um computador. Os nossos dados também indicam que a percentagem de indivíduos que utiliza o computador para jogar videojogos diminui com o N.S.E., sendo a diferença mais acentuada no N.S.E. médio-baixo/baixo. O inverso sucede relativamente aos salões de jogos, ou seja, há uma diminuição da utilização de videojogos em salões de jogos há medida que o N.S.E. aumenta. O estudo de Braun *et al.* (1986) é, em parte, consistente com os nossos resultados, por terem encontrado uma associação positiva entre o N.S.E. e a frequência de utilização de computadores, embora a associação com a frequência de jogo em salões de jogos não fosse significativa.

Assim, poderá ser o elevado custo do computador ou a sua inexistência junto de familiares e amigos que influencia a menor utilização deste sistema por indivíduos de estratos sociais mais desfavorecidos. A maior prevalência de indivíduos de estratos sociais mais baixos em salões de jogos também pode estar relacionada com os seus fracos recursos económicos, uma vez que uma grande variedade de jogos está disponível ao público nestes recintos, sem que seja necessário um investimento na compra de jogos ou de um computador. Por outro lado, segundo um inquérito realizado pelo Instituto de Ciências Sociais (citado por Menezes, 1990), com jovens portugueses, verificou-se que a maioria dos pais permite que os filhos convivam com os amigos no espaço doméstico, e que este fenómeno é mais frequente em classes mais elevadas. Este factor também poderia explicar o facto dos indivíduos de meios sócio-económicos mais favorecidos jogarem com maior frequência em casa do que em salões de jogos.

No que respeita à comparação entre N.S.E. das preferências pelas diferentes categorias de videojogos, apenas foram encontradas diferenças nos jogos “soco-neles” e de estratégia. Verificámos que os indivíduos de classes mais elevadas têm maior preferência pelos jogos de

estratégia. Quanto aos jogos de luta, a preferência aumenta no sentido inverso ao do N.S.E., resultado que, em certa medida, é consistente com o estudo de Gailey (1996) que constatou que foram as classes mais baixas que demonstraram um maior interesse por jogos com representações de violência. Contudo, apesar das classes mais baixas terem maior preferência por jogos de luta, não foram encontradas diferenças significativas entre N.S.E. no “total de violência jogada”. Em relação à preferência em jogar de modo competitivo, cooperativo ou sozinho não se registaram diferenças entre classes sociais.

Em termos etários, são os indivíduos mais jovens que jogam videojogos, registando-se uma maior percentagem de indivíduos que não joga videojogos em nenhum dos três sistemas, no grupo etário que compreende os 15 e os 17 anos de idade. Esta diferença é significativa em particular para o uso de consolas, cuja percentagem de utilizadores, e do tempo ocupado a jogar videojogos neste sistema, diminui à medida que a idade aumenta. Por contraste, há um aumento significativo, com a idade, do comportamento de jogo em salões de jogos, assim como um aumento no tempo dedicado a esta actividade nestes recintos. Também os estudos de Surrey (1982, citado por Griffiths, 1991) e de Ellis (1984) indicam que são os adolescentes mais velhos, em particular os rapazes, que jogam mais videojogos em salões de jogos. Este resultado pode ser explicado se tivermos em conta que é necessário ter idade igual ou superior a 16 anos para frequentar estes recintos. Além disso, é necessário ter em conta o fenómeno de socialização existente em idades mais tardias do desenvolvimento. Ao longo da adolescência o jovem modifica quer a sua relação com os pais, como com os seus companheiros e, geralmente, com a idade aumenta a procura de integração em grupos de jovens, cuja partilha de interesses e experiências passa a revestir-se de uma grande importância (Sampaio, 1985). Por este motivo, é compreensível que, com a idade, ocorra um aumento da frequência deste tipo de recintos que pode estar associada a esse maior envolvimento e integração no seu grupo de pares.

Quanto à utilização do computador e do tempo ocupado a jogar videojogos neste sistema não se registaram diferenças significativas entre grupos etários.

No que respeita ao tipo de jogos favoritos em função do grupo etário, apenas verificámos que os indivíduos com 14 anos têm maior preferência por jogos de corridas, comparativamente com o grupo constituído por adolescentes entre os 12 e os 13 anos. Nas restantes categorias que foram apresentadas, não se registaram diferenças significativas, tal como também não houve diferenças entre grupos etários no “total de violência jogada”, nem na preferência em jogar de modo cooperativo, competitivo ou sozinho.

De um modo geral, os adolescentes afirmaram que gostavam de jogar videojogos por ser uma actividade recreativa que os diverte, que lhes permite ocupar os tempos livres e porque se descontraem, distraem e relaxam. Estes foram também os principais motivos referidos por adolescentes em outros estudos, nomeadamente na investigação conduzida por Griffiths e Hunt (1993) e no estudo de Phillips *et al.* (1995).

Na presente investigação foram ainda referidos, numa percentagem inferior, outros motivos que, de certo modo, também têm sido destacados em estudos anteriores.

Alguns adolescentes referem-se exclusivamente às características dos jogos relatando as suas qualidades gráficas, estéticas e de jogabilidade, sem explicitarem o prazer que daí obtêm. Outros referem jogar para obter uma sensação de grande excitação, ou seja procuram através do jogo obter sensações muito fortes, já referido no estudo de Gupta e Derevensky (1996) e na pesquisa efectuado pelo Media Analysis Laboratory (1998), ou jogam para aumentar o nível de activação emocional (Griffiths, 1993).

Jogar porque desenvolve o raciocínio e é educativo também foi referido por 2,9% dos adolescentes, numa percentagem muito semelhante ao estudo de Griffiths (1997a).

A dependência por este tipo de jogos é referida por uma minoria de adolescentes e também já tinha sido destacada no estudo de Griffiths e Hunt (1993) e Griffiths (1993). Outro

dos motivos mencionados é o facto do jogo permitir uma fuga aos problemas que, também foi identificada por Selnow (1984) e, segundo Griffiths (1993), pode conduzir à dependência. Apesar da dependência dos videojogos não ter sido aprofundada nesta investigação, sabemos que é função, entre outros factores, do tempo despendido nesta actividade (Braun & Giroux, 1989; Gupta & Deverensky, 1996; Shotton, 1989; Soper & Miller, 1983), mas também da possibilidade que os jovens têm de diversificar a forma como ocupam os seus tempos livres. Seria interessante em estudos posteriores aprofundar esta análise com instrumentos específicos, construídos para este efeito, e investigar em que outras actividades os adolescentes dedicam o seu tempo livre.

Neste estudo foram também referidos factores de natureza social. Alguns adolescentes jogam porque é uma actividade social que lhes permite conviver com os outros, já identificada no estudo de Griffiths (1993) e de Griffiths e Hunt (1993). Como factores sociais, alguns autores também referem que o facto de serem jogos que promovem a competição pode contribuir para aumentar o interesse dos jogadores (McClure & Mears, 1984; Morlock *et al.*, 1985). Contudo, no nosso estudo, apenas um indivíduo referiu que jogava por este motivo.

Por fim, foram também referidos na presente investigação o prazer em entrar num mundo de fantasia, por proporcionar o desempenho de um papel diferente do habitual ou por poderem viver em ficção o que não lhes é possível na realidade, e o facto de jogarem videojogos porque é uma novidade, que lhes suscita a curiosidade.

A comparação entre os motivos referidos pelos rapazes e pelas raparigas a este propósito permite-nos concluir que os elementos do sexo masculino afirmam jogar mais por vício ou como forma de escape aos problemas, enquanto as raparigas referem, numa percentagem significativamente superior, que jogam para ocupar os tempos livres. A

investigação de Cunningham (1995) também indica que as raparigas consideram os jogos como um entretenimento a que recorrem quando não têm mais nada para fazer.

Quanto à diferenciação dos motivos apresentados em função do N.S.E. verificámos que há uma tendência para se considerar que os videojogos são um estímulo intelectual à medida que o N.S.E. aumenta. Ou seja, é nas classes mais favorecidas que os jogos são valorizados por potenciarem o desenvolvimento do raciocínio e por serem motores de aprendizagem. Não foram encontradas diferenças significativas entre os três N.S.E. para os outros motivos indicados. Este resultado é interessante e parece ser concordante com o facto de termos verificado que os jogos de estratégia, que fazem um maior apelo ao desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas, terem sido eleitos nas preferências dos indivíduos pertencentes a N.S.E. mais elevados, por contraste com N.S.E. baixos.

Em relação à comparação dos grupos etários, apenas se verifica que, com o aumento da idade, há uma menor referência em jogar por simples diversão, não tendo sido encontradas diferenças significativas nos outros motivos apresentados.

Quanto ao nosso interesse em determinar se o comportamento de jogo se integra numa actividade social ou, de modo inverso, numa actividade predominantemente solitária, verificámos que, para o conjunto da amostra, são os amigos os principais parceiros de jogo. Resultado consistente com a recente pesquisa efectuada no Canadá pelo Media Analysis Laboratory (1998). A partilha desta actividade lúdica com os amigos é facilmente explicada se tivermos em conta que os adolescentes “destacam os amigos como aqueles com quem mais se divertem, mais conversam, mais opiniões partilham e mais à vontade se sentem” (Soares, 1990, p. 95). Segue-se a partilha habitual desta actividade lúdica com os irmãos e, em percentagens inferiores, com os primos e com os pais. No decurso da adolescência, a par com a construção de uma identidade mais autónoma e separada dos pais ocorre um investimento gradual nas relações interpessoais exteriores à família (Menezes, 1990). Por este motivo, não

é surpreendente que apenas uma minoria de adolescentes refira jogar habitualmente com os pais. Porém, é interessante constatar que, embora a percentagem de adolescentes que tem por hábito jogar com os pais seja bastante reduzida, a maioria já jogou com os pais pelo menos uma vez na vida, o que pode revelar algum interesse por parte dos pais em conhecer esta actividade na qual os jovens se envolvem.

A percentagem de indivíduos que joga habitualmente com os pais não difere entre os rapazes e as raparigas, entre os N.S.E. e entre os grupos etários. Verifica-se, contudo, que no grupo de raparigas e em N.S.E. mais baixos, há uma maior percentagem de respostas que nega o envolvimento dos pais nesta actividade.

Há também uma percentagem elevada de adolescentes que joga habitualmente sozinho, o que poderia estar relacionado com a noção de “amigo electrónico” de Selnow (1984), também destacada por Griffiths (1993). No entanto, a grande maioria dos sujeitos que joga sozinho também tem por hábito jogar com outras pessoas. Através do cálculo da percentagem de sujeitos que joga exclusivamente sozinho verificámos que apenas 20,3% dos adolescentes não tem por hábito jogar com outras pessoas. Por este motivo, não se verifica para o conjunto da amostra que os jogos são substitutos das interacções sociais, como foi defendido por Dominick (1984), Griffiths (1993) e Selnow (1989). Estamos mais inclinados a defender a ideia sustentada por Mitchell (1985) e por Colwell *et al.* (1995), de que os videojogos promovem a interacção com os outros, seja com o grupo de pares como com elementos familiares.

As respostas sobre a preferência em jogar de modo competitivo, cooperativo ou sozinhos, quando existe nos videojogos a opção de multi-jogadores, também é coerente com este resultado, dado que apenas 9,5% dos inquiridos prefere jogar sozinho, rejeitando a opção de jogar com parceiros.

Contudo, a partir desta investigação é difícil extrair conclusões relativamente à dimensão social dos hábitos dos adolescentes com videojogos. Para a maioria dos jogadores, esta actividade parece fazer parte de uma actividade social com os pares, mas não podemos ignorar que uma pequena proporção de adolescentes joga videojogos numa actividade solitária.

Verificámos que são os rapazes e os indivíduos pertencentes a N.S.E. mais elevados que habitualmente jogam sozinhos numa proporção significativamente mais elevada. Existe também uma maior percentagem de rapazes que refere jogar habitualmente com os amigos, enquanto as raparigas jogam mais com os primos. A nível etário, verifica-se que a partilha desta actividade com os diversos elementos da família (pais, irmãos e primos) diminui com a idade, mas apenas há uma diferença significativa entre grupos etários relativamente ao comportamento de jogo com os irmãos. O crescente estabelecimento de um novo conjunto de relacionamentos, orientados para fora do seio familiar, durante o processo da adolescência (Menezes, 1990) pode ser uma explicação para estes resultados.

Quanto à percepção das atitudes dos pais em relação ao comportamento de jogo dos seus filhos, verifica-se que a maioria dos adolescentes afirma que os pais os deixam jogar durante o tempo que querem. Quer o estudo de Colwell *et al.* (1995), quer a investigação realizada pelo Media Analysis Laboratory (1998) revelam que, de um modo geral, os pais não controlam o tempo que os seus filhos dispendem com este tipo de entretenimento.

O facto dos pais raramente jogarem com os seus filhos e pouco controlo exercerem sobre esta actividade pode reflectir uma crença de que jogar videojogos é educativo, que não exerce qualquer efeito negativo para os adolescentes ou que é um entretenimento pouco controlável (Media Analysis Laboratory, 1998). Alguns estudos também indicam que muitos pais consideram o uso dos videojogos como um entretenimento positivo para os seus filhos (Sneed & Runco, 1992), por permitir o desenvolvimento da coordenação motora e serem

educativos. Mas na opinião de Ballard e Wiest (1996) esta atitude decorre da pouca familiaridade dos pais com o conteúdo dos jogos. Futuras investigações são assim necessárias para aprofundar as crenças dos pais relativamente aos efeitos dos videojogos nas crianças e adolescentes.

No nosso estudo também verificámos que há um maior controlo por parte dos pais sobre o tempo que os rapazes ocupam a jogar videojogos, comparativamente com o controlo exercido no grupo das raparigas. Este resultado é compreensível se tivermos em conta que são os rapazes os que maior interesse manifestam por videojogos, os que mais tempo ocupam com esta actividade e que referem maior dependência.

De um modo geral, os estudos empíricos referem que os pais são menos permissivos com as raparigas do que com os rapazes (Dubow *et al.*, 1987, citado por Dias, 1996). Este fenómeno também se tem verificado relativamente ao controlo exercido pelos pais no tempo que os adolescentes ocupam a ver televisão e no tipo de programas a que assistem (Matos, 1996). Porém, no nosso estudo, o facto dos rapazes ocuparem mais tempo com esta actividade pode conduzir a um maior controlo exercido pelos pais. Consistente com esta hipótese é o estudo realizado por Colwell *et al.* (1995) sugerindo que o controlo dos pais sobre o tempo que os filhos ocupam a jogar videojogos está associado positivamente à frequência com que os indivíduos jogam.

Verifica-se também que a percentagem de indivíduos a responder que os pais não os deixam jogar durante o tempo que querem diminui com a idade. Este resultado é consistente com o estudo de Matos (1996) para o fenómeno televisivo. Esta situação pode ser interpretada com base no crescente respeito que os pais têm pelas opiniões e ideais dos seus filhos adolescentes, à medida que lhes reconhecem uma maior capacidade para serem responsáveis por si próprios (Menezes, 1990).

No nosso estudo não foram identificadas diferenças entre os N.S.E. quanto à percepção de controlo exercido pelos pais em relação ao tempo que os filhos jogam. Encontra-se aqui uma divergência com os resultados de Matos (1996) ao sugerirem que o controlo exercido pelos pais no tempo dispendido a ver televisão diminui à medida que o N.S.E. aumenta.

No nosso estudo também constatámos que a maioria dos pais não exerce um controlo sobre o tipo de jogos que os filhos podem jogar. Apenas 7,5% dos adolescentes afirma que os pais não os deixam jogar certo tipo de jogos, particularmente os que têm conteúdos violentos, seguidos dos jogos eróticos ou pornográficos. Embora não se registem diferenças entre sexos, entre N.S.E. e entre os três grupos etários, relativamente à proporção de respostas que refere que os pais controlam o tipo de jogos passível de ser jogado e os pais que não exercem este tipo de limitação, constata-se que no grupo de rapazes a proibição incide, maioritariamente, nos jogos pornográficos, enquanto nas raparigas, são os jogos com conteúdos violentos que são mais censurados pelos pais.

Quanto à participação dos pais na compra de videojogos, verifica-se que a maioria dos adolescentes relata que os pais lhes compram videojogos, tendo o sexo e a idade contribuído para este resultado. Assim, constata-se que é, principalmente, no grupo de rapazes e em idades mais novas, que os pais compram videojogos aos filhos. Resultados estes que são consistentes com os estudos de Gailey (1996) e de Mitchell (1985) e vêm de encontro ao esperado, dado que são os rapazes que mais se interessam pelos jogos e, de acordo com o estudo de Busch (1995), são os que têm uma maior percepção de que os pais os incentivam a jogar jogos de computador, comparativamente com as raparigas. Em relação à idade, o resultado obtido também é compreensível, na medida em que são os mais novos que geralmente têm maior dependência económica dos pais. Quanto ao N.S.E. não se registam diferenças significativas, embora a percentagem de pais que compra jogos aos filhos diminua ligeiramente à medida que o N.S.E. diminui.

É também relevante o reduzido número de adolescentes que responde que os pais não costumam conversar com eles acerca dos videojogos, sendo a percentagem significativamente superior no grupo das raparigas, mas não difere entre N.S.E. e entre grupos etários.

Na presente investigação também foi objecto de análise a opinião que os adolescentes tecem acerca dos efeitos dos videojogos com violência, no comportamento agressivo de crianças e jovens. Com efeito, os estudos empíricos apontam para uma opinião maioritariamente favorável acerca dos efeitos dos videojogos e para a rejeição da ideia de que os videojogos instigam a agressividade (Sneed & Runco, 1992, Wober & Fazal, 1994). Após a tragédia que ocorreu em Littleton, no Colorado, a firma PC Data (1999) realizou uma sondagem, através da Internet, nos dias 11 e 12 de Maio de 1999, para recolher a opinião do público, acerca dos efeitos da violência dos videojogos, do cinema, da televisão e das letras musicais nos consumidores. Responderam a este inquérito 6305 indivíduos, entre os quais 1207 adolescentes entre os 12 e 17 anos de idade e 1513 adultos. Relativamente à opinião dos adolescentes, acerca dos efeitos dos videojogos violentos, a maioria dos inquiridos (64,3%) também considera que o facto das pessoas jogarem videojogos com conteúdos violentos não aumenta a tendência para se tornarem violentos. Porém, na presente investigação, apenas 20,1% dos inquiridos rejeitaram a ideia de que jogar videojogos violentos pode tornar as crianças e os jovens mais agressivos. A maioria respondeu que este efeito talvez possa suceder e 28,1% foi claramente da opinião que a agressividade das crianças e dos adolescentes poderia aumentar, em consequência de jogar videojogos com conteúdos violentos. Este resultado com adolescentes Portugueses sugere que possam existir diferenças sócio-culturais entre países quanto à opinião tecida a propósito dos efeitos da violência nos videojogos. Seria necessário desenvolver estudos interculturais de modo a dispormos de

padrões comparativos entre diferentes culturas e compreender a natureza destas diferenças de opinião.

É também interessante constatar que o sexo dos inquiridos potenciou a diferenciação quanto a esta opinião. Se nos elementos do sexo feminino emergiu uma opinião mais concordante com a ideia de que jogar videojogos pode tornar as crianças e os jovens mais agressivos, por seu lado, houve uma maior proporção de respostas, por parte dos elementos do sexo masculino, que negou este efeito. Este contraste, entre a opinião dos rapazes e das raparigas acerca do efeito dos videojogos, não foi encontrado no estudo de Sneed e Runco (1992), mas é consistente com o estudo efectuado pelo Media Analysis Laboratory (1998) realizado com adolescentes, que revela que o sexo feminino, comparativamente com o sexo masculino, tem uma opinião mais crítica acerca dos videojogos, quer em relação à violência que transmitem, quer em relação à possibilidade de se tornarem um vício para os jogadores.

Podemos esboçar uma possível compreensão destes nossos resultados atendendo ao facto de que os rapazes jogam, com maior frequência, videojogos violentos, do que as raparigas, e talvez por este motivo considerem que os jogos a que estão habituados a jogar não têm repercussões no seu comportamento. Pelo contrário, as raparigas, que parecem não ter tanta propensão para jogar este tipo de jogos, podem desenvolver opiniões mais desfavoráveis, com base na opinião que é transmitida pelos pais, pelo grupo de pares e pela comunicação social. Salienta-se o facto, já mencionado anteriormente, que os pais também têm maior tendência a proibir as raparigas de jogar videojogos com conteúdos violentos. Esta censura, mais evidente no grupo de raparigas do que nos rapazes, pode contribuir para o desenvolvimento de uma opinião menos favorável à utilização dos jogos com este tipo de conteúdos.

O facto dos rapazes terem uma maior propensão para actividades onde a agressividade instrumental (verbal e física) se manifesta – também confirmado no nosso estudo -, aliado à

utilização de videojogos com conteúdos violentos, também pode exercer alguma influência nas expectativas das raparigas, que passam a associar o comportamento de jogo com videojogos violentos à natureza agressiva dos rapazes. Estas interpretações são, no entanto, especulativas e uma futura clarificação deste resultado só poderá advir em estudos que analisem esta problemática. Seria importante averiguar a confirmação de que as raparigas têm opiniões mais desfavoráveis acerca dos videojogos do que os rapazes, e compreender os motivos que conduzem a esta diferenciação entre sexos. Quanto há comparação das respostas pelos diferentes N.S.E. e grupos etários, não se registaram, no presente estudo, diferenças de opinião.

O nosso estudo apenas inquiriu os adolescentes acerca da opinião que eles têm sobre o efeito dos jogos violentos. Julgamos que também seria interessante desenvolver um estudo mais aprofundado sobre as crenças dos jovens sobre os efeitos, positivos e negativos, dos videojogos nos jogadores, através do desenvolvimento de um questionário específico para avaliar estas crenças.

Passaríamos, de seguida, à discussão dos resultados obtidos nas medidas de agressividade e na avaliação da personalidade, relativamente à comparação que foi efectuada entre sexos, entre N.S.E. e entre grupos etários.

Em primeiro lugar, foram confirmadas as hipóteses que previam que os rapazes apresentam maiores índices de agressividade física e de psicoticismo do que as raparigas, e de que o neuroticismo é maior nas raparigas do que nos rapazes. Tal como prevíamos, também não se registaram diferenças entre sexos quanto à extroversão. Estas hipóteses foram colocadas porque a investigação empírica sobre o estudo diferencial da agressividade e da personalidade, em função do sexo dos sujeitos, apresenta resultados consistentes a este propósito.

A diferença, estatisticamente significativa, que encontramos entre os rapazes e as raparigas na agressividade física é claramente concordante com o estudo de Buss & Perry (1992) realizado nos E.U.A., e com o estudo de Simões (1993) efectuado em Portugal, ambos com jovens universitários, mas também em investigações com adolescentes, nomeadamente no estudo de Lagerspez e Björkqvist (1994) e de Matos (1996).

Recordemos que os estudos desenvolvidos sobre as diferenças entre sexos ao nível da personalidade, também oferecem suporte aos nossos resultados, que sugerem que o neuroticismo é maior nas raparigas do que nos rapazes (Eysenck & Eysenck, 1975; Eysenck, Makaremi, & Barrett, 1994; Francis, 1993; 1998) e que os rapazes apresentam resultados mais elevados no psicoticismo (Eysenck *et al.*, 1982; Eysenck & Eysenck, 1975; Eysenck & Jamison, 1986; Eysenck & Long, 1986; Eysenck, Makaremi, & Barrett, 1994; Eysenck & Saklofske, 1983; Eysenck & Renner, 1987; Eysenck *et al.*, 1988; Francis, 1992; Iwawaki *et al.*, 1980; Eysenck *et al.*, 1980). Tal como no nosso estudo, as investigações de Eysenck & Eysenck (1975), de Eysenck *et al.* (1994), e de Matos (1996), também não registaram diferenças entre sexos na extroversão.

Em segundo lugar, o estudo das diferenças sexuais, nas restantes medidas de agressividade, também indica que os rapazes apresentam resultados superiores às raparigas na agressividade verbal e na agressividade total, e as raparigas têm índices mais elevados de hostilidade e de irritabilidade.

Estes resultados também vêm de encontro a dados avançados por outras investigações. De acordo com alguns autores a agressividade está presente nos elementos do sexo feminino, porém não tem tendência a manifestar-se de um modo directo e observável (Buss & Perry, 1992; Crick, 1995; Crick & Grotepeter, 1995; Geen, 1998; Lagerspez & Björkqvist, 1994, Matos, 1996; Simões, 1993). Os rapazes parecem ter maior tendência para iniciar mais conflitos e lutas com os outros, devido a uma maior manifestação da agressividade física

(Mischel, 1993). De facto, se tivermos em conta que os rapazes apresentam resultados mais elevados nas componentes de agressividade instrumental (física e verbal), que são observáveis, e que as raparigas têm maiores índices de agressividade nas componentes cognitiva (hostilidade) e afectiva ou emocional (irritabilidade), somos levados a confirmar a hipótese - também sustentada por diversos autores-, de que as diferenças entre sexos na agressividade estão necessariamente dependentes da componente que for analisada. As explicações sócio-culturais são as mais frequentemente propostas para esta diferença sexual. Neste sentido, Frodi, Macauley e Thome (1977) argumentam que os elementos do sexo feminino são mais susceptíveis do que os homens a terem sentimentos de culpa e a sentirem ansiedade quando manifestam comportamentos agressivos, devido a fenómenos de socialização. Nesta perspectiva, Mischel (1993) também refere que, em geral, os pais dão maior liberdade aos rapazes para expressarem a agressividade do que às raparigas.

Com base nesta possível explicação, as raparigas podem ter maior tendência para inibir a agressividade, ou seja, para apresentarem maiores pensamentos de hostilidade e sentimentos de irritabilidade, que não são traduzidos em comportamentos observáveis. Por contraste, como aos rapazes a tradução da agressividade em comportamentos físicos ou verbais parece ser menos reprimida socialmente, é compreensível que apresentem valores mais elevados nestas componentes de agressividade e que manifestem menos cognições hostis e estados emocionais de irritabilidade. Porém é importante referir que as diferenças entre sexos, nestas componentes de agressividade, não estão bem estabelecidas, dado que os valores da magnitude do efeito para a agressividade verbal, a hostilidade, a irritabilidade e para a agressividade total, apresentaram-se baixos no nosso estudo.

Consistente com a interpretação da influência dos fenómenos de socialização é também o facto de verificarmos que as raparigas têm maior tendência a dar respostas socialmente desejáveis. Este resultado está em consonância com o estudo de Lerner & Shea (1982, citado

por Dias, 1996) ao referirem que as mulheres apresentam maior desejabilidade social do que os homens.

A análise dos resultados obtidos para as medidas de agressividade e tipos de personalidade, em função do N.S.E., revela, por um lado, que os indivíduos pertencentes a N.S.E médio-baixos/baixos apresentam maiores índices de agressividade física e de hostilidade quando comparados com N.S.E. médio-altos/altos, por outro lado, não se verificaram diferenças significativas entre N.S.E. para as restantes medidas de agressividade, nem diferenças em termos da personalidade e da desejabilidade social.

A idade também não permitiu diferenciar os adolescentes em termos de agressividade e de personalidade.

Discutiremos, em seguida, os resultados que obtivemos relativamente às associações entre o tempo dispendido a jogar videojogos nos três sistemas, o “total de violência jogada”, os tipos de personalidade e as medidas de agressividade.

A associação positiva entre o tempo que os adolescentes ocupam, por semana, a jogar videojogos nos três sistemas, e o “total de violência jogada”, sugere duas possíveis interpretações. Por um lado, pode ser indicador de que os indivíduos que jogam com maior frequência em qualquer um destes três sistemas, são os que mais jogam videojogos com conteúdos violentos, ou seja, quanto mais tempo se joga, maior é a violência jogada, sugerindo que jogar videojogos significa, em certa medida, jogar videojogos violentos. Por outro lado, também pode revelar que quanto maior for a violência jogada, maior o tempo que os jovens ocupam com esta actividade, o que sugere a natureza apelativa e reforçadora dos jogos desta natureza.

Quanto aos tipos de personalidade e as associações com o tempo ocupado a jogar videojogos e com a violência jogada, para o conjunto da amostra, constatámos o seguinte:

Em primeiro lugar, verificámos que índices mais elevados de psicoticismo estão associados a um maior tempo a jogar em consolas, em salões de jogos e mais violência jogada.

Segundo, constatámos que maiores índices de extroversão estão associados a maior tempo a jogar em salões de jogos. Note-se que também o estudo desenvolvido por McClure e Mears (1984) revelou que são os jogadores mais extrovertidos que jogam com maior frequência.

Com efeito, os estudos empíricos realizados por Newman (Newman *et al.*, 1985; Nichols & Newman, 1986; citados por Fonseca, 1992) sugerem que os indivíduos extrovertidos têm uma excessiva sensibilidade ao prémio, podendo explicar o facto de serem os indivíduos com maiores índices neste tipo de personalidade que têm maior tendência para ocuparem mais tempo nesta actividade.

Por outro lado, a teoria de Eysenck (1969) também sustenta que os extrovertidos têm tendência a procurar situações estimulantes e, há um consenso que os videojogos podem proporcionar um aumento de excitação nos jogadores (Ballard & Wiest, 1995; Griffiths & Dancaister, 1995).

No entanto, a extroversão não se encontra associada a jogar em consolas ou em computador. Por este motivo, outras interpretações são possíveis, se pensarmos que os salões de jogos são recintos públicos onde, geralmente, se encontram outras pessoas a jogar. É também comum os jogadores que frequentam este tipo de recintos estarem acompanhados por grupos de amigos, o que pode implicar a presença de traços de sociabilidade mais pronunciados. Já o facto de se jogar em consolas ou no computador não implica necessariamente a presença de outras pessoas, na medida em que estes sistemas podem ser utilizados nas suas próprias casas. No entanto, verificámos para o grupo de rapazes que existe uma associação positiva entre o tempo ocupado a jogar em computador e a extroversão.

Em terceiro lugar, foi encontrada uma associação negativa entre o neuroticismo e o tempo dedicado a jogar em consolas, em computador e com o “total de violência jogada”.

No que concerne à associação entre as medidas de agressividade e o tempo ocupado a jogar videojogos, para o conjunto da amostra, verificámos que a agressividade total e as componentes de agressividade física e verbal estão positivamente correlacionadas com as horas que os adolescentes dedicam, por semana, a jogar em salões de jogos. O tempo dispendido a jogar em consolas apenas apresenta uma associação positiva com a agressividade física e não foi encontrada uma associação entre as medidas de agressividade e o facto de se jogar no computador para o conjunto da amostra.

Quanto à associação das medidas de agressividade com a violência jogada, para o conjunto da amostra, verificámos que são os sujeitos que mais jogam videojogos violentos que apresentam índices mais elevados de agressividade global e apenas na componente de agressividade física. Estes resultados são bastante semelhantes ao estudo de Matos (1996), sobre a associação entre a agressividade total e a violência observada na televisão, com uma amostra de adolescentes.

Porém, é importante termos em consideração que, de um modo geral, todas as associações que foram encontradas entre o tempo de jogo com videojogos (em qualquer dos três sistemas), o “total de violência jogada” e os traços de personalidade e as medidas de agressividade, foram muito fracas.

Fazendo um paralelo com os estudos que têm incidido sobre a exposição à violência filmada, constatámos que as associações positivas entre assistir a programas violentos e o comportamento agressivo dos observadores, também têm sido muito baixas, variando entre 0,15 e 0,30. Deste modo, a exposição à violência apenas parece explicar 2,25% a 9% do comportamento agressivo dos observadores. Com base nestes resultados, alguns autores contestaram que se possa confirmar a hipótese de que a exposição à violência nos *media*

conduz a comportamentos agressivos, por considerarem que a associação entre estas variáveis é demasiado fraca para ser relevante. No entanto, de acordo com a teoria da aprendizagem social, estes valores de correlação são esperados e exprimem uma relação entre a exposição à violência televisiva e o comportamento agressivo do observador. Geen (1978), Huesmann (1995, December) e Tan (1986), argumentam que a exposição à violência nos *media*, é apenas uma entre as muitas possíveis variáveis instigadoras da agressividade e portanto as correlações que se obtêm, não podem ser elevadas. A agressividade e o comportamento violento é produto de um grande conjunto de factores que interagem entre si (ambientais, genéticos, culturais, fisiológicos, familiares, entre outros) e parece existir uma maior tendência para a manifestação da agressividade quando muitos destes factores se reforçam mutuamente ou exercem um efeito de neutralização.

Nas palavras de Huesmann (1995, December):

What is important for the investigation of the role of media violence is that no one should expect the learning of aggression from exposure to media violence to explain more than a small percentage of the individual variation in aggressive behavior.

Tan (1986) também refere que a aprendizagem de muitos comportamentos agressivos é regulada por muitas variáveis inibidoras da agressividade. A este propósito, Berkowitz (1993) afirma que os efeitos que têm sido encontrados são apenas temporários e que outras variáveis afectam este processo, nomeadamente a interacção com o meio envolvente, que pode contrariar esta influência. Para o autor, apesar da exposição à violência nos *media* apenas dar um pequeno contributo para a agressividade do observador, não devem ser ignorados os seus efeitos negativos.

Outro factor também importante que, necessariamente, deve ser tido em conta no nosso estudo, é o facto de não ser permitido afirmar sobre a direcção de causalidade entre estas variáveis. Lin e Lepper (1987) também encontraram uma associação positiva entre a agressividade e a frequência de utilização de videojogos. Consideram, contudo, que a direcção de uma eventual causalidade entre estas variáveis pode ter diferentes interpretações.

Neste sentido, a associação existente entre a agressividade física e a violência jogada pode estar de acordo com a teoria da aprendizagem social de Bandura e com a teoria de Berkowitz, confirmando a hipótese de que a utilização de videojogos com este tipo de conteúdos contribui para o aumento de comportamentos fisicamente agressivos. A componente física da agressividade é também a mais visível nos videojogos e portanto, pode ser a mais fácil de imitar. Neste sentido, quanto maior a violência jogada, maior poderá ser a manifestação de comportamentos agressivos. Mas, a hipótese de ocorrer um efeito de desinibição da agressividade é também congruente com os nossos resultados.

Por outro lado, esta associação pode ser interpretada como uma consequência da selecção diferencial dos adolescentes por este tipo de jogos. Nesta perspectiva, são os adolescentes que apresentam maiores índices de agressividade física que têm maior propensão para este tipo de jogos e, como consequência, jogam com maior frequência jogos violentos, ao invés da agressividade ser o resultado desta actividade.

Por último, a interpretação desta associação pode ser consequência de outros factores que a medeiam e interagem entre si.

Contudo, a análise destes resultados, em função do sexo, evidencia que esta associação só sucede na sub-amostra dos elementos do sexo feminino. Consistente com o nosso resultado são os estudos de Goldberg (1973), Ernon *et al.* (1972) e Lefkowitz *et al.* (1977), citados por Monteiro (1984), que apenas encontraram associações positivas entre a exposição

à violência filmada e a agressão no grupo de raparigas. No contexto dos videojogos este resultado também foi encontrado no estudo de Cooper e Mackie (1986).

Este aspecto revela-se importante, se tivermos em consideração que são as raparigas que apresentam menores índices de agressividade física, quando comparadas com os rapazes. Poderemos esboçar uma possível compreensão deste resultado com base na hipótese da desinibição (Ciarkowsa, 1976; Lagerspetz & Engblom, 1978; Steuer, 1973; citados por Monteiro, 1984), que sustenta que a exposição a modelos violentos nos *media* pode desinibir os comportamentos agressivos em indivíduos que, geralmente, controlam a agressividade e não têm uma predisposição para agir de modo agressivo. Na opinião de Monteiro (1984) esta proposta explicativa parece contrastar com a “hipótese da predisposição”, defendida por Leyens *et al.* (1975) e por Singer e Singer (1979), segundo a qual seriam os indivíduos que, habitualmente, manifestam mais agressividade, que teriam maior tendência para serem afectados pela exposição à violência. Huesmann (1995, December) coloca a hipótese da intervenção do processo cognitivo de justificação. O autor sustenta que as pessoas que são agressivas podem gostar de assistir à violência para justificar o seu comportamento agressivo como sendo normal. Os comportamentos agressivos devem, geralmente, activar sentimentos de culpa, mas esta culpa pode diminuir se o indivíduo que age de um modo agressivo assiste à violência, justificando assim a sua própria agressividade. Esta hipótese poderia adaptar-se aos nossos resultados. Ou seja, seriam as raparigas mais agressivas e que, em geral, também se culpabilizam mais pela manifestação de agressividade (Eagly & Steffen; 1986; Frodi, Macauley & Thome, 1977; Perry, Perry & Weiss, 1989), que jogariam jogos mais violentos para justificarem o seu próprio comportamento agressivo. De acordo com esta hipótese o efeito de exposição à violência reforça e tem tendência a ampliar a manifestação da agressividade. A direcção de uma eventual causalidade entre os dois fenómenos pode ser recíproca. Por outro lado, também não elimina a hipótese de que a exposição à violência

possa exercer um maior efeito em indivíduos já predispostos para comportamentos agressivos, como foi sustentada por Leyens *et al.* (1975, citado por Monteiro, 1984), por Lynn *et al.* (1989), e por Singer e Singer (1979, citado por Monteiro, 1984).

Contudo, outras interpretações são possíveis. Sawin (1977, citado por Monteiro, 1984) verificou que o modo como os rapazes e as raparigas percebem os estímulos a que são expostos é diferente. O seu estudo permitiu-lhe constatar que os rapazes apresentavam respostas mais agressivas subsequente à exposição a um filme violento percebido como “real” e, pelo contrário, as raparigas manifestavam mais agressividade após a exposição a um filme violento percebido como fictício. Esta questão da “ficção-realismo” é bastante pertinente quando aplicada aos videojogos, na medida em que, ao contrário da exposição à violência filmada, nos videojogos as imagens são sempre fictícias, podendo explicar os resultados encontrados.

Sawin interpretou os seus resultados referindo-se ao processo distinto de socialização dos rapazes e das raparigas: as raparigas são menos punidas por comportamentos agressivos se estiverem inscritos no âmbito da fantasia, nomeadamente em jogos, do que por acções agressivas reais. Nos rapazes, sucede o inverso, uma vez que quer os pais, quer os pares, são mais tolerantes com a agressividade real que os rapazes manifestam do que com a agressão pela fantasia, no contexto de jogo, por esta ser considerada infantil.

A interpretação acima referida permite compreender os nossos resultados, embora outras hipóteses também possam ser consideradas.

Outra explicação foi sugerida por Scott (1995). Com base no estudo de Huesmann (1982), que sugere que as crianças menos expostas à violência podem ter uma maior activação emocional e portanto agirem de modo mais agressivo quando expostas à violência, Scott (1995) sustenta que as raparigas são as que têm maior probabilidade de ser activadas

emocionalmente pelos videojogos devido à sua pouca experiência, quer com os jogos, quer com a violência.

Por outro lado, Winkel *et al.* (1987), com base na teoria da activação emocional, defende a opinião de que os videojogos, independentemente de terem um conteúdo violento, parecem exercer uma reacção mais agressiva nas raparigas do que nos rapazes. Tendo em conta que as raparigas jogam menos videojogos com violência e preferem jogar jogos de outra natureza, esta interpretação permite compreender o facto da associação entre o tempo dedicado a jogar videojogos em salões de jogos e a hostilidade, e entre o jogar em consolas e a agressividade física, apenas serem significativas no grupo das raparigas.

Com o intuito de analisar quais as variáveis que melhor contribuem para explicar a agressividade e, especificamente, a agressividade física e verbal, a hostilidade e a irritabilidade foram efectuadas análises de regressão, tendo como variáveis independentes o sexo, o nível sócio-económico, o tempo ocupado a jogar videojogos nas consolas, nos computadores e nos salões de jogos, o “total de violência jogada” e os tipos de personalidade. A introdução das variáveis de personalidade nesta análise é pertinente, por terem sido estudadas em investigações desta natureza, que enfatizam a sua importância como predisposições para a agressividade. Posteriormente foram analisadas as variáveis preditoras da agressividade, separadamente para a sub-amostra das raparigas e dos rapazes.

No nosso estudo, foi confirmada a hipótese que previa associações positivas entre o psicoticismo e todas as medidas de agressividade. Este resultado é compreensível se tivermos em conta que a dimensão psicoticismo permite avaliar o contínuo entre os comportamentos pró-sociais e anti-sociais (Eysenck & Gudjonsson, 1990), e que os indivíduos com valores elevados nesta dimensão caracterizam-se por serem geralmente frios, hostis, algumas vezes cruéis, desconfiados, por procurarem situações que causem distúrbios, pouco empáticos e

incapazes de ajudar os outros (Eysenck & Eysenck, 1991; Fonseca & Eysenck, 1989), sendo portanto uma predisposição para a agressividade (Lynn *et al.*, 1989).

Tal como no estudo de Matos (1996), também constatámos que o neuroticismo está positivamente associado com todas as medidas de agressividade e apenas foi encontrada uma associação negativa entre a extroversão e a hostilidade para o conjunto da amostra e para a sub-amostra dos rapazes. A este propósito, os estudos de Tranah, Harnett e Yyle (1998) e de Eysenck (1981, citado por Tranah *et al.*, 1998) são, em parte, consistentes com este resultado, ao verificarem que o neuroticismo, mas não a extroversão, pode ser útil para discriminar o comportamento anti-social. De modo semelhante, o estudo de Lane (1987, citado por Tranah *et al.*, 1998) refere que a dimensão extroversão não permite discriminar indivíduos delinquentes de não-delinquentes. A associação negativa entre a extroversão e a hostilidade pode ser explicada se tivermos em consideração que os indivíduos mais introvertidos são fisicamente passivos, preferem actividades solitárias a estar com outras pessoas e procuram controlar os seus sentimentos. Face a estes traços de personalidade podem ter maior tendência para inibirem a agressividade instrumental e apresentarem maiores pensamentos de hostilidade.

A análise de regressão permitiu-nos compreender quais os factores que melhor explicam os resultados das medidas de agressividade, embora continue a não ser possível inferir uma relação causal destas variáveis independentes sobre as diferentes componentes de agressividade.

No seu conjunto, verificámos que os tipos de personalidade psicoticismo e neuroticismo foram as variáveis preditoras mais importantes de todas as medidas de agressividade. Tal como se verificou nos estudos de Lynn *et al.* (1989) e de Matos (1996), o psicoticismo foi a variável que mais contribuiu para explicar a variância nos resultados da

agressividade física, da agressividade verbal e da agressividade total para o conjunto da amostra.

Quando a hostilidade e a irritabilidade funcionam como variáveis dependentes, o neuroticismo foi a variável mais importante para explicar os resultados destas medidas de agressividade, seguida pelo psicoticismo. Este resultado também foi obtido no estudo de Matos (1996).

O tipo de personalidade extroversão apenas exerceu um efeito negativo na hostilidade, juntamente com o neuroticismo, o psicoticismo, o tempo ocupado a jogar videojogos em salões de jogos e o sexo.

O sexo dos inquiridos foi uma variável preditora da agressividade física e da hostilidade. Na agressividade física foi o sexo masculino que mais contribuiu para explicar a variância nos resultados e na hostilidade foi o sexo feminino. Nas restantes componentes da agressividade, o sexo não contribuiu para explicar a variância nos resultados.

O N.S.E. foi preditor apenas da agressividade física, juntamente com o psicoticismo, o sexo, o tempo ocupado a jogar em salões de jogos, e o neuroticismo.

Interessante foi também o resultado obtido relativamente ao tempo que os adolescentes dedicam a jogar videojogos em salões de jogos, que surgiu como variável preditora da agressividade física, da agressividade verbal, da hostilidade e da agressividade total para o conjunto da amostra e é preditora da agressividade total e, mais especificamente, das componentes instrumentais da agressividade (física e verbal) nos rapazes, mas não exerce um efeito significativo no grupo das raparigas.

De acordo com o artigo 22º, do Decreto Lei nº 316/95, a prática de jogos em máquinas de diversão “é interdita a menores de 16 anos, salvo quando, tendo mais de 12 anos, sejam acompanhados por quem exerce o poder paternal” (p. 7379). Ora, no nosso estudo constata-se que 83% dos inquiridos que jogam em recintos, com máquinas de arcade, têm idade inferior à

estabelecida, o que significa que estão a transgredir ou a violar as regras de acesso a estes recintos.

Pensamos que também é possível esboçar uma possível compreensão deste resultado, com base no ambiente social existente em salões de jogos, que difere da utilização de videojogos em computadores ou em consolas, geralmente jogados em casa (Kinder, 1996). De facto, no nosso estudo, o tempo que os adolescentes dedicam a jogar videojogos nestes dois sistemas não foram variáveis preditoras das medidas de agressividade para a amostra global e para a sub-amostra dos rapazes. Ellis (1984) referiu a este propósito que, embora, estes espaços recreativos atraiam uma grande variedade de clientes, alguns frequentadores são jovens delinquentes. A existência de elementos delinquentes nestes recintos pode aumentar a probabilidade do estabelecimento das ligações com estes indivíduos e reforçar a manifestação da agressividade, particularmente nos elementos do sexo masculino.

Os nossos resultados suscitam assim, diversas interrogações acerca da relação entre jogar videojogos em máquinas de arcade e a agressividade dos rapazes. Será que são os adolescentes do sexo masculino, com maior agressividade, e com tendência para transgredirem ou violarem regras, que recorrem a estes recintos, interditos para a sua idade? Ou será o ambiente social dos salões de jogos que promove a agressividade, na medida em que pode existir uma certa “pressão” social, principalmente entre os rapazes, para a sua manifestação?

Um estudo posterior, que permitisse caracterizar o ambiente social dos salões de jogos, seria necessário para compreender este fenómeno.

Quanto à violência jogada verificámos, através das análises de regressão efectuadas, que não contribuiu para explicar os resultados das diferentes componentes de agressividade no conjunto da amostra. Assim, apesar da associação positiva entre a violência jogada e a agressividade física para o conjunto da amostra, constatámos que outros factores são melhor

preditores dos resultados nesta componente da agressividade, nomeadamente o psicoticismo, o sexo, o N.S.E., o tempo dedicado a jogar videojogos em salões de jogos e o neuroticismo, tendo o “total de violência jogada” sido excluído como variável preditora. Tal como no estudo de Lynn *et al.* (1989), e de Matos (1996), que também encontraram uma associação positiva, embora fraca, entre a exposição à violência televisiva e a agressividade, a violência observada não se revelou uma variável preditora das medidas de agressividade para o conjunto da amostra, quando outros factores foram analisados em conjunto. Os autores concluíram que mais do que a exposição à violência, o tipo de personalidade e o prazer em assistir a programas violentos são factores mais importantes no estudo da agressividade. Também na perspectiva de Gunter e Harrison (1998), a avaliação da quantidade de exposição a programas violentos pode não ser uma medida suficiente ou válida para determinar os seus efeitos nos espectadores, porque as preferências pelos diferentes conteúdos variam de modo considerável e os indivíduos que assistem a diferentes tipos de programas podem ter diferentes formas de os interpretar.

O prazer em jogar videojogos violentos parece ser uma variável independente da quantidade de utilização de jogos desta natureza e, por este motivo, pensamos ser pertinente em futuras investigações incluir a análise deste factor, aconselhando-se para o efeito, a construção de uma escala que o avalie. De facto, alguns indivíduos preferem jogos violentos a jogos com outros conteúdos e o prazer que sentem parece estar relacionado com o facto de proporcionarem a possibilidade de agirem de modo agressivo. Mas também verificámos que os inquiridos além de jogarem videojogos com conteúdos violentos, com alguma frequência, também jogam e têm preferência por outros jogos de natureza diferente. Assim, constatámos que os jogos “soco-neles” e “tiro-neles” não constituem as principais preferências dos adolescentes. Muitos dos indivíduos jogam videojogos com violência, mas as suas preferências não são necessariamente jogos desta natureza. Devido a esta mistura de gostos, a

violência jogada não pode ser isolada da importância dos outros efeitos que, jogos de natureza diferente, podem exercer, nomeadamente jogos que retratem comportamentos pró-sociais. Pensamos que também se torna pertinente um estudo mais aprofundado e sistemático do papel da violência jogada e o prazer inerente ao facto de jogar jogos desta natureza, no sentido de averiguar com maior consistência a sua associação e o seu efeito na agressividade dos jogadores, assim como efectuar estudos comparativos entre sexos.

Porém, a violência jogada foi preditora dos resultados da agressividade total e física das raparigas o que sugere que rapazes e raparigas lidam com este entretenimento electrónico de formas distintas, particularmente com a violência a que são expostas, que pode ser resultado de processos de socialização e expectativas sociais diferentes.

Seria importante que futuras investigações examinassem os efeitos de jogar videojogos violentos em jogadores habituais versus ocasionais, de modo a determinar se a constante repetição dos jogos desta natureza tem efeitos cumulativos. Outros factores, que também não foram considerados neste estudo, devem ser tidos em consideração em estudos posteriores, nomeadamente a análise da influência do grau de realismo dos jogos violentos; o grau de identificação do jogador com os personagens do jogo, particularmente com modelos que apresentem comportamentos agressivos, e analisar se o processo de identificação com este tipo de modelos exerce influência no comportamento agressivo.

Não seria adequado terminar a discussão dos nossos resultados, sem alertar para algumas limitações que o nosso estudo apresenta. Tivemos sempre em consideração as limitações inerentes a este tipo de estudos na interpretação dos nossos resultados

Primeiro, no nosso estudo foram utilizados instrumentos de auto-relato. As medidas de auto-relato apresentam algumas limitações e problemas que podem ameaçar a validade de construto que se pretende avaliar. Um dos problemas que tem sido mais identificado está relacionado com a pressão que o participante pode sentir para dar respostas socialmente

desejáveis. O falseamento das respostas tem um maior impacto em contextos em que os participantes sentem que estão a ser avaliados (Barefoot, 1992) e “...por muito que se diga que não existem respostas certas, existem sempre respostas mais “certas” (normativas) que outras” (Salgado, 1996, p. 94). Contudo, as precauções que tomámos na passagem do instrumento, apelando à honestidade no preenchimento dos questionários e a eliminação dos protocolos dos indivíduos que responderam aos jogos fictícios, no questionário de hábitos de jogar videojogos, conferem alguma confiança nos resultados apresentados.

Outro tipo de problemas com questionários de auto-avaliação está relacionado com a tendência dos investigadores de psicologia em desenvolverem os instrumentos em estudantes universitários ou em outras populações com um nível superior de educação, tornando difícil a sua aplicação a amostras de diferentes níveis etários ou com um baixo grau de escolaridade (Barefoot, 1992). Por este motivo procedemos à análise de algumas qualidades psicométricas das escalas de agressividade e de personalidade, com a nossa amostra de adolescentes, mantendo o mesmo número de factores e de cotação que foi proposto pelos autores que adaptaram estes questionários para a população portuguesa. A versão reformulada da escala de agressividade (AQ, Manso, citado por Matos, 1996), apresentou, no nosso estudo, valores adequados de consistência interna (calculados através do coeficiente *alpha* de Cronbach), bem como valores aceitáveis de correlação entre itens e de cada item com o somatório total de cada escala. Para o EPQ-J (Eysenck & Eysenck, 1975), versão portuguesa da autoria de Fonseca e Eysenck (1989), os valores de consistência interna, avaliados através do coeficiente de Kuder-Richardson-20, foram ligeiramente inferiores ao estudo destes autores, mas igualmente satisfatórios. Neste sentido, ambos os questionários utilizados parecem apresentar qualidades psicométricas que permitem a sua utilização com adolescentes.

Gonçalves (1995) também destaca que as medidas de auto-relato apenas permitem aceder às cognições que o sujeito constrói acerca de si próprio e da situação e não aos reais

processos que estão por detrás dessas cognições. Contudo, os auto-relatos oferecem “importantes informações acerca da estruturação da identidade e da forma como nos auto-apercebemos e compreendemos a realidade” (Gonçalves, 1995, p. 90). É com base neste argumento que recorremos a este tipo de metodologia, que também tem a vantagem de permitir recolher os dados junto de uma amostra alargada e de estabelecer associações com dados naturais.

É preciso também ter em conta que o cálculo do “total de violência jogada” teve, principalmente, em consideração os jogos “tiro-neles” e “soco-neles” e excluiu muitos outros jogos que também retratam a violência, como os jogos de estratégia militar, corridas, desporto e alguns jogos de plataformas. Talvez fosse pertinente em estudos posteriores incluir uma avaliação da violência de outros jogos, cuja representação da agressividade pode ser menos explícita, de modo a analisar os seus efeitos nos jogadores. Em segundo lugar, esta avaliação foi efectuada, em exclusivo, por críticos de videojogos que, na sua maioria, teceram comentários favoráveis à utilização de videojogos e que, de um modo geral, acreditam que a violência nos videojogos não tem um efeito negativo no comportamento dos seus utilizadores (ver anexo 15). Seria importante que outros sujeitos, com formação na área da psicologia, procedessem a uma análise do conteúdo dos jogos. De igual modo, seria interessante analisar a forma como as crianças e os adolescentes analisam o grau de violência dos videojogos que têm por hábito jogar, porque dependendo da idade e de factores de personalidade, assim pode variar a forma como os sujeitos percebem e interpretam a violência a que estão expostos.

CONCLUSÃO

Os resultados da presente investigação permitem retirar as seguintes conclusões a propósito dos hábitos de jogo com videojogos:

1. A grande maioria dos adolescentes joga videojogos na actualidade, principalmente no computador, seguindo-se o uso de consolas e, em menor proporção, em salões de jogos. Não resta qualquer dúvida que os adolescentes ocupam uma considerável proporção do tempo com este entretenimento electrónico. Contudo, o interesse e dedicação a esta actividade diferenciou-se em função do sexo, do N.S.E. e da idade actual dos adolescentes. Assim, constatámos que:
 - Jogar videojogos é um entretenimento que atrai mais os rapazes do que as raparigas. Não só há uma maior percentagem de rapazes que joga em computadores, em consolas e em salões de jogos, como também dedicam mais tempo a esta actividade nestes três sistemas;
 - Jogar videojogos cativa o interesse dos adolescentes pertencentes a classes sociais mais favorecidas, contudo este fenómeno deve ser analisado com maior profundidade, tendo em consideração o sistema utilizado. Por um lado, a percentagem de indivíduos que utiliza o computador para jogar videojogos diminui com o N.S.E. e, por outro lado, há uma diminuição da sua utilização em salões de jogos há medida que o N.S.E. aumenta, embora apenas ocorressem diferenças significativas no tempo dedicado a esta actividade quando se joga em computador;
 - Em termos etários, jogar videojogos atrai uma clientela mais jovem, embora ao nível do sistema utilizado apenas podemos concluir que os indivíduos mais novos utilizam com maior frequência e dedicam mais tempo a jogar em

consolas, e que há um aumento significativo, com a idade, do comportamento de jogo em salões de jogos.

2. A idade com que os indivíduos se iniciam nos jogos electrónicos pode ter implicação no tempo que, mais tarde, irão ocupar com esta actividade. Esta interpretação é decorrente dos resultados que revelaram que os adolescentes que iniciaram o comportamento de jogo, em idades mais novas, são actualmente os que jogam com maior frequência. Os nossos resultados também indicam que foram os rapazes e os indivíduos de classes sociais mais elevadas que começaram mais cedo a jogar.
3. Os adolescentes afirmam jogarem videojogos por ser um divertimento, por mera ocupação dos tempos livres e para se descontraírem, distraírem e relaxarem. Foram também referidos os seguintes motivos: as qualidades gráficas, estéticas e de jogabilidade que os jogos apresentam; a obtenção de uma sensação de grande excitação; o desenvolvimento do raciocínio e a aprendizagem; a dependência que provocam; a possibilidade de uma fuga aos seus problemas; a entrada num mundo de fantasia; o factor novidade e a curiosidade; o convívio com os outros; e, por último, por promoverem a competição social. A comparação entre sexos dos motivos destacados também nos permite concluir os rapazes estão mais dependentes e jogam como forma de escape aos seus problemas, enquanto as raparigas consideraram os jogos apenas um entretenimento a que recorrem quando não têm outras actividades para se dedicarem;
4. Para a maioria dos adolescentes este entretenimento é partilhado habitualmente com os amigos, com os irmãos ou com os primos, o que sugere que sejam promotores da interacção social. Há, porém um reduzido número de adolescentes que inscreve este

entretenimento numa actividade exclusivamente solitária. A percentagem de indivíduos que tem por hábito jogar com os pais é igualmente baixa.

5. Em relação ao tipo de jogos favoritos, foram eleitos, por ordem de preferência, os jogos de aventura, de corridas, de desporto, de “soco-neles”, de estratégia, de plataformas, de “tiro-neles”, os simuladores, os *puzzles*, os educativos e, por último os jogos que pertencem à categoria “*weird*”. Também nestas preferências destacam-se as seguintes diferenças entre sexos e entre N.S.E.:
 - Os rapazes têm maior preferência pelos jogos de estratégia, desporto, corridas, simuladores e pelos jogos com violência, quer sejam os de “soco-neles” quer de “tiro-neles”, enquanto as raparigas têm maior preferência pelos jogos educativos e *puzzles*. Apenas nos jogos de aventura, de plataformas, e pertencentes à categoria “*weird*”, não se registaram diferenças de preferência entre sexos.
 - Os indivíduos de classes mais elevadas têm maior preferência pelos jogos de estratégia e a preferência por jogos de tipo “soco-neles” aumenta no sentido inverso ao N.S.E.
6. Quanto à comparação da violência jogada, entre sexos, N.S.E. e grupos etários, verificámos que os rapazes jogaram, com maior frequência, videojogos com representações de violência, do que as raparigas, mas não houve diferenças em termos dos N.S.E e grupos etários considerados.
7. Quando os jogos oferecem aos jogadores a possibilidade de jogar com os outros, em modo competitivo ou cooperativo, constatámos que a modalidade cooperativa é a mais preferida pelos adolescentes e não se registam diferenças entre sexos, entre N.S.E., e entre grupos etários, em relação às preferências nas distintas modalidades. Deste modo, o pressuposto de que as raparigas preferem actividades que fomentam

a cooperação, enquanto os rapazes preferem actividades mais competitivas não encontrou suporte no nosso estudo.

8. A preferência pela modalidade cooperativa ou competitiva não permitiu distinguir os adolescentes nas diferentes medidas de agressividade.
9. Quanto à opinião dos adolescentes acerca dos efeitos de jogar videojogos violentos, verificámos que a maioria não rejeita a possibilidade deste tipo de jogos instigar a agressividade das crianças e jovens. Contudo, houve diferenças de opinião entre os rapazes e as raparigas, tendo sido os elementos do sexo feminino mais afirmativos sobre este efeito.
10. O estudo da percepção das atitudes dos pais, em relação ao comportamento de jogo dos filhos, permite concluir que os pais não controlam o tempo que os adolescentes ocupam com esta actividade, nem o conteúdo que integram. Houve também uma elevada percentagem de sujeitos que referiu que os pais não costumam conversar com eles acerca desta actividade, embora geralmente lhes comprem os jogos.

Em relação à análise das diferenças entre sexos, entre N.S.E. e entre grupos etários, nas medidas de agressividade e de personalidade, concluímos:

11. Confirma-se que, na adolescência, há diferenças entre os rapazes e as raparigas em termos da agressividade. Porém, estas diferenças estão dependentes da componente de agressividade que for considerada. Assim, os rapazes apresentam índices mais elevados nas componentes de agressividade instrumental (física e verbal) e as raparigas maiores índices nas componentes cognitiva (hostilidade) e emocional (irritabilidade).
12. Em termos dos tipos de personalidade constatámos que os rapazes têm maiores índices de psicoticismo e as raparigas índices mais elevados de neuroticismo (ou

instabilidade emocional), mas não se diferenciam na dimensão extroversão-introversão.

13. São os adolescentes de classes sociais mais desfavorecidas que apresentam maiores índices quer de agressividade física, quer de hostilidade, mas não se registam diferenças para as componentes de agressividade verbal e irritabilidade, nem em termos dos tipos de personalidade.

14. A idade não diferencia os adolescentes em termos de agressividade e de personalidade.

O fenómeno da agressividade e da violência requer uma compreensão multidimensional, com base em diferentes tipos de abordagens teóricas, porque sabemos estar a lidar com fenómenos complexos, alvos de diferentes interpretações e múltiplas causas. Deste modo, ao privilegiarmos o comportamento de jogo com videojogos, estamos cientes que outros factores sociais e psicológicos, que contribuem para o desenvolvimento da agressividade, não foram analisados. Mas o facto dos videojogos constituírem actualmente uma das principais fontes de diversão e de ocupação dos tempos livres dos adolescentes, a par com o importante papel de socialização que lhe tem sido atribuído, contribuiu para que sobre este fenómeno incidisse a nossa investigação. Deste modo, o principal objectivo que norteou a nossa pesquisa foi analisar se existe uma associação entre jogar videojogos com conteúdos violentos e a agressividade dos jogadores numa população adolescente. Enunciar conclusões a este propósito é uma etapa importante e necessária, mas requer, igualmente, que estejamos conscientes do seu carácter provisório. Assim, com base no presente estudo podemos concluir que:

15. Existe uma associação entre a violência jogada e a agressividade dos jogadores, ou seja, são os indivíduos que jogam videojogos violentos, com maior frequência, que apresentam maiores índices de agressividade física. Porém a análise que

efectuámos, de modo independente, para os elementos do sexo feminino e sexo masculino, revela que a associação entre jogar videojogos violentos e a agressividade física apenas se verifica no grupo das raparigas. Esta variável foi igualmente preditora dos resultados da agressividade global e física das raparigas. Estes resultados podem ser interpretados com base na hipótese de desinibição dos comportamentos agressivos já existentes no reportório das raparigas, dado que são as raparigas que têm maior tendência para controlar esta componente da agressividade. Pode também estar relacionado com o distinto processo de socialização dos rapazes e das raparigas, que geralmente é mais tolerante com a manifestação da agressividade das raparigas em contextos de fantasia. Por outro lado, a hipótese da intervenção do processo cognitivo de justificação também pode ser pertinente para explicar este resultado. Neste sentido, são as raparigas agressivas que têm maior propensão para jogar videojogos violentos, seja porque sentem prazer com esta actividade ou porque procuram justificar a sua própria agressividade. O facto desta associação só ter ocorrido com a dimensão da agressividade física também poderá estar relacionada com a hipótese da aprendizagem por modelação, por ser este o tipo de agressividade mais representado nos videojogos. Deste modo, os nossos resultados oferecem um maior suporte à teoria da aprendizagem social de Bandura e à teoria neo-associacionista de Berkowitz. Contudo, se a natureza da nossa investigação, não nos permite confirmar estas hipóteses explicativas, possibilitou-nos rejeitar a hipótese catártica. A conclusão a retirar é de que a jogar jogos com violência não diminui a probabilidade da agressão subsequente, mas antes pode ser considerado um factor de risco, podendo contribuir para um aumento da probabilidade de surgirem comportamentos agressivos, decorrentes da participação nesta actividade. Este

factor de risco está, como sabemos, dependente de um grande conjunto de variáveis ao nível da própria natureza dos jogos, do jogador e do contexto social onde estas actividades se realizam, que, no seu conjunto, podem contribuir, quer para o aumento, quer para a diminuição da manifestação da agressividade. Deste modo, julgamos que esta questão de investigação, que norteou o nosso trabalho, continua a ser pertinente e a merecer reflexões futuras. Esperamos que o nosso estudo contribua para alimentar este debate.

16. Os tipos de personalidade, o sexo, o N.S.E., e o tempo ocupado a jogar videojogos em salões de jogos, são variáveis importantes para a compreensão da agressividade dos adolescentes. O facto da violência jogada não explicar os resultados das diferentes medidas de agressividade para a amostra global, quando a variável sexo foi introduzida, leva-nos a considerar que a violência nos videojogos pode não exercer um forte impacto em adolescentes do sexo masculino. A revisão que efectuámos sobre o efeito dos videojogos por sexos e em diferentes faixas etárias, também releva que o impacto da exposição à violência parece ser mais pronunciado em crianças do que adolescentes, e maior nos elementos do sexo feminino do que em rapazes adolescentes ou adultos. As diferenças, quer ao nível do desenvolvimento físico, social, moral, afectivo, intelectual e cognitivo entre os indivíduos de diferentes faixas etárias, quer ao nível dos distintos processos de socialização e de expectativas sociais entre sexos, intervêm na forma como as mensagens a que estão ser expostos são descodificadas e interpretadas. São, portanto, factores com um contributo determinante quando se pensa nos efeitos dos *media* e dos jogos sobre os indivíduos.

17. O tempo dedicado a jogar em contexto de salões de jogos é preditor da agressividade total e, mais especificamente, das componentes instrumentais da

agressividade (física e verbal) no grupo dos rapazes, mas não exerce um efeito significativo no grupo das raparigas. Este resultado sugere os efeitos de jogar videojogos nestes recintos podem estar associados a outros factores que o nosso estudo não analisou, possivelmente ao ambiente existente neste tipo de recintos, às regras sociais e factores de socialização entre os rapazes que os frequentam, do que propriamente à natureza dos jogos.

18. As preferências dos adolescentes pelas diferentes tipos de jogos permitiram constatar que os gostos são muito diversos e que não são os jogos “tiro-neles” ou “soco-neles” os favoritos. De facto, sabemos que os objectivos principais dos jogos variam consoante a categoria a que pertencem e que existe uma grande variedade de jogos disponível no mercado. Assim, se a violência constitui um dos maiores ingredientes dos videojogos, não é a única linguagem nem a predominante nas preferências dos adolescentes e não podemos esquecer que a variedade de jogos a que os jovens têm acesso também veicula mensagens positivas que poderão opor-se à influência da violência transmitida. Contudo, para os poucos adolescentes que elegeram os jogos com elevados níveis de violência nas suas preferências, verificámos que gostavam de jogar este tipo de jogos pela violência que incluíam. A violência parece ser, assim, uma componente atractiva nos jogos e pode funcionar como reforço positivo para estes adolescentes. De um modo geral, estes indivíduos valorizaram os aspectos de “imersão” que os jogos proporcionam. Referem explicitamente que são eles próprios que agem de modo violento, ao sentirem prazer em matar, lutar, roubar, fugir a polícia e partir carros. O jogador transforma-se em actor e vive a história desse personagem violento. É claro que vive “virtualmente”, que não se trata da realidade, mas os indivíduos não falam em “pixels vermelhos”, falam de sangue, como se o mundo de fantasia dos jogos

retratasse a realidade. Apesar de serem apenas alguns indivíduos a manifestarem prazer com a violência dos jogos, seria importante, em estudos posteriores, analisar se o prazer em jogar jogos com violência é um factor importante na determinação da agressividade dos jogadores. Contudo, o importante a reter é que a violência é incluída na maioria dos videojogos e que, apesar de não ser os preferidos, os adolescentes jogam este tipo de jogos. A violência é glorificada e ao ser jogada passa a ser associada a divertimento. Matar, bater, fazer explodir objectos, atropelar, ferir, danificar... seja pelo prazer da violência, por puro divertimento, ou por mera ocupação dos tempos livres.

No nosso estudo também foi objecto de análise a representação das figuras femininas nos videojogos mais populares para a nossa amostra de adolescentes. Desta análise concluímos que:

19. A inclusão de figuras femininas é reduzida, comparativamente com a introdução de personagens masculinos e, tal como em outros *media*, nos videojogos também as personagens femininas representam um papel estereotipado. Nos jogos preferidos pelos adolescentes elas adoptam um papel de acção e, fisicamente, têm uma aparência sexualmente atractiva. Que impacto podem ter estas representações nas crianças e nos adolescentes? Se as crianças e os adolescentes efectuem a aprendizagem dos estereótipos sexuais no seio familiar, na escola e através destes meios de socialização, então a representação dos papéis femininos e masculinos pode exercer um efeito de “inculcação de crenças” (Gerbner *et al.*, 1980), cultivando nos jogadores um conjunto de crenças acerca do papel desempenhado pelos homens e pelas mulheres na sociedade. Os videojogos podem, deste modo, veicular e reforçar os estereótipos sexuais. Esta é também a opinião de Dietz (1998), quando afirma: “videogames, like television and other forms of mass media,

have become agents in the development of identities in children” (p. 439). Parece-nos, deste modo, preocupante o facto das figuras femininas apresentarem uma aparência física bastante sexualizada, dado poder contribuir para o desenvolvimento de estereótipos, quer nos rapazes, quer nas raparigas, de que as mulheres são objectos sexuais. É neste sentido que também defendemos a opinião de Renzetti e Curran (1995), quando estas autoras defendem “If language and the *media* help to construct what comes to be defined as reality, we must act to insure that the reality constructed is a non sexist one” (p. 181). Esta opinião é igualmente suportada por Subrahmanyam e Greenfield (1998) que referem “...we would like to caution against designing girl games that stereotype “girl” interests. The ultimate challenge facing software developers is to design games that appeal to any gamer, regardless of gender” (p. 66).

20. O conteúdo dos jogos, pela reduzida presença de modelos de identificação femininos ou pela constante representação de violência, parece oferecer uma explicação para o facto das raparigas jogarem com menor frequência videojogos do que os rapazes. Esta diferença pode tornar-se problemática se pensarmos no interesse que os computadores e alguns videojogos podem ter na aprendizagem. Os videojogos e, mais especificamente, os jogos para computador, podem ser um meio lúdico útil para fomentar o interesse dos jovens pela utilização e exploração dos computadores em outras áreas (Cassell & Jenkins, 1998; Greenfield, 1984). Os jovens podem também aprender e desenvolver importantes aptidões cognitivas através da utilização dos videojogos, de modo que o seu distinto uso pode ter diferentes implicações para os rapazes e para as raparigas.

Possibilidades de acção

Ao nível da representação maciça da violência nos videojogos, o que podemos fazer para proteger as crianças e os adolescentes deste estado actual de situação?

Sabemos que as crianças e os adolescentes são o público alvo e, portanto, a indústria de videojogos deveria respeitar a infância e a adolescência e ser responsabilizada por aquilo que produz. Contudo, a realidade é que a violência vende e, portanto, há uma certa resistência por parte da indústria em sacrificar o êxito financeiro por outro tipo de produtos. Guiados por interesses económicos, pouco importa se a violência produz efeitos prejudiciais, desde que a sua acção faça do público um consumidor. O argumento de que é apenas aos pais que cabe a tarefa de decidir o que é ou não apropriado para os seus filhos e de lhes ensinar a terem comportamentos socialmente aceitáveis, tem contribuído para as indústrias abdicarem da responsabilidade de alterarem a situação actual. Como refere Levin (1999)

As blame for the problem has been place on parents, the media and toy industries have been given free reign to continue to rake in enormous profits from violence they market to children. At the same time, all of society is paying the price for the failure to protect children from the hazards of entertainment violence.

A maioria dos jogos que inclui extrema violência não se destina às crianças nem aos adolescentes, no entanto, verificámos que os adolescentes do nosso estudo jogam, com frequência, este tipo de jogos. De modo análogo, a maioria dos jovens com idade inferior a 16 anos também joga em máquinas de diversão existentes em salões de jogos, embora esteja previsto por lei que a sua utilização, por pessoas com idade inferior à estabelecida, é punida com coima de cem mil a quinhentos mil escudos (Decreto-Lei nº 316/95, artigo 46º).

Na opinião do Senador Lieberman (1999), dos E.U.A., é igualmente preocupante a forma como se promovem os jogos nas revistas especializadas na área, por serem lidas maioritariamente por adolescentes e transmitirem numerosas mensagens perversas e anti-sociais, como o jogo “Carmageddon”, promovido por ser “as easy as killing babies with axes”. Estes factos reclamam uma maior atenção com estes fenómenos.

Os comerciantes e vendedores também deveriam ser mais cuidadosos nos produtos que exibem e vendem nas suas lojas. Tal como não é permitido exibir e vender filmes de extrema violência e com conteúdos pornográficos aos jovens, idênticas medidas poderiam ser tomadas no que diz respeito aos videojogos.

Um desafio maior à indústria de entretenimento para que se torne mais inovadora e criativa, fornecendo fantasias alternativas à violência, com o intuito de satisfazer as necessidades reais da infância e da juventude. Será relevante uma investigação mais aprofundada sobre as possibilidade de tornar este entretenimento igualmente divertido e educativo para ambos os sexos. Este esforço deve ser feito ao nível da produção de jogos que cativem as raparigas, o que implica o desenvolvimento de jogos sem o conteúdo temático da violência e a introdução de mais personagens femininas que desempenhem um papel activo no jogo, sem uma representação sexualizada. Greenfield (1996) também sugere que um maior enfoque nas relações humanas entre as personagens, pode tornar o jogo mais apelativo para as raparigas, dado que o gosto por estes temas têm sido identificados em programas televisivos.

Medidas drásticas como a censura ou a proibição da comercialização de determinados jogos têm sido realizadas em alguns países como a Grã-Bretanha e a Austrália. Contudo, na nossa opinião, este tipo de medida não parece ser eficaz e atenta contra a liberdade de expressão e contra os valores democráticos da sociedade em que vivemos. Existe também um consenso de que censurar ou proibir o acesso a alguns jogos pode não ser uma das melhores

soluções para este problema. Ao tornar-se um “fruto proibido”, pode contribuir para aumentar o interesse dos mais curiosos e conduzir ao desenvolvimento de mercados clandestinos na venda deste tipo de videojogos. Os avanços tecnológicos também tornam inconcretizável a proibição de determinados produtos, que facilmente podem ser importados de outros países.

Se a regulamentação dos jogos, através de sistemas de classificação, pode trazer limitações semelhantes, o facto de oferecer a oportunidade às famílias e aos consumidores a responsabilidade de comprarem e permitirem a sua utilização, pode constituir um bom método para reduzir os seus potenciais efeitos.

Em Portugal, só em Maio de 1999, a Comissão de Classificação de Espectáculos (CCE) passou a analisar os videojogos que serão comercializados no nosso país. Contudo, quer o presidente da CCE, António Xavier, quer a maioria dos membros desta comissão, pouco conhecimento têm sobre este entretenimento e nunca na vida jogaram. Xavier, numa entrevista que concedeu ao Público, admite: “eu vejo os meus filhos jogar mas não me peçam para jogar” (citado por Miguel Crespo, 1999, p. 2). Como muito bem sustenta M. Crespo (1999, p. 2), “Mas se quem classifica não joga e se, ainda por cima, ao contrário do que acontece com os outros videogamas, as obras não são vistas até ao final, parece que a classificação será feita de forma incompleta”. De facto, não nos parece, que a classificação deva ser realizada por pessoas que não têm conhecimento directo sobre este tipo de entretenimento, que não têm a perspectiva da interactividade que os jogos possibilitam e que apenas avaliam os jogos com base nos primeiros níveis do jogo. Parece-nos também importante que, além da classificação do jogo a nível etário, os videojogos incluam uma informação adicional acerca do seu conteúdo, frases que esclareçam o tipo de classificação que foi atribuído.

Como em Portugal não haverá espaço para a proibição ou censura e, portanto, os jogos serão editados na íntegra, parece-nos pertinente que a CCE integre avaliadores peritos em

tecnologia e também especialistas na área da educação, da psicologia e da saúde, para que a avaliação seja efectuada com base em critérios que respeitem o interesse do consumidor e simultaneamente sejam sensíveis à especificidade do público infantil e juvenil.

De acordo com os resultados do presente estudo, a maioria dos pais não conversa com os filhos sobre os jogos, nem parecem muito preocupados com o tempo que estes ocupam nesta actividade ou com o tipo de conteúdo que os jogos integram. Talvez os pais subestimem os efeitos que os videojogos podem exercer nos seus filhos. Como a maioria dos pais também não tem por hábito jogar com os adolescentes, é possível que não tenham consciência do conteúdo que é incluído na maioria dos jogos. Os rápidos avanços tecnológicos, podem também ser desconhecidos para muitos adultos, que consideram a Internet, o computador e as consolas como algo que os ultrapassa. Deste modo, podem sentir-se menos competentes para exercer o mesmo tipo de controlo e vigilância que exercem noutro tipo de produtos.

O facto é que constatámos que a maioria dos pais compra jogos aos adolescentes. Com esta atitude podem pretender mostrar que se interessam e respeitam os interesses dos seus filhos. No entanto, esquecem-se que mostrar um real interesse pelas suas preferências está ligado a um maior conhecimento do conteúdo existente nos jogos que os seus filhos gostam e uma partilha com eles da própria experiência do jogar.

Devem, portanto, ser desenvolvidas estratégias de modo a que os pais sejam informados sobre os produtos que são, ou não, indicados para os seus filhos. Campanhas educativas no domínio da saúde pública, dirigidas essencialmente aos familiares de crianças e jovens, podem contribuir para pais informados e esclarecidos acerca dos conteúdos potencialmente prejudiciais que os jogos integram, e de estratégias para lidarem com esta situação. A informação disponível, na Internet, em numerosas páginas dedicadas a este tema, tem sido desenvolvida por entidades estrangeiras, e é dirigida aos pais e aos próprios

consumidores. Seria importante que em Portugal também se desenvolvessem esforços neste sentido, através de campanhas que alcancem todo o tipo de público.

Esclarecer os pais é importante. Não há qualquer dúvida de que os pais podem desempenhar um importante papel na protecção das crianças da exposição à violência, exercendo algum tipo de controlo sobre o tipo de jogos que os filhos jogam. Está previsto para o ano 2000 que a próxima versão do Windows inclua o *software* “Windows Game Manager”, que permite aos pais bloquear o acesso a jogos para computador, não adequados para determinadas faixas etárias. Contudo, à medida que a geração mais nova se torna especializada nas novas tecnologias, talvez se torne difícil para os pais concretizar este tipo de medida. A possibilidade dos jovens acederem aos jogos, demonstrações, ou partes do jogo, através da Internet, também põe em causa a eficácia dos sistemas de classificação. Além disso, durante a adolescência, a maioria dos indivíduos partilha este tipo de actividade com o grupo de pares. Se o jogo for proibido em casa, a solução dos jovens poderá ser a sua utilização na casa de um amigo, vizinho, ou em salões de jogos. Deste modo, na nossa opinião, esta medida com adolescentes não parece ser eficaz, nem adequada. Os adolescentes poderão sentir este proibicionismo como uma forma de repressão, falta de compreensão e desrespeito pelos seus interesses.

Censurar os jogos com violência ou dizer-lhes simplesmente que a violência a que assistem é “condenável” ou a “fingir” pode ter um mau acolhimento por parte dos jovens, devido à excitação e sensação de controlo que este entretenimento oferece, assim como às “pressões” e influências sociais do grupos de pares para a sua utilização. Se os videojogos fazem actualmente parte da cultura popular dos adolescentes não parece sensato partir-se do pressuposto de que se trata de uma cultura sem sentido e enviabiliza o rótulo de “geração rasca”, mas deve reconhecer-se que a cultura juvenil é significativa e importante para os seus participantes.

Sabemos que os pais podem exercer uma influência benéfica na forma como as crianças e os adolescentes interpretam as mensagens transmitidas. Os pais, tal como outros agentes de socialização, que desempenham um importante papel na educação dos mais novos, devem estar actualizados e informados acerca da sub-cultura dos jovens. Neste sentido, compreender a natureza dos jogos e partilhá-los com os filhos poderá ser importante. Os pais devem encorajar a discussão acerca dos videojogos, clarificando e interpretando os seus conteúdos no sentido de estimular o desenvolvimento do raciocínio moral dos seus filhos (medida defendida por Lourenço, 1998) e de promover o desenvolvimento de alternativas pró-sociais. Como refere Lourenço (1998), a propósito da promoção do desenvolvimento moral:

Se defendermos que o raciocínio moral resulta da actividade construtora do sujeito, então haverá a tendência para a adopção de programas que valorizam a discussão de diferentes pontos de vista, e a tendência para se considerar que a promoção do desenvolvimento moral não deve passar pela “doutrinação” e inculcação de um “poço de virtudes”, ambos discutíveis de um ponto de vista ético, mas sim pela estimulação do raciocínio moral. (p. 52)

Os pais devem igualmente gerir o tempo que os filhos dedicam a jogar videojogos e desencorajá-los a permanecerem sozinhos, durante muitas horas, a jogar, incentivando a partilha deste entretenimento com grupo de amigos mas também a participação em outros tipos de actividades, dentro e fora de casa.

Este tipo de atitudes positivas por parte da família e a gestão do tempo dedicado a esta actividade pode, não só tornar os jovens mais críticos, mas também mais resistentes aos potenciais efeitos negativos.

As escolas podem, de igual modo, desempenhar um papel fundamental na educação para os *media* e para a alfabetização informática. A necessidade deste tipo de iniciativa tem sido uma medida defendida por um vasto conjunto de investigadores e, no nosso país, está consignada na Lei de Bases do Sistema Educativo de 1986.

É necessário educar para tornar os consumidores mais responsáveis, mais críticos e mais distantes dos conteúdos transmitidos, para que as crianças e os adolescentes aprendam a avaliar, a interpretar as mensagens e a formar os seus próprios julgamentos.

Educar as crianças e os jovens a avaliar, criticamente, as imagens que lhes são apresentadas sob todas as formas de entretenimento, deve incluir a discussão acerca dos videojogos e da Internet. De acordo com Brown (1996) estas acções educativas podem decorrer num programa semelhante às aulas tradicionais ou às aulas de promoção de comportamentos de saúde ou de educação sexual, por se tratar de um fenómeno da vida actual que contém riscos, se for abordado com pouco conhecimento. No nosso país a Disciplina de Desenvolvimento Pessoal e Social parece criar o ambiente propício para que se reflecta sobre este assunto. O projecto Área-Escola também oferece um espaço que pode promover a construção e o desenvolvimento de jogos.

De um modo geral, a educação para os *media* pode favorecer o desenvolvimento das competências sociais, no sentido de potenciar o desenvolvimento interpessoal dos alunos. Especificamente, oferece oportunidades aos jovens para expressarem os seus interesses, necessidades e desejos, assim como as suas opiniões e crenças sobre a cultura emergente da simulação e acerca da influência que os videojogos podem exercer no desenvolvimento intelectual, nas atitudes sociais e comportamentais dos seus utilizadores.

De igual modo, pode encorajar os alunos a serem selectivos no uso de videojogos e a gerirem o tempo que ocupam com este entretenimento, assim como a distinguir, de um modo mais preciso, o real e o virtual, a fantasia e a realidade. Deve-se também procurar que os

alunos compreendam que os videojogos são um elemento cultural e que a representação estereotipada de vários grupos sociais, como as mulheres e outras minorias étnicas, pode contribuir para a formação de atitudes negativas, sobre estes grupos, nos indivíduos. A educação para os *media* deve ainda fomentar a reflexão acerca dos tipos de publicidade existentes, seus objectivos e público a que se destinam.

A consciencialização dos aspectos técnicos, como o conhecimento acerca da forma como os jogos são feitos, e outros aspectos mais gerais, como os interesses económicos e políticos das indústrias de videojogos, podem contribuir para uma atitude mais crítica por parte da criança e do adolescente.

Mas este tipo de medidas é indissociável de práticas mais gerais, no âmbito educativo, orientadas para a promoção do desenvolvimento psicológico, social e moral das crianças e dos adolescentes. O importante é que a escola, na sua totalidade, assuma funções não apenas ao nível da instrução mas também ao nível da socialização, onde se organizem actividades extra-curriculares que ofereçam experiências de diversa natureza, e ao nível da promoção do raciocínio moral, para que promova espaços de discussão, evitando, no entender de Lourenço (1998), os perigos de uma educação “doutrinária” orientada para o “poço de virtudes”.

Nas escolas deverá haver um clima de maior aceitação, de tolerância com as diferenças individuais, de atitudes compreensivas acerca das escolhas culturais e das aspirações dos jovens. A aplicação destes princípios requer, fundamentalmente, professores atentos e interessados, que se preocupem, respeitem e valorizem os alunos, mas que igualmente estejam habilitados para reflectir com eles, assuntos de diversa natureza, com destaque para as suas necessidades sociais, emocionais, intelectuais e cognitivas.

Esvaziar os atractivos e a importância que é concedida à violência na nossa sociedade é também uma tarefa a investir. Mas não se pretende apenas alertar e criticar os produtores pelos ingredientes que introduzem nos videojogos. A presença nos jogos de violência é

demasiado óbvia para ser questionada. Esforços também devem assim ser delineados para utilizar este tipo de entretenimento com intuítos mais construtivos e, portanto, os projectos de intervenção também devem incidir nos aspectos positivos que os videojogos podem oferecer. Parece, então, ser necessária uma atitude eclética por parte dos professores, que integrem o papel das Novas Tecnologias na escola, que paralelamente à utilização do computador na aprendizagem, adicionem os jogos como possíveis instrumentos de trabalho.

Os jogos cumprem, de facto, uma série de requisitos que faz com que não menosprezemos as suas qualidades, e os consideremos como possíveis instrumentos a utilizar não apenas na educação, mas também em áreas como a prevenção de comportamentos de risco, a promoção da saúde, o tratamento médico e psicológico ou a reabilitação. Além do desenvolvimento cognitivo, os jogos podem possibilitar a análise e a discussão de diversos temas, através de uma experimentação activa das diversas formas de encarar os problemas. Por ser um meio interactivo, não oferece uma simples transmissão de informação ou de conhecimentos, mas pode possibilitar o desenvolvimento das suas competências, através da construção e reconstrução das suas opções face a situações, muitas vezes, semelhantes ao quotidiano.

Existem, como já referimos, vários tipos de jogos. Será necessária uma escolha do jogo adequado para a etapa de desenvolvimento da criança ou do adolescente e ter em conta o seu grau de dificuldade e conteúdo. Haverá que ter em atenção que usos e abusos fazem as crianças e os adolescentes deste entretenimento, como gerem o conjunto de significações dos conteúdos a que se submetem, e que vivências emocionais lhes proporcionam.

Desde muito cedo a criança tem acesso a este meio electrónico e novos desenvolvimentos tecnológicos estão previstos num futuro próximo. Prevê-se que os videojogos continuem a ser um dos “brinquedos” preferidos pela juventude e esperemos que se tornem um meio potencial para o seu crescimento cognitivo, moral e social.

Contudo, outras opiniões se tecem quanto ao futuro deste entretenimento. Gary Penn (1999, Abril) , Director Criativo da DMA Design, refere a este propósito:

As minhas previsões para a próxima década são de igual conteúdo que a presente, mas em maior quantidade(...) Haverá um aumento nos níveis de sexo e violência porque actualmente encher-se de imagens flagrantes é mais simples que nunca... e será cada vez mais fácil. (p. 19)

Mas se o sistema de livre concorrência pode facilitar a produção de jogos cada vez mais violentos, também poderá garantir a sua qualidade, se o consumidor assim o exigir. É o público que deve ser educado a tornar-se um participante activo, que questione a presença deste tipo de valores (ou a sua ausência!) na sociedade, que exija alternativas, novos conteúdos. E esse público, esse consumidor, somos todos nós.

REFERÊNCIAS

- Abreu, M. V. (1995/96). O problema da violência e o desafio cultural do nosso tempo. Revista Portuguesa de Psicologia, 31, 89-123.
- Adriaenssens, E. E., Eggermont, E., Pyck, K., Boeckx, W., & Gilles, B. (1988). The video invasion of rehabilitation. Burns, 14, 417-419.
- Aguiar, A. (1999, Março 7). As crianças são menos impressionáveis? Diário de Notícias (Supl. Notícias Magazine), pp. 66-68.
- Ahlgren, A., & Johnson, D. W. (1979). Sex differences in cooperative and competitive attitudes from second through 12th grade. Developmental Psychology, 15, 45-49.
- Alferes, V. R. (1982). O problema da agressividade em Freud. Revista Portuguesa de Psicologia, 19, 41-72.
- Allport, G. W. (1937). Personality: A psychological interpretation. New York: Holt.
- Anastasi, A. (1990). Psychological testing (6th Ed.). New York: Maxwell MacMillan.
- Anderson, C. A., & Ford, C. M. (1986). Affect of the game player: Short-term effects of highly and mildly aggressive video games. Personality and Social Psychology Bulletin, 12, 390-402.
- Anderson, C. A., & Morrow, M. (1995). Competitive aggression without interaction: Effects of competitive versus cooperative instructions on aggressive behavior in videogames. Personality and Social Psychology Bulletin, 21(10), 1020-1030.
- Antunes, J. (1998, Novembro 23). Pixeis vermelhos na estrada. O Público (Supl. Computadores), p. 22.
- Bablis, P. (1999). Windows com jogos sob controlo. Retrieved from the Web 15/7/99. <http://www.digito.pt/jogos/noticias/jog218.html>.
- Ballard, M. E., & Wiest, J. R. (1996). Mortal Kombat TM: The effects of violent videogame play on males' hostility and cardiovascular responding. Journal of Applied Social Psychology, 26 (8), 717-730.

Bandura, A. (1965). Influence of models' reinforcement contingencies on the acquisition of imitative responses. Journal of Abnormal and Social Psychology, 66, 575-582.

Bandura, A. (1977). Social learning theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Bandura, A. (1978). The self-system in reciprocal determinism. American Psychologist, 33, 344-358.

Bandura, A. (1979). Psychological mechanisms of aggression. In M. von Cranach, K. Foppa, W. Lepenies, & D. Ploog (Eds.), Human ethology: Claims and limits of a new discipline (pp. 316-379). Cambridge: Cambridge University Press.

Bandura, A. (1987). Pensamiento y acción. Fundamentos sociales. Barcelona: Martínez Roca.

Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. (1963). Imitation of film-mediated aggressive models. Journal of Abnormal and Social Psychology, 66, 3-11.

Bandura, A., & Walters, R. H. (1963). Social learning and personality development. New York: Holt.

Barbosa, M. C. P. (1996). Um dia de violência na televisão portuguesa. A lógica da violência no plano social e no plano mediático. Dissertação de Mestrado, não publicada, em Sociologia da Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação, Instituto Superior das Ciências do Trabalho e da Empresa, Lisboa.

Bardin, L. (1977). Análise de conteúdo. Lisboa: Edições 70.

Barefoot, J. C. (1992). Developments in the measurement of hostility. In H. Friedman (Ed.), Hostility, coping, and health (pp. 13-31). Washington, DC: American Psychological Association.

Bard, C., Fleury, M., Carriere, L., & Bellec, J. (1981). Components of the coincidence-anticipation behavior of children. Perceptual and Motor Skill, 52, 547-556.

- Bem, S. L. (1981). Gender schema theory: A cognitive account of sex typing. Psychological Review, 88, 354-364.
- Berkowitz, L., & Geen, R. G. (1967). The stimulus qualities of the target of aggression: A further study. Journal of Personality and Social Psychology, 5, 364-368.
- Berkowitz, L. (1962). Aggression: A social psychological analysis. New York: McGraw-Hill.
- Berkowitz, L. B. (1993). Aggression: Its causes, consequences, and control. New York: McGraw-Hill.
- Berkowitz, L., & LePage, A. (1967). Weapons as aggressive-eliciting stimuli. Journal of Personality and Social Psychology, 7, 202-207.
- Berkowitz, L., & Heimer, K. (1989). On the construction of the anger experience: Aversive events and negative priming in the formation of feeling. In L. Berkowitz (Ed.), Advances in Experimental Social Psychology (Vol. 22, pp.1-37). New York: Academic Press.
- Bettelheim (1987/1994). Bons pais. O sucesso na educação dos filhos (2^a ed.). Venda Nova: Bertrand Editora.
- Biocca, F. (1992). Communication within virtual reality: Creating a space for research. Journal of Communication, 42, 5-22.
- Bosworth, K. (1994). Computer games and simulations as tools to reach and engage adolescents in health promotion activities. Computers in Human Services, 11 (1/2), 109-119.
- Bowman, R. P., & Rotter, J. C. (1983). Computer games: Friend or foe? Elementary School Guidance and Counseling, 18, 25-34.
- Braun, C. M., & Giroux, J. (1989). Arcade video games: Proxemic, cognitive and content analyses. Journal of Leisure Research, 21 (2), 92-105.

Braun, C. M. J., Goupil, G., Giroux, J., & Chagnon, Y. (1986). Adolescents and microcomputers: Sex differences, proxemics, tasks and stimulus variables. Journal of Psychology, 120, 529-542.

Brown, M. (1996). The portrayal of violence in the media: Impacts and implication for Policy. Trends and Issues in Crime & Criminal Justice, 55. Retrived from the Web 29/12/98. <http://www.aic.gov.au/publications/tandi/tandi55-txt.html>.

Brown, R. M, Hall, L. R., Holtzer, R., Brown, S. L., & Brown, N. L. (1997). Gender and video game performance. Sex Roles, 36 (11/12), 793-812.

Bruner, J. S. (1966). Uma nova teoria da aprendizagem. Rio de Janeiro: Bloch.

Brunner, C., Bennett, D., & Honey, M. (1998). Girl games and technological desire. In J. Cassell & H. Jenkins (Eds.), From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games (pp.72-88). Cambridge, MA: MIT Press.

Bryant, J., & Zillmann, D. (Eds.) (1986). Perspectives on media effects. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Buckalew, L. W., & Buckalew, P. B. (1983). Behavioral management of exceptional children using video games as reward. Perceptual and Motor Skills, 56, 580.

Busch, T. (1995). Gender differences in self-efficacy and attitudes toward computers. Journal of Educational Computing Research, 12 (2), 147, 158.

Bushman, B. J., Baumeister, R. F., & Stack, A. D. (1999). Catharsis, aggression, and persuasive influence self-fulfilling or self-defeating prophecies? Journal of Personality and Social Psychology, 76 (3), 367-376.

Bushman, B. J., & Geen, R. G. (1990). Role of cognitive-emotional mediators and individual differences in the effects of media violence on aggression. Journal of Personality and Social Psychology, 58 (1), 156-163.

Buss, A. H. (1961). The psychology of aggression. New York: John Wiley & Sons.

Buss, A. H., & Durkee, A. (1957). An inventory for assessing different kinds of hostility. Journal of Consulting Psychology, 21, 343-249.

Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. Journal of Personality and Social Psychology, 63 (3), 452-458.

Bybee, C., Robinson, J. D., & Turow, J. (1985). The effects of television on children: What the experts believe. Communication Research Reports, 2, 149-154.

Calvert, S. L., & Tan, S. L. (1994). Impact of virtual reality on young adults' physiological arousal and aggressive thoughts: Interaction versus observation. Journal of Applied Developmental Psychology, 15, 125-139.

Campbell, A., Sapochnik, M., & Muncer, S. (1997). Sex differences in aggression: Does social representation mediate form of aggression? Journal of Social Psychology, 36, 161-171.

Campbell, N. J. (1988). Correlates of computer anxiety of adolescent students. Journal of Adolescent Research, 3, 107-117.

Campbell, N. J. (1990). High school students computer attitudes and attribution: Gender and think group differences. Journal of Adolescent Research, 5, 458-499.

Campos, B. P. (Ed.) (1990). Psicologia do desenvolvimento e educação de jovens (Vol. 1). Lisboa: Universidade Aberta.

Carlson, M., Marcus-Newhall, A., & Miller, N. (1990). Effects of situational aggression cues: A quantitative review. Journal of Personality and Social Psychology, 58 (4), 622-633.

Carver, C. S., & Glass, D. C. (1978). Coronary-prone behavior pattern and interpersonal aggression. Journal of Personality and Social Psychology, 36, 361-366.

Cassell, J., & Jenkins, H. (1998). Chess for girls? Feminism and Computer Games. In J. Cassell & H. Jenkins (Eds.), From Marbie to Mortal Kombat: Gender and computer games (pp. 1-45). Cambridge, MA: MIT Press.

Cassell, J., & Jenkins, H. (Eds.) (1998). From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games. Cambridge, MA: MIT Press.

Cerveira, A. (1996). Realidade virtual. Retrieved from the Web 7/2/99.
<http://www.api.pt/eni96/programa/d2.htm>

Cohen, J. (1988). Statistical power analysis for the behavioral sciences (2nd ed.). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Colwell, J., Grady, C., & Rhaiti, S. (1995). Computer games, self-esteem and gratification of needs in adolescents. Journal of Community & Applied Social Psychology, 5, 195-206.

Colley, A., Hill, F., Hill, J., & Jones, A. (1995). Gender effects in the stereotyping of those with different kinds of computing experience. Journal of Educational Computing Research, 12 (1), 19-27.

Condry, J. (1989). The psychology of television. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Contrada, R. J., Leventhal, H., & O'Leary, A. (1990). Personality and health. In L. A. Pervin (Ed.), Handbook of personality: Theory and research (pp. 638-669). New York: Guilford Press.

Cooper, J., Hall, J., & Huff, C. (1990). Situational stress as a consequence of sex-stereotyped software. Personality and Social Psychology Bulletin, 16, 419-429.

Cooper, J., & Mackie, D. (1986). Video games and aggression in children. Journal of Applied Social Psychology, 16, 726-744.

Creasey, G. L., & Meyers, B. J. (1986). Video games and children: Effects in leisure activities, schollwork and peer involvement. Merrill-Palmer Quarterly, 32, 251-262.

Crespo, M. (1999, Maio 8). Jogos sob controlo. O Público (Supl. Computadores), p.1-2.

Crick, N. R. (1995). Relational aggression: The role of intent attributions, feelings of distress, and provocative type. Development and Psychopathology, 7, 313-322.

Crick, N. R., & Grotpeter, J. K. (1995). Relational aggression, gender, and social-psychological adjustment. Child development, 66 (3), 710-722.

Cunningham, H. (1995). Mortal Kombat and computer game girls. In C. Bazalgette & D. Buckingham (Eds.), In front of the children: Screen entertainment and young audiences (pp. 188-200). London: British Film Institute.

Diário da República 275, 1ª Série de 28/11/95, Decreto-Lei nº 316/95.

Dias, M. G. F. (1996). Tarefas desenvolvimentais e bem-estar psicológico dos jovens. Dissertação de Doutoramento, não publicada, apresentada à Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Lisboa, Lisboa.

Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. Sex Roles, 38 (5/6), 425-442.

Dollard, J., Doob, L., Miller, M., Mowrer, O., Sears, R. (1939). Frustration and aggression. New Haven, Conn.: Yale University Press.

Dollard, J., & Miller, M. (1950). Personality and psychotherapy: An analysis in terms of learning, thinking, and culture. New York: McGraw-Hill.

Dominick, J. R. (1984). Videogames, television violence and aggression in teenagers. Journal of Communication, 34, 136-147.

Drew, B., & Waters, J. (1986). Video games: Utilization of a novel strategy to improve perceptual motor skills and cognitive functioning in the non-institutionalized elderly. Cognitive Rehabilitation, 4, 26-31.

Duarte, A. S. (1999, Fevereiro 24). Catedrática avisa pais portugueses: cuidado com os jogos de vídeo! 24 horas, p. 3.

Eagly, A. H., & Steffen, V. J. (1986). Gender and aggressive behavior: A meta-analytic view of the social psychological literature. Psychological Bulletin, 100 (3), 309-330.

Egli, E. A., & Meyers, L. S. (1984). The role of video game playing in adolescent life: Is there reason to be concerned? Bulletin of the Psychonomic Society, 22, 309-312.

Ellis, D. (1984). Video arcades, youth, and trouble. Youth and Society, 16 (1), 47-65.

Media Awareness Network (undated). Video and computer game rating systems.

Retrieved from the Web 28/09/98. <http://www.mediaawareness.ca/eng/MED/HOME/diff/vidgrate.htm>.

Entertainment Software Rating Board (1997/98). About the Entertainment Software Rating Board. Retrieved from the Web 28/09/98. <http://www.esrb.org/news.html>.

Entertainment Software Rating Board (1998a). Browse/Search product index. Retrieved from the Web 28/09/98. <http://www.esrb.org/search/index.html>.

Entertainment Software Rating Board (1998b). Rating categories. Retrieved from the Web 28/09/98. <http://www.esrb.org/rating.html>.

Eron, L. D. (1982). Parent-child interaction, television violence and aggression of children. American Psychologist, 37 (2), 197-211.

Eron, L. D. (1986). Interventions to mitigate the psychological effects of media violence on aggressive behavior. Journal of Social Issues, 42 (3), 155-169.

Eysenck, H. J. (1967). The biological basis of personality. Springfield, Illinois: C. C. Thomas.

Eysenck, H. J. (1965). A personalidade e o demónio de Eysenck. In Factos e Mitos da Psicologia (pp. 55-94). Lisboa: Ed. Ulisseia.

Eysenck, H. J. (1970). The structure of human personality. London: Methuen.

Eysenck, S. B. G. (1965). A new scale for personality measurements in children. British Journal of Educational Psychology, 35, 362-367.

Eysenck, S. B.G., Escobar, V., Lobo, A., & Seva-Diaz, A. (1982). Diferencias transculturales de personalidad. España e Inglaterra. Revista de Psiquiatria Y Psicologia Geral Y Aplicada, 33, 271-281.

Eysenck, H. J., & Eysenck, S. B. G. (1975). Manual of the Eysenck Personality Questionnaire (adult and junior). London: Hodder & Stoughton.

Eysenck, M. W., & Eysenck, H. J. (1980). Mischel and the concept of personality. British Journal of Psychology, 71, 191-204.

Eysenck, H. J., & Eysenck, S. B. G. (1991). The Eysenck Personality Questionnaire-Revised. Sevenoaks, Kent: Hodder and Stoughton.

Eysenck, H. J., & Gudjonsson, G. H. (1990). The causes and cures of criminality. New York: Plenum Press.

Eysenck, S. B. G., & Jamison, R. N. (1986). A cross-cultural study of personality: American and English children. Journal of Social Behaviour and Personality, 1, 199-207.

Eysenck, S. B. G., Kozeki, B., & Kalmanchev, G. M. (1980). Cross-cultural comparison of personality: Hungarian children and English children. Personality and Individual Differences, 1, 347-353.

Eysenck, S. B. G., & Long, F. Y. (1986). A cross-cultural comparison of personality in adults and children: Singapore and England. Journal of Personality and Social Psychology, 50, 124-130.

Eysenck, S. B. G., Makaremi, A., & Barrett, P. (1994). A cross-cultural study of personality: Iranian and English children. Personality and Individual Differences, 16 (2), 203-210.

Eysenck, S. B. G., & Renner, W. (1987). A cross-cultural comparison of personality: English and Austrian children. European Journal of Personality, 1, 215-221.

Eysenck, S. B. G., & Saklofske, D. H. (1983). A comparison of responses of Canadian and English children on the Junior Eysenck Personality Questionnaire. Canadian Journal of Behavioural Science, 15, 121-129.

Eysenck, S. B. G., von Knorring, A. L., & von Knorring, L. (1988). A cross-cultural study of personality: Swedish and English children. Scandinavian Journal of Psychology, 29 (2-3), 152-161.

Eurasquin, M. A., Matilla, L. E., & Vázquez, M. (1983). Os teledependentes. São Paulo: Summus.

Ferster, C. B., & Skinner, B. F. (1957), Schedules of reinforcement. New York: Appleton.

Feshbach, S. (1970). Aggression. In P. H. Mussen (Ed.), Manual of child psychology (3rd ed., Vol. 2, pp. 159-259). New York: John Wiley & Sons.

Feshbach, S., & Singer, R. D. (1971). Television and aggression: An experimental field study. San Francisco: Jossey-Bass.

Fischer, G. N. (1992). A dinâmica social. Violência, poder e mudança. ISPA: Planeta Editora.

Flavell, J. H., Miller, P. H., & Miller, S. A. (1993). Cognitive development (3rd ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Fling, S., Smith, L., Rodriguez, T., Thornton, D., Atkins, E., & Nixon, K. (1992). Video games, aggression, and self-esteem: A survey. Social Behavior and Personality, 20, 39-46.

Fonseca, A. C. (1992). Personalidade e sensibilidade ao prêmio em crianças: um teste da hipótese de Newman. Jornal de Psicologia, 10 (4), 13-16.

Fonseca, A. C., & Eysenck, S. B. G. (1989). Estudo intercultural da personalidade: comparação de crianças portuguesas e inglesas no EPQ-Júnior. Revista Portuguesa de Pedagogia, XXIII, 323-345.

Francis, L. J. (1992). Is psychoticism really a dimension of Personality fundamental to religiosity? Personality and Individual Differences, 13 (6), 645-652.

Francis, L. J. (1993). The dual nature of the Eysenckian neuroticism scales: a question of sex differences. Personality and Individual Differences, 15, 43-59.

Francis, L. J. (1996). The development of an abbreviated form of the Revised Junior Eysenck Personality Questionnaire (JEPQR-A) among 13-15 year olds. Personality and Individual Differences, 21 (6), 835-844.

Francis, L. J. (1998). Dogmatism and Eysenck's two-dimensional model of personality revisited. Personality and Individual Differences, 24 (4), 571-573.

Freud, S. (1905/1924). Três ensaios sobre a teoria da sexualidade. Lisboa: Livros do Brasil.

Freud, S. (1914/1967). Introduccion al narcisismo. In S. Freud:Obras Completas (Vol 1, pp. 1083-1096). Madrid: Biblioteca Nueva.

Freud, S. (1923/1968). El Yo y el Ello. In S. Freud: Obras Completas (Vol 2, pp. 9-30). Madrid: Biblioteca Nueva.

Freud, S. (1920/1969). Além do princípio do prazer. In Obras psicológicas completas de Sigmund Freud (Vol. XVIII, pp. 11-75). Rio de Janeiro: Imago Editora.

Freud, S. (1930/1997). O mal-estar na civilização. Rio de Janeiro: Imago.

Frodi, A., Macaulay, J., & Thome, P. R. (1977). Are women always less aggressive than men? A review of the experimental literature. Psychological Bulletin, 84, 634-660.

Funk, J. B. (1993). Reevaluating the impact of video games. Clinical Pediatrics, 32 (2), 86-90.

Funk, J. B., & Buchman, D. D. (1995). Video game controversies. Pediatric Annals, 24 (2), 91-94.

Funk, J. B., & Buchman, D. D. (1996). Playing violent video and computer games and adolescent self-concept. Journal of Communication, 46 (2), 19-32.

Funk, J. B., Buchman, D. D., Schimming, J. L., & Hagan, J. D. (1998, August). Attitudes towards violence, empathy, and violent electronic games. Paper presented at the annual meeting of the American Psychological Association, San Francisco, CA.

Funk, J. B., Germann, J. N., & Buchman, D. D. (1997). Children and electronic games in the United States. Trends in Communication, 2, 111-126.

Furneaux, W. D., & Gibson, H. B. (1961). A children's personality inventory designed to measure neuroticism and extroversion. British Journal of Educational Psychology, 31, 204-207.

Fylan, F., Harding, G. F., Edson, A. S. Webb, R. M. (1999). Mechanisms of video-game epilepsy. Epilepsia, 40 (Suppl. 4), 28-30.

Gailey, C. W. (1996). Mediated messages: Gender, class, and cosmos in home video games. In P. M. Greenfield & R. R. Cocking (Eds.), Interacting with video. Advances in Applied Developmental Psychology (Vol. 11, pp. 9-23). Norwood, NJ: Ablex Publishing Corporation.

Gardner, J. E. (1991). Can Mario Bros. help? Nintendo games as an adjunct in psychotherapy with children. Psychotherapy, 28, 667-670.

Geen, R. G. (1975). The meaning of observed violence: Real versus fictional violence and effects of aggression and emotional arousal. Journal of Research in Personality, 12, 15-29.

Geen, R. G. (1998). Aggression and antisocial behavior. In D. T. Gilbert, S. T. Fiske, & G. Lindzey (Eds.), The handbook of social psychology (4th ed., Vol. 2, pp.317-356). New York: McGraw-Hill.

Geen, R. G., & O'Neal, E. C. (1969). Activation of cue-elicited aggression by general arousal. Journal of Personality and Social Psychology, 11, 289-292.

Geen, R. G., & Rakosky, J. (1973). Interpretations of observed violence and their effects on GSR. Journal of Experimental Research in Personality, 6, 289-292.

Geen, R.G., & Stonner, D. (1973). Context effects in observed violence. Journal of Personality and Social Psychology, 25, 145-150.

Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., & Signorelli, N. (1980). The "mainstreaming" of America: Violence profile n°11. Journal of Communication, 30, 10-29.

Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., & Signorielli, N. (1986). Living with television: The dynamics of the cultivation process. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), Perspectives on media effects (pp. 17-40). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Giacquinta, J. B., Bauer, J. A., & Levin, J. E. (1993). Beyond technology's promise. Cambridge: Cambridge University Press.

Gibb, G. D. , Bailey, J. R., Lambirth, T. T., & Wilson, W. P. (1983). Personality differences in high and low electronic video game users. Journal of Psychology, 114, 159-165.

Gibson, H. B. (1964). A lie scale for the Junior Maudsley Personality Inventory. British Journal of Educational Psychology, 34, 120-124.

Gibson, H. B. (1967). Teachers' ratings on schoolboys' behaviour related of scores on the New Maudsley Inventory. British Journal of Educational Psychology, 37, 347-355.

Glos, J., & Goldin, S. (1998). An Interview with Heather Kelley (Girl Games). In J. Cassell & H. Jenkins (Eds.), From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games (pp. 152-170). Cambridge, MA: MIT Press.

Gonçalves, M. M. (1995). Auto-conhecimento e acesso introspectivo. Do self reificado ao self narrativo. Braga: Universidade do Minho.

Graybill, D., Kirsch, J. R., & Esselman, E. D. (1985). Effects of playing violent versus nonviolent video games on the aggressive ideation of aggressive and nonaggressive children. Child Study Journal, 15 (3), 199-205.

Graybill, D., Strawniak, M., Hunter, T., & O'Leary, M. (1987). Effects of playing versus observing violent versus nonviolent video games on children's aggression. Psychology: A Quarterly Journal of Human Behavior, 24, 1-8.

Greenfield, P. M. (1984). Media and the mind of the child: From print to television, video games and computers. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Greenfield, P. M. (1996). Video games as cultural artifacts. In P. M. Greenfield & R. R. Cocking (Eds.), Interacting with video. Advances in Applied Developmental Psychology (Vol. 11, pp. 85-94). Norwood, NJ: Ablex Publishing Corporation.

Greenfield, P. M., Brannon, C., & Lohr, D. (1996). Two-dimensional representation of movement through three-dimensional space: The role of video game expertise. In P. M. Greenfield & R. R. Cocking (Eds.), Interacting with video. Advances in Applied Developmental Psychology (Vol. 11, pp. 169-185). Norwood, NJ: Ablex Publishing Corporation.

Greenfield, P. M., & Cocking, R. R. (Eds.) (1996). Interacting with video. Advances in Applied Developmental Psychology (Vol. 11, pp. 169-185). Norwood, NJ: Ablex Publishing Corporation.

Griffiths, M. D. (1991a). Amusement machine playing in childhood and adolescence: A comparative analysis of video games and fruit machines. Journal of Adolescence, *14*, 53-73.

Griffiths, M. D. (1991b). The observational analysis of adolescent gambling in UK amusement arcades. Journal of Community and Applied Social Psychology, *1*, 309-320.

Griffiths, M. D. (1993). Are computer games bad for children? The Psychologist, *6*, 401-407.

Griffiths, M. (1997a). Computer game playing in early adolescence. Youth & Society, *29* (2), 223-237.

Griffiths, M. D. (1997b). Video games and aggression. The Psychologist, *10* (9), 397-401.

Griffiths, M. (1997c). Video games and clinical practice: Issues, uses and treatments. British Journal of Clinical Psychology, *36*, 639-641.

Griffiths, M. (1997d). Video games and children's behaviour. In T. Charlton & K. David (Eds.), Elusive links: Television, video games and children's behaviour (pp. 66-93). Cheltenham: Park Publishers Papers.

Griffiths, M. D., & Dancaster, I. (1995). The effect of type A personality on physiological arousal while playing computer games. Addictive Behaviors, *20* (4), 543-548.

Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1993). The acquisition, development, and maintenance of computer game playing in adolescence. Paper presented at the BPS London Conference, London, England.

Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. Journal of Community and Applied Social Psychology, *5*, 189-193.

Griffiths, J. L., Voloschin, P., Gibb, G. D., & Bailey, J. R. (1983). Differences in eye-hand motor coordination of video game users and non users. Perceptual and Motor Skills, 57, 155-158.

Gros, B. (1998). Jugando con videojuegos: educación y entretenimiento. Bilbao: Desclée de Brouwer.

Guerra, N. G., Huesmann, L. R., Tolan, P. H., Van Acker, R., & Eron, L. D. (1995). Stressful events and individual beliefs as correlates of economic disadvantage and aggression among urban children. Journal of Consulting and Clinical Psychology, 63, 518-528.

Gunter, B., & Harrison, J. (1998). Violence on television: An analysis of amount, nature, location, and origin of violence in British programmes. London: Routledge.

Gupta, R., & Derevensky, J. L. (1996). The relationship between gambling and video-game playing behavior in children and adolescents. Journal of Gambling Studies, 12 (4), 375-394.

Haines, D. (1996). Censorship – a new era? Retrieved from the Web 30/12/98.
<http://www.com.au/eros/sexfiles/archive/late96/censor.html>.

Harding, G. F., Jeavons, P. M., Edson, A. S. (1994). Video material and epilepsy. Epilepsia, 35 (6), 1208-1216.

Harrell, J. S., Gansky, S. A., Bradley, C. B., & McMurray, R. G. (1997). Leisure time activities of elementary school children. Nursing Research, 46 (5), 246-253.

Harris, M. B. (1993). How provoking! What makes men and women angry? Aggressive Behavior, 19, 199-211.

Harris, J. A. (1995). Confirmatory factor analysis of the Aggression Questionnaire. Behaviour Research & Therapy, 33 (8), 991-993.

Huesmann, L. R. (1995, December). Screen violence and real violence: Understanding the link! Paper presented at the meeting of Polish journalists and officials at the Polish Parliament in Warsaw.

Huesmann, L. R., & Miller, L. S. (1994). Long-term effects of repeated exposure to media violence in childhood. In L. H. Huesmann (Ed.), Aggressive behavior: Current perspectives (pp. 153-186). New York: Plenum.

Hull, J. W. (1985). Videogames: Transitional phenomena in adolescence. Child & Adolescent Social Work Journal, 2 (2), 106-113.

Hyde, J. S. (1984). How large are gender differences in aggression? A developmental meta-analysis. Developmental Psychology, 20 (4), 722-736.

Ide-Smith, S., & Lea, S. E. G. (1988). Gambling in young adolescent. Journal of Gambling Behavior, 4, 110-119.

Irwin, A. R., & Gross, A. M. (1995). Cognitive tempo, violent video games, and aggressive behavior in young boys. Journal of Family Violence, 10, 337-350.

Iwawaki, S., Eysenck, S. B. G., & Eysenck, H. J. (1980). The universality of typology: A comparison between English and Japanese schoolchildren. Journal of Social Psychology, 112, 3-9.

Jamison, R. N. (1984). Differences in personality between American and English children. Personality and Individual Differences, 5 (2), 241-244.

Jenkins, H. (1998). Complete freedom of movement: Video games as gendered play Spaces. In J. Cassell & H. Jenkins (Eds.), From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games (pp. 262-297). Cambridge, MA: MIT Press.

Jenkins, H. (1999). Testimony before the U.S. Senate Commerce Committee on the Marketing of Violence to children. Retrieved from the Web 1/7/99.

<http://www.senate.gov/~commerce/hearings/0518ero.pdf>.

Kafai, Y. B. (1996). Gender differences in children's constructions of video games. In P. M. Greenfield & R. R. Cocking (Eds.), Interacting with video. Advances in Applied Developmental Psychology (Vol. 11, pp. 39-66). Norwood, NJ: Ablex Publishing Corporation.

Kafai, Y. B. (1998). Video game designs by girls and boys: Variability and consistency of gender differences. In J. Cassell & H. Jenkins (Eds.), From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games (pp.90-114). Cambridge, MA: MIT Press.

Kaplan, S. J. (1983). The image of amusement arcades and differences in male and female video game playing. Journal of Popular Culture, 16, 93-98.

Keisler, S., Sproull, L., & Eccles, J. S. (1983). Second class citizens. Psychology Today, 17 (3), 41-48.

Kestenbaum, G. I., & Weinstein, L. (1985). Personality, psychopathology, and developmental issues in male adolescent video game use. Journal of the American Academy of Child Psychiatry, 24, 325-337.

Kimura, D. (1992). Sex differences in the brain. Scientific American, 267, 118-125.

Kinder, M. (1996). Contextualizing video game violence: From Teenage Mutant Ninja Turtles 1 to Mortal Kombat 2. In P. M. Greenfield & R. R. Cocking (Eds.), Interacting with video: Advances in Applied Developmental Psychology (Vol. 11, pp. 25-37). Norwood, NJ: Ablex Publishing Corporation.

Kirsh, S. J. (1998). Seeing the world through Mortal Kombat-colored glasses: Violent video games and the development of a short-term hostile attribution bias. Childhood: A Global Journal of Child Research, 5 (2), 177-184.

Kolko, D. J., & Rickard-Figuero, J. L. (1985). Effects of video games on the adverse corollaries of chemotherapy in pediatric oncology patients: a single-case analysis. Journal of Consulting and Clinical Psychology, 53, 223-228.

Kubey, R., & Larson, R. (1990). The use and experience of the new video media among children and young adolescents. Communication Research, 17, 107-130.

Ladouceur, R., & Dubé, D. (1994). Gambling among primary school students in the Quebec metropolitan area. Journal of Gambling Studies, 10, 363-370.

Lafrance, J. P. (1994). La machine métaphysique: Matériaux pour une analyse des comportements des Nintendo kids. Reseaux, 67, 9-32.

Lagerspetz, K. M. J., & Björkqvist, K. (1994). Indirect aggression in boys and girls. In L. R. Huesmann (Ed.), Aggressive behavior: Current perspectives (pp. 131-150). New York: Plenum.

Lagerspetz, K. M. J., Björkqvist, K., & Peltonen, T. (1988). Is indirect aggression typical of females? Gender differences in aggressiveness in 11- to 12-year-old children. Aggressive Behavior, 14, 337-362.

Larkin, K. T., Manuck, S. B., & Kasprovicz, A. L. (1989). Heart rate feedback-assisted reduction in cardiovascular reactivity to a videogame challenge. Psychological Reports, 39, 365-371.

Larose, S., Gagnon, S., Ferland, C., & Pepin, M. (1989). Psychology of computers: XIV. Cognitive rehabilitation through computer games. Perceptual and Motor Skills, 69, 851-858.

Law, D. J., Pellegrino, J. W., & Hunt, E. B. (1993). Comparing the tortoise and the hare: Gender differences and experience in dynamic spatial reasoning tasks. Psychological Science, 4, 35-40.

Lawrence, G. H. (1986). Using computers for the treatment of psychological problems. Computers in Human Behaviour, 2, 43-62.

Lepper, M. R. (1985). Microcomputers in education: Motivation and social issues. American Psychologist, 40, 1-18.

Lepper, M. R., & Malone, T. W. (1987). Intrinsic motivation and instructional effectiveness in computer-based education. In R. E. Snow & M. J. Farr (Eds.), Aptitude, learning and instruction. Volume 3: Conative and affective process analyses (pp. 255-285). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Levin, D. (1999). Testimony to the United States Senate Commerce, Science, and Transportation Committee Hearing on "Marketing Violence to Children". Retrieved from the Web 1/7/99. <http://www.senate.gov/~commerce/hearings/0504lev.pdf>.

Leyens, J. P. (1979). Psicologia social. Lisboa: Edições 70.

Leyens, J. P. (1985). Teorias da personalidade na dinâmica social. Lisboa: Verbo.

Leyens, J. P., Camino, L., Parke, R. D., & Berkowitz, L. (1975). Effects of movie violence on aggression in a field setting as a function of group dominance and cohesion. Journal of Personality and Social Psychology, 32, 346-360.

Leyens, J. P., Fraczek, A. (1984). Aggression as an interpersonal phenomenon. In H. Tajfel (Ed.), The social dimension: European developments in social psychology (Vol. 1, pp. 184-203). Cambridge: Cambridge University Press.

Lieberman, J. (1999). Testimony before the Senate Commerce Committee Hearing on the Marketing of Violence to Children. Retrived from the Web 1/7/99. <http://www.senate.gov/member/ct/lieberman/general/r050599a.html>.

Lieberman, D. A. (1997). Interactive video games for health promotion: Effects on knowledge, self-efficacy, social support, and health. In R. L. Street Jr., W. R. Gold, & T. Manning (Eds.), Health promotion and interactive technology: Theoretical applications and future directions (pp. 103-120). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Lima, M. P. (1997). NEO-PI-R - Contextos teóricos e psicométricos: "Ocean" ou "Iceberg"? Dissertação de Doutoramento, não publicada, apresentada à Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra, Coimbra.

Lin, S., & Lepper, M. R. (1987). Correlates of children's usage of videogames and computers. Journal of Applied Social Psychology, 17, 72-93.

Linn, M. C. (1985). Fostering equitable consequences from computer learning environments. Sex Roles, 13 (3/4), 229-240.

Lynn, R., Hampson, S., & Agahi, E. (1989). Television violence and aggression: A genotype-environment, correlation and interaction theory. Social Behavior and Personality, 17 (2), 143-164.

Lytton, H., & Rommeyer, D. M. (1991). Parent's differential socialization of boys and girls: A Meta-analysis. Psychological Bulletin, 109, 267-269.

Lopes, A. J. (1999). Matriz multimedia e espaço virtual. Retrieved from the Web 4/2/99. <http://www.medialab.fe.up.pt/alunos/alopes/EM2.htm>.

Lorenz, K. (1963/1992). A agressão: uma história natural do mal. Lisboa: Moraes Editores.

Lourenço, O. M. (1998). Psicologia de desenvolvimento moral: teorias, dados e implicações (2ª ed.). Coimbra: Livraria Almedina.

Lurçat, L. (1995). Tempos cativos: as crianças TV. Lisboa: Edições 70.

Maccoby, E. E., & Jacklin, C. N. (1974). The development of sex differences. Stanford: Stanford University Press.

Malone, T. W. (1981). Toward a theory of intrinsically motivating instruction. Cognitive Science, 4, 333-369.

Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. In R. E. Snow & M. J. Farr (Eds.), Aptitude, learning and instruction. Volume 3: Conative and affective process analyses (pp. 223-253). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Maltby, J. & Talley, M. (1998). The psychometric properties of an abbreviated form of the Revised Junior Eysenck Personality Questionnaire (JEPQR-A) among 12-15-years-old U.S. young persons. Personality and Individual Differences, 24 (6), 891-893.

Mandinach, E. B., & Corno, L. (1985). Cognitive engagement variations among students of different ability level and sex in a computer problem solving game. Sex Roles, 13, 241-251.

Matos, A. P. M. (1996). Televisão e agressividade. Contributo para o estudo da relação entre exposição a programas televisivos violentos e agressividade dos adolescentes. Dissertação de Mestrado, não publicada, Universidade de Coimbra, Coimbra.

Matthews, G., & Deary, I. J. (1998). Personality traits. Cambridge: Cambridge University Press.

McClure, R. F. (1985). Age and video game playing. Perceptual and Motor Skills, 61 (1), 285-286.

McClure, R. F., & Mears, F. G. (1984). Video game Players: Personality characteristics and demographic variables. Psychological Reports, 55, 271-276.

Media Analysis Laboratory (1998). Video game culture: Leisure and play preferences of B. C. teens. Retrieved from the Web 15/6/99. <http://www.media-awareness.ca/eng/ISSUES/VIOLENCE/RESOURCE/r.../vgames.html>.

Meesters, C., Muris, P., Bosma, H., Shouten, E., & Beuving, S. (1996). Psychometric evaluation of the Dutch version of the Aggression Questionnaire. Behaviour Research & Therapy, 34 (10), 839-843.

Mehrabian, A., & Wixen, W. J. (1986). Preference for individual video games as a function of their emotional effects on players. Journal of Applied Social Psychology, 16, 3-15.

Menezes, I. (1990). Desenvolvimento no contexto familiar. In B. P. Campos (Coord.), Psicologia do desenvolvimento e educação de jovens (Vol. 2, pp.51-91). Lisboa: Universidade Aberta.

Michaelis, W. (1981). O “impulso” de agressão na polémica entre a zoologia e a psicologia. Psicologia, 2 (1), 53-74.

Middlebrooks, K., & Wakefield Jr., J. A. (1987). The Junior Eysenck Personality Questionnaire: An American sample. Personality and Individual Differences, 8 (4), 471-474.

Millar, A., & Navarick, D. J. (1984). Self-control and choice in humans: Effects of video game playing as a positive reinforcer. Learning and Motivation, 15 (2), 203-218.

Mischel, W. (1968). Personality and assessment. New York: John Wiley & Sons.

Mischel, W. (1973). Toward a cognitive social learning reconceptualization of personality. Psychological Review, 80, 252-283.

Mischel, W. (1993). Introduction to Personality (5th ed.). Orlando, FL.:Holt, Rinehart and Winston.

Mitchell, E. (1985). The Dynamics of family interaction around home video games. Marriage and Family Review, Special Issue: Personal Computers and the Family, 8 (1-2), 121-135.

Modesti, P. A., Pela, I., Cecioni, I., Gensini, G. F., Serner, G. G., & Bartolozzi, G. (1994). Changes in blood pressure reactivity and 24-hour blood pressure profile occurring at puberty. Angiology, 45 (6), 443-450.

Mongin, O. (1997/1998). A violência das imagens ou como eliminá-la? Lisboa: Editorial Bizâncio.

Monteiro, M. B. (1981). A personalidade agressiva nos pré-adolescentes: um estudo empírico. Psicologia, 2 (4), 319-328.

Monteiro, M. B. (1984). La construction sociale de la violence: approche cognitive et developpementale. Thèse de Doctorat en Psychologie, Louvain-la-Neuve, Faculté de Psychologie et des Sciences de L'éducation de la Université Catholique de Louvain.

Morlock, H., Yando, T., & Nigolean, K. (1985). Motivation of video game players. Psychological Reports, 57, 247-250.

Nawrocki, L. H., & Winner, J. L. (1983). Video games: Instructional potential and classification. Journal of Computer Based Instruction, 10, 80-82.

Nogueira, S. F. (1997). A facilitação do desenvolvimento cognitivo: possibilidades dos jogos lógicos. Dissertação de Doutoramento, não publicada, apresentada à Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Lisboa, Lisboa.

Nunnally, J. C. (1978). Psychometric theory (2nd ed.). New York: McGraw-Hill.

Oalcley, C. (1994). Smack: A computer driven game for at-risk teens. Computers in Human Services, 11 (1/2), 97-99.

Office of Film & Literature Classification (undated). OFLC – Computer games. Retrived from the Web 20/8/98. <http://www.oflc.gov.au/cgames.html>.

Office of Film & Literature Classification (1996). Computer Games Ratings. Retrived from the Web 28/09/98. <http://www.oflc.gov.au/cgrate.html>.

Office of Film & Literature Classification (1998a). Classification database. Retrived from the Web 28/09/98. <http://www.oflc.gov.au/games2.html>.

Office of Film & Literature Classification (1998b). Draft revised publications classification guidelines. Retrived from the Web 28/09/98. http://www.oflc.gov.au/review/DRAFT.REVISED.GUIDELINES_DOC_A.html.

Office of Film & Literature Classification (1998c). The state of censorship: Australian Office of Film and Literature Classification. Retrived from the Web 28/09/98. <http://rene.efa.org.au/censor/auscensor.html>.

- Okagaki, L., & Frensch, P. A. (1996). Effects of video game playing on measures of spatial performance: Gender effects in late adolescence. In P. M. Greenfield & R. R. Cocking (Eds.), Interacting with video. Advances in Applied Developmental Psychology (Vol. 11, pp. 115-140). Norwood, NJ: Ablex Publishing Corporation.
- Paik, H., & Comstock, G. (1994). The effects of television violence on antisocial behavior: A Meta-analysis. Communication Research, 21, 416-539.
- Parke, R. D., & Slaby, R. G. (1983). The development of aggression. In P. H. Mussen (Ed.), Handbook of child psychology (4th ed., Vol. IV, pp. 547-641). New York: John Wiley & Sons.
- PC Data (1999). PC Data Online Reports: Violence survey. Retrieved from the Web 15/07/99. <http://www.pcdatalonline.com/surveys/violencesurvey.asp>.
- Penn, G. (1999, Abril). Jogos 2000. PC Format: Edição Portuguesa, 29, 14-22.
- Perry, D. G., Perry, L. C., & Weiss, R. J. (1989). Sex differences in the consequences that children anticipate for aggression. Developmental Psychology, 25 (2), 312-319.
- Pestana, M. H., & Gageiro, J. N. (1998). Análise de dados para ciências sociais: a complementaridade do SPSS. Lisboa: Sílabo.
- Phillips, C.A., Rolls, S., Rouse, A., & Griffiths, M. D.(1995). Home video game playing in schoolchildren: a study of incidence and patterns of play. Journal of Adolescence, 18, 687-691.
- Piaget (1964/1978). A formação do símbolo na criança. Imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan.
- Provenzo, E. F. (1991). Video kids: Making sense of Nintendo. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Redd, W. H., Jacobsen, P. B., DieTrill, M., Dermatis, H., McEvoy, M., & Holland, J. C. (1987). Cognitive-attentional distraction in the control of conditioned nausea in pediatric

cancer patients receiving chemotherapy. Journal of Consulting and Clinical Psychology, 55, 391-395.

Renzetti, C. M., & Curran, D. J. (1995). Women, men, and society (3rd ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Resnick, H. (1986). Electronic technology and rehabilitation: A computerized simulation game for youthful offenders. Simulation & Games, 17 (4), 460-466.

Ricci, S., Vigeveno, F. (1999). The effect of video-game software in video-game epilepsy. Epilepsia, 40 (Suppl. 4), 31-37.

Rotter, J. (1971). Generalized expectancies for interpersonal trust. American Psychologist, 26, 443-452.

Rushbrook, S. (1986). "Massages" of videogames: Social implications. Dissertation Abstracts International, 47, 6.

Salgado, J. (1996). Desejabilidade social e construtivismo: dos retratos às máscaras. In L. S. Almeida, I. A. Araújo, M. M. Gonçalves, C. Machado, & M. R. Simões (Org.), Avaliação Psicológica – Formas e Contextos (Vol. 4, pp. 51-58). Braga: Apport.

Sampaio, D. (1985). Tentativas de suicídio na adolescência: interpretação sistémica e redefinição de estratégias terapêuticas. Dissertação de Doutoramento, não publicada, apresentada à Faculdade de Medicina de Lisboa, Lisboa.

Schie, E. G. M., & Wiegman, O. (1997). Children and videogames: Leisure activities, aggression, social integration, and school performance. Journal of Applied Social Psychology, 27 (13), 1175-1194.

Schiff, W., & Oldak, R. (1990). Accuracy of judging time to arrival: Effects of modality, trajectory, and gender. Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance, 16, 168-183.

- Schutte, N. S., Malouff, J. M., Post-Gorden, J. C., & Rodasta, A. L. (1988). Effects of playing video games on children's aggressive and other behaviors. Journal of Applied Social Psychology, 18 (5), 454-460.
- Scott, D. (1995). The effect of video games on feelings of aggression. Journal of Psychology, 129, 121-132.
- Sedlack, R. A., Doyle, M., & Schloss, P. (1982). Video game: A training and generalization demonstration with severely retarded adolescents. Education and Training of the Mentally Retarded, 17, 332-336.
- Selnow, G. W. (1984). Playing videogames: The electronic friend. Journal of Communication, 34, 148-156.
- Sherer, M. (1994). The effects of computerized simulation games on the moral development of youth in distress. Computers in Human Services, 11 (1/2), 81-95.
- Shotton, M. (1989). Computer addiction? A study of computer dependency. London: Taylor & Francis.
- Silvern, S. B., & Williamson, P. A. (1987). The effects of video game play on young children's aggression, fantasy, and prosocial behavior. Journal of Applied Developmental Psychology, 8, 453-462.
- Smith, R. (1986). Television Addiction. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), Perspectives on media effects (pp. 109-128). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Sneed, C., & Runco, M. A. (1992). The beliefs adults and children hold about television and video games. Journal of Psychology, 126 (3), 273-284.
- Soares, I. (1990). O grupo de pares e a amizade. In B. P. Campos (Coord.), Psicologia do desenvolvimento e educação de jovens (Vol. 2, pp. 93-137). Lisboa: Universidade Aberta.
- Soper, W. B., & Miller, M. J. (1983). Junk time junkies: An emerging addiction among students. School Counselor, 31, 40-43.

- Spence, J. (1988). The use of computer arcade games in behavioral management. Maladjustment and Therapeutic Education, 6, 64-68.
- Stericker, A., & LeVesconte, S. (1982). Effect of brief training on sex-related differences in visual spatial skill. Journal of Personality and Social Psychology, 43, 1018-1029.
- Strasberger, C. (1995). Adolescents and the media – Medical and psychological impact. Developmental Clinical Psychology (Vol. 33). London: Sage Publications.
- Subrahmanyam, K., & Greenfield, P. M. (1996). Effect of video game practice on spatial skills in girls and boys. In P. M. Greenfield & R. R. Cocking (Eds.), Interacting with video. Advances in Applied Developmental Psychology (Vol. 11, pp. 95-114). Norwood, NJ: Ablex Publishing Corporation.
- Subrahmanyam, K., & Greenfield, P. M. (1998). Computer games for girls: What makes them play? In J. Cassell & H. Jenkins (Eds.), From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games (pp.46-71). Cambridge, MA: MIT Press.
- Tan (1986). Social learning of aggression from television. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), Perspectives on media effects (pp. 41-55). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Tedeschi, J. T., & Felson, R. B. (1994). Violence, aggression, and coersive actions. Washington, DC: American Psychological Association.
- Thomas, D. L. (1994). Life Choices: The program and its users. Computers in Human Services, 11 (1/2), 189-202.
- Thomas, R., Cahill, J., & Santilli, L. (1997). Using an interactive computer game to increase skill and self-efficacy regarding safer sex negotiation: Field Test Results. Health Education & Behavior, 24 (1): 71-86.

Tranah, T., Harnett, P. & Yule, W. (1998). Conduct disorder and personality.

Personality and Individual Differences, 24 (6), 741-745.

Turkle, S. (1984). The second self: Computers and the human spirit. New York: Somin & Schuster.

Turkle, S. (1995/1997). A vida no ecrã. A identidade na era da Internet. Lisboa: Relógio D'Água Editores.

Vala, J. (1984). La production sociale de la violence: representations et comportements. Thèse de Doctorat en Psychologie, Louvain-la-Neuve, Faculté de Psychologie et des Sciences de L'éducation de la Université Catholique de Louvain.

Vala, J., & Monteiro, M. B. (1981). Violência filmada e comportamentos agressivos: II- Percursos da análise experimental e novas vias de investigação. Psicologia, 2 (2/3), 229-240.

van der Voort, T. H. A., & Beentjes, J. J. W. (1997). Effects of extremely violent audiovisual products on young people's aggressive behavior and emotional reactions. In T. H. A. van der Voort, & P. Winterhoff-Spurk, P (Eds.), New horizons in media psychology: Research cooperation and projects in Europe (pp. 87-104). Wiesbaden, Germany: Westdeutscher Verlag GmbH.

Vasterling, J., Jenkins, R. A., Tope, D. M., & Burish, T. G. (1993). Cognitive distraction and relaxation training for the control of side effects due to cancer chemotherapy. Journal of Behavioral Medicine, 16, 65-80.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Wiegman, O., Kuttschreuter, M., & Baarda, B. (1992). A longitudinal study of the effects of television viewing on aggressive and prosocial behaviors. British Journal of Social Psychology, 31, 147-164.

Winkel, M., Novak, D. M., & Hopson, H. (1987). Personality factors, subject gender, and the effects of aggressive video games on aggression in adolescents. Journal of Research in Personality, 21, 211-223.

Winnicott, D. W. (1971/1975). O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago Editora.

Wober, J. M. (1978). Televised violence and paranoid perception: The view from Great Britain. Public Opinion Quarterly, 42, 315-321.

Wober, J. M. (1986). Le lens of television and the prism of personality. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), Perspectives on media effects (pp. 205-231). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Wober, J. M., & Fazal, S. (1994). Age and involvement with computers and their games. The Psychologist, 7 (12), 553-554.

Yuji, H. (1996). Computer games and information-processing skills. Perceptual and Motor Skills, 83, 643-647.

Zillmann, D. (1971). Excitation transfer in communication mediated aggressive behavior. Journal of Experimental Social Psychology, 7, 419-434.

Zillmann, D., Johnson, R. C., & Day, K. D. (1974). Attribution of apparent arousal and profeciency of recovery from sympathetic activation affecting transfer to aggressive behavior. Journal of Experimental Social Psychology, 10, 503-515.

ANEXOS

Anexo 1

Instruções para o preenchimento dos questionários



Os questionários que se seguem fazem parte de um trabalho de investigação sobre os hábitos de jogar **videojogos**, para o qual pedimos a tua colaboração.

Os videojogos são considerados jogos feitos para as consolas, para os computadores e para algumas máquinas que se encontram em salões de jogos.

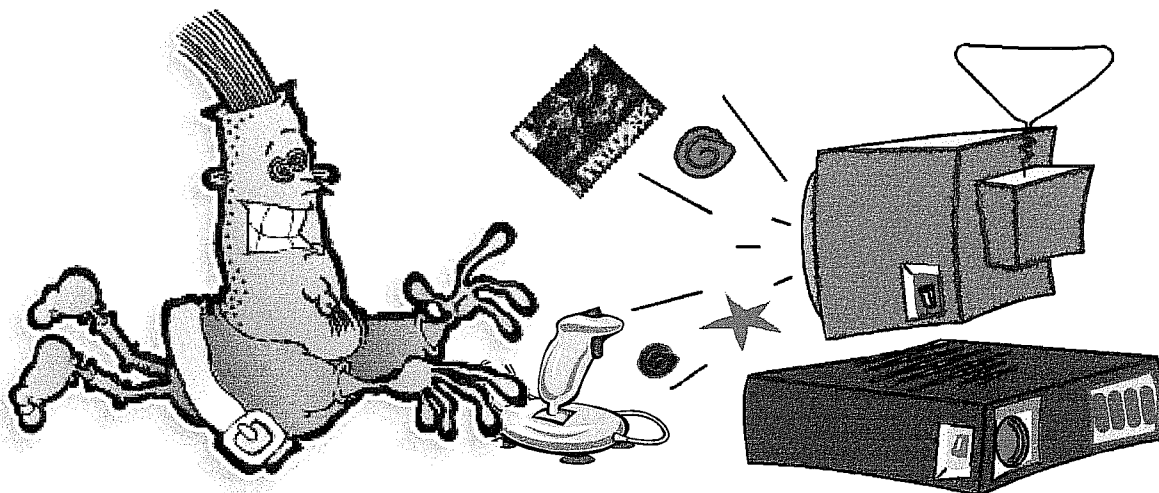
Para as questões que te colocamos não há respostas certas ou erradas uma vez que todas reflectem a tua maneira de pensar e de agir. As tuas respostas serão correctas sempre que sejam sinceras.

A informação recolhida será absolutamente anónima e confidencial - não será revelada a ninguém - e destina-se exclusivamente a fins de investigação científica.

Se tiveres alguma dúvida não hesites em perguntar.

Agradecemos desde já a tua colaboração

Patrícia Arriaga Ferreira



Anexo 2

Questionário de dados sócio-demográficos

INFORMAÇÕES GERAIS

1. Quantos anos tens? ____ anos
2. Qual a tua data de Nascimento? ____ (dia) / ____ (mês) / ____ (ano)
3. Qual o teu sexo (coloca uma cruz)? ☐ Masculino ☐ Feminino
4. Qual a tua etnia (coloca uma cruz)? ☐ Branca ☐ Negra
☐ Outra: Qual? _____
5. Em que país é que nasceste? _____
6. Qual o teu ano de escolaridade? _____
7. Qual a profissão do teu pai? _____
8. Qual a profissão da tua mãe? _____
9. Quantos anos de escolaridade tem o teu pai? _____
10. Quantos anos de escolaridade tem a tua mãe? _____
11. Qual a principal fonte de rendimento dos teus pais? (coloca uma cruz)
☐ Herdaram ou adquiriram uma fortuna
☐ Vivem dos lucros de empresas, ou têm um lugar bem remunerado
☐ Têm um vencimento mensal fixo
☐ Os salários ou os rendimentos são reduzidos ou irregulares
☐ São sustentados pela beneficência pública ou privada
12. Qual é a tua opinião acerca do conforto na tua casa? (coloca uma cruz)
☐ Cat 1: Vivo numa casa ou num andar de luxo, muito grande, com o máximo de conforto
☐ Cat 2: Categoria intermédia entre 1 e 3: vivo numa casa ou num andar espaçoso e confortável
☐ Cat 3: Vivo numa Casa ou andar modesto, bem construído e em bom estado de conservação, com cozinha e casa de banho
☐ Cat 4: Categoria intermédia entre 3 e 5
☐ Cat 5: Vivo numa barraca, quarto, andar ou casa sem conforto.
13. Qual é para ti o aspecto do bairro onde habitas? (coloca uma cruz)
☐ Bairro residencial elegante, onde o valor do terreno ou os alugueres são elevados
☐ Bairro residencial bom, de ruas largas com casas confortáveis e bem conservadas
☐ Ruas comerciais, ruas estreitas e antigas: área residencial antiga, com casas de aspecto geral menos confortável.
☐ Bairro operário, populoso, mal arejado ou bairro em que o valor do terreno está diminuído como consequência da proximidade de oficinas, fábricas, estações de caminho de ferro, etc.
☐ Bairro de lata ou habitação clandestina

Anexo 3

Nível sócio-económico (Graffar)

A. PROFISSÃO

1. Directores de banco, directores técnicos de empresas, licenciados, militares de alta patente.
2. Chefes de secção administrativa, subdirectores, peritos, técnicos e comerciantes
3. Ajudantes técnicos, desenhadores, caixeiros, contra-mestres, oficiais de primeira, encarregados, capatazes, mestres-de-obras
4. Operários especializados, motoristas, policia, cozinheiros
5. Trabalhadores manuais não especializados: jornaleiros, ajudantes de cozinha, mulheres de limpeza

B. NÍVEL DE INSTRUÇÃO

1. Ensino universitário ou equivalente (>12 anos de estudo)
2. Ensino médio ou técnico superior (10 a 12 anos)
3. Ensino médio ou técnico inferior (8 a 9 anos)
4. Ensino básico completo (6 anos)
5. Ensino básico incompleto ou nulo

C. FONTES DE RENDIMENTO FAMILIAR (FONTE PRINCIPAL)

1. Fortuna herdada ou adquirida
2. Lucros de empresas, altos honorários ou lugares bem remunerados
3. Vencimento mensal fixo
4. Salários (por semana, horas ou tarefa)
5. Sustentos pela beneficência pública ou privada (não se incluem as pensões por desemprego ou por incapacidade)

D. CONFORTO DO ALOJAMENTO (IMPRESSÃO SUBJECTIVA)

1. Casa ou andar de luxo, muito grande, máximo de conforto
2. Categoria intermédia entre 1 e 3: casa ou andar espaçoso e confortável
3. Casa ou andar modesto, bem construído e em bom estado de conservação, com cozinha e casa de banho
4. Categoria intermédia entre 3 e 5
5. Alojamentos impróprios, barraca, quarto, andar ou casa sem conforto, promiscuidade

E. ASPECTO DO BAIRRO HABITADO:

1. Bairro residencial elegante, onde o valor do terreno ou os alugueres são elevados
2. Bairro residencial bom, de ruas largas com casas confortáveis e bem conservadas
3. Ruas comerciais, ruas estreitas e antigas
4. Bairro operário, populoso, mal arejado ou bairro em que o valor do terreno está diminuído como consequência da proximidade de oficinas, fábricas, estações de caminho de ferro, etc
5. Bairro de lata

CLASSIFICAÇÃO SOCIAL

CLASSE I - 5 a 9 pontos

CLASSE II - 10 a 13

CLASSE III - 14 a 17

CLASSE IV - 18 a 21

CLASSE V - 22 a 25

Anexo 4

Questionário de Hábitos de jogar videojogos

QUESTIONÁRIO DE HÁBITOS DE JOGAR VIDEOJOGOS

Tendo em conta que os videojogos correspondem aos jogos de consola, jogos que se encontram nos de salões de jogos e jogos de computador, responde honestamente a cada uma das seguintes perguntas:

1. Durante uma semana, quantas horas, em média, costumás jogar videojogos? (assinala com uma cruz cada opção)

	Nenhuma	Menos de 1 hora	Entre 1 e 3 horas	Entre 3 e 6 horas	Entre 6 e 10 horas	Mais de 10 horas
Na consola						
No computador						
Nos salões de jogos						

2. Que idade tinhas quando jogaste o primeiro videojogo? _____ anos

3. Actualmente, porque motivo é que jogas videojogos?
- _____
- _____
- _____

4. Com quem é que habitualmente costumás jogar videojogos?

- ☐ Com ninguém, jogo sozinho ☐ Com amigos(as) e/ou colegas
- ☐ Com os meus pais ☐ Com os meus irmãos/irmãs
- ☐ Com outras pessoas. Quais? _____

5. Os teus pais deixam-te jogar os videojogos durante o tempo que queres? ☐ Sim ☐ Não

6. Há videojogos que os teus pais não te deixam jogar? ☐ SIM ☐ Não

Se Sim, quais? _____

7. Os teus pais costumam comprar-te videojogos? ☐ Sim ☐ Não

8. Já alguma vez os teus pais jogaram videojogos contigo? ☐ Sim ☐ Não

9. Os teus pais costumam conversar contigo sobre os videojogos? ☐ Sim ☐ Não

10. Que tipo de videojogos preferes jogar? (assinala com uma cruz todas as categorias que correspondem às tuas preferências)

- ☐ **Aventuras** (Jogos onde habitualmente tem de se resolver um mistério, em que é necessário andar pelos cenários do jogo, falar com pessoas, apanhar e utilizar objectos)
- ☐ **Soco-neles ou Luta** ("Beat'em ups": estes jogos consistem em escolher o campeão e bater nos adversários para ganhar o jogo. Envolve violência física)
- ☐ **Estratégia**
- ☐ **Desporto** (Jogos que simulam um desporto, nomeadamente o futebol, o basquetebol, o hóquei, o golfe, atletismo, os jogos olímpicos, entre outros)

- ☐ **Corridas** (Jogos que simulam corridas, nomeadamente de Rally, Fórmula 1, *Karts*, *Jet Ski*, entre outros)
- ☐ **Tiro-neles** (“Shoot'em ups”: este jogo consiste em matar e disparar tiros utilizando vários tipos de armas para os adversários ou objectos que aparecem no ecrã)
- ☐ **Plataformas** (Jogos que envolvem perseguir ou evitar personagens e obstáculos, saltando de plataforma em plataforma)
- ☐ **Simuladores** (Jogos de perícia, no qual se tem de conduzir e controlar naves, barcos, submarinos, aviões, entre outros)
- ☐ **Educativos** (Jogos com o intuito de ensinar algo enquanto o jogador vai percorrendo o jogo)
- ☐ **Puzzles** (Este tipo de jogos consistem em resolver problemas complexos matemáticos ou lógicos. Exemplos típicos são o Tetris, os Lemmings, o Dr. Mario, o Minesweeper)
- ☐ **Weird** (Termo genérico atribuído a jogos originais que não se enquadram em outra categoria)

11. Indica apenas quatro jogos por ordem de preferência e o motivo que te leva a gostar mais desse(s) jogo(s)

	Nome dos jogos	Motivos da preferência
	(por ordem de preferência)	
1º	_____	porque _____
2º	_____	porque _____
3º	_____	porque _____
4º	_____	porque _____

12. Encontras, a seguir, uma lista de videojogos. Pedimos-te que penses em cada jogo e que indiques com uma cruz quantas vezes é que jogaste cada um dos seguintes jogos, nos últimos seis meses.

	Nunca	Algumas vezes	Muitas vezes	Sempre que podia
Dynasty Warriors				
Toshiden				
House of the Dead				
Blood Omen: Legacy of Kain				
Bushido Blade				
Carmageddon				
Doom II				
Crusader: No Regret				
Duke Nukem 3D				
Dead or Alive				
The Lost World -Jurassic Park				
Diablo				
Die Hard (Trilogy)				
Postal				
Battle Arena Toshiden 2 ou Remix				

	Nunca	Algumas vezes	Muitas vezes	Sempre que podia
Jedi Knight				
Full Explosion				
Dragon Ball Gt Final Bout				
Grand Theft Auto				
Ecstatica II				
Fade to Black				
Fighters Megamix				
Forsaken				
Golden Axe: The Duel				
Wing Commander IV: The Price of Freedom				
Hexen				
Hexen II				
Maximum Force				
Mortal Kombat III				
Mortal Kombat IV				
Time Crisis II				
Loaded				
Marvel Super Heroes				
Redneck Rampage				
Killer Instinct II ou Killer Instinct Gold				
Fist Unlimited				
Primal Rage				
Quake				
Quake II				
Samurai Shodown III				
Resident Evil 1				
Resident Evil 2				
Revolution X				
Shadows of the Empire				
Street Fighter II				
Street Fighter III				
Fast Track				
Super Street Fighter II				
Tekken II				
Tekken III				
Time Commando				

	Nunca	Algumas vezes	Muitas vezes	Sempre que podia
The Crow: City of Angels				
Thorn				
Tom Raider				
Tomb Raider 2				
Turok: Dinosaur Hunter				
Virtua Cop				
Virtua Fighter				
Virtua Fighter II				
Virtua Fighter III				
WWF: War Zone				
Viper				
Nihilist				
Incredible Dingbat				

13. Nos últimos seis meses jogaste algum outro jogo de "Tiro-neles" ou de "Soco-neles" que não se encontre na lista anterior? ☐ NÃO ☐ SIM

SE SIM, escreve o nome do(s) jogo(s) e indica a quantidade de vezes que o(s) jogaste(s):

NOME DO JOGO:	Algumas vezes	Muitas vezes	Sempre que podia

14. Quando existe nos jogos a opção de multi-jogadores, ou seja, permite jogar com outra(s) pessoa(s) em simultâneo, o que preferes? (coloca apenas uma cruz)

☐ Prefiro jogar em cooperativo (ou seja, jogar com o outro jogador para vencermos juntos o jogo)

☐ Prefiro jogar em competitivo (ou seja, jogar contra o outro jogador, para lhe ganhar)

☐ Nenhuma das anteriores, prefiro jogar sozinho

15. Achas que jogar videojogos com conteúdos violentos pode tornar as crianças e os jovens mais agressivos? ☐ SIM ☐ NÃO ☐ TALVEZ

Anexo 5

Questionário de agressividade

A. Q.

As frases, que encontras, a seguir, dizem respeito à maneira como as pessoas costumam reagir para com os outros.

Pedimos-te que, depois de leres cada frase, penses, até que ponto ela se aplica a ti: nada; quase nada; assim, assim; bastante; ou muito.

Indica, depois a tua resposta, no quadradinho apropriado, à frente de cada frase. Assinala a tua resposta, com uma cruz (X), dentro do quadrado..

Não há respostas verdadeiras, nem falsas. A tua resposta será correcta, se indicar o que sinceramente pensas.

	Não se aplica nada	Não se aplica quase nada	Aplica-se assim, assim	Aplica-se bastante	Aplica-se muito
1. Tenho dificuldade em dominar o meu génio (em controlar-me)					
2. Sei que alguns "amigos" dizem mal de mim, nas minhas costas					
3. Se alguém me fala, exaltado, procuro responder com calma					
4. Acontece-me, frequentemente, não estar de acordo com os outros					
5. Gostaria de saber porque é que, às vezes, me irrita tanto com certas coisas					
6. Chego a ser grosseiro no modo como falo aos outros					
7. Quando estou frustrado, mostro, claramente, a minha irritação					
8. Às vezes, perco as estribeiras, por coisas sem importância					
9. Quando me indisponho com os outros, sou capaz de lhes dizer uns "mimos" ("umas palavras feias")					
10. Sinto que, às vezes, as pessoas se riem de mim, nas minhas costas					
11. Às vezes, sinto que a vida tem sido dura e injusta para comigo					
12. Dá-me prazer gozar com as outras pessoas					

	Não se aplica nada	Não se aplica quase nada	Aplica-se assim, assim	Aplica-se bastante	Aplica-se muito
1. Parece-me que a sorte está sempre, do lado dos outros					
2. Sou uma pessoa calma					
3. Já perdi a cabeça, a ponto de partir alguns objectos					
4. Não consigo encontrar qualquer razão, para se bater em alguém					
5. Dá-me muito gozo dizer uma piada a alguém					
6. Irrito-me, facilmente, mas também me acalmo, depressa					
7. Quando os outros me aborrecem, sou capaz de lhes dizer o que penso deles					
8. Se alguém me bate, eu também lhe bato					
9. Às vezes, sinto-me roído de inveja					
10. Se tiver que recorrer à violência, para defender os meus direitos, não hesitarei em fazê-lo					
11. Acontece-me tratar as pessoas com uma certa desconfiança					
12. Já ameacei pessoas, que eu não conheço					
13. Os meus amigos dizem que eu sou um pouco quezilhento(a) (gosto de provocar brigas)					
14. Desconfio das pessoas desconhecidas e com ares de muito amigas					
15. Acontece-me deixar as pessoas mal dispostas, devido ao tom de voz com que lhes falo					
16. Às vezes, não consigo dominar o meu desejo de bater nas outras pessoas					

	Não se aplica nada	Não se aplica quase nada	Aplica-se assim, assim	Aplica-se bastante	Aplica-se muito
29. Sinto-me, às vezes, como um barril de pólvora: prestes a explodir					
30. Entro, mais vezes, em zaragatas que a maioria das pessoas					
31. Quando não concordo com os meus amigos, digo-lhes, abertamente					
32. Se me provocam com palavras, prefiro não responder					
33. Alguns dos meus amigos pensam que eu sou uma pessoa irritável					
34. Dou a impressão, ao falar, de que estou a ralar					
35. Quando os outros são excepcionalmente amáveis para comigo, pergunto-me que é que eles pretendem					
36. Há pessoas que me provocam tanto que chegamos a vias de facto (a andar à "tarefa")					
37. Não sou nada meigo no modo como aprecio os outros					
38. Não consigo evitar a discussão, quando os outros discordam de mim					
39. Se me provocam bastante, sou capaz de bater nos outros					
40. Já me tenho arrependido de ser tão duro no que digo					



**VÊ SE
RESPONDESTES
A TUDO**

Anexo 6

Questionário de Personalidade de Eysenck – Forma Jovem

Q. P.

(Forma para Jovens)

INSTRUÇÕES: Por favor responde a cada pergunta fazendo um círculo à volta do "SIM" ou do "NÃO" que se segue a cada pergunta. Não há respostas certas ou erradas nem perguntas com rasteiras. Trabalha depressa sem pensar demasiado no significado exacto de cada pergunta.

NÃO TE ESQUEÇAS DE RESPONDER ÀS PERGUNTAS TODAS

- | | | |
|---|-----|-----|
| 1. Gostas de muita animação à tua volta? | SIM | NÃO |
| 2. Mudás facilmente de humor? | SIM | NÃO |
| 3. Gostas de fazer mal às pessoas de quem gostas? | SIM | NÃO |
| 4. Aborreces-te com muita facilidade? | SIM | NÃO |
| 5. Tens o hábito de te divertires com piadas que podem realmente magoar os outros? | SIM | NÃO |
| 6. Fazes sempre imediatamente o que te pedem? | SIM | NÃO |
| 7. Às vezes pensas em coisas que não te deixam dormir? | SIM | NÃO |
| 8. Na escola fazes sempre o que te mandam? | SIM | NÃO |
| 9. Gostarias que as outras crianças tivessem medo de ti? | SIM | NÃO |
| 10. És uma pessoa cheia de energia? | SIM | NÃO |
| 11. Há muitas coisas que te aborrecem? | SIM | NÃO |
| 12. Gostarias de abrir e cortar animais numa aula de Biologia? | SIM | NÃO |
| 13. Sentes-te às vezes triste e infeliz sem razão? | SIM | NÃO |
| 14. Às vezes gostas de tratar mal os animais? | SIM | NÃO |
| 15. Já alguma vez fizeste de conta que não ouvias quando te chamavam? | SIM | NÃO |
| 16. Gostarias de explorar um velho castelo assombrado? | SIM | NÃO |
| 17. Achas frequentemente que a vida é muito monótona (sempre igual, repetitiva)? | SIM | NÃO |
| 18. Achas que és mais desordeiro(a) e embirrento(a) do que os outros? | SIM | NÃO |
| 19. Acabas sempre os teus deveres antes de ires brincar? | SIM | NÃO |
| 20. Gostas de agir com rapidez? | SIM | NÃO |
| 21. Preocupas-te com coisas horríveis que poderiam acontecer? | SIM | NÃO |
| 22. Quando ouves outras crianças dizer palavrões manda-las calar? | SIM | NÃO |
| 23. Consegues organizar e animar uma festa? | SIM | NÃO |
| 24. Ressentes-te (ficas magoado / ofendido) facilmente quando os outros acham defeitos no teu trabalho ou no teu comportamento? | SIM | NÃO |
| 25. Pedes sempre desculpa quando és mal educado(a) com os outros? | SIM | NÃO |
| 26. Achas que há alguém que se quer vingar de ti porque pensa que tu lhe fizeste mal? | SIM | NÃO |
| 27. Gostarias de fazer esqui aquático? | SIM | NÃO |
| 28. Sentes-te muitas vezes cansado(a) sem razão? | SIM | NÃO |
| 29. Gostas de te divertir a arrelhar as outras crianças? | SIM | NÃO |
| 30. Estás sempre calado(a) quando os mais velhos estão a falar? | SIM | NÃO |

11. És melindroso(a)?	SIM NÃO
12. Achas que te metes em muitas brigas?	SIM NÃO
13. Já alguma vez disseste coisas feias ou más acerca de alguém?	SIM NÃO
14. Gostas de contar anedotas ou histórias com piada aos amigos?	SIM NÃO
15. Às vezes sentes tonturas?	SIM NÃO
16. Na escola metes-te em mais sarilhos do que os outros?	SIM NÃO
17. Geralmente apanhas os papéis e o lixo que os outros deitam no chão da sala de aula?	SIM NÃO
18. Tens muitos passatempos e interessas-te por muitas coisas?	SIM NÃO
19. Ressentes-te (ficas magoado / ofendido) com facilidade?	SIM NÃO
20. Gostas de pregar partidas de mau gosto aos outros?	SIM NÃO
21. Lavas sempre as mãos antes das refeições?	SIM NÃO
22. Numa festa, preferes ficar sentado(a) a olhar em vez de participares e te divertires?	SIM NÃO
23. Muitas vezes sentes-te farto(a) e chateado(a) com tudo?	SIM NÃO
24. Achas engraçado, às vezes, ver um bando de crianças mais velhas arrelhar ou meter-se com os meninos mais pequenos?	SIM NÃO
25. Portas-te sempre bem na sala de aula mesmo quando a professora não está presente?	SIM NÃO
26. Às vezes estás tão irrequieto(a) que não consegues ficar sentado(a) e quieto durante muito tempo?	SIM NÃO
27. Gostarias de ir à Lua por teus próprios meios?	SIM NÃO
28. Na igreja cantas sempre com os outros?	SIM NÃO
29. Gostas de andar misturado com as outras crianças?	SIM NÃO
30. Tens muitos sonhos medonhos (assustadores) ?	SIM NÃO
31. Os teus pais são demasiado exigentes para contigo?	SIM NÃO
32. Gostas de sair sem dizeres nada a ninguém?	SIM NÃO
33. Gostarias de praticar paraquedismo?	SIM NÃO
34. Ficas preocupado(a) durante muito tempo quando sentes que fazes papel de parvo?	SIM NÃO
35. Gostas de remédios com sabor muito forte como, por exemplo, rebuçados para a tosse?	SIM NÃO
36. Comes sempre tudo o que te põem no prato?	SIM NÃO
37. Consegues descontraíste e divertir-te muito numa festa animada?	SIM NÃO
38. Às vezes achas que a vida vale a pena ser vivida?	SIM NÃO
39. Já alguma vez foste impertinente para com os teus pais?	SIM NÃO
40. Andas com frequência na lua quando estás a fazer um trabalho?	SIM NÃO
41. Os teus pais embirram muitas vezes contigo?	SIM NÃO
42. Gostas de mergulhar ou de te atirares à água no mar ou numa piscina?	SIM NÃO
43. Torna-se-te difícil adormecer quando andas preocupado(a) com alguma coisa?	SIM NÃO
44. Achas que andas sempre metido(a) em sarilhos em casa?	SIM NÃO
45. Os outros pensam que és uma pessoa cheia de energia?	SIM NÃO
46. Sentes-te frequentemente só?	SIM NÃO
47. Gostas muito de sair com os amigos?	SIM NÃO

68. Já alguma vez fizeste batota ao jogo?	SIM	NÃO
69. Sentes-te muitas vezes muito alegre e outras vezes muito triste sem nenhuma razão?	SIM	NÃO
70. Deitas papéis ao chão se não houver um caixote do lixo à tua volta?	SIM	NÃO
71. Habitualmente és uma pessoa alegre e bem disposta?	SIM	NÃO
72. Já alguma vez fizeste passar por tuas as coisas que de facto haviam sido feitas por outros?	SIM	NÃO
73. Consideras-te uma pessoa satisfeita da vida?	SIM	NÃO
74. Precisas frequentemente de amigos que te compreendam e animem?	SIM	NÃO
75. Já alguma vez perdeste ou partiste coisas que pertencessem a outrem?	SIM	NÃO
76. Gostarias de conduzir ou de ir numa mota a grande velocidade?	SIM	NÃO
77. És frequentemente acusado(a) de coisas que nunca fizeste?	SIM	NÃO
78. És uma pessoa nervosa?	SIM	NÃO
79. Quando vais de carro preocupas-te com a possibilidade de ter um acidente?	SIM	NÃO
80. Serias capaz de dizer uma mentira aos teus pais para evitares um castigo?	SIM	NÃO
81. Causou-te algum incómodo preencher este questionário?	SIM	NÃO



Anexo 7

Classificação, pela ESRB e pela OFLC, dos videojogos
incluídos no questionário de hábitos de jogar videojogos, para o
cálculo do “total de violência jogada”

Título do Jogo	Categoria	Classificação			
		<i>ESRB</i>		<i>OFLC</i>	
		Idade	Informação adicional	Idade	Informação adicional
Dynasty Warriors	Soco-neles	Teen (13+)	Animated Blood & Gore, Animated Violence	MA 15+	Medium Level Animated Violence
Toshiden	Soco-neles	Teen (13+)	Animated Violence	-----	-----
House of the Dead	Tiro-neles	Mature (17+)	Animated Blood & Gore, Animated Violence	MA 15+	High Level Animated Violence
Blood Omen: Legacy of Kain	Tiro-neles	Mature (17+)	Animated Blood & Gore, Animated Violence	MA 15+	High Level Animated Violence
Bushido Blade	Soco-neles	Teen (13+)	Animated Blood, Animated Violence	MA 15+	Medium Level Animated Violence
Carmageddon	Weird	Mature (17+)	Animated Blood & Gore, Animated Violence	MA 15+	High Level Animated Violence
Doom II	Tiro-neles	-----	-----	MA 15+	High Level Animated Violence
Crusader: No Regret	Tiro-neles	Teen (13+)	Animated Blood, Animated Violence	MA 15+	Medium Level Animated Violence
Duke Nukem 3D	Tiro-neles	Mature (17+)	Animated Blood & Gore, Animated Violence, Strong Sexual Content /Suggestive Themes	MA 15+	High Level Animated Violence
Dead or Alive	Soco-neles	Teen (13+)	Animated Violence, Suggestive Themes	M 15+	Medium Level Animated Violence

(Continuação)

Título do Jogo	Categoria	Classificação			
		ESRB		OFLC	
		Idade	Informação adicional	Idade	Informação adicional
The Lost World- Jurassic Park	Tiro-neles	Teen (13+)	Animated Blood, Animated Violence	M 15+	Medium Level Animated Violence
Diablo	Tiro-neles	Mature (17+)	Animated Blood & Gore, Animated Violence	MA15+	Medium Level Animated Violence
Die Hard (Trilogy)	Tiro-neles e Soco- neles	Mature (17+)	Animated Violence, Animated Blood	MA 15+	Medium Level Animated Violence
Postal	Tiro-neles	Mature (17+)	Animated Blood & Gore, Animated Violence	-----	Refused Classification
Battle Arena Toshiden 2 ou Remix	Soco-neles	Teen (13+)	Animated Violence	M 15+	Medium Level Animated Violence
Jedi Knight (Star Wars)	Tiro-neles	Teen (13+)	-----	M 15+	Medium Level Animated Violence
Dragon Ball Gt Final Bout	Soco-neles	Teen (13+)	Animated Violence	-----	-----
Grand Theft Auto	<i>Weird:</i> Atropelar peões	Mature (17+)	Animated Blood, Strong Language	MA 15+	Medium Level Animated Violence, Adult Themes
Ecstatica II	Tiro-neles	Mature (17+)	Animated Violence, Animated Blood & Gore	M 15+	Medium Level Animated Violence
Fade to Black	Tiro-neles	Teen (13+)	Animated Violence	M 15+	High Level Animated Violence
Fighters Megamix	Soco-neles	Teen (13+)	Animated Violence	M 15+	Medium Level Animated Violence

(Continuação)

Título do Jogo	Categoria	Classificação			
		<i>ESRB</i>		<i>OFLC</i>	
		Idade	Informação adicional	Idade	Informação adicional
Forsaken	Tiro-neles	Mature (17+)	Animated Blood & Gore, Animated Violence	MA 15+	Medium Level Animated Violence
Golden Axe: The Duel		Teen (13+)	Animated Blood, Animated Violence	M 15+	Medium Level Violence
Wing Commander IV: The Price of Freedom	Tiro-neles	Mature (17+)	Mild Language, Realistic Violence	M 15+	Medium Level Violence
Hexen	Tiro-neles	Mature (17+)	Animated Violence, Animated Blood	MA 15+	Medium Level Animated Violence
Hexen II	Tiro-neles	Teen (13+)	Animated Blood, Animated Violence	MA 15+	Medium Level Animated Violence
Maximum Force	Tiro-neles	Mature (17+)	Animated Blood, Animated Violence	MA15+	Medium Level Animated Violence
Mortal Kombat III	Soco-neles	Mature (17+)	Realistic Blood & Gore, Realistic Violence	MA 15+	Medium Level Animated Violence
Mortal Kombat IV	Soco-neles	Mature (17+)	Animated Blood & Gore, Animated Violence	MA 15+	Medium Level Animated Violence
Time Crisis II		Teen (13+)	Animated Violence	M 15+	Medium Level Animated Violence
Loaded	Tiro-neles	Mature (17+)	Animated Blood & Gore, Animated Violence	MA 15+	High Level Animated Violence
Marvel Super Heroes	Soco-neles	Teen (13+)	Animated Violence	M 15+	Medium Level Violence
Redneck Rampage	Tiro-neles	Mature (17+)	Animated Blood & Gore, Strong Language	MA 15+	High Level Animated Violence

(Continuação)

Título do Jogo	Categoria	Classificação			
		<i>ESRB</i>		<i>OFLC</i>	
		Idade	Informação adicional	Idade	Informação adicional
Primal Rage	Soco-neles	Teen (13+)	-----	M 15+	Medium Level Animated Violence
Quake	Tiro-neles	Mature (17+)	Animated Blood & Gore, Animated Violence	MA 15+	High Level Violence
Quake II	Tiro-neles	Mature (17+)	Animated Blood & Gore, Animated Violence	MA 15+	High Level Violence
Samurai Shodown III	Soco-neles	Teen (13+)	Animated Violence, Animated Blood	M 15+	Medium Level Animated Violence
Resident Evil 1	Tiro-neles	Mature (17+)	Animated Blood & Gore, Animated Violence	MA 15+	Medium Level Violence
Resident Evil 2	Tiro-neles	Mature (17+)	Animated Blood & Gore, Animated Violence	MA 15+	Medium Level Animated Violence, Horror Theme
Revolution X		Mature (17+)	Animated Blood, Animated Violence, Suggestive Themes	MA 15+	High Level Animated Violence
Shadows of the Empire (Star Wars)	Tiro-neles (espaço e terra)	Teen (13+)	Animated Violence	M 15+	Medium Level Animated Violence
Street Fighter II	Soco-neles	Teen (13+)	Animated Violence	M 15+	Medium Level Animated Violence
Street Fighter III	Soco-neles	-----	-----	M 15+	Medium Level Animated Violence

(Continuação)

Título do Jogo	Categoria	Classificação			
		<i>ESRB</i>		<i>OFLC</i>	
		Idade	Informação adicional	Idade	Informação adicional
Super Street Fighter II	Soco-neles	Teen (13+)	Animated Violence	M 15+	Medium Level Animated Violence
Tekken II	Soco-neles	-----	-----	M 15+	Medium Level Violence
Tekken III	Soco-neles	Teen (13+)	Animated Violence	M 15+	Medium Level Violence
Time Commando	Soco-neles	Teen (13+)	Animated Violence	M 15+	Medium Level Animated Violence
The Crow: City of Angels	Soco-neles	Mature (17+)	Animated Violence, Animated Blood; Realistic Violence	MA 15+	High Level Animated Violence
Tomb Raider	Tiro-neles	Teen (13+)	Animated Blood, Animated Violence	M 15+	Low Level Animated Violence
Tomb Raider 2	Tiro-neles	Teen (13+)	Animated Blood, Animated Violence	M 15+	Medium Level Animated Violence
Turok: Dinosaur Hunter	Tiro-neles	Mature (17+)	Animated Violence, Animated Blood & Gore	MA 15+	Medium Level Animated Violence
Virtua Cop	Tiro-neles	Teen (13+)	Animated Violence	M 15+	High Level Animated Violence
Virtua Fighter	Soco-neles	Teen (13+)	Animated Violence	M 15+	Low Level Animated Violence
Virtua Fighter II	Soco-neles	Teen (13+)	Animated Violence	M 15+	Low Level Animated Violence
Virtua Fighter III	Soco-neles	-----	-----	M 15+	Medium Level Animated Violence

(Continuação)

Título do Jogo	Categoria	Classificação			
		<i>ESRB</i>		<i>OFLC</i>	
		Idade	Informação adicional	Idade	Informação adicional
WWF: War Zone	Soco-neles	Teen (13+)	Animated Violence, Mild Language, Suggestive Themes	M 15+	Low Level Animated Violence
Viper		-----	-----	G 8+	Low Level Animated Violence
Nihilist		K-A	Animated Violence, Mild Language	M 15+	Medium Level Coarse Language

Nota. Informação recolhida na base de dados da Office of Film & Literature Classification, 1998a, e da Entertainment Software Rating Board, 1998a, extraídas da Web em 28/09/98.

Anexo 8

Classificação, pela ESRB e pela OFLC,
dos videojogos acrescentados pelos inquiridos, para o cálculo do
“total de violência jogada”

Título do Jogo	Classificação			
	<i>ESRB</i>		<i>OFLC</i>	
	Idade	Informação adicional	Idade	Informação adicional
Age of Empires	Teen (13+)	Animated Blood, Animated Violence	G 8+	Low Level Animated Violence
Alien III	-----	-----	G 8+	Low Level Violence
Alien Trilogy	-----	-----	MA 15+	Medium Level Animated Violence
Blood	Mature (17+)	Animated Blood & Gore, Animated Violence	MA 15+	High Level Animated Violence, Horror Theme
Cardinal Syn	Mature (17+)	Animated Blood & Gore, Animated Violence	MA 15+	Medium Level Animated Violence
Carmageddon II	-----	-----	-----	-----
Command & Conquer: Red Alert	Teen (13+)	Realistic Violence	MA 15+	Medium Level Violence
Commandos	-----	-----	M 15+	Low Level Animated Violence
Crusader: No Remorse	Teen (13+)	Animated Violence	M 15+	Medium Level Violence
Cyber Gladiator	-----	-----	----	----
Dark Reign	-----	-----	G 8+	Low Level Animated Violence
Deathtrap Dungeon	Mature (17+)	Animated Blood & Gore, Animated Violence	----	----
Destruction Derby	-----	-----	G	----
Doom I	Mature (17+)	Animated Blood & Gore, Animated Violence	MA 15+	High Level Animated Violence
Dragon Ball Z	-----	-----	-----	----

(Continuação)

Título do Jogo	Classificação			
	<i>ESRB</i>		<i>OFLC</i>	
	Idade	Informação adicional	Idade	Informação adicional
Dual Heroes	-----	-----	M 15+	Medium Level Animated Violence
Dungeon Keeper	Mature (17+)	Animated Blood & Gore, Animated Violence	M 15+	Medium Level Animated Violence
Fallout	Mature (17+)	Animated Blood & Gore	M 15+	Medium Level Animated Violence, Low Level Coarse Language
Fatal Fury 3	-----	-----	M 15+	Medium Level Animated Violence
Fifth Element	-----	-----	----	----
Fighting Force	Teen (13+)	Animated Blood, Animated Violence	MA 15+	Medium Level Animated Violence
Fighting Vipers	Teen (13+)	Animated Violence, Animated Blood	M 15+	Medium Level Violence
Fury 3	-----	-----	G	----
F-Zero X	-----	-----	G	----
Golden Eye	Teen (13+)	Animated Violence, Animated Blood	MA 15+	Medium Level Animated Violence
Incoming	-----	-----	G 8+	Low Level Animated Violence
Jurassic Park	-----	-----	G 8+	Low Level Animated Violence
Last Bronx	-----	-----	M 15+	Medium Level Animated Violence
Lethal enforcers	Mature (17+)	Realistic Violence	M 15+	Medium Level Animated Violence

(Continuação)

Título do Jogo	Classificação			
	<i>ESRB</i>		<i>OFLC</i>	
	Idade	Informação adicional	Idade	Informação adicional
Medieval	-----	-----	G8 +	-----
Mortal Kombat I	-----	-----	MA 15+	High Level Animated Violence
Mortal Kombat II	Mature (17+)	Realistic Blood & Gore, Realistic Violence	MA 15+	High Level Animated Violence
Mortal Kombat Trilogy	Mature (17+)	Realistic Violence, Realistic Blood & Gore	MA 15+	High Level Animated Violence
Outlaws	Teen (13+)	Animated Violence	MA 15+	Medium Level Animated Violence
Psycho	-----	-----	----	----
Re-Loaded	Mature (17+)	Animated Violence, Animated Blood & Gore	----	----
Shadow Warrior	Mature (17+)	Animated Blood & Gore, Animated Violence, Strong Sexual Content	MA 15+	Medium Level Animated Violence, Sexual References
Shinobi X	-----	-----	M 15+	-----
Sin	-----	-----	----	-----
Soul Blade	Teen (13+)	Animated Violence	M 15+	Medium Level Animated Violence
Soviet Strike	Teen (13+)	Animated Violence, Realistic Violence	G 8+	Low Level Animated Violence
Starcraft	Teen (13+)	Animated Blood & Gore, Strong Language	M 15+	Medium Level Animated Violence
Street Fighter Alpha	Teen (13+)	Animated Violence	----	-----
Streets of Rage I	-----	-----	----	-----

(Continuação)

Título do Jogo	Classificação			
	<i>ESRB</i>		<i>OFLC</i>	
	Idade	Informação adicional	Idade	Informação adicional
Streets of Rage II	-----	-----	-----	-----
Super Street Fighter Alpha II	-----	-----	-----	-----
Swat 2	-----	-----	-----	-----
Tekken I	Teen (13+)	Animated Violence	M 15+	Medium Level Animated Violence
Time Crisis I	-----	-----	-----	-----
Tomb Raider 3	-----	-----	-----	-----
Unreal	Mature (17+)	Animated Blood & Gore, Animated Violence	MA 15+	Medium Level Animated Violence
Virtua Cop II	Teen (13+)	Animated Violence	M 15+	Medium Level Animated Violence
Virtua Fighter Kids	-----	-----	M 15+	Medium Level Violence
Virtual On	-----	-----	G 8+	Low Level Animated Violence
War Craft I	-----	-----	-----	-----
War Craft II	Teen (13+)	Animated Blood, Animated Violence	-----	-----
WCW vs NOW - World Tour	-----	-----	M 15+	Medium Level Animated Violence
Wolfenstein 3D	Mature (17+)	Animated Blood & Gore, Animated Violence	MA 15+	-----
X-men: Children of the Atom	-----	-----	M 15+	Low Level Animated Violence

(Continuação)

Título do Jogo	Classificação			
	<i>ESRB</i>		<i>OFLC</i>	
	Idade	Informação adicional	Idade	Informação adicional
Z	Teen (13+)	Animated Violence, Strong Language, Use of Tobacco & Alcohol	-----	-----

Nota. Informação recolhida na base de dados da Office of Film & Literature Classification, 1998a, e da Entertainment Software Rating Board, 1998a, extraídas da Web em 15/02/99.

Anexo 9

Questionário de Violência dos Videojogos

Estou neste momento a realizar uma investigação sobre os hábitos de jogar videojogos com conteúdos violentos e para o efeito necessito de uma avaliação acerca do grau de violência de alguns jogos.

Na actualidade existem várias organizações independentes estrangeiras que procuram classificar os jogos em termos dos seus níveis de violência, no entanto em Portugal ainda não existem critérios para a classificação dos jogos. Deste modo, face à existência de diferenças culturais, gostaria de incluir na minha tese de mestrado uma classificação portuguesa do grau de violência dos videojogos, através da sua opinião (bastante preciosa!!!) e de outros críticos portugueses de videojogos. Consideramos a sua opinião idónea devido ao seu vasto conhecimento nesta área. De qualquer modo, para haver algum rigor na classificação, elaborámos uma definição de violência nos videojogos, que lhe pedimos para utilizar. Aceitam-se críticas e sugestões relativamente à definição apresentada.

Se necessitar de alguma informação acerca dos resultados da minha tese terei todo o gosto em informá-lo.

Muito obrigado pela sua colaboração.

Patrícia Arriaga Ferreira.

E-mail: patricia.ferreira@ip.pt

QUESTIONÁRIO DE VIOLÊNCIA DOS VIDEOJOGOS

O questionário que se segue faz parte de um trabalho de investigação sobre os hábitos de jogar videojogos em adolescentes.

A violência nos videojogos pode ser definida como a incidência de representações de agressividade física e/ou verbal (inclui o uso de linguagem insultuosa, de ameaça e de sofrimento) pelas figuras dos jogos. Nos jogos com violência, o jogador pode ter de lutar, destruir coisas, ofender, ameaçar e/ou matar os adversários, ou pode ser atacado, física ou verbalmente por outros objectos ou personagens do jogo.

Tenha em consideração que o grau de violência se encontra associado ao grau de realismo e detalhe das imagens e sons e à representação no jogo de figuras humanas (por contraste com cenários estilizados, com pouco detalhe e representações dos elementos do jogo através de bonecos animados ou objectos).

Encontra, a seguir, uma lista de videojogos para computador, consolas ou arcada. Pedimos-lhe que pense em cada jogo e que, tendo em consideração a definição de violência nos videojogos apresentada, nos indique a sua opinião acerca do grau de violência de cada jogo.

Para avaliar o grau de violência de cada jogo escreva o número que considere apropriado, utilizando, como referência, a seguinte escala:

- (0) - nada violento;
- (1) - pouco violento;
- (2) - moderadamente violento;
- (3) - bastante violento;
- (4) - extremamente violento.

Não há respostas certas ou erradas, apenas pretendemos que nos dê a sua opinião sincera. A informação recolhida será absolutamente confidencial e destina-se exclusivamente para fins de investigação científica.

- | | |
|-------------------------------------|-------|
| 1. Age of Empires | _____ |
| 2. Alien III | _____ |
| 3. Alien Trilogy | _____ |
| 4. Battle Arena Toshiden 2 ou Remix | _____ |
| 5. Blood | _____ |
| 6. Blood Omen: Legacy of Kain | _____ |
| 7. Bushido Blade | _____ |
| 8. Cardinal Syn | _____ |
| 9. Carmageddon | _____ |
| 10. Carmageddon II | _____ |
| 11. Command & Conquer: Red Alert | _____ |
| 12. Commandos | _____ |
| 13. Crusader: No Regret | _____ |
| 14. Crusader: No Remorce | _____ |
| 15. Cyber Gladiator | _____ |
| 16. Dark Reign | _____ |
| 17. Dead or Alive | _____ |
| 18. Deathtrap Dungeon | _____ |
| 19. Destruction Derby | _____ |
| 20. Diablo | _____ |
| 21. Doom I | _____ |
| 22. Doom II | _____ |
| 23. Dragon Ball Gt Final Bout | _____ |
| 24. Dragon Ball Z | _____ |
| 25. Dual Heroes | _____ |
| 26. Duke Nukem 3D | _____ |
| 27. Dungeon Keeper | _____ |
| 28. Dynasty Warriors | _____ |
| 29. Ecstatica II | _____ |
| 30. Fade to Black | _____ |
| 31. Fallout | _____ |
| 32. Fatal Fury 3 | _____ |
| 33. Fifth Element | _____ |
| 34. Fighters Megamix | _____ |

35. Fighting Force	—
36. Fighting Vipers	—
37. Forsaken	—
38. Fury 3	—
39. F-Zero X	—
40. Golden Axe: The Duel	—
41. Golden Eye	—
42. Grand Theft Auto	—
43. Hexen	—
44. Hexen II	—
45. House of the Dead	—
46. Incoming	—
47. Jurassic Park	—
48. Killer Instinct II ou Killer Instinct Gold	—
49. Last Bronx	—
50. Lethal enforcers	—
51. Loaded	—
52. Marvel Super Heroes	—
53. Maximum Force	—
54. Medievil	—
55. Mortal Kombat I	—
56. Mortal Kombat II	—
57. Mortal Kombat III	—
58. Mortal Kombat IV	—
59. Mortal Kombat Trilogy	—
60. Nihilist	—
61. Outlaws	—
62. Postal	—
63. Primal Rage	—
64. Psycho	—
65. Quake	—
66. Quake II	—
67. Redneck Rampage	—
68. Re-Loaded	—
69. Resident Evil 1	—
70. Resident Evil 2	—
71. Revolution X	—
72. Samurai Shodown III	—
73. Shadow Warrior	—
74. Shinobi X	—
75. Sin	—
76. Soul Blade	—
77. Soviet Strike	—
78. Star Wars: Shadows of the Empire	—
79. Starcraft	—
80. Starwars: Jedi Knight	—
81. Street Fighter Alpha	—
82. Street Fighter II	—
83. Street Fighter III	—
84. Streets of Rage I	—

85. Streets of Rage II	_____
86. Super Street Fighter Alpha II	_____
87. Super Street Fighter II	_____
88. Swat 2	_____
89. Tekken I	_____
90. Tekken II	_____
91. Tekken III	_____
92. The Crow: City of Angels	_____
93. The Lost World -Jurassic Park	_____
94. Time Commando	_____
95. Time Crisis I	_____
96. Time Crisis II	_____
97. Tom Raider	_____
98. Tomb Raider 2	_____
99. Tomb Raider 3	_____
100. Toshiden	_____
101. Turok: Dinosaur Hunter	_____
102. Unreal	_____
103. Viper	_____
104. Virtua Cop	_____
105. Virtua Cop II	_____
106. Virtua Fighter I	_____
107. Virtua Fighter II	_____
108. Virtua Fighter III	_____
109. Virtua Fighter Kids	_____
110. Virtual On	_____
111. War Craft I	_____
112. War Craft II	_____
113. WCW vs NOW - World Tour	_____
114. Wing Commander IV: The Price of Freedom	_____
115. Wolfenstein 3D	_____
116. WWF: War Zone	_____
117. X-men: Children of the Atom	_____
118. Z	_____

Sugestões e críticas relativamente à definição de violência nos videojogos:

Anexo 10

Violência dos videojogos

de acordo com avaliadores externos

	<i>n</i>	Min	Max	Média	Desvio- Padrão
Carmageddon II	10	1	4	3,5	0,97
Mortal Kombat IV	11	2	4	3,45	0,69
Mortal Kombat III	12	2	4	3,41	0,67
Mortal Kombat Trilogy	9	2	4	3,33	0,87
Resident Evil 1	9	1	4	3,33	1,12
Carmageddon	10	1	4	3,3	1,06
Resident Evil 2	10	2	4	3,3	0,95
Mortal Kombat II	11	2	4	3,27	0,79
Mortal Kombat I	11	2	4	3,23	0,79
Battle Arena Toshiden 2 ou Remix	11	2	4	3,18	0,87
Duke Nukem 3D	11	2	4	3,18	0,6
Blood	6	2	4	3,17	0,75
Quake II	12	2	4	3,17	0,72
Bushido Blade	9	1	4	3,11	0,93
Postal	10	1	4	3,1	1,2
Quake	12	2	4	3	0,85
Doom II	10	2	4	2,9	0,88
Doom I	12	2	4	2,83	0,72
Unreal	10	1	4	2,7	0,95
Toshiden	6	1	4	2,67	1,21
Die Hard (Trilogy)	10	2	4	2,6	0,84
Sin	10	1	4	2,6	0,97

(Continuação)

	<i>n</i>	Min	Max	Média	Desvio- Padrão
Cardinal Syn	7	2	4	2,57	0,79
Virtua Cop II	9	1	4	2,56	1,01
Turok: Dinosaur Hunter	10	1	4	2,5	0,97
Virtua Cop	10	1	4	2,5	0,97
Dragon Ball Gt Final Bout	9	2	4	2,44	0,73
Virtua Fighter	9	1	4	2,44	0,88
Virtua Fighter II	9	1	4	2,44	0,88
Virtua Fighter III	9	1	4	2,44	0,88
Fatal Fury 3	7	1	3	2,43	0,79
Street Fighter III	7	1	3	2,43	0,79
Super Street Fighter II	7	1	3	2,43	0,79
Alien Trilogy	7	2	3	2,42	0,53
Hexen II	12	1	3	2,42	0,67
Hexen	10	2	3	2,4	0,52
Re-Loaded	6	2	3	2,33	0,52
Street Fighter II	9	1	3	2,33	0,71
Shadow Warrior	7	1	4	2,29	1,11
Alien III	8	2	3	2,25	0,46
Tomb Raider 3	12	1	3	2,25	0,62
Wolfenstein 3D	8	1	3	2,25	0,89
Grand Theft Auto	9	0	4	2,22	1,2
Crusader: No Remorce	5	1	3	2,2	0,84

(Continuação)

	<i>n</i>	Min	Max	Média	Desvio- Padrão
House of the Dead	5	1	4	2,2	1,3
Primal Rage	5	2	3	2,2	0,45
Redneck Rampage	10	0	4	2,2	1,48
Crusader: No Regret	6	1	3	2,17	0,75
Dragon Ball Z	6	1	4	2,17	0,98
Super Street Fighter Alpha II	6	1	3	2,17	0,75
Tekken II	6	1	3	2,17	0,75
Tomb Raider 2	12	1	3	2,17	0,58
Blood Owen: Legacy of Kain	7	1	3	2,14	0,69
Tekken III	7	1	3	2,14	0,69
Ecstatica II	9	1	4	2,11	0,93
Tomb Raider	11	1	3	2,09	0,7
Diablo	12	1	4	2,08	0,9
Street Fighter Alpha	6	1	3	2	0,63
Virtua Fighter Kids	9	1	3	2	0,87
X-men	5	2	2	2	0
Commandos	11	0	4	1,91	1,3
Destruction Derby	11	1	3	1,91	0,83
Swat 2	9	1	4	1,89	1,27
Forsaken	8	1	3	1,88	0,64
Loaded	8	1	3	1,87	0,64

(Continuação)

	<i>n</i>	Min	Max	Média	Desvio- Padrão
Fighting Force	7	1	3	1,86	0,9
Fury 3	7	1	2	1,86	0,38
Fighters Megamix	6	1	3	1,83	0,75
Samurai Shodown III	6	1	3	1,83	0,98
Tekken I	6	1	2	1,83	0,41
Dungeon Keeper	9	1	3	1,78	0,83
Cyber Gladiator	4	1	2	1,75	0,5
Star Wars: Jedi Knight	8	1	3	1,75	0,89
Command & Conquer: Red Alert	12	0	4	1,75	1,29
Wing Commander IV: The Prie of Freedom	8	1	3	1,75	0,89
Dynasty Warriors	3	1	2	1,67	0,58
Streets of Rage I	3	1	2	1,67	0,58
Streets of Rage II	3	1	2	1,67	0,58
WCW vs NOW - World Tour	3	1	3	1,67	1,15
Starcraft	11	0	3	1,64	1,03
Deathtrap Dungeon	8	1	3	1,63	0,74
Outlaws	8	1	2	1,63	0,52
Dark Reign	10	0	3	1,6	0,97
Fighting Vipers	5	1	3	1,6	0,89
Soul Blade	5	1	2	1,6	0,55

(Continuação)

	<i>n</i>	Min	Max	Média	Desvio- Padrão
Viper	5	1	2	1,6	0,55
Fade to Black	7	1	2	1,57	0,53
Fallout	7	1	3	1,57	0,79
The Lost World: Jurassic Park	7	1	3	1,57	0,79
Dual Heroes	2	1	2	1,5	0,71
Marvel Super Heroes	4	1	2	1,5	0,58
War Craft II	11	0	2	1,45	0,69
Incoming	9	0	3	1,44	1,01
Last Bronx	5	1	2	1,4	0,55
Psycho	5	1	2	1,4	0,55
War Craft I	10	0	2	1,4	0,7
Fifth Element	8	0	3	1,38	1,06
Jurassic Park	9	0	2	1,33	0,87
Killer Instinct II ou Killer Instinct Gold	3	1	2	1,33	0,58
Star Wars: Shadow of the Empire	9	0	3	1,33	1
WWF	3	1	2	1,33	0,58
Golden Axe: The Duel	4	1	2	1,25	0,5
Time Crisis I	4	1	2	1,25	0,5
Time Crisis II	4	1	2	1,25	0,5
Z	5	0	2	1,2	0,84

(Continuação)

	<i>n</i>	Min	Max	Média	Desvio- Padrão
Age of empires	11	0	2	1,18	0,87
Medieval	6	1	2	1,17	0,41
F-Zero X	3	1	1	1	0
Lethal Enforcers	3	1	1	1	0
Maximum Force	3	1	1	1	0
Nihilist	4	1	1	1	0
Revolution X	2	1	1	1	0
Shinobi X	2	1	1	1	0
The Crow	4	0	2	1	0,82
Time Commando	4	0	2	1	0,82
Virtual On	3	1	1	1	0
Golden Eye	4	0	1	0,5	0,58
Soviet Strike	5	0	1	0,4	0,55

Anexo 11

Videojogos favoritos, referidos em 1º lugar,
para a amostra total e por sexos

Videojogos favoritos referidos em 1º lugar	Sexo				Amostra Total (<i>n</i> =500)	
	Masculino		Feminino			
	(<i>n</i> =301)		(<i>n</i> =199)		<i>n</i>	%
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Tomb Raider I	19	6,3	23	11,6	42	8,4
Super Mário Bros. 2	4	1,3	19	9,5	23	4,6
Championship Manager 2	22	7,3	1	0,5	23	4,6
Fifa 98	21	7,0	1	0,5	22	4,4
Sonic The Hedgehog	1	0,3	19	9,5	20	4,0
Tekken III	15	5,0	0	0	15	3,0
Tetris	0	0	13	6,5	13	2,6
Sega Rally	6	2,0	6	3,0	12	2,4
Grand Theft Auto	11	3,7	1	0,5	12	2,4
World Wide Soccer 98	10	3,3	1	0,5	11	2,2
Tomb Raider II	8	2,7	3	1,5	11	2,2
Carmageddon	9	3,0	2	1,0	11	2,2
Gran Turismo	8	2,7	2	1,0	10	2,0
Commandos	9	3,0	0	0	9	1,8
Fifa 99	9	3,0	0	0	9	1,8
Street Fighter II	3	1,0	5	2,5	8	1,6
World Cup 98	7	2,3	0	0	7	1,4
Red Alert	7	2,3	0	0	7	1,4
Mortal Kombat II	1	0,3	6	3,0	7	1,4
Puzzle Bobble	0	0	6	3,0	6	1,2
Resident Evil I	5	1,7	1	0,5	6	1,2
Quake II	5	1,7	1	0,5	6	1,2

(Continuação)

Videojogos favoritos referidos em 1º lugar	Sexo				Amostra Total (n=500)	
	Masculino		Feminino			
	(n=301)		(n=199)			
	n	%	n	%	n	%
Super Mario 64	5	1,7	1	0,5	6	1,2
Colin McRae	5	1,7	0	0	5	1,0
Virtua Fighter	1	0,3	3	1,5	4	0,8
Doom II	3	1,0	1	0,5	4	0,8
Solitaire	1	0,3	3	1,5	4	0,8
Age of Empires	3	1,0	1	0,5	4	0,8
Resident Evil II	3	1,0	1	0,5	4	0,8
Duke Nukem 3D	4	1,3	0	0	4	0,8
Starcraft	4	1,3	0	0	4	0,8
Sim City 2000	2	0,7	2	1,0	4	0,8
Fórmula 1	3	1,0	1	0,5	4	0,8
Command & conquer	4	1,3	0	0	4	0,8
X-Files	2	0,7	2	1,0	4	0,8
Broken Sword	1	0,3	3	1,5	4	0,8
Dr. Mario	0	0	3	1,5	3	0,6
Need for Speed II	2	0,7	1	0,5	3	0,6
Final Fantasy VII	3	1,0	0	0	3	0,6
Warcraft II	2	0,7	1	0,50	3	0,6
Alex Kid	0	0	3	1,5	3	0,6
Crash Bandicoot	2	0,7	1	0,5	3	0,6
Ultimate Soccer Manager	3	1,0	0	0	3	0,6
Super Mario Land 1	0	0	3	1,5	3	0,6

(Continuação)

Videojogos favoritos referidos em 1º lugar	Sexo				Amostra Total	
	Masculino		Feminino		(n=500)	
	(n=301)		(n=199)			
	n	%	n	%	n	%
Civilization	2	0,7	0	0	2	0,4
Tomb Raider III	0	0	2	1,0	2	0,4
Porche Challenge	1	0,3	1	0,5	2	0,4
Sega Rally II	2	0,7	0	0	2	0,4
Indiana Jones	0	0	2	1,0	2	0,4
Dragon Ball Z	1	0,3	1	0,5	2	0,4
Quake	2	0,7	0	0	2	0,4
Virtua Cop I	1	0,3	1	0,5	2	0,4
Lemmings	0	0	2	1,0	2	0,4
Mortal Kombat III	0	0	2	1,0	2	0,4
Super Mario Karts	0	0	2	1,0	2	0,4
Curier Crisis	1	0,3	1	0,5	2	0,4
Croc	0	0	2	1,0	2	0,4
Fifa 97	1	0,3	1	0,5	2	0,4
Final Fantasy VIII	2	0,7	0	0	2	0,4
Street of Rage	1	0,3	1	0,5	2	0,4
Asterix and Obelix	0	0	2	1,0	2	0,4
Warcraft I	0	0	2	1,0	2	0,4
Postal	2	0,7	0	0	2	0,4
Lula: The Sexy Empire	2	0,7	0	0	2	0,4
Copas	0	0	2	1,0	2	0,4
Magic: The GaThering	2	0,7	0	0	2	0,4

(Continuação)

Videojogos favoritos referidos em 1º lugar	Sexo				Amostra Total (n=500)	
	Masculino (n=301)		Feminino (n=199)			
	n	%	n	%	n	%
Virtua Fighter II	1	0,3	1	0,5	2	0,4
Paradise Café	2	0,7	0	0	2	0,4
Banjo-Kazooie	1	0,3	0	0	1	0,2
Sonic 3D	0	0	1	0,5	1	0,2
Grand Prix II	0	0	1	0,5	1	0,2
The Lost World	0	0	1	0,5	1	0,2
The King Lion	0	0	1	0,5	1	0,2
X-men Children of The Atom	1	0,3	0	0	1	0,2
Nights	0	0	1	0,5	1	0,2
Tekken II	1	0,3	0	0	1	0,2
Prince	0	0	1	0,5	1	0,2
Looney Tunes	0	0	1	0,5	1	0,2
Forsaken	1	0,3	0	0	1	0,2
Unreal	1	0,3	0	0	1	0,2
Blade Runner	1	0,3	0	0	1	0,2
Fighting Vipers	0	0	1	0,5	1	0,2
Moto Racer	1	0,3	0	0	1	0,2
Test Drive 4x4	1	0,3	0	0	1	0,2
House of The Dead	0	0	1	0,5	1	0,2
Mortal Kombat IV	0	0	1	0,5	1	0,2
Ultimate Mortal Kombat	1	0,3	0	0	1	0,2

(Continuação)

Videojogos favoritos referidos em 1º lugar	Sexo				Amostra Total (n=500)	
	Masculino (n=301)		Feminino (n=199)			
	n	%	n	%	n	%
Fifa 96	1	0,3	0	0	1	0,2
Aladdin	0	0	1	0,5	1	0,2
Dark Colony	1	0,3	0	0	1	0,2
Fury III	1	0,3	0	0	1	0,2
Dungeon Keeper	1	0,3	0	0	1	0,2
Prince II	0	0	1	0,5	1	0,2
Theme Hospital	1	0,3	0	0	1	0,2
Street of Rage II	1	0,3	0	0	1	0,2
Starwars	1	0,3	0	0	1	0,2
Killer Instinct II	0	0	1	0,5	1	0,2
Winter Heat	1	0,3	0	0	1	0,2
Litle Big Adventure	1	0,3	0	0	1	0,2
Nave Racer	1	0,3	0	0	1	0,2
Super Mario land 3	0	0	1	0,5	1	0,2
Super Street Fighter II	1	0,3	0	0	1	0,2
Inca II	0	0	1	0,5	1	0,2
Fallout	1	0,3	0	0	1	0,2
Worms	1	0,3	0	0	1	0,2
Sonic R	0	0	1	0,5	1	0,2
Sonic & Knuckles	1	0,3	0	0	1	0,2
Theme Park	0	0	1	0,5	1	0,2
The Simpsons	1	0,3	0	0	1	0,2

(Continuação)

Videojogos favoritos referidos em 1º lugar	Sexo				Amostra Total (n=500)	
	Masculino		Feminino			
	(n=301)		(n=199)			
	n	%	n	%	n	%
Bust-a-move	0	0	1	0,5	1	0,2
Settle II	1	0,3	0	0	1	0,2
Motocross madness	1	0,3	0	0	1	0,2
Mickey Mania	0	0	1	0,5	1	0,2
Hugo	0	0	1	0,5	1	0,2
Monkey Island	1	0,3	0	0	1	0,2
Dragon Ball Final Bout	1	0,3	0	0	1	0,2
Top Gear Rally	1	0,3	0	0	1	0,2
Olimpic Games 98	1	0,3	0	0	1	0,2
Teenage Mutant Ninja	0	0	1	0,5	1	0,2
Turtles						
Caesar I	0	0	1	0,5	1	0,2
Lotus	0	0	1	0,5	1	0,2
Body Board	0	0	1	0,5	1	0,2
Tom & Jerry	1	0,3	0	0	1	0,2
Toy Story	0	0	1	0,5	1	0,2
Conflit Freespace	1	0,3	0	0	1	0,2
Triple Play 97	1	0,3	0	0	1	0,2
ISS 98	1	0,3	0	0	1	0,2
Incoming	0	0	1	0,5	1	0,2
The Legend of Zelda	0	0	1	0,5	1	0,2
Toca Touring Car	1	0,3	0	0	1	0,2

(Continuação)

(Continuação)

Videojogos favoritos referidos em 1º lugar	Sexo				Amostra Total (n=500)	
	Masculino (n=301)		Feminino (n=199)			
	n	%	n	%	n	%
Rayman	0	0	1	0,5	1	0,2
Daytona	0	0	1	0,5	1	0,2
Virtua Soccer	1	0,3	0	0	1	0,2
Flight Simulator	1	0,3	0	0	1	0,2
Time Crisis II	1	0,3	0	0	1	0,2
Need for Speed III	1	0,3	0	0	1	0,2
Castle of Ilusion	0	0	1	0,5	1	0,2
Wolf 3D	0	0	1	0,5	1	0,2
The Crow	0	0	1	0,5	1	0,2
Dune 2000	1	0,3	0	0	1	0,2
Rainbow Six	1	0,3	0	0	1	0,2
Xargon	0	0	1	0,5	1	0,2
Sensible World of Soccer	1	0,3	0	0	1	0,2
Pinball	0	0	1	0,5	1	0,2
Super Futebol II	1	0,3	0	0	1	0,2
Pizza Tycoon	1	0,3	0	0	1	0,2
Us Rangers	1	0,3	0	0	1	0,2

Anexo 12

Videojogos favoritos, referidos em 2º lugar,
para a amostra total e por sexos

Videojogos favoritos referidos em 2º lugar	Sexo				Amostra Total (n=453)	
	Masculino		Feminino			
	(n=280)		(n=173)			
	n	%	n	%	n	%
Tomb Raider II	9	3,2	11	6,4	20	4,4
Tomb Raider I	7	2,5	11	6,4	18	4,0
Tetris	1	0,4	16	9,2	17	3,8
Super Mario Bros. 2	1	0,4	15	8,7	16	3,5
Fifa 98	14	5,0	0	0	14	3,1
Championship Manager 2	11	3,9	1	0,6	12	2,6
Sega Rally	9	3,2	2	1,2	11	2,4
Sonic The hedgehog	2	0,7	9	5,2	11	2,4
World Cup 98	9	3,2	0	0	9	2,0
Tekken 3	7	2,5	2	1,2	9	2,0
Grand Theft Auto	8	2,9	0	0	8	1,8
Gran Turismo	7	2,5	1	0,6	8	1,8
Super Mario Karts	4	1,4	4	2,3	8	1,8
Sonic 3D	1	0,4	6	3,5	7	1,5
Grand Prix II	7	2,5	0	0	7	1,5
Carmageddon	7	2,5	0	0	7	1,5
World Wide Soccer 98	6	2,1	1	0,6	7	1,5
Fórmula 1	3	1,1	4	2,3	7	1,5
Colin McRae	6	2,1	0	0	6	1,3
Resident Evil II	5	1,8	1	0,6	6	1,3
Duke Nukem 3D	5	1,8	1	0,6	6	1,3
Crash Bandicoot	1	0,4	5	2,9	6	1,3

(Continuação)

Videojogos favoritos referidos em 2º lugar	Sexo				Amostra Total	
	Masculino		Feminino		(n=453)	
	(n=280)		(n=173)			
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Red Alert	6	2,1	0	0	6	1,3
Street Fighter II	2	0,7	4	2,3	6	1,3
Resident Evil 1	4	1,4	1	0,6	5	1,1
Tekken II	3	1,1	2	1,2	5	1,1
Quake	4	1,4	1	0,6	5	1,1
Goldeneye	4	1,4	1	0,6	5	1,1
Mortal Kombat II	2	0,7	3	1,7	5	1,1
Fifa 96	4	1,4	1	0,6	5	1,1
Virtua Fighter	3	1,1	1	0,6	4	0,9
Puzzle Bobble	2	0,7	2	1,2	4	0,9
Prince	0	0	4	2,3	4	0,9
Super Mario 64	3	1,1	1	0,6	4	0,9
Dr. Mario	0	0	3	1,7	3	0,7
Need for Speed II	3	1,1	0	0	3	0,7
Doom II	2	0,7	1	0,6	3	0,7
Solitaire	0	0	3	1,7	3	0,7
Warcraft II	3	1,1	0	0	3	0,7
Quake II	3	1,1	0	0	3	0,7
Die Hard Arcade	3	1,1	0	0	3	0,7
Virtua Cop I	2	0,7	1	0,6	3	0,7
Mortal Kombat III	2	0,7	1	0,6	3	0,7

(Continuação)

Videojogos favoritos referidos em 2º lugar	Sexo				Amostra Total	
	Masculino		Feminino		(n=453)	
	(n=280)		(n=173)			
	n	%	n	%	n	%
Need for Speed III	3	1,1	0	0	3	0,7
Free Cell	0	0	3	1,7	3	0,7
Worms II	3	1,1	0	0	3	0,7
Age of Empires	2	0,7	0	0	2	0,4
Commandos	2	0,7	0	0	2	0,4
Final Fantasy VII	2	0,7	0	0	2	0,4
Sim City 2000	0	0	2	1,2	2	0,4
Dragon Ball Z	0	0	2	1,2	2	0,4
Tekken I	1	0,4	1	0,6	2	0,4
Virtua Cop II	1	0,4	1	0,6	2	0,4
Street Fighter III	0	0	2	1,20	2	0,4
Panzer Dragoon	2	0,7	0	0	2	0,4
Fifa Soccer	2	0,7	0	0	2	0,4
Lemmings	0	0	2	1,20	2	0,4
Minesweeper	0	0	2	1,20	2	0,4
Command & conquer	2	0,7	0	0	2	0,4
Dungeon Keeper	1	0,4	1	0,6	2	0,4
Nave Racer	1	0,4	1	0,6	2	0,4
Sonic R	1	0,4	1	0,6	2	0,4
Copas	1	0,4	1	0,6	2	0,4
Dragon Ball Final Bout	1	0,4	1	0,6	2	0,4

(Continuação)

Videojogos favoritos referidos em 2º lugar	Sexo				Amostra Total	
	Masculino		Feminino		(n=453)	
	(n=280)		(n=173)			
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
ISS 98	2	0,7	0	0	2	0,4
Hexen I	0	0	2	1,2	2	0,4
Civilization II	2	0,7	0	0	2	0,4
Toshiden	2	0,7	0	0	2	0,4
Dune 2000	2	0,7	0	0	2	0,4
Pinball	1	0,4	1	0,6	2	0,4
International Supper Soccer 64	2	0,7	0	0	2	0,4
Micro Machines	0	0	2	1,2	2	0,4
Civilization	1	0,4	0	0	1	0,2
Tomb Raider III	1	0,4	0	0	1	0,2
The King Lion	0	0	1	0,6	1	0,2
Porche Challenge	1	0,4	0	0	1	0,2
X-men Children of The Atom	0	0	1	0,6	1	0,2
Nights	0	0	1	0,6	1	0,2
Medievil	0	0	1	0,6	1	0,2
Screamer II	1	0,4	0	0	1	0,2
Actua Soccer	1	0,4	0	0	1	0,2
Super Mario Land 1	0	0	2	1,2	2	0,4
Mortal Kombat Trilogy	1	0,4	0	0	1	0,2
Unreal	1	0,4	0	0	1	0,2
Fighting Vipers	0	0	1	0,6	1	0,2

(Continuação)

Continuação)

Videojogos favoritos referidos em 2º lugar	Sexo				Amostra Total (n=453)	
	Masculino		Feminino			
	(n=280)		(n=173)			
	n	%	n	%	n	%
Destruction Derby	1	0,4	0	0	1	0,2
California Games	0	0	1	0,6	1	0,2
Ultimate Mortal Kombat	1	0,4	0	0	1	0,2
Fifa 97	1	0,4	0	0	1	0,2
Fifa 99	1	0,4	0	0	1	0,2
Aladdin	0	0	1	0,6	1	0,2
Killer Instinct II	1	0,4	0	0	1	0,2
Winter Heat	1	0,4	0	0	1	0,2
Litle Big Adventure	1	0,4	0	0	1	0,2
Asterix and Obelix	0	0	1	0,6	1	0,2
X-Files	1	0,4	0	0	1	0,2
Warcraft I	1	0,4	0	0	1	0,2
Super Street Fighter II	1	0,4	0	0	1	0,2
Postal	1	0,4	0	0	1	0,2
Broken Sword	0	0	1	0,6	1	0,2
Worms	0	0	1	0,6	1	0,2
Settle II	1	0,4	0	0	1	0,2
Motocross Madness	1	0,4	0	0	1	0,2
Ultimate Soccer Manager	1	0,4	0	0	1	0,2
Toca Touring Car	1	0,4	0	0	1	0,2
Time Crisis I	1	0,4	0	0	1	0,2

(Continuação)

Videojogos favoritos referidos em 2º lugar	Sexo				Amostra Total	
	Masculino		Feminino		(n=453)	
	(n=280)		(n=173)			
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
NBA 97	1	0,4	0	0	1	0,2
Crusader: No Regret	1	0,4	0	0	1	0,2
Alien	0	0	1	0,6	1	0,2
Redneck Rampage	1	0,4	0	0	1	0,2
NBA 98	1	0,4	0	0	1	0,2
Monkey Island	1	0,4	0	0	1	0,2
Sensible World of Soccer	1	0,4	0	0	1	0,2
Mundial 98	1	0,4	0	0	1	0,2
Dungeon Dragon	0	0	1	0,6	1	0,2
Sega Touring Car	1	0,4	0	0	1	0,2
Tommy McKinnen	1	0,4	0	0	1	0,2
Rise and Rules of The Ancient Empires	0	0	1	0,6	1	0,2
Ristar	0	0	1	0,6	1	0,2
World Cup Itália 96	1	0,4	0	0	1	0,2
Street Fighter Alpha II	1	0,4	0	0	1	0,2
Heroes I	0	0	1	0,6	1	0,2
Super Mario Bros. 3	1	0,4	0	0	1	0,2
Gárgulas	1	0,4	0	0	1	0,2
Pandemonio	0	0	1	0,6	1	0,2
Pipe	0	0	1	0,6	1	0,2

(Continuação)

Videojogos favoritos referidos em 2º lugar	Sexo				Amostra Total (n=453)	
	Masculino (n=280)		Feminino (n=173)			
	n	%	n	%	n	%
France 98	1	0,4	0	0	1	0,2
Turok: Dinosaur Hunter	1	0,4	0	0	1	0,2
Quest of Fame	1	0,4	0	0	1	0,2
Super Star Soccer De Luxe	1	0,4	0	0	1	0,2
Destruction Derby II	1	0,4	0	0	1	0,2
Loaded	1	0,4	0	0	1	0,2
Nascar II	1	0,4	0	0	1	0,2
Sonic Chaos	0	0	1	0,6	1	0,2
NBA Long Time	1	0,4	0	0	1	0,2
Nascar I	1	0,4	0	0	1	0,2
Pac Man	0	0	1	0,6	1	0,2
Rac Rally	1	0,4	0	0	1	0,2
Jet Ski	0	0	1	0,6	1	0,2
Hóquei 98	1	0,4	0	0	1	0,2
Rise of The Triad	1	0,4	0	0	1	0,2
Road Rash	1	0,4	0	0	1	0,2
Z	0	0	1	0,6	1	0,2
Swat II	1	0,4	0	0	1	0,2
Psycho	0	0	1	0,6	1	0,2
Actua Golf	1	0,4	0	0	1	0,2
Diablo	1	0,4	0	0	1	0,2

(Continuação)

Videojogos favoritos referidos em 2º lugar	Sexo				Amostra Total	
	Masculino		Feminino		(n=453)	
	(n=280)		(n=173)			
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Wave Race	1	0,4	0	0	1	0,2
Industry Giant	1	0,4	0	0	1	0,2
Heroes II	1	0,4	0	0	1	0,2
Tim-The Incredible Machine	0	0	1	0,6	1	0,2
Dinamite Heddy	0	0	1	0,6	1	0,2
Shadow of The Empires	1	0,4	0	0	1	0,2
Panzer General	0	0	1	0,6	1	0,2
Seven Kingdoms	1	0,4	0	0	1	0,2
One Must Fall	1	0,4	0	0	1	0,2
Story of Thor II	0	0	1	0,6	1	0,2
Warbirds	1	0,4	0	0	1	0,2

Anexo 13

Videojogos favoritos, referidos em 3º lugar,
para a amostra total e por sexos

Videojogos favoritos referidos em 3º lugar	Sexo				Amostra Total	
	Masculino		Feminino		(n=375)	
	(n=256)		(n=119)			
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Fifa 98	16	6,3	0	0	16	4,3
Tomb Raider I	5	2,0	10	8,4	15	4,0
Fórmula 1	7	2,7	5	4,2	12	3,2
Tomb Raider II	8	3,1	3	2,5	11	2,9
Carmageddon	11	4,3	0	0	11	2,9
Sega Rally	6	2,3	5	4,2	11	2,9
Duke Nukem 3D	6	2,3	4	3,4	10	2,7
Grand Theft Auto	9	3,5	0	0	9	2,4
Dragon Ball Z	7	2,7	1	0,8	8	2,1
Championship Manager 2	4	1,6	3	2,5	7	1,9
Tetris	1	0,4	6	5,0	7	1,9
Mortal Kombat III	6	2,3	1	0,8	7	1,9
Quake II	6	2,3	0	0	6	1,6
Mortal Kombat II	3	1,2	3	2,5	6	1,6
Street Fighter II	2	0,8	4	3,4	6	1,6
Colin McRae	5	2,0	0	0	5	1,3
Tekken III	4	1,6	1	0,8	5	1,3
Gran Turismo	2	0,8	3	2,5	5	1,3
Daytona	5	2,0	0	0	5	1,3
Diablo	4	1,6	1	0,8	5	1,3
World Wide Soccer 98	4	1,6	1	0,8	5	1,3

(Continuação)

Videojogos favoritos Referidos em 3º lugar	Sexo				Amostra Total	
	Masculino		Feminino		(n=375)	
	(n=256)		(n=119)			
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Super Mario Bros. 2	1	0,4	3	2,5	4	1,1
Age of Empires	4	1,6	0	0	4	1,1
World Cup 98	2	0,8	2	1,7	4	1,1
Sim City 2000	4	1,6	0	0	4	1,1
Quake	3	1,2	1	0,8	4	1,1
Super Mario 64	3	1,2	1	0,8	4	1,1
Minesweeper	0	0	4	3,4	4	1,1
Warcraft I	4	1,6	0	0	4	1,1
Magic: The GaThering	4	1,6	0	0	4	1,1
Jurassic Park	1	0,4	3	2,5	4	1,1
Need for Speed II	3	1,2	0	0	3	0,8
Virtua Fighter	3	1,2	0	0	3	0,8
Tomb Raider III	2	0,8	1	0,8	3	0,8
Grand Prix II	3	1,2	0	0	3	0,8
Solitaire	0	0	3	2,5	3	0,8
Commandos	3	1,2	0	0	3	0,8
Resident Evil I	2	0,8	1	0,8	3	0,8
Nights	1	0,4	2	1,7	3	0,8
Tekken II	2	0,8	1	0,8	3	0,8
House of The Dead	3	1,2	0	0	3	0,8
Command & Conquer	3	1,2	0	0	3	0,8

(Continuação)

Videojogos favoritos Referidos em 3º lugar	Sexo				Amostra Total	
	Masculino		Feminino		(n=375)	
	(n=256)		(n=119)			
	n	%	n	%	n	%
Fifa 97	3	1,2	0	0	3	0,8
Motocross Madness	3	1,2	0	0	3	0,8
Toca Touring Car	3	1,2	0	0	3	0,8
Virtua Fighter II	2	0,8	1	0,8	3	0,8
Sonic 2	0	0	3	2,5	3	0,8
Dr. Mario	0	0	2	1,7	2	0,5
Doom II	2	0,8	0	0	2	0,5
Puzzle Bobble	1	0,4	1	0,8	2	0,5
Broken Sword II	2	0,8	0	0	2	0,5
Resident Evil II	0	0	2	1,7	2	0,5
Porche Challenge	2	0,8	0	0	2	0,5
Sonic The Hedgehog	0	0	2	1,7	2	0,5
Tekken I	1	0,4	1	0,8	2	0,5
Actua Soccer	2	0,8	0	0	2	0,5
Die Hard Arcade	1	0,4	1	0,8	2	0,5
Street Fighter III	1	0,4	1	0,8	2	0,5
Goldeneye	2	0,8	0	0	2	0,5
Lemmings	1	0,4	1	0,8	2	0,5
Familia Adams	0	0	2	1,7	2	0,5
Red Alert	2	0,8	0	0	2	0,5
Mortal Kombat IV	2	0,8	0	0	2	0,5

(Continuação)

Videojogos favoritos Referidos em 3º lugar	Sexo				Amostra Total	
	Masculino		Feminino		(n=375)	
	(n=256)		(n=119)			
	n	%	n	%	n	%
Fifa 99	1	0,4	1	0,8	2	0,5
Dungeon Keeper	1	0,4	1	0,8	2	0,5
X-Files	1	0,4	1	0,8	2	0,5
Dragon Ball Final Bout	1	0,4	1	0,8	2	0,5
Fighters Megamix	1	0,4	1	0,8	2	0,5
Doom I	2	0,8	0	0	2	0,5
NHL 98 (hóquei)	2	0,8	0	0	2	0,5
Elifoot	1	0,4	1	0,8	2	0,5
Super Mario Bros. 3	0	0	1	0,8	1	0,3
Super Mario Land 3	1	0,4	0	0	1	0,3
Banjo-Kazooie	1	0,4	0	0	1	0,3
Sonic 3D	0	0	1	0,8	1	0,3
Starcraft	1	0,4	0	0	1	0,3
X-men Children of The Atom	1	0,4	0	0	1	0,3
Indiana Jones	1	0,4	0	0	1	0,3
Warcraft II	1	0,4	0	0	1	0,3
Prince	0	0	1	0,8	1	0,3
Virtua Cop II	1	0,4	0	0	1	0,3
Virtua Cop I	1	0,4	0	0	1	0,3
Looney Tunes	0	0	1	0,8	1	0,3
Destruction Derby	1	0,4	0	0	1	0,3

(Continuação)

Videojogos favoritos Referidos em 3º lugar	Sexo				Amostra Total	
	Masculino		Feminino		(n=375)	
	(n=256)		(n=119)			
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Super Mario Karts	1	0,4	0	0	1	0,3
Ultimate Mortal Kombat	1	0,4	0	0	1	0,3
Aladdin	0	0	1	0,8	1	0,3
Prince II	0	0	1	0,8	1	0,3
Starwars	0	0	1	0,8	1	0,3
Winter Heat	1	0,4	0	0	1	0,3
Nave Racer	0	0	1	0,8	1	0,3
Postal	1	0,4	0	0	1	0,3
Worms	1	0,4	0	0	1	0,3
Bust-a-Move	0	0	1	0,8	1	0,3
Lula: The Sexy Empire	1	0,4	0	0	1	0,3
Mickey Mania	0	0	1	0,8	1	0,3
Teenage Mutant Ninja Turtles	0	0	1	0,8	1	0,3
Lotus	0	0	1	0,8	1	0,3
Toy Story	0	0	1	0,8	1	0,3
Hexen II	1	0,4	0	0	1	0,3
Alien	1	0,4	0	0	1	0,3
NBA 98	1	0,4	0	0	1	0,3
The Crow	0	0	1	0,8	1	0,3
Sensible World of Soccer	1	0,4	0	0	1	0,3
Micro Machines	0	0	1	0,8	1	0,3

(Continuação)

Videojogos favoritos Referidos em 3º lugar	Sexo				Amostra Total	
	Masculino		Feminino		(n=375)	
	(n=256)		(n=119)			
	n	%	n	%	n	%
Street Fighter Alpha II	1	0,4	0	0	1	0,3
Turok: Dinosaur Hunter	1	0,4	0	0	1	0,3
Destruction Derby II	1	0,4	0	0	1	0,3
Loaded	1	0,4	0	0	1	0,3
Jet Ski	0	0	1	0,8	1	0,3
Rise of The Triad	1	0,4	0	0	1	0,3
Actua Golf	1	0,4	0	0	1	0,3
Wave Race	1	0,4	0	0	1	0,3
Tim-The Incredible Machine	0	0	1	0,8	1	0,3
Leisure Suit Larry 7	1	0,4	0	0	1	0,3
Larry 8	1	0,4	0	0	1	0,3
Samurai Shadown	1	0,4	0	0	1	0,3
Bug	0	0	1	0,8	1	0,3
Fallout II	1	0,4	0	0	1	0,3
Constructor	1	0,4	0	0	1	0,3
Full Throttle	1	0,4	0	0	1	0,3
5th Element	1	0,4	0	0	1	0,3
Dead or alive	1	0,4	0	0	1	0,3
Rebel assault	0	0	1	0,8	1	0,3
Blood	1	0,4	0	0	1	0,3
V-Rally	1	0,4	0	0	1	0,3

(Continuação)

Videojogos favoritos Referidos em 3º lugar	Sexo				Amostra Total	
	Masculino		Feminino		(n=375)	
	(n=256)		(n=119)			
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Fighting Force	0	0	1	0,8	1	0,3
Marvel Super Heroes	1	0,4	0	0	1	0,3
Last Bronx	1	0,4	0	0	1	0,3
Abuse	1	0,4	0	0	1	0,3
Heart of Darkness	1	0,4	0	0	1	0,3
Zelda 64	1	0,4	0	0	1	0,3
F-Zero X	1	0,4	0	0	1	0,3
Phantasmagoria	0	0	1	0,8	1	0,3
The Phantom	0	0	1	0,8	1	0,3
Hardcore 4*4	1	0,4	0	0	1	0,3
Spear of Destiny	0	0	1	0,8	1	0,3
Alone in The Dark	1	0,4	0	0	1	0,3

Anexo 14

Videojogos favoritos, referidos em 4º lugar,
para a amostra total e por sexos

Videojogos favoritos referidos em 4º lugar	Sexo				Amostra Total	
	Masculino		Feminino		(n=255)	
	(n=188)		(n=67)			
	<i>n</i>	%	<i>N</i>	%	<i>n</i>	%
Fifa 98	12	6,4	2	3,0	14	5,5
Tomb Raider II	8	4,3	2	3,0	10	3,9
Tekken III	9	4,8	0	0	9	3,5
Tomb Raider I	4	2,1	4	6,0	8	3,1
Duke Nukem 3D	7	3,7	1	1,5	8	3,1
Sega Rally	7	3,7	1	1,5	8	3,1
Grand Theft Auto	8	4,3	0	0	8	3,1
Carmageddon	6	3,2	0	0	6	2,4
Gran Turismo	6	3,2	0	0	6	2,4
Jurassic Park	2	1,1	4	6,0	6	2,4
Virtua Fighter	3	1,6	2	3,0	5	2,0
Moto Racer	5	2,7	0	0	5	2,0
Street Fighter II	1	0,5	4	6,0	5	2,0
Tetris	0	0	4	6,0	4	1,6
Quake	1	0,5	3	4,5	4	1,6
Street Fighter III	2	1,1	2	3,0	4	1,6
Mortal Kombat II	2	1,1	2	3,0	4	1,6
Fighters Megamix	3	1,6	1	1,5	4	1,6
Championship Manager 2	3	1,6	0	0	3	1,2
Colin McRae	2	1,1	1	1,5	3	1,2
Super Mario Bros. 2	0	0	3	4,5	3	1,2

(Continuação)

(Continuação)

Videojogos favoritos Referidos em 4º lugar	Sexo				Amostra Total	
	Masculino		Feminino		(n=255)	
	(n=188)		(n=67)			
	n	%	N	%	n	%
Grand Prix 2	3	1,6	0	0	3	1,2
Broken Sword II	2	1,1	1	1,5	3	1,2
World Cup 98	3	1,6	0	0	3	1,2
World Wide Soccer 98	2	1,1	1	1,5	3	1,2
Warcraft II	3	1,6	0	0	3	1,2
Super Mario 64	1	0,5	2	3,0	3	1,2
Red Alert	3	1,6	0	0	3	1,2
Toca Touring Car	3	1,6	0	0	3	1,2
NBA 97	3	1,6	0	0	3	1,2
Diablo	2	1,1	1	1,5	3	1,2
Need for Speed II	2	1,1	0	0	2	0,8
Tomb Raider III	2	1,1	0	0	2	0,8
Solitaire	0	0	2	3,0	2	0,8
Commandos	2	1,1	0	0	2	0,8
Resident Evil II	2	1,1	0	0	2	0,8
The Lost World	1	0,5	1	1,5	2	0,8
Porche Challenge	1	0,5	1	1,5	2	0,8
Sim City 2000	1	0,5	1	1,5	2	0,8
Virtua Cop II	2	1,1	0	0	2	0,8
Fórmula 1	1	0,5	1	1,5	2	0,8
Panzer Dragoon	1	0,5	1	1,5	2	0,8

(Continuação)

Videojogos favoritos Referidos em 4º lugar	Sexo				Amostra Total	
	Masculino		Feminino		(n=255)	
	(n=188)		(n=67)			
	n	%	N	%	n	%
Goldeneye	2	1,1	0	0	2	0,8
Mortal Kombat III	1	0,5	1	1,5	2	0,8
Crash Bandicoot	2	1,1	0	0	2	0,8
Mortal Kombat IV	2	1,1	0	0	2	0,8
Teenage Mutant Ninja Turtles	0	0	2	3,0	2	0,8
Flight Simulator	2	1,1	0	0	2	0,8
Sensible World of Soccer	2	1,1	0	0	2	0,8
Sega Touring Car	1	0,5	1	1,5	2	0,8
Doom I	1	0,5	1	1,5	2	0,8
Dead or Alive	1	0,5	1	1,5	2	0,8
Fighting Force	2	1,1	0	0	2	0,8
Tycoon	2	1,1	0	0	2	0,8
Carmageddon II	2	1,1	0	0	2	0,8
Civilization	1	0,5	0	0	1	0,4
Doom II	0	0	1	1,5	1	0,4
Puzzle Bobble	0	0	1	1,5	1	0,4
Age of Empires	1	0,5	0	0	1	0,4
Resident Evil 1	1	0,5	0	0	1	0,4
Final Fantasy VII	1	0,5	0	0	1	0,4
Starcraft	1	0,5	0	0	1	0,4
X-men Children of The Atom	1	0,5	0	0	1	0,4

(Continuação)

Videojogos favoritos Referidos em 4º lugar	Sexo				Amostra Total	
	Masculino		Feminino		(n=255)	
	(n=188)		(n=67)			
	<i>n</i>	%	<i>N</i>	%	<i>n</i>	%
Sonic The Hedgehog	0	0	1	1,5	1	0,4
Dragon Ball Z	1	0,5	0	0	1	0,4
Tekken II	0	0	1	1,5	1	0,4
Medievil	1	0,5	0	0	1	0,4
Quake II	1	0,5	0	0	1	0,4
Virtua Cop I	1	0,5	0	0	1	0,4
Lemmings	0	0	1	1,5	1	0,4
Super Mario Land 1	0	0	1	1,5	1	0,4
Unreal	1	0,5	0	0	1	0,4
Fighting Vipers	1	0,5	0	0	1	0,4
Minesweeper	0	0	1	1,5	1	0,4
Familia Adams	0	0	1	1,5	1	0,4
Command & Conquer	1	0,5	0	0	1	0,4
Ultimate Mortal Kombat	1	0,5	0	0	1	0,4
Fifa 99	1	0,5	0	0	1	0,4
Street of Rage	1	0,5	0	0	1	0,4
Litle Big Adventure	1	0,5	0	0	1	0,4
4DS	1	0,5	0	0	1	0,4
Postal	1	0,5	0	0	1	0,4
Worms	1	0,5	0	0	1	0,4
The Simpsons	0	0	1	1,5	1	0,4

(Continuação)

Videojogos favoritos Referidos em 4º lugar	Sexo				Amostra Total	
	Masculino		Feminino		(n=255)	
	(n=188)		(n=67)			
	n	%	N	%	n	%
Hugo	0	0	1	1,5	1	0,4
Dragon Ball Final Bout	1	0,5	0	0	1	0,4
Ultimate Soccer Manager	1	0,5	0	0	1	0,4
Conflit Freespace	1	0,5	0	0	1	0,4
Civilization II	1	0,5	0	0	1	0,4
Need for Speed III	1	0,5	0	0	1	0,4
NBA 98	1	0,5	0	0	1	0,4
Mundial 98	0	0	1	1,5	1	0,4
Micro Machines	1	0,5	0	0	1	0,4
Turok: Dinosaur Hunter	1	0,5	0	0	1	0,4
Super Star Soccer De Luxe	1	0,5	0	0	1	0,4
Rise of The Triad	1	0,5	0	0	1	0,4
Swat II	1	0,5	0	0	1	0,4
Zelda 64	1	0,5	0	0	1	0,4
Pitfall	1	0,5	0	0	1	0,4
X-Wing v. Tie Fighter	1	0,5	0	0	1	0,4
Enemy Zero	1	0,5	0	0	1	0,4
Atlantis	0	0	1	1,5	1	0,4
Die by The Sword	1	0,5	0	0	1	0,4
Demolition Man	0	0	1	1,5	1	0,4
Ninja: Shadows of Darkness	1	0,5	0	0	1	0,4

Anexo 15

Sugestões e críticas de avaliadores externos
relativamente à definição de violência nos videojogos

Resposta do avaliador A:

“O problema que me parece vai enfrentar na classificação é que jogos aparentemente violentos não são, no fundo, tão violentos como outros que aparentemente parecem menos. Por exemplo, se olhar para um qualquer Quake ou "clone" pode achar que é extremamente violento, esquecendo que Falout 2, um “Role Playing Game”, é socialmente mais violento do que Quake ou até do que Carmageddon 2 (em Fallout 2 o jogador pode drogar-se, lançar a namorada na prostituição, matar os amigos, etc.). O problema não é tanto visual, por mais que isso impressione umas boas almas, mas de conteúdo. Postal, por exemplo, foi banido por mostrar um sádico com uma arma matando peões, mas muitos pais deixam as crianças jogar Mortal Kombat, onde o vencedor arranca o coração ao vencido. Claro que, e falo por experiência, os miúdos sabem, melhor do que os adultos, destringer o que é real e virtual (esta nova geração está mais habilitada a viver com o mundo dos videojogos do que os pais, como calcula...)... A verdade, e que todos parecem esquecer, é que as brincadeiras permitidas pelos computadores e consolas não são muitos diferentes dos jogos de polícias e ladrões com que brincávamos outrora e têm a vantagem de não partirem cabeças com pedras. Existem, claro, problemas de possível identificação das crianças com os heróis dos jogos (... eu lembro-me de querer ser o Zorro quando era menino...) mas acho que, de novo, eles têm a cabeça muito no lugar. Se algum apresenta problemas de comportamento que podem ser relacionados com os jogos, então o problema já lá estava antes e o que os jogos fazem é torná-lo visível. Afinal, se assim não fosse, com a quantidade de jogadores de Quake que pode encontrar em todo o mundo, seria difícil sair à rua sem ser imediatamente morto. Ah, e os jogos oferecem um outro lado que poucas brincadeiras ofereciam: quando brincávamos com casinhas, carrinhos e fazíamos o nosso mundo, desejávamos ver tudo aquilo mexer. Agora, com jogos como SimCity, os miúdos podem ter tudo isso. É virtual,

podem dizer alguns, preferindo que os pequenos usem objectos palpáveis, mas esquecem-se de que a infância é um tempo de sonho. Que não se perde mesmo quando se cresce. Tenho quatro décadas e mais alguns anos e ainda me excito ao subir para o cockpit de um avião (virtual) para voar. Ou a viver uma aventura, como Silver, que tem tudo de um verdadeiro conto de fadas, com príncipes salvando princesas das garras de monstros. De espada em punho, claro, como nos contam as histórias antigas. Afinal, onde está a violência ?”

Resposta do avaliador B:

“Há aqui jogos (como o Warcraft) que implicam violência teórica, já que envolvem combates, mas não há uma pessoalização da coisa. Ou seja, não é o jogador que entra em combate, mas sim os seus exércitos. desta forma, não posso considerar que há uma relação directa jogador-violência, já que o jogador não se envolve directamente. Como general ou Deus, ele apenas controla os destinos das suas personagens-marionetas, dando-lhes instruções. Cria-se assim um distanciamento total da realidade, não me parecendo que se possa incluir estes jogos de estratégia dentro de violência. Depois há jogos intermédios, como o GTA ou mesmo o Diablo, em que há um distanciamento visual da violência. No GTA tudo é nitidamente irreal, tanto pelo tipo de perspectiva visual utilizada, como até pelo desenrolar do jogo (qualquer criança tem a percepção de que a realidade das ruas não é assim... a não ser, talvez, em Los Angeles, mas aí não haveria peões nas ruas). No Diablo, tal como em outros Dungeons & Dragons ou RPG's, há um distanciamento de contexto, ou seja, a nossa personagem é mítica e vive num mundo propositada e reconhecidamente mitológico. Aqui a violência em termos pessoais terá um relacionamento com o sujeito-jogador ao nível de um conto de fadas em que entram ogres ou bruxas más. São, obviamente, irreais. Quanto aos jogos de pancadaria pura, em que o objectivo é apenas golpear ao máximo o adversário até o matar, já se pode considerar que existe uma violência relacionável com a realidade.

Não que os jogadores costumem frequentar arenas de combate na vida real, mas porque as personagens, humanizadas ou não (e aqui não me parece que exista grande diferença entre o facto das figuras serem humanóides, reptilianas ou tecnológica, como robôs, faça mais do que uma diferença ínfima e negligenciável) agem sobre as outras APENAS através da violência. Aqui sim, o acto da violência existe e é personalizável. Somos nós, o "eu" que está a jogar, que soca e pontapeia o adversário. Há uma relação directa entre o meu corpo físico e o meu corpo virtual. Se o adversário é de lata ou animalesco, tanto faz. EU SOU VIOLENTO. Sempre! Mesmo assim, com esta relação directa de violência, parece-me difícil que, a não ser em casos médicos pré-existentes, alguém seja levado a cometer violência real apenas por jogar.

Quanto aos jogos tipo Doom e seus "clones", há uma personalização total: nós vemos a violência pelos nossos próprios olhos. Aqui a envolvimento poderá ser a máxima, já que estamos literalmente dentro da acção. No entanto, nenhum deles, mesmo com figuras humanas, simula em grau elevado a realidade quotidiana do jogador. Aqui o que talvez afecte mais violentamente o jogador seja o nível "gore", ou seja, sangue, o destroçar dos corpos. Isso sim,. poderá impressionar. Quanto a provocar violência... fica a interrogação.

Por fim, os jogos de terror, como Resident Evil. estes sim, poderão afectar mentalmente o jogador, já que induzem sensações de desconforto, medo, surpresa assustadora e afins, que podem provocar em muitos (bastantes) casos, efeitos secundários... nem que sejam pesadelos equivalentes aos que se tem depois de ver um filme de terror. Citando o exemplo mais famoso do mundo, Lara Croft, para generalizar, apenas posso dizer que qualquer criança de três ou quatro anos sabe que aquela heroína faz apenas parte de um jogo. Não existe. Nem a vida real é assim.

Em conclusão, posso apenas dizer que não conheço ninguém que não fique mais relaxado depois de uma actividade violenta virtual. Eu vejo esta libertação de violência

(ansiedade, tensão, o que lhe quiserem chamar) por via virtual como um escape, uma descarga da realidade. Realizando-se esta descarga, o regresso à realidade é mais sereno. Por isso, não só duvido sinceramente que os jogos "violentos" instiguem à violência (excepto quando há uma questão médica subjacente e, repito, pré-existente) mas, antes pelo contrário, sirvam como lenitivo preventivo da sua execução. O jogo não poderá, nunca, ser uma causa. Jogar pode ser uma consequência da envolvência psicológica prévia do jogador (servir como escape para problemas reais). Mas não é o jogo violento, per si, que provocará violência real."

Resposta do avaliador C:

"Os critérios de violência encontram-se, em meu entender, mal ou mesmo nada definidos. Aliás, está tudo mal caracterizado. Não existe nem bitola nem filosofia. Passo a explicar:

A série Mortal Kombat seria – seria – extremamente violenta numa apreciação imediatista e nada isenta de erro porque são jogos de luta com sangue. Porém, não passa de um frenético exercício de dedos, empolgante, irreal, anti-stressante, desopilante tanto para miúdos como para graúdos. Onde, e acaba por tornar-se inofensivo, tanto mais que é terapêutico, limitando-se a soltar a imaginação do jogador e as descargas de adrenalina que lhe compensarão o mundo onírico.

Em contrapartida, a série Dragon Ball Z e outras que tenham a ver com super-heróis devidamente identificados no imaginário infanto-juvenil são MUITO VIOLENTOS porque apelam à imitação. E assim sucessivamente. O que leva a concluir que os vídeo-jogos só são violentos pela compulsividade ao vício de jogá-los e não, definitivamente, por poderem tornar-se motores psicológicos geradores de violência. Tais motores mais se encontram nas séries televisivas infanto-juvenis, nos novos desenhos de animação

visando essa faixa etária e nos próprios noticiários, onde os mais novos aprendem o valor e a importância de uma arma de fogo, de uma arma branca, de como se “chuta para a veia” e outras aberrações. Existem vícios de raciocínio, por modismo ou moralismos exacerbados de ocasião.

Em conclusão, deixem os jogos em paz pois, em última instância, até são saudáveis.”

Resposta do avaliador D:

“Um jogo para PC pode ser tão violento como uma telenovela, uma série erótica da SIC ou um filme com o Chuck Norris. Depende do ponto de vista; e consome-se apenas quando se quer, e se se quiser! Não me parece, ainda assim, que as imagens de um jogo para PC tenham de ser detalhadas e realistas para se considerarem violência. É mais importante o conceito e o game-play de cada jogo, mesmo que o sangue pareça ketchup e as explosões sejam quadradas. O Carmageddon 2, por exemplo, é estupidamente mal feito em termos gráficos mas tem por detrás um conceito alucinante. Se, tecnologicamente, a violência que se pode consumir através da televisão e do cinema pode, na forma, ser bastante mais realista que a violência de um jogo para PC, também é verdade que nem o mais bem feito filme com o Bruce Willis pode ser tão violento como o mais tecnologicamente mal feito jogo de PC. É no conceito, no guião, no pressuposto de um jogo - mais que na sua execução - que reside o seu maior ou menor grau de violência.

Mais uma vez, consome quem quer!”

Resposta do avaliador E:

“Baseando-me na minha experiência (contacto diariamente com verdadeiros viciados em jogos considerados bastante violentos), a minha opinião é que os jogos estão longe de

contribuir para o aumento da violência dos adolescentes. Penso que todos percebem que o mundo dos jogos é um mundo de fantasia. As imagens reais transmitidas todos os dias pelos meios de comunicação social são, penso eu, bem mais perigosas, pois nesse caso as pessoas sabem que os acontecimentos são reais e, portanto, realizáveis.”

Resposta do avaliador F:

“É utópico classificar com o mesmo tipo de pontuação jogos de estrutura diferentes: as razões para classificar um jogo de acção deverão ser diferentes de um de estratégia ou outro de plataformas. Por outro lado, temos que, de alguma forma, apurar a tipologia dos elementos que levam a uma classificação de violência. Por exemplo, será o sangue? A violência gratuita? O quê? É que se um jogo de karaté pode ser considerado violento e um de estratégia medieval com o Age of Empires não tão violento, temos que pensar no que está por detrás: num, um conjunto de teclas que quase ninguém decora, o que leva a que a «tareia» seja apenas o resultado de uma combinação de teclas. Do outro lado, está uma estratégia «mental» definida, que leva a colocar um terreno cheio de sangue dos adversários...”

Por outro lado, temos também que classificar dois jogos muito violentos de formas diferentes: uma corrida de stock cars causará menos problemas do que um jogo tipo Quake, onde a arma é utilizada para disparar...”

Anexo 16

Frequência de utilização de videojogos,
nas consolas, nos computadores e/ou em salão de jogos,
para o total da amostra e por sexos

Tempo de jogo com videojogos por semana	Total (<i>n</i> =629)		Sexo			
			Masculino (<i>n</i> =336)		Feminino (<i>n</i> =293)	
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Horas/Consola						
Nenhuma	190	30,2	84	25,0	106	36,2
Menos de uma hora	176	28,0	72	21,4	104	35,5
Entre uma e três horas	150	23,8	81	24,1	69	23,5
Entre três e seis horas	65	10,3	57	17,0	8	2,7
Entre seis e dez horas	29	4,6	27	8,0	2	0,7
Mais de dez horas	19	3,0	15	4,5	4	1,4
Horas/Computador						
Nenhuma	139	22,1	63	18,8	76	25,9
Menos de uma hora	160	25,4	59	17,6	101	34,5
Entre uma e três horas	130	20,7	61	18,2	69	23,5
Entre três e seis horas	110	17,5	76	22,6	34	11,6
Entre seis e dez horas	48	7,6	40	11,9	8	2,7
Mais de dez horas	42	6,7	37	11,0	5	1,7
Horas/Salões de jogos						
Nenhuma	429	68,2	210	62,5	219	74,7
Menos de uma hora	130	20,7	85	25,3	45	15,4
Entre uma e três horas	50	7,9	29	8,6	21	7,2
Entre três e seis horas	16	2,5	8	2,4	8	2,7
Entre seis e dez horas	3	0,5	3	0,9	0	0
Mais de dez horas	1	0,2	1	0,3	0	0

Nota. Foram excluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

Anexo 17

Frequência de utilização dos videojogos com violência,
apresentados no Questionário de Hábitos de Jogar Videojogos

	Nunca jogaram		Jogaram algumas vezes		Jogaram muitas vezes		Jogaram sempre que podiam	
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Dynasty Warriors	597	94,9	27	4,3	2	0,3	3	0,5
Toshiden	493	78,4	103	16,4	25	4,0	8	1,3
House of the Dead	527	83,2	78	12,4	17	2,7	7	1,1
Blood Omen: Legacy of Kain	591	94	26	4,1	6	1,0	6	1,0
Bushido Blade	566	90	48	7,6	11	1,7	4	0,6
Carmageddon	443	70,4	101	16,1	45	7,2	40	6,4
Doom II	394	62,6	133	21,1	75	11,9	27	4,3
Crusader: No Regret	565	89,8	38	6,2	17	2,7	9	1,3
Duke Nukem 3D	379	60,3	112	17,8	88	14,0	50	7,9
Dead or Alive	528	83,9	69	11,0	18	2,9	14	2,2
The Lost World- Jurassic Park	400	63,6	171	27,2	37	5,9	21	3,3
Diablo	424	67,5	140	22,3	36	5,7	28	4,5
Die Hard (Trilogy)	446	71,0	126	20,1	41	6,5	15	2,4
Postal	569	90,6	36	5,7	11	1,8	12	1,9
Battle Arena								
Toshiden 2 ou Remix	504	80,3	85	13,5	26	4,1	13	2,1
Jedi Knight (Star Wars)	583	92,7	31	4,9	11	1,1	3	0,5
Dragon Ball Gt Final Bout	388	61,8	159	25,3	54	8,6	27	4,3
Grand Theft Auto	518	82,5	32	5,1	28	4,5	50	8,0
Ecstatica II	600	95,5	21	3,3	5	0,8	2	0,3
Fade to Black	562	89,5	50	8,0	11	1,8	5	0,8

(Continuação)

	Nunca jogaram		Jogaram algumas vezes		Jogaram muitas vezes		Jogaram sempre que podiam	
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Fighters Megamix	468	74,5	90	14,3	46	7,3	24	3,8
Forsaken	581	92,5	37	5,9	8	1,3	2	0,3
Golden Axe: The Duel	464	73,9	94	15,0	50	8,0	20	3,2
Wing Commander IV: The Price of Freedom	586	93,3	27	4,3	9	1,4	6	1,0
Hexen	551	87,7	56	8,9	17	2,7	4	0,6
Hexen II	546	86,9	57	9,1	21	3,3	4	0,6
Maximum Force	590	93,9	27	4,3	9	1,4	2	0,3
Mortal Kombat III	214	34,1	230	36,6	125	19,9	59	9,4
Mortal Kombat IV	372	59,2	152	24,2	67	10,7	37	5,9
Time Crisis II	572	91,1	36	5,7	13	2,1	7	1,1
Loaded	556	88,5	40	6,4	20	3,2	12	1,9
Marvel Super Heroes	565	90,0	38	6,1	13	2,1	12	1,9
Redneck Rampage	592	94,3	22	3,5	6	1,0	8	1,3
Killer Instinct II ou Killer Instinct Gold	573	91,2	35	5,7	10	1,6	10	1,6
Primal Rage	564	89,8	47	7,5	11	1,7	6	1,0
Quake	379	60,4	152	24,2	62	9,9	35	5,6
Quake II	395	62,9	112	17,8	75	11,9	46	7,3
Samurai Shodown III	564	89,8	45	7,2	12	1,9	7	1,1
Resident Evil 1	444	70,7	96	15,3	49	7,8	39	6,2
Resident Evil 2	479	76,3	80	12,7	35	5,6	34	5,4

(Continuação)

	Nunca jogaram		Jogaram algumas vezes		Jogaram muitas vezes		Jogaram sempre que podiam	
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Shadows of the Empire (Star Wars)	546	86,9	52	8,3	18	2,9	12	1,9
Street Fighter II	255	40,6	227	36,1	95	15,1	51	8,1
Street Fighter III	325	51,8	161	25,6	86	13,7	56	8,9
Super Street Fighter II	373	59,3	155	24,6	69	11,0	32	5,1
Tekken II	409	65,0	139	22,1	54	8,6	27	4,3
Tekken III	442	70,3	107	17,0	48	7,8	32	5,1
Time Commando	583	92,7	26	4,1	17	2,7	3	0,5
The Crow: City of Angels	590	93,8	28	4,5	5	0,8	6	1,0
Tomb Raider	228	36,2	232	36,9	96	15,3	73	11,6
Tomb Raider 2	291	46,3	179	28,5	85	13,5	74	11,8
Turok: Dinosaur Hunter	553	87,9	42	6,7	20	3,2	14	2,2
Virtua Cop	370	58,8	160	25,4	68	10,8	31	4,9
Virtua Fighter	360	57,1	159	25,3	83	13,2	27	4,3
Virtua Fighter II	376	59,8	151	24,0	72	11,4	30	4,8
Virtua Fighter III	459	73,0	102	16,2	45	7,2	23	3,7
WWF: War Zone	581	92,4	32	5,1	11	1,7	5	0,8
Viper	561	89,2	53	8,4	11	1,7	4	0,6
Nihilist	622	98,9	5	0,8	1	0,2	1	0,2

Nota. Foram excluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)

Anexo 18

Frequência de utilização dos videojogos com violência,
acrescentados pelos inquiridos

	Nunca		Jogaram		Jogaram		Jogaram	
	referiram		algumas		muitas		sempre que	
	o jogo		vezes		vezes		podiam	
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Age of Empires	627	99,7	0	0	1	0,2	1	0,2
Alien III	628	99,8	0	0	1	0,2	0	0
Alien Trilogy	623	99,0	1	0,2	3	0,5	2	0,3
Blood	627	99,7	0	0	2	0,2	0	0
Cardinal Syn	628	99,8	1	0,2	0	0	0	0
Carmageddon II	625	99,4	2	0,3	1	0,2	1	0,2
Command & Conquer: Red Alert	627	99,7	0	0	2	0,3	0	0
Commandos	621	98,7	1	0,2	1	0,2	6	1,0
Crusader: No Remorce	628	99,8	1	0,2	0	0	0	0
Cyber Gladiator	628	99,8	1	0,2	0	0	0	0
Dark Reign	628	99,8	0	0	1	0,2	0	0
Deathtrap Dungeon	628	99,8	1	0,2	0	0	0	0
Destruction Derby	627	99,7	0	0	2	0,3	0	0
Doom I	627	99,7	1	0,2	1	0,2	0	0
Dragon Ball Z	622	98,9	0	0	3	0,5	4	0,6
Dual Heroes	628	99,8	0	0	1	0,2	0	0
Dungeon Keeper	627	99,7	1	0,2	1	0,2	0	0
Fallout	627	99,7	0	0	2	0,3	0	0
Fatal Fury 3	628	99,8	0	0	1	0,2	0	0
Fifth Element	628	99,8	1	0,2	0	0	0	0
Fighting Force	620	98,6	0	0	6	1,0	3	0,5
Fighting Vipers	623	99,0	2	0,3	3	0,5	1	0,2
Fury 3	628	99,8	0	0	0	0	1	0,2

(Continuação)

	Nunca referiram o jogo		Jogaram algumas vezes		Jogaram muitas vezes		Jogaram sempre que podiam	
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
F-Zero X	628	99,8	0	0	0	0	1	0,2
Golden Eye	620	98,6	2	0,3	5	0,8	2	0,3
Incoming	627	99,7	1	0,2	1	0,2	0	0
Jurassic Park	627	99,7	1	0,2	1	0,2	0	0
Last Bronx	627	99,7	2	0,3	0	0	0	0
Lethal enforcers	628	99,8	0	0	0	0	1	0,2
Medieval	628	99,8	1	0,2	0	0	0	0
Mortal Kombat I	627	99,7	0	0	1	0,2	1	0,2
Mortal Kombat II	627	99,7	1	0,2	0	0	1	0,2
Mortal Kombat Triology	626	99,5	0	0	1	0,2	2	0,3
Outlaws	627	99,7	1	0,2	1	0,2	0	0
Psycho	628	99,8	0	0	0	0	1	0,2
Re-Loaded	628	99,8	0	0	0	0	1	0,2
Shadow Warrior	628	99,8	0	0	1	0,2	0	0
Shinobi X	627	99,7	1	0,2	0	0	1	0,2
Sin	628	99,8	1	0,2	0	0	0	0
Soul Blade	627	99,7	0	0	2	0,3	0	0
Soviet Strike	628	99,8	0	0	1	0,2	0	0
Starcraft	628	99,8	0	0	0	0	1	0,2
Super Street Fighter Alpha	626	99,5	1	0,2	2	0,3	0	0
Streets of Rage I	626	99,5	1	0,2	1	0,2	1	0,2
Streets of Rage II	626	99,5	0	0	1	0,2	1	0,2

(Continuação)

	Nunca		Jogaram		Jogaram		Jogaram	
	referiram		algumas		muitas		sempre que	
	o jogo		vezes		vezes		podiam	
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Super Street Fighter Alpha II	626	99,5	0	0	1	0,2	2	0,3
Swat 2	628	99,8	0	0	0	0	1	0,2
Tekken I	626	99,5	2	0,3	1	0,2	0	0
Time Crisis I	625	99,4	0	0	3	0,5	1	0,2
Tomb Raider 3	620	98,6	7	1,1	0	0	2	0,3
Unreal	627	99,7	1	0,2	0	0	1	0,2
Virtua Cop II	622	98,9	0	0	3	0,5	4	0,6
Virtua Fighter Kids	627	99,7	1	0,2	1	0,2	0	0
Virtual On	628	99,8	0	0	1	0,2	0	0
War Craft I	628	99,8	0	0	0	0	1	0,2
War Craft II	628	99,8	0	0	0	0	1	0,2
WCW vs NOW - World Tour	628	99,8	1	0,2	0	0	0	0
Wolfenstein 3D	626	99,5	3	0,5	0	0	0	0
X-men: Children of the Atom	622	98,9	2	0,3	5	0,8	0	0
Z	627	99,7	1	0,2	0	0	1	0,2

Nota. Foram excluídos os indivíduos que referiram não jogar videojogos nos três sistemas (consola, computador e salão de jogos)