**DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA**

**MESTRADO EM PSICOLOGIA CLÍNICA E DE ACONSELHAMENTO**

**UNIVERSIDADE AUTÓNOMA DE LISBOA**

**“LUÍS DE CAMÕES”**

**AGRESSIVIDADE COMPETITIVA E CIVILIDADE EM ESPORTS: SERÁ O GÉNERO MODERADOR DESTA RELAÇÃO?**

Dissertação para a obtenção do grau de Mestre em Psicologia Clínica e de Aconselhamento

Autora: Patrícia Sofia Carvalho Simões Henrique

Orientadora: Professora Doutora Maria Luísa Marques Peralta Ribeiro

Número da candidata: 20130522

**Junho de 2020**

**Lisboa**

*Agradecimentos*

A realização desta dissertação só se tornou possível com o contributo de várias pessoas, algumas dessas que irei referenciar.

Em primeiro lugar, agradeço à minha orientadora de dissertação Professora Doutora Luísa Ribeiro, pelo saber que transmitiu, o tempo disponível na correção, e também pela sua paciência nas alturas de mais ansiedade.

Agradeço à Professora Doutora Tânia Brandão, pelo tempo que disponibilizou na orientação do tratamento estatístico, que me ajudou nos momentos de insegurança.

Às amizades que fiz durante o meu percurso académico, que tornaram esta experiência mais especial, pelas recordações e apoio em todos os seus momentos.

Aos meus amigos que acreditaram sempre em mim, que estiveram sempre ao meu lado, prontos para me ajudar quando necessário.

Um agradecimento especial aos meus pais, pela força, amizade, e inspiração ao longo dos anos.

Por último, a todos que contribuíram para a realização desta dissertação, sobretudo a todos os jogadores de *Esports* que se disponibilizaram para ajudar-me de forma a que este estudo fosse concretizado.

# **RESUMO**

O nome *Esports* deriva do inglês, da abreviação de *“Eletronic Sports*”. A sua interpretação indica que é uma atividade desportiva feita eletronicamente, em que o elemento de competição está presente. São competições organizadas de jogos eletrónicos onde os atletas treinam e se confrontam entre si em arenas ou plataformas de *streaming* (Hamari & Sjöblom, 2017).

Apesar de ainda não existir uma definição científica, o nome foi usado pela primeira em 1999 por Mat Bettington, comparando a atividade ao desporto tradicional (OGA, 1999; Wagner; 2016). Semelhante ao desporto tradicional, os *Esports* possuem uma vasta comunidade de jogadores profissionais (ou *pro-gamers*), equipas, comentadores, patrocinadores, espectadores e adeptos. É possível presenciar torneios e campeonatos feitos em grandes arenas, onde se pode assistir a competições ao vivo ou via online, superando o número de espectadores de campeonatos tradicionais. Daí, é de esperar que o público-alvo do cenário cresça exponencialmente nestes últimos anos (Goldman Sachs, 2018).

O presente estudo visa investigar os *Esports* (ou desporto eletrónico) na vertente da civilidade de equipa, agressividade e raiva competitiva, ressaltando as diferenças na relação com o género. O desporto é associado a uma atividade masculina baseada em estereótipos culturais de género, acerca da qual socialmente nos é ensinado que certas características são atribuídas ao masculino (Koivula, 1999). Essa crença, fundada por estereótipos, pode provocar nas mulheres uma aversão à prática de determinadas atividades associadas a traços masculinos (Smith *et al.*, 2007) já que, padrões que estão presentes na agressividade e competitividade foram determinados como algo pertencente aos homens (Campbell & Muncer, 2007).

O modelo de investigação pretende estudar o efeito de moderação do género na relação entre a Agressividade e Raiva competitiva e a Civilidade nos atletas de desporto eletrónico.

Para tal, recorremos aos seguintes instrumentos na versão original e adaptada para português. O instrumento *Competitive Aggressivness and Anger Scale* (CASS) dos autores Maxwell e Moores (2007) para medir a raiva e recurso à agressividade no contexto desportivo, e a versão portuguesa Escala de Agressividade e Raiva Competitiva (EARC) dos autores Sofia e Cruz (2011).

O conceito de civilidade baseia-se essencialmente em regras de conduta, de respeito mútuo, adequação social, a partir de códigos de ética (Osatuke *et al.*, 2009; Nitzsche, 2015). Para avaliar o nível de civilidade, foi usada a versão original *Workplace Civility Scale* (WCT)nos jogadores não nacionais, dos autores Osatuke, Moore, Ward, Dyrenforth e Belton (2009), e nos participantes portugueses, a versão Escala de Civilidade no Trabalho (ECT) da autora Nitzsche (2015).

Os nossos resultados não indicam diferenças entre jogadores nacionais e internacionais, mas encontrámos diferenças significativas entre homens e mulheres relativamente à variável agressividade, sendo esta maior nos atletas masculinos. No entanto, os resultados não demostram diferenças na raiva. No modelo de civilidade, os resultados evidenciam menor civilidade nas atletas femininas de *Esports*. O modelo de mediação não confirma a hipótese da Agressividade e Raiva competitiva e Civilidade ser moderada pelo género.

**Palavras-Chave:** *Esports*; género; agressividade competitiva; civilidade.

# **ABSTRACT**

The name Esports derives from the abbreviation of “Electronic Sports”. This is interpreted to mean activity with competitive elements that are performed electronically. The term was first used in 1999 by Mat Bettington when comparing that activity to traditional sports (OGA, 1999; Wagner; 2016), although there remains no formal scientific definition for Esports.It consists of organized competitions where athletes practice and compete in arenas or streaming platforms (Hamari & Sjöblom, 2017).

Like the traditional sports, Esports has a vast community of professional players (or/also known as pro-gamers), teams, commentators, sponsors, and spectators. Nowadays, one can witness tournaments and championships that are held in large arenas, where spectators are afforded the choice of watching proceedings live or online, thereby surpassing the rates of attendance garnered by traditional sports championships, hence the expectation that the target audience will grow exponentially soon (Goldman Sachs, 2018).

The present study aims to investigate the following aspects of Esports (thus highlighting the differences between genders): team civility, competitive aggressiveness, and anger.

Sports are often associated as being inherently male activities because of cultural gender stereotypes, which would have us believe that certain characteristics are unique to men (Koivula, 1999). The basis of this stereotypical belief can cause women to avoid certain activities associated with masculine traits (Smith *et al.*, 2007), including patterns which are present in aggression, as well as competitive traits that are often determined by the very notion of masculinity (Campbell & Muncer, 2007). Our research model aimed to study the effect of gender moderation on the relationship between competitive aggression, anger, and civility in Esports athletes. To this, we used the following instruments in the original version and adapted it for the Portuguese model; The Competitive Aggressiveness and Anger Scale (CASS) by the authors Maxwell and Moores (2007) to measure anger and the resort to aggression in the context of Sports, and the Portuguese version of the Aggressiveness and Competitive Rage Scale (EARC) by the authors Sofia and Cruz (2011).

The concept of civility is essentially based on rules of conduct and codes of ethics, as well as mutual respect and social adequacy (Osatuke *et al.*, 2009; Nitzsche, 2015). To assess the level of civility, the original version of the Workplace Civility Scale (WCT) was applied amongst the non-national players & the Osatuke authors (Moore, Ward, Dyrenforth and Belton [2009]), while the civility scale version at Work (ECT) by Nitzsche (2015) was applied to the Portuguese participants.

While our results do not indicate any differences between national and international competitors, we did witness a significant contrast between men and women concerning the variable of aggressiveness/aggressiveness variable, of which there was a greater prominence to be found in the male athletes. However, the results display no differences where anger is concerned, whilst, in the remaining component, female Esports athletes displayed a lesser level of civility than their male counterparts. In conclusion, the mediation model does not confirm the hypothesis that competitive aggression, anger, and civility are moderated by gender.

**Keywords***:* Esports; competitive aggressiveness; rage; civility.

**Índice**

[RESUMO 3](#_Toc43090008)

[ABSTRACT 5](#_Toc43090009)

[Introdução 13](#_Toc43090010)

[PARTE I – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 16](#_Toc43090011)

[Capítulo 1 – Ascensão dos Esports 17](#_Toc43090012)

[1.1 Esports: Evolução da era eletrónica 17](#_Toc43090013)

[1.1.1 Esports: modalidade desportiva 21](#_Toc43090014)

[1.1.2 Impacto social do Desporto Eletrónico 22](#_Toc43090015)

[1.2 Influência dos Jogos eletrónicos 24](#_Toc43090016)

[1.2.1 Dependência em Jogos Eletrónicos 26](#_Toc43090017)

[1.2.2 Projeção da Personalidade 29](#_Toc43090018)

[1.2.3 Habilidades Cognitivas 29](#_Toc43090019)

[Capítulo 2 - Género 31](#_Toc43090020)

[2.1 Conceito de Género 31](#_Toc43090021)

[2.1.1 Igualdade de Género 32](#_Toc43090022)

[2.1.2 Estereótipos e Preconceito 34](#_Toc43090023)

[2.2 Representação feminina na indústria eletrónica 36](#_Toc43090024)

[Capítulo 3 – Agressividade e Raiva competitiva 41](#_Toc43090025)

[3.1 Conceito de Agressividade 41](#_Toc43090026)

[3.1.1 Percursores da Agressividade 42](#_Toc43090027)

[3.1.2 Condutas Agressivas 45](#_Toc43090028)

[3.1.3 Emoções de Raiva 47](#_Toc43090029)

[3.2 Agressividade e Raiva Competitiva 48](#_Toc43090030)

[3.2.1 Agressividade Competitiva e a sua relação com o Género 50](#_Toc43090031)

[3.2.2 Agressividade e Raiva competitiva nos Esports 54](#_Toc43090032)

[Capítulo 4 – Civilidade 59](#_Toc43090033)

[4.1 Conceito de Civilidade 59](#_Toc43090034)

[4.1.1 Civilidade nos Esports 61](#_Toc43090035)

[4.2 Incivilidade 61](#_Toc43090036)

[4.2.1 *Bullying* 63](#_Toc43090037)

[4.2.2 Assédio Moral 65](#_Toc43090038)

[PARTE II – MÉTODO 67](#_Toc43090039)

[Capítulo 5 – Contributo para o estudo Agressividade Competitiva e Raiva e Civilidade nos Esports 68](#_Toc43090040)

[5.1 Delimitação do Problema de Investigação 68](#_Toc43090041)

[5.1.1 Metodologia e Objetivos da Investigação 68](#_Toc43090042)

[5.1.2 Hipóteses e Modelo de Investigação 69](#_Toc43090043)

[5.2 Metodologia 69](#_Toc43090044)

[5.2.1 Participantes 69](#_Toc43090045)

[5.2.2 Amostra 70](#_Toc43090046)

[5.3 Instrumentos 73](#_Toc43090047)

[5.3.1 Civilidade 73](#_Toc43090048)

[5.3.2 Agressividade e Raiva 73](#_Toc43090049)

[5.3.3 Dados Sociodemográficos 74](#_Toc43090050)

[5.4 Procedimentos 75](#_Toc43090051)

[PART III – RESULTADOS 77](#_Toc43090052)

[Capítulo 6 – Apresentação dos Resultados 78](#_Toc43090053)

[6.1 Resultados do Modelo de Moderação 78](#_Toc43090054)

[6.2 Outros Resultados 78](#_Toc43090055)

[PARTE IV – DISCUSSÃO 81](#_Toc43090056)

[Capítulo 7 - Discussão dos Resultados 82](#_Toc43090057)

[7.1 Discussão 82](#_Toc43090058)

[7.2 Limitações do Estudo 84](#_Toc43090059)

[7.3 Pontos fortes e aplicações práticas do estudo 85](#_Toc43090060)

[7.4 Sugestões para futuras investigações 86](#_Toc43090061)

[Conclusão 88](#_Toc43090062)

[Referências Bibliográficas 90](#_Toc43090063)

[ANEXOS 118](#_Toc43090064)

**Índice de Anexos**

Anexo 1 – Consentimento Informado 119

Anexo 2 – Instrumento Escala de Agressividade e Raiva Competitiva (EARC) 128

Anexo 3 – Competitive Aggressiveness and Anger Scale (CAAS) 130

Anexo 4 – Instrumento Escala de Civilidade no Trabalho (ECT)132

Anexo 5 – Workplace Civility Scale (WCS) 134

Anexo 6 – Dados Sociodemográficos136

Anexo 7 – Autorização dos Autores139

Anexo 8 – Parecer da Comissão Ética141

**Lista de Tabelas**

Tabela 1: Países de Origem dos Participantes (N = 84) 71

Tabela 2: Profissão dos Participantes (por área) (N = 84) 72

Tabela 3: Correlações entre as variáveis do modelo de moderação, o género e a idade80

**LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

CS:GOCounter-Striker Global Offensive

CoDCall of Duty

DotaDefense of the Ancients

EsportsEletronic Sports

FPSFirst Person Shooter

HotSHeroes of the Storm

IHCInteração Humano-Computador

LoLLeague of Legends

MMORPGMassive Multiplayer online role-playing game

OWOverwatch

PvPPlayer versus Player

RPGRole Playing Game

RTSReal Time Strategy

**Agressividade Competitiva e Civilidade em Esports: Será o género moderador desta relação?**

**Introdução**

Devido ao aumento significativo, não só de atletas profissionais como espetadores na comunidade, tem surgido um crescente interesse na análise comportamental dos jogadores de *Esports* por parte da comunidade científica, nomeadamente na área da psicologia.

As mulheres jogadoras procuram reconhecimento, baseado nas suas habilidades e domínio para a liderança numa área que ainda se encontra em ascensão profissional. É pertinente explorar as características dos jogadores e de que forma crenças generalizadas acerca do género são fatores que influenciam a agressividade competitiva e a civilidade nas equipas.

Perante essa análise, o nosso estudo pretende compreender a conduta agressiva e da raiva competitiva, assim como a dinâmica das equipas, consoante o nível de civilidade e o papel do género nesta relação. Os resultados pretendem contribuir para o conhecimento de um tema pouco estudado na comunidade científica, mas que assume progressivamente maior relevância social.

Como base introdutória, é importante destacar as novas tecnologias, essencialmente a inovação do conteúdo nos jogos eletrónicos que nos levaram ao fenómeno atual dos *Esports*. Ainda assim, o seu conceito tende a divergir na opinião do público geral como na literatura científica. Uma questão que desde já se interpõe é a forma como este se diferencia do desporto tradicional e os seus pontos em comum.

Como veremos com maior detalhe adiante, apresentamos a sua comparação para explicitar o seu conceito. Segundo os autores Hamari & Sjöblom (2017) os aspetos principais do desporto tradicional estão presentes nas equipas de *Esports*, como a competição, regras formalizadas e o melhoramento de certas capacidades. Esses aspetos são facilitados por um sistema eletrónico que facilita a entrada e saída dos jogadores do sistema, onde são mediadas por interfaces de interação humano-computador (IHC). Outro ponto em comum, é também poderem pertencer a equipas e outras organizações desportivas que são patrocinadas por várias organizações empresariais. Porém, este tipo de aproximação coloca o problema da exatidão terminológica.

A principal diferença que gera maior debate é nomeadamente, em termos da prática em locais físicos. Ou seja, na grande maioria dos eventos a ação é virtual, apesar disso, pontos comuns sociais que são importantes estão presentes nos *Esports*, que envolvem o trabalho de equipa, comunicação, coordenação e cooperação (Tang, 2018). Como consequência, surgiu um novo tipo de comunidade social que está ativa em várias plataformas sociais eletrónicas (Kaytoue, Silva, Cerf, & Meira, 2012).

O dicionário da Oxford, define o desporto como: “*An activity involving physical exertion and skill in which an individual or team competes against another or others for entertainment”*. Tradução livre da autora: (atividade que envolve esforço físico e habilidade onde o indivíduo ou equipa compete contra outro ou outros por entretenimento).Esta definição invoca a importância da competitividade como forma de entretenimento envolvendo a habilidade física, mas o seu significado pode estender-se para além do esforço físico e expandir a sua definição para algo que também destaca a atividade mental.

De acordo com a carta Europeia do Desporto do Conselho Europeu, o desporto é definido como: *“All forms of physical activity which, through casual or organised participation, aim at expressing or improving physical fitness and mental well-being, forming social relationships or obtaining results in competition at all levels”* (Council of Europe, 2001).

Apesar de existirem poucos estudos na área científica sobre os atletas profissionais de *Esports* em relação à sua capacidade mental, as suas aptidões podem ser avaliadas através de estudos realizados com jogadores casuais de jogos eletrónicos. Observou-se que as suas atividades cerebrais exibem uma maior coordenação motora, melhor orientação, cognição espacial e maior capacidade para desempenhar várias tarefas (Bavelier et al., 2011), que comprova o melhoramento de certas habilidades.

Para além disso, Edery e Mollick (2009) afirmam que existem vários benefícios em ser um jogador habitual, já que os jogos treinam a lógica, promovem a cooperação (como os online) e estimulam a imaginação. Consequentemente, tornaram-se um novo canal de comunicação e de socialização entre pessoas. Foi devido a essa interação, uma junção do entusiasmo pelos jogos eletrónicos com a componente social, que surgiram os *Esports*.

O Capítulo 1 do nosso estudo pretende apresentar as etapas do desenvolvimento dos jogos eletrónicos, para ser possível entender a expansão do desporto eletrónico. De seguida, discutimos os conceitos científicos do desporto tradicional e de que forma os *Esports* podem ser inseridos como uma nova modalidade desportiva. É referenciado a influência e o aspeto social nos jogos já que, como previamente mencionado, o desporto eletrónico surge dessa porta da comunicação/interação online com os jogos eletrónicos. São brevemente referenciados os aspetos aditivos que podem ser desenvolvidos no seu contexto social e a reflexão da personalidade, como as vantagens que os jogos podem trazer, tendo como referência estudos atuais.

Esta análise é feita de forma a que, essencialmente, se possa apreender os focos de preocupação quanto ao tema.

No capítulo 2, apresentamos a definição de género, a distinção entre género e sexo e os principais conceitos e dinâmicas sociais para a compreensão da igualdade de género. O principal enfoque é reconhecer o papel feminino na comunidade dos *Esports*.

No Capítulo 3, são introduzidos os conceitos de agressividade e raiva, revistos vários estudos sobre esses temas e as variantes associadas às mesmas, de forma a contribuir para a contextualização da questão do género nos jogadores de *Esports*.

No Capítulo 4, são apresentados os conceitos de civilidade e revistos estudos existentes sobre aspetos positivos ou negativos que poderão desencadear atos incivis.

Apesar da diversidade do conteúdo, encontrámos pontos de ligação com os tópicos referidos. Interessa-nos essencialmente verificar a agressividade e raiva competitiva e civilidade nos jogadores de *Esports* e se o género exerce uma influência sobre a sua relação. Para além dessa análise, considerámos observar as diferenças entre jogadores portugueses e jogadores internacionais. A literatura focou-se nas questões de género como possível variável mediadora, onde propusemo-nos verificar se existiam diferenças no que remete ao contexto do nosso estudo. Sobretudo, o presente estudo foi realizado com a finalidade de contribuir para a compreensão do papel moderador do género na agressividade e raiva competitiva e a sua relação na civilidade de equipa, nos atletas de desporto eletrónico.

# **PARTE I – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

**Capítulo 1 – Ascensão dos *Esports***

Neste capítulo introduzimos a evolução dos jogos eletrónicos, de que forma se tornaram uma ferramenta de comunicação e interação social, até ao surgimento dos *Esports*. Para compreender os seus benefícios e desvantagens durante o seu progresso, temas como a influência de jogos, a sua dependência, projeção da personalidade e habilidades cognitivas são apresentadas.

É referido de que forma esta atividade pode ser inserida como uma modalidade desportiva, comparando-a com o desporto tradicional. Para essa comparação ser feita especificamos características comuns ou distintas. Essa breve compreensão possibilita o desenvolvimento do nosso trabalho.

**1.1 *Esports*: Evolução da era eletrónica**

Os jogos eletrónicos são uma modalidade de entretenimento presente na sociedade há cerca de 50 anos, mas que teve uma expansão enorme nos últimos anos.

Existem dois tipos de jogos eletrónicos domésticos: consola e PC. Jogos de consola são jogadas num aparelho de televisão com uma caixa de conversão: como a *Sega Saturn* e a *Sony Playstation*. Os jogos para o PC, por outro lado, são carregados em computadores e iniciados como qualquer outro *software*. Ambos os géneros surgiram dos jogos eletrónicos de *arcade*, mas acabaram por os ultrapassar tornando-se nos produtos domésticos mais vendidos no final dos anos 80.

A evolução tecnológica possibilitou os jogadores serem mais ativos, tornando assim os jogos eletrónicos algo mais que uma diversão, em algo interativo, aproximando-os à atividade profissional.

No cenário competitivo, os *Esports* não são apenas uma tendência atual, segundo uma pesquisa realizada pelo instituto *Newzoo (Games & Esports Analytics and Market Research)* o ano de 2019 revela um marco importante no mercado global dos *Esports*. Pela primeira vez irá superar os mil milhões de dólares norte-americanos, com a previsão de atingir os 1.1 mil milhões de dólares, valores de investimento que tendencialmente irão aumentar com marcas, publicidade e patrocínios (Newzoo, 2019).

Durante a década de 70, os jogos eletrónicos começam a deixar a sua marca na sociedade e cultura. Ralph Baer lança a primeira consola da história em 1972, o *Odyssey*, compatível com as televisões da empresa Magnavox (Bedi, 2019)

A primeira competição desportiva eletrónica de que se tem conhecimento foi datada em 19 de outubro de 1972. A essa competição, foi dada o nome oficial de “*Intergalactic Spacewar Olympics*”, vários estudantes da Universidade de Stanford jogaram *Spacewar*, um dos primeiros jogos eletrónicos de computador cujo prémio atribuído ao vencedor era um ano de assinatura da revista *Rolling Stone,* mas sobretudo o mais importante era a vitória (Copadineanu, 2014; *Rolling Stone*, 2016).

Porém, foi no ano de 1980 nos Estados Unidos que surgiu a primeira competição oficial de *Esports*, com aproximadamente 10 mil participantes, organizada pela *Atari* (das principais empresas responsáveis pela popularização dos videojogos). A competição foi intitulada de “*Space Invaders Championship*” e contou com [mais de 10 mil participantes](https://archive.org/stream/Electronic_Games_Volume_01_Number_02_1982-03_Reese_Communications_US#page/n35)de todos os locais dos Estados Unidos. Consequentemente, vinte e nove campeonatos, com o nome de *Nintendo World Championships* foram realizados em várias cidades dos Estados Unidos. As finais mundiais foram feitas à semelhança dos campeonatos municipais, com o objetivo de obter uma alta pontuação e personalizar essa pontuação em todos os jogos, durante um tempo limite, para posteriormente todos os finalistas serem premiados. Em meados da década de 80, os jogos começaram a tornara-se num fenómeno relativamente mais popular, mas maioritariamente focado nos jogos de *arcade*, estimando-se que as crianças jogavam cerca de quatro horas por semana (Scholz & Hiltscher, 2015).

Foi no início dos anos 90, que o uso dos jogos eletrónicos aumentou e os jogos de *arcade* diminuíram, mas a quantidade média ainda continuava baixa em relação aos dias de hoje. As meninas jogavam em média duas horas de jogo por semana e os meninos cerca de quatro horas de jogo por semana (Funk, 1993).

No final da década de 90, o progresso da rede mundial de computadores e o surgimento da internet como novo meio de comunicação, possibilitaram uma ligação entre pessoas de forma imediata. A internet permitiu que não houvessem limitações físicas ou geográficas e, na primeira década dos anos 2000, o tempo comprometido com a sobreposição dos jogos aumentou substancialmente. Num estudo feito na altura, Gentile e Walsh (2002) observaram que crianças de dois a sete anos jogavam em média 43 minutos por dia e Woodard e Gridina (2000), descobriram que mesmo os pré-escolares com idades entre dois e cinco anos jogavam em média 28 minutos diariamente. Atualmente, o tempo de horas despendido aumentou de forma drástica nos últimos anos, ressaltando que não são apenas as crianças que mais usufruem dessas atividades digitais (Sung et al., 2010).

Segundo dados demográficos nos Estados Unidos, a média de idade da maioria dos jogadores corresponde a 33 anos de idade, sendo que o público-alvo não está mais associado a faixas etárias mais baixas, como algo direcionado a crianças e adolescentes.

Os mesmos dados apontam que a maioria das jogadoras estão na faixa etária dos 34 anos e os jogadores 32 anos.

Na questão do género, as jogadoras interessadas em jogos eletrónicos são atualmente quase equivalentes aos jogadores (com 46% e 54% respetivamente). O mesmo estudo apresenta que dois terços dos adultos nos Estados Unidos (65%) possuem um aparelho eletrónico em casa para jogar (Entertainment Software Association, 2019).

Para além disso, têm surgido uma quantidade considerável de jogadoras que excedem o número de jogadores do género masculino que são menores de 18 (Entertainment Software Association, 2017).

De acordo com os dados estatísticos do *Interactive Software Federation of Europe* (2018), que se focalizaram nos mercados de *gaming* na Inglaterra, França, Alemanha e Espanha, 54% dos europeus jogam jogos eletrónicos, com 77% a jogarem no mínimo uma hora por semana e com a idade média de 31 anos. Outro dado revelante é o número de jogadoras representarem agora quase metade, com 46% de jogadoras desses respetivos países.

Relativamente aos *Esports*, de acordo com a seguinte fonte, *Market Researcher Interpret* (2018), os dados já apontam uma divergência. As jogadoras de *Esports* casuais (sem considerar apenas as profissionais) são apenas 35%, as que assistam casualmente são 30% e as que assistem a torneios apenas 20%. Apesar disso, houve um aumento de 2016 para 2018, de 23,9% para 30.4%.

A maioria dos *pro-gamers* são adultos com idades compreendidas entre 24 e 27 anos (Statista Research Department, 2015). Em dados mais recentes a idade média é de 25 (ESPN, 2017), no entanto, nos jogos de *FPS* a maioria dos jogadores são mais jovens, com a idade média de 23 anos (no jogo *CS:GO*) e 21 anos (no jogo *LoL*). Outra observação significativa, é que a maioria dos jogadores profissionais se reformam antes dos 30 anos.

Os torneios e associações de *Esports* começaram a surgir com o *World Cyber Games* e o *Major League Gaming*. Estes torneios começaram a ser televisionados sobretudo nos Estados Unidos e na Coreia do Sul; contudo nos últimos anos a televisão perdeu a favor da atividade da internet (Hutchins, 2008). Eventos e campeonatos de *Esports* online permitiram aproximar milhares de pessoas de várias nacionalidades, aumentando a quantidade de interessados, o que permitiu os jogos competitivos atraírem cada vez mais fãs e espetadores.

Os pioneiros dos jogos de *Esports* foram o *Quake*, *Street Fighter* e *Starcraft*, mas foram o *Halo*, *CS GO*, *Call of Duty*, *LoL* e *Dota 2* que realizaram ao máximo, o potencial do desporto eletrónico. A partir daí, começaram a surgir disputas competitivas com os jogos mais populares, o que permitia os jogadores aperfeiçoarem a sua técnica de jogabilidade durante muito tempo (Olsen, 2015).

A popularidade do *streaming* (significa transmissão ao vivo através da internet) também fez os *Esports* crescerem subitamente, principalmente com o surgimento do *Twitch*, um site gratuito que transmite o *streaming* de vários jogos. Atualmente, esta plataforma é o serviço de *streaming* de *gaming* mais visitado, com cerca de 45 milhões de visualizações por mês, 20 milhões a mais do que em 2012 (Deng, Cuadrado, Tyson, & Uhlig, 2015). A comunidade dos desportos eletrónicos é atualmente composta por jogadores profissionais, jogadores amadores, comentadores, equipas, patrocinadores, espetadores e fãs (Kaytoue, Silva, Cerf, & Meiria, 2012).

O desporto eletrónico destaca-se do tradicional em termos de características individuais, as quais iremos explicar no próximo parágrafo através do tipo de jogo que competem. Além disso, os jogadores apresentam um conjunto de competências e habilidades necessárias aos elementos dos vários tipos de jogos que competem (Seo & Jung, 2016).

O *Player vs. Player* (*PvP*), em português “Jogador contra Jogador.” Estes são jogos nos quais os jogadores se enfrentam mutuamente. Nos *Esports*, este termo aplica-se à maioria dos jogos, pois cada jogo competitivo é configurado para ser um ou mais jogadores contra outros jogadores, mas apesar desse termo técnico, geralmente este é referido a jogos de simulação de desporto tradicional ou de luta, exemplos como *Street Fighter*, *Mortal Kombat* ou *Super Smash Bros*

O *First Person Shooter* (*FPS*), ou tiro em primeira pessoa, refere-se a um tipo de jogo em que o jogador vê o cenário através dos “olhos” da sua personagem, centrado no combate com armas de fogo. É o tipo de jogo mais popular nos *Esports* e dos mais antigos. Os jogos mais populares deste estilo são o *Counter Strike* (*CS:GO*), *Call of Duty* (*CoD*), e *Overwatch* (*OW*).

O *Real Time Strategy* (RTS) ou Estratégia em tempo real é um tipo de jogo em que o objetivo é construir uma nação e fortalecê-la. O principal foco é destruir ou ter domínio sobre o adversário. A principal característica para reconhecer este tipo de jogo é a presença de um mapa. Os jogos mais populares deste estilo nos *Esports* são o *Warcraft* e *Starcraft*.

O *Multiplayer Online Battle Arena* (*MOBA*), em português Arena de Batalha Multijogador Online, tal como o *FPS* é uma das principais modalidades presente nos *Esports*. O *MOBA* possui um máximo número de jogadores que trabalham em conjunto, nos quais uma equipa sai vencedor. Cada jogador controla um avatar em uma das duas equipas, ao contrário do *RTS*, onde um jogador controla todos os avatares de uma determinada facção. Um avatar é a representação de uma figura gráfica, que pode ser a simulação da sua própria aparência, daquilo que deseja ser, ou com a aparência que se identifica. Dessa forma, pode interagir no ambiente do jogo que está inserido. Os jogos mais populares nos *Esports* de *MOBA* são o *League of Legends*(*LoL*), *Heroes of Storm* (*HotS*) e (*Dota*) *Defense of the Ancients* (Klevjer, 2012; Hamari & Sjöblom, 2017 ).

* + 1. ***Esports*: modalidade desportiva**

O desporto é um fenómeno cultural, onde a prática desportiva habitualmente faz parte do nosso quotidiano. O desporto envolve habilidades que são desenvolvidas e exercitadas por si mesmas, paralelamente a serem exercidas pela sua utilidade, assim, o que possibilita ajudar a quem pratica desporto a apreciar a saúde, o exercício, a lidar com adversidades e a vivenciar o trabalho de equipa (Rassmussen, 2000).

Essa atividade tem sido útil para as pessoas aumentarem o seu bem-estar, dessa forma surgem práticas desportivas na sociedade contemporânea que se caracterizam pelo prazer, valorização individual e formação do caráter (Costa, 2006).

Para além disso, a história do desporto pode ensinar-nos muito em relação às mudanças sociais e sobre a própria natureza, já que a sua evolução determina a mudança da sociedade assente na mudança das suas crenças. Existem dois tipos diferentes de valores que são evidentes no desporto: social e moral. Nesse contexto, existe a tentativa de fazer corresponder à prática desportiva princípios morais e educativos, apesar que, cada vez mais esses princípios são invadidos por interesses ou valores comerciais (Beller, 2002).

No que respeita às diferenças e semelhanças entre o desporto tradicional e os *Esports*, não existe um consenso sobre o reconhecimento dessa modalidade eletrónica como um desporto legítimo. Nem é reconhecido a nível global como pertencente à área desportiva. Apesar dessa divergência de ideias, é geralmente aceite que os *Esports* apresentam características presentes no desporto tradicional que são fulcrais na sua definição, como o trabalho de equipa e a competição (Hamari & Sjöblom, 2017).

A definição de *Esports* indica um ambiente competitivo, orientado para tarefas que exigem ação imediata e eficiência na tomada de decisões. Semelhante aos atletas tradicionais, os jogadores de *Esports* desenvolvem os seus conhecimentos por longos períodos de aprendizagem e prática. Na distinção que nem todos os tipos de *Esports* são necessariamente de equipa, várias comparações podem ser feitas entre *pro-gamers* a esse respeito. Nas equipas de *Esports*, as habilidades heterogéneas dos jogadores são necessárias, o que significa que com base na divisão de responsabilidades, cada jogador contribui para a variabilidade dos recursos da equipa, equivalente ao futebol (Tang, 2018).

Contudo, a maioria dos argumentos face à exclusão dos *Esports* no setor desportivo, baseiam-se na premissa da atividade física não estar presente. A maioria dos atletas de desporto tradicional (como no futebol) praticam atividades de habilidades motoras brutas que requerem movimento corporal, enquanto que os atletas de desporto eletrónico praticam uma atividade que envolve habilidades motoras finas, como a coordenação das mãos e dominância lateral (Jenny et al., 2016).

É também percetível a sua diferença em termos comerciais e na participação dos fãs. Os jogadores de *Esports*, tanto como os seus espetadores são de diferentes partes do mundo, o que não facilita a comunicação não só em termos linguísticos, mas também nas questões culturais. Muitas das equipas não têm a proximidade regional que existe no desporto tradicional, ou seja, as restrições físicas e espaciais são ainda um componente vital no apelo dos *Esports*. Essas limitações invocam a importância do apoio dos fãs com o desempenho das equipas, em oposição do desporto tradicional, onde os fãs podem apoiar uma equipa local (bairro, cidade, país) independentemente do seu desempenho. Embora, esse sentimento de lealdade regional pode futuramente tornar-se mais forte com o surgimento de competições internacionais que envolvem equipas nacionais a representar o seu país, como a *Fifa eWorld Cup* (Tang, 2018).

**1.1.2 Impacto social do Desporto Eletrónico**

O interesse pelos *Esports* foi demarcado pelas novas tecnologias, da popularidade dos jogos eletrónicos na aliança com os jogos de competição. Além disso, esta atividade também serve como infraestrutura de relações sociais, com base nesse princípio não se pode dissociar o desenvolvimento da tecnologia e dos jogos eletrónicos com o surgimento dos *Esports* (Copadineanu, 2014; Bánya et al., 2018).

Esse instrumento comunicacional refletido no mundo virtual vivencia-se na omnipotência de controlar essa realidade simulada. Devido a essa interação, os jogos eletrónicos constituem uma preocupação em alguns níveis, principalmente por parte dos *media*, que levantam questões como o sexismo, a sua violência gráfica (predizendo a agressão), ou se proporcionam o isolamento. Apesar que, pretendesse que estes temas sejam discutidos em termos de investigação científica.

Eventos e atividades desportivas juvenis foram parcialmente substituídas pela tecnologia, com consolas de *Xbox*, *Playstation* e jogos de computador (Murphy, 1999), o que tem gerado preocupação não só em relação ao isolamento que provoca aos jogadores, como à diminuição da atividade física. Tendo isso em consideração, vários autores defendem que os jogos eletrónicos podem ser um escape da realidade, uma forma de libertação ou de auto-defesa perante problemas. Alguns traços específicos de personalidade, como a introversão, podem ser indicadores dessa necessidade (Hartman & Klint, 2006).

A diversidade nas funções que existem nos jogos facilitam a forma como os jogadores assumem diversas personalidades de acordo com o *setting* e com o tipo de jogo. Para além disso, essas escolhas podem ser uma projeção do que sentem (Hart, 2007 cit. por Chapman; 2018). Apesar desses temas terem atraído a atenção de investigadores, a maioria dos estudos existentes sobre jogos eletrónicos focalizam-se principalmente em dois temas principais: os seus efeitos negativos ou se podem ser usados para fins pedagógicos (Yee, 2005).

Embora os primeiros jogos possam ter inicialmente promovido um estilo mais solitário, o progresso dos jogos eletrónicos ao longo do tempoindica que as características sociais têm sido uma força motriz no seu desenvolvimento (Williams, 2006). Todos os sistemas de jogos possuem acesso à internet. Com a internet mais acessível, vários tipos de jogos tornaram-se populares, tendo os jogos online milhares de jogadores a interagir num ambiente virtual. O *World of Warcraft*, produzido pela empresa americana *Blizzard,* tinha no auge da sua popularidade mais de 11 milhões de assinantes (Schiesel, 2006).

**1.2 Influência dos Jogos eletrónicos**

Existem alegações dentro da área de saúde relacionadas com os jogos eletrónicos que afirmam aspetos positivos e negativos. Alguns deles são sensacionalistas baseados em opiniões, com falta de evidências concretas (Palaus, Marron, Sobera, & Ripoll, 2017).

No que remete a estudos feitos sobre a influência dos jogos eletrónicos, principalmente sobre o comportamento agressivo, os estudos divergem. Alguns autores, acham que o conteúdo que é exibido é algo mais influente, em comparação ao cinema e televisão, porque os espetadores manipulam a personagem que jogam como se fossem parte deles, tornando-se assim participantes ativos (Fleming & Rickwood, 2001; Sherry, 2001). Algumas investigações mostraram que pessoas que são expostas a conteúdos mediáticos que exibem conteúdos violentos tendem a ficar mais dessensibilizadas, entorpecidas com a dor e com o sofrimento dos outros. Depois de serem expostas a esse conteúdo, ficam menos fisiologicamente excitadas por representações de violência real (Carnagey, Anderson & Bushman, 2007; Cline, Croft, & Courier, 1973; Thomas, 1982).

Segundo Kirsh (2003), os adolescentes são um dos maiores alvos nos dados demográficos na indústria dos jogos eletrónicos e podem ser particularmente vulneráveis aos efeitos dos conteúdos violentos. Um dos motivos, é a maturação de regiões cerebrais na puberdade que levam a uma procura e recompensa maior e a um controle de impulso mais baixo (Steinberg, 2018). Inclusive, um estudo (Konijin et al., 2007) verificou que os participantes que tinham jogado um jogo violento atribuído aleatoriamente comportaram-se de forma mais agressiva do que aqueles que tinham jogado um jogo não-violento. Segundo o autor existe a probabilidade de um aumento na agressão entre jogadores que se identificam com personagens violentas (Konjin, et al, 2007). Porém, este estudo difere de outros, Scott (1995) estudou os efeitos dos jogos nos sentimentos de agressão, em 117 alunos. Cada respondente interagiu com jogos violentos para ser possível analisar vários níveis de agressão em 3 jogos diferentes, depois usou um inventario de hostilidade e um questionário de personalidade para medir o efeito. Os resultados evidenciaram que não havia um padrão linear nos sentimentos agressivos.

A exposição à violência nos *media* é um dos muitos fatores que podem influenciar os níveis de empatia (Krahé & Möller, 2010) e que uma empatia reduzida é um dos principais preditores de agressão em questões de desigualdade e de sexismo (Sanday, 1981). Os jogos violentos, em particular, podem reduzir os níveis de empatia porque os jogadores estão vinculados a um personagem violenta. Num jogo de tiro em primeira pessoa, os jogadores têm a mesma perspetiva visual do atirador, se for na terceira pessoa, os jogadores controlam as ações da personagem numa perspetiva visual mais distante. Por serem forçados a adotar a perspectiva visual do agressor, é difícil para os jogadores se colocarem no lugar da vítima, no entanto, de acordo com Krahé e Möller (2010), é importante levar em atenção as diferenças individuais ao considerar efeitos violentos nos jogos eletrónicos.

Ferguson (2007) conduziu uma revisão meta-analítica na pesquisa sobre violência e agressão em jogos eletrónicos, concluindo que a literatura existente sobre os efeitos da violência nos jogos não forneceu evidências convincentes para apoiar um relacionamento correlacional ou causal entre o jogo violento e o comportamento agressivo real. Ferguson justifica que existem problemas de definição e de metodologia na pesquisa existente sobre violência e agressão na área científica (Ferguson, 2009).

Simone Kühn (2018) estudou sobre fatores de agressividade nos jogadores no que consiste os vários tipos de jogo, foi examinado o comportamento dos participantes durante um período de dois meses perante jogos que exibiam temáticas muito diferentes. Foi escolhido o “*Grand Theft Auto V*”, um jogo que causou polémica devido à sua violência excessiva e exposição de conteúdo sexual, drogas e crimes, quando este surgiu em 2008, gerou diversos comentários de políticos, jornalistas e professores (Bushman, 2008; O’Brien, 2008 cit. por Ferguson, Olson, Kutner, & Warner,2005) que temiam os efeitos negativos que poderia causar na juventude, tais como: comportamento agressivo, atitudes sexistas, redução da empatia e da sensibilidade, aumento da impulsividade e impacto na saúde mental (como depressão e ansiedade) (Kühn, 2018). Em comparação, outros jogadores jogaram *The Sims*, um jogo que é um simulador da vida real, onde podem criar o seu *avatar*, oferecendo um mundo detalhado. Apesar das diferenças do seu conteúdo, não foi observado qualquer alteração na agressividade dos que jogaram o primeiro jogo, nem mesmo em comparação com outros jogadores ou não-jogadores, não mostrando evidencia sobre os efeitos negativos de quem joga um jogo violento durante um período de tempo.

Noutro estudo atual, (Verheijen et al, 2017) no qual foi analisado a componente social, participantes masculinos e femininos que são habituais jogadores foram estudados para entender o comportamento agressivo com base na escolha dos seus parceiros. Os resultados revelaram que jogos violentos não tinham impacto social no comportamento (Anderson et al., 2010; Ferguson, 2015; Greitemeyer & Mugge, 2014).

Diante do tempo de jogo, vários investigadores na universidade de Oxford não encontraram relação entre o comportamento agressivo em adolescentes e o tempo despendido a jogar jogos eletrónicos com conteúdo violento. O estudo utilizou dados nacionalmente representativos de adolescentes britânicos e foram avaliados de acordo com os *ratings* de jogos violentos que cada um jogava. O estudo é um dos mais completos até à data, onde se usa uma combinação de dados subjetivos e objetivos para medir a agressão e a violência com base no que jogam, diferenciado de pesquisas anteriores que se baseavam em dados auto-relatados de adolescentes. O estudo usou informações dos pais e responsáveis para julgar o nível de comportamento agressivo dos seus filhos. Para além disso, os conteúdos dos jogos foram classificados de acordo com o sistema oficial de informações sobre jogos e de classificação (tanto europeu como americano), em vez de se basear nas percepções dos jogadores sobre a quantidade de violência exposta nos jogos. De acordo com Prybylski (2019), este não é o primeiro estudo a divulgar estes resultados, no que se refere à ausência da correlação dos jogos com a violência. No entanto, é importante salientar as agressões feitas de forma indireta na própria comunidade, como insultos e provocações, onde é necessário haver mais investigação.

No que remete ao foco do comportamento agressivo, a tendência é ser estudado apenas com foco numa só causa Dito isto, o comportamento nunca é resultado de um caso isolado, dado que fatores motivadores envolvem fatores situacionais (como provocações) e fatores inerentes envolvem características de personalidade, a influência de algo biológico, de um químico do cérebro, ou de eventos de vida (Anderson & Bushman, 2002). Assim, qualquer alegação de que um único fator de risco foi a causa de um episódio violento é demasiado simplista, pois muitos estudos examinaram os efeitos psicológicos e comportamentais da violência em jogos eletrónicos nos jogadores, concentrando-se em um vínculo hipotético entre violência no jogo e subsequente agressão pelo jogador (Bushman & Anderson, 2001; Anderson & Dill, 2000; Ballard e Lineberger, 1999; Funk & Buchman,1996: Funk, Mahony, & Ridinger, 2002; Scott, 1995).

* + 1. **Dependência em Jogos Eletrónicos**

Alguns autores referem existir um consenso científico emergente de que os jogos eletrónicos têm o potencial de se tornar patologicamente aditivos, apesar da falta de padrões no comportamento que evidenciam pontos comuns à patologia aditiva (Bavelier & Green, 2011).

Porém, os jogos eletrónicos online é a única ciberdependência que aparece referida no DSM-5 (Manual de Diagnóstico e Estatística das Perturbações Mentais, da Associação Americana de Psiquiatria) e no ICD 11 (Classificação Internacional das Doenças da Organização Mundial da Saúde) (cit. por Ordem dos Psicólogos, 2020).

Existe uma discordância considerável entre investigadores sobre o conceito de “dependência de jogos”. Embora o termo “viciado” não seja usado por psicólogos clínicos, o termo é usado com mais prevalência para descrever o comportamento obsessivo, compulsivo e o uso problemático (abusivo) dos jogos eletrónicos (Kuss & Griffiths, 2012). Ainda assim, no DSM-V (2013) a adição ou dependência em jogos eletrónicos como perturbação é definido por um envolvimento persistente e recorrente, afetando as atividades diárias, profissionais ou educacionais.

É manifestado através de cinco sintomas principais que se devem manifestar ao longo de um período mínimo de 12 meses. Preocupação com os jogos; experienciar sintomas desagradáveis quando retirado o aparelho eletrónico ou o jogo; a necessidade de usufruir cada vez mais do seu tempo com os jogos eletrónicos; tentativas frustradas de controlar a vontade de não jogar; perda de interesse em atividades de lazer e entretenimento que anteriormente gostava, desistência de outras atividades (com exceção de jogos); uso excessivo de consolas e jogos eletrónicos apesar do reconhecimento de problemas psicossociais; enganar os membros da família, terapeuta ou outros em relação ao tempo que dispensa a jogar; usar os jogos como uma forma de escape ou de aliviar estados de espirito negativos; comprometer ou perder uma relação significativa, emprego, educação ou oportunidade de carreira por causa do seu uso excessivo (APA, 2013).

Apesar da correlação do *gaming* com o comportamento aditivo, essa variável indicadora do tempo que se joga não é em si mesmo um fator de dependência (Triberti et al. 2018). Primariamente, o uso intensivo não é o mesmo que vício, já que os jogadores podem desenvolver um envolvimento com os jogos eletrónicos, estando eles a jogar ou não, sem sofreram consequências negativas no dia a dia que são típicas de cenários de dependência (Milani et al. 2017).

A pesquisa atual sobre jogos online utiliza escalas adaptadas das versões desenvolvidas para diagnosticar o jogo patológico. O comportamento aditivo implica mais do que simplesmente despender uma quantidade de horas consideráveis a jogar. A adição num nível patológico, significa, entre outras coisas, uma redução na capacidade de funcionar de forma normativa na sociedade. Assim, um indivíduo que joga excessivamente por semana pode não atender aos critérios de um utilizador patológico, enquanto outros podem exibir sinais patológicos, apesar da utilização ser substancialmente menor no total. A razão pela qual a maioria joga por um longo período de tempo está maioritariamente relacionado com outras questões, uma delas por exemplo, escapar a problemas do quotidiano. Nos jogadores, estes têm a tendência a reduzir o seu tempo de jogo quando estas questões são resolvidas (Griﬃths, 2010; Wood, 2008 cit. por Tiberti et al. 2008).

Uma questão para futuras pesquisas diz respeito à caracterização das vias neuronais subjacentes a esse uso patológico da tecnologia. Sabemos que os circuitos fronto-estriais, que medeiam fortemente a dependência de drogas e as perturbações comportamentais, como o jogo patológico, também é ativada quando se joga eletronicamente. No entanto, atualmente ainda pouco se sabe se o desenvolvimento das vias neuronais é afetado pelo uso da tecnologia (Bavelier & Green, 2011).

Mesmo com a quantidade de estudos empíricos e clínicos realizados mais recentemente sobre o componente aditivo nos jogos, existem inconsistências nas suas características nosológicas devido aos dados limitados sobre o curso clínico e etiologia desta condição particular (Kuss, Griﬃths, & Pontes, 2017). É improvável que a APA reconheça formalmente a adição como perturbação até que pesquisas futuras tenham identificado essas características. É necessária uma análise com base em dados transculturais sobre confiabilidade e validade dos seus critérios de diagnóstico, de taxas de prevalência em amostras epidemiológicas em vários países do mundo e a avaliação de características biológicas associadas (Petry, O'Brien, 2013 cit. por Schivinskia et al, 2018). Para entender o impacto, é necessário uma perspectiva mais ampla sobre o tema. Os seus benefícios potenciais são importantes, em parte, porque a natureza desses jogos mudou drasticamente na última década, tornando-se cada vez mais complexos, de uma natureza mais diversificada, realista e com uma componente mais social (Ferguson & Olson, 2014).

Contudo, apesar das vantagens, os riscos que acarreta não devem ser ignorados. Devido às circunstâncias da pandemia COVID-19, apenas no mês de abril, cerca de 60% da população mundial utilizou a internet. Esta utilização intensa e regular nos últimos meses pode ter potenciado o desenvolvimento de cibercomportamentos de risco, dificultando a readaptação na pós-pandemia (ODP, 2020). Nesse sentido, a Ordem dos Psicólogos, sugeriu recomendações para promover um comportamento online mais saudável, como promover a literacia, cidadania digital e cibersegurança, promover a percepção correta do risco, enquadrar o atual nível de risco, promover equilíbrio entre rotinas reais e virtuais, promover a literacia em saúde psicológica e promover a identificação de vulnerabilidades individuais, como a identificação de indivíduos mais vulneráveis como os que apresentem dificuldade de auto-controlo, procura de emoções fortes e dificuldades no desenvolvimento de competências sociais.

* + 1. **Projeção da Personalidade**

As interações sociais e dinâmicas comunicacionais entre jogadores tornaram-se possíveis com os jogos online, possibilitando os jogadores competirem entre si ou formarem equipas. Para além disso, é oferecido a liberdade de construir um mundo mais próprio, como a construção do seu próprio avatar. Muitos dos jogos online dão a escolher algo chamado de classes, ou seja, consoante o tipo de jogo e da sua temática as classes definem que tipo de lutador e habilidades a personagem criada no jogo se insere. Contudo, apesar da popularidade dos jogos online, existem poucos dados que analisam os aspetos favoritos da dinâmica de jogo (como os referenciados) e a interpretação da personalidade em relação à criação do avatar (Hart, 2017).

Nessa perspetiva, os investigadores poderiam compreender se a personalidade é projetada nesse leque de escolhas.

O jogador pode explorar diversas características representadas nos jogos, como a criação do seu próprio avatar, a liberdade de escolha do género, o aspeto físico, e opções morais na narrativa do jogo. Assim, é explorado na vertente da identidade, sustentado que a escolha do avatar e características da personagem podem ser uma projeção da personalidade e um reflexo dos seus valores morais. A maioria dos jogos narram uma história e as decisões tomadas pelo jogador são influentes no seu rumo. Essas decisões envolvem os jogadores numa forma de entretenimento mais vasta, onde a personalidade e o estado emotivo de cada jogador emergem nesse mundo (Griffiths., Davies., & Chappell 2004).

Estas são questões importantes relacionadas com o tema do nosso estudo, já que esses aspetos referidos se encontram na maioria dos jogos de desporto eletrónico.

**1.2.3** **Habilidades Cognitivas**

De acordo com alguns investigadores a motivação para as crianças e adolescentes no que respeita ao tempo despendido no jogo é tornarem-se cada vez mais bem-sucedidos, onde desenvolvem as suas habilidades motoras (Salisch et.al., 2006). Esta pesquisa é relevante para perceber de que forma o desenvolvimento do nível motor e cognitivo dos jogadores pode se tornar uma vantagem na sua prática (Williams & Ericsson, 2008).

Num estudo (Rosser et al., 2007) foi analisado a capacidade de 33 cirurgiões de Beth Israel Medical em Nova York na sua área de trabalho. Os participantes do estudo eram médicos que eram habituais jogadores com um tempo de jogo no mínimo de 3 horas por semana e compararam com outros médicos não jogadores. Os cirurgiões que habitualmente jogavam cometeram 37% menos erros, 27% mais rápidos e 42% melhores no teste de habilidades cirúrgicas do que os 15 cirurgiões que nunca haviam jogado. Pesquisas sobre possíveis efeitos negativos dos jogos em habilidades físicas também foram realizados e segundo os autores Fischer, Kubitzki, Guter e Frey (2007) analisaram que jogar frequentemente jogos de corrida eletrónicos foi associado a uma condução competitiva e a uma maior incidência de acidentes de carro. Contudo, seria pertinente analisar se indivíduos com mais impulsividade têm tendência a optar por esse género de jogos, já que os jogos de corrida não são o tipo de jogo mais popular.

Os estudos referidos apesar de serem efetuados na área de medicina, são importantes na pesquisa do desenvolvimento de habilidades, associados a estudos de psicologia e do desporto (Rosser, 2007; Fischer, Kubitzki, Guter, & Frey, 2007).

**Capítulo 2 – Género**

O género encontra-se ligado a questões de desigualdade e de poder na sociedade. O setor da tecnologia continua fortemente associado a homens evidenciado barreiras que devem ser ultrapassadas (Weber, 2013). A comunidade *gaming* não é diferente e as jogadoras cada vez mais procuram representação na área dos *Esports*.

Alguns estudos ou a própria *media* tem-se debruçado sobre a caracterização das mulheres, com base nos estereótipos de género e como fonte de discriminação (Galdi, Maass, & Cadinu, 2014). Neste capítulo pretendemos explorar as questões de género com base na pesquisa científica e os avanços relativos à inclusão feminina nos *Esports*.

# **2.1 Conceito de Género**

Há um debate sobre o uso dos termos “género” e “sexo” no campo da psicologia e outras áreas científicas. Bem como de maneira geral sobre os aspetos referentes a mulheres e a estudos sobre o género. O uso da palavra “género” entre as feministas na década de 1970 teve como objetivo sublinhar o nível social e cultural de distinções baseadas no sexo. A palavra denotava uma rejeição ao determinismo biológico subjacente ao termo anterior, “diferença sexual”. De fato, o género como categoria analítica só surgiu no final do século XX, e mais recentemente, como estudo na área da Psicologia (Casell & Jenkins, 2000).

O sexo é dicotómico e refere-se a diferenças biológicas entre homens e mulheres. Além disso, o termo “sexo” não é sempre usado de forma consistente na literatura. Na psicologia, muitos investigadores e teóricos tendem a usar a palavra “sexo” para referirem-se a distinções de origem biológica (Unger, 1990; Schmalz & Kerstetter, 2006).

Com base nos argumentos de Unger (1979), o uso do termo “sexo” é um termo que sugere que os autores acreditam que as diferenças estão enraizadas na parte biológica. O sexo implica distinções e causas biológicas, enquanto que o género reconhece fatores culturais e experienciais.

O género é idiossincrático, que reflete o grau de feminilidade e masculinidade. As normas sociais tendem a determinar o que se espera, que os homens possuam características masculinas e que as mulheres possuam características femininas. No entanto homens e mulheres possuem combinações variadas de traços masculinos e femininos, o risco de estigma apresenta-se quando os homens demonstram traços abertamente femininos, e as mulheres, embora menos que os homens, demonstram traços masculinos (Schmalz & Kerstetter, 2006).

Zoë Peterson e Charlene Muehlenhard (2011) referem que o termo geralmente preferido na psicologia é "género", baseado no trabalho de Rhoda Unger (1979).

A perspetiva feminina baseia-se em teorias do género e identidades que são desenvolvidas em conceitos pós-modernos, pós-estruturais e estudos feministas. Como Raewin Connell (2009) referiu, o género é uma categoria que se baseia na leitura cotidiana do que se passa no mundo, ou seja, imediatamente reconhecemos alguém como homem ou mulher e assumimos uma concepção de tudo em função dessa distinção.

O “género” é usado para referirem-se às constatações psicológicas e sociais do que significa ser homem ou mulher (Unger, 1990) dado que os estereótipos são psicológicos e construções sociais (Alksnis, 2000). O sexo é dominante para a classificação social e a preeminência dessa classificação é evidenciada pelo fato de alguns indivíduos terem dificuldades na interação com alguém quando na incerteza do sexo dessa pessoa. Considerando fatores que as relações sociais não são prejudicadas devido ao preconceito como a idade ou antecedentes raciais (Cassell & Jenkins, 2000).

**2.1.1 Igualdade de Género**

A igualdade de género é um conceito multidimensional que abrange todas as esferas da nossa experiência social (Aboim 2010; Grunow et al. 2018; Wharton 2005). Durante muito tempo essa questão foi enquadrada apenas em torno da participação das mulheres no mercado de trabalho (Gornick & Meyers 2008; Orloff 1993), de acordo com alguns psicólogos a diferença salarial seria devida à discriminação baseada no género (Wilson, 1996) apesar de existir diferenças de opinião sobre os mecanismos subjacentes às desigualdades atualmente observadas (Alksnis, 2000).

Alguns estudos negligenciam que a igualdade de género não se refere apenas às questões que discriminam as mulheres e que a desigualdade afeta mais dimensões do que apenas a participação no mercado de trabalho (Aboim 2010; Lewis 2001). Consequentemente, a concetualização da igualdade de género ampliou-se para refletir a sua multidimensionalidade, como as restrições impostas aos homens enquanto pais, bem como nas relações de género (Fraser 1994; Grunow et al. 2018; Pascall & Lewis 2004; Lewis 2001).

A luta pela liberdade e igualdade, bem como as influências de processos liderados por políticas, denominadas de “*mainstreaming* de género”, (liderados pela UE) contribuiu para essa evolução (Crespi & Lomazzi 2018). O “*mainstreaming* de género” foi adotado internacionalmente como uma estratégia para promover a igualdade, com base na integração de uma perspetiva do género na implementação, motorização, medidas regulatórias e avaliação de políticas para combater a discriminação com vista a promover a igualdade entre homens e mulheres (Europe Institute for Gender Equality, 2016).

As mulheres estão sub-representadas em muitos campos, principalmente em posições de liderança. Eagly e Mladini (1989) demostram que os estereótipos de género ainda são comuns em várias partes do mundo, inclusive nos países ocidentais.

A discriminação é associada a representações distorcidas e avaliações negativas. O preconceito é visto como uma atitude negativa com base na antipatia e hostilidade que é direcionada a membros de determinados grupos sociais, que apresenta três componentes: o cognitivo, manifestado pela presença dos estereótipos; o afetivo, que é o preconceito em si; e o comportamental, que traz como resultado atos discriminatórios (Fiske & Stevens, 1993; Fiske, 1998). O sexismo pode se manifestar sobre a forma institucional, interpessoal (ou social) (Lott & Maluso, 1995) e cultural (Alksnis, 2000).

Vários psicólogos afirmam que o sexismo é responsável pela disparidade de género que predomina na sociedade. O Dicionário de Cambridge (n.d) define o sexismo como: “ações e crenças de que membros de um sexo são inferiores comparativamente a membros do sexo oposto”.

O sexismo institucional envolve práticas de exclusão promovidas por estruturas institucionais que limita as mulheres a obterem oportunidades. Já o sexismo social refere-se a interações entre indivíduos que envolvem comportamentos negativos direcionados a metas que tenha a ver com o seu sexo, como por exemplo, alvo de mais críticas e de menor participação social. O sexismo cultural engloba suposições e crenças da sociedade sobre o valor das categorias de género como por exemplo, que características "masculinas" são melhores que características “femininas”, bem como as práticas sociais gerais que descriminam o género (Alksnis, 2000).

A forma como o sexismo é expresso pode diferir em dimensões como a visibilidade, a intenção, e o grau que afeta o destinatário. Marciano, Benokraitis e Feagin (1986, 1995) identificaram três tipos de sexismo que ilustram a manifestação de sexismo no pensamento atual. Esses três tipos são: o sexismo evidente, sexismo secreto e o subtil.

Sexismo evidente (ou mais expressivamente aberto) é definido pelo preconceito que incentiva a desigualdade, é visível e facilmente observável (Benokraitis & Feagin 1995). O sexismo secreto envolve o tratamento desigual e prejudicial de mulheres e homens de forma oculta ou clandestina. Por exemplo, indivíduos podem afirmar que favorecem a igualdade de género, mas que na realidade envolvem-se em comportamentos que intencionalmente prejudicam as mulheres na área de trabalho, e elevam-nas ao fracasso. Além disso, esses níveis de impacto interagem uns com os outros, refletindo e reforçando continuamente cada um (Unger & Saundra. 1993).

Alguns comportamentos, como o assédio sexual, são indicativos da desigualdade ou desrespeito. Consistente com Benokraitis e Feagin (1986, 1995) na descrição do sexismo subtil, aqueles que endossam crenças sexistas podem não estar a esconder o seu preconceito; em vez disso, eles não compreendem que certas crenças ou comportamentos são indicativos de preconceito.

Apesar destas determinantes, há uma escassez na pesquisa na abordagem do género tendo em contra outras variantes, como a perspetiva cultural, classe e outras categorias de diferença. A maioria dos estudos são também descentralizados nas mulheres ou focalizados no género como um construto biológico (Butler, 1999).

**2.1.2 Estereótipos e Preconceito**

Moscovici (1984) sugere que dentro do mundo social, os grupos criam representações do mundo abstracto de atitudes, crenças e atribuições. Essas representações são modelos dinâmicos de inter-relações de um esquema e das experiências. Assim, permitem a comunicação entre indivíduos, sobre experiências, conceitos e pensamentos internos.

A tendência de estereotipar com base no género é devido a construções sociais e psicológicas na sua associação a traços de personalidade, papéis sociais, atributos físicos e de interação social (Deaux, Lewis, 1984 cit. por Alksnis, 2000). Ao usar esses estereótipos, assim deduzem-se caraterísticas que muitas vezes não correspondem à verdade (Brewer, 1996). Como é natural, esses estereótipos ligados ao género não são somente a variável que impacta a forma como se trata as mulheres e os homens, mas que impacta diretamente as suas ambições e traços de personalidade (Alksnis, 2000**).** É através do processo de socialização que meninos e meninas são incentivados a adotarem e desenvolverem certos traços de personalidade que são frequentemente masculinos ou femininos. Esses traços de personalidade têm um impacto sobre os papéis que os indivíduos assumem (Freeman, 1970). Para explicar as diferenças de género, estudos de psicologia enfatizam o papel social dos estereótipos, definido como um conjunto de crenças e atributos de um determinado grupo social (Ashmore & Del Boca, 1981).

As caraterísticas de áreas laborais que coincidem com estereótipos sobre traços masculinos e femininos levam a que esses trabalhos sejam vistos como trabalhos habitualmente associados a "mulheres" ou a "homens", sendo que os homens são mais propensos do que as mulheres a ocuparem um emprego específico onde é necessário terem traços “masculinos” para ocupar esse trabalho. A circularidade do raciocínio que acompanha os estereótipos de género sobre caraterísticas e competências certamente pode explicar o porquê de as mulheres terem dificuldade a entrarem em trabalhos que são dominados por homens (Martin, 1992).

Encontrar mulheres que têm características que contradizem os estereótipos do seu género, não costuma resultar em grandes modificações de estereótipo que foram impostos. Em vez disso, essas mulheres são vistas como casos individuais (Weber, Crocker, 1983 cit. por Alksnis, 2000).

No desporto tradicional os estereótipos do género permanecem fortes, que resultam na crença predominante que as mulheres são atletas inferiores e em retratos tendenciosos dos *media* sobre a capacidade atlética feminina. Uma crença amplamente compartilhada é que os homens superam as mulheres (Bois, Sarrazin, Brustad, Trouilloud, & Cury, 2002; Eccles & Harold, 1991), especialmente no desporto que envolve força, poder e velocidade (Chalabaev, Sarrazin, Stone, & Cury, 2008).

O desporto que é associado a uma atividade masculina baseada em estereótipos culturais, é nos socialmente ensinado desde cedo que são pertencentes ao género masculino (Koivula, 1999) e, com base nessa crença fundada por estereótipos, pode existir uma evitação para praticar determinadas atividades (Smith et al., 2007). Ou seja, as mulheres podem tendencialmente evitar praticar desportos estereotipicamente considerados masculinos

O estereótipo implica que um conjunto de informações generalizadas ou falsas sejam usadas para representar algo ou alguém (Oxford University Press, 2014). Existem duas condições que são pré-requisitos quando se estereotipa. A existência de um conjunto de crenças e representações mentais de uma categoria social, e a classificação ou categorização (seja ela consciente ou inconsciente) de um indivíduo como um membro inserido numa categoria ou num rótulo (Brewer, 1996).

**2.2 Representação feminina na indústria eletrónica**

Atualmente, existe uma união crescente contra estereótipos atribuídos a cada um dos géneros, proveniente da necessidade de promover a igualdade, em que são demarcados quanto à representação feminina na área do *gaming* (Schmalz & Kerstetter, 2006). Essa área é maioritariamente ocupada por homens, da mesma forma que campos tecnológicos ainda permanecem dominados e associados tradicionalmente a homens.

As mulheres continuam a ser sub-representadas na área de produção de jogos com apenas 3% das mulheres a trabalharem em jogos de programação (Burrows, 2013). Outras fontes revelam números ainda mais baixos, incluindo apenas 6% das mulheres a ocuparem essa área no Reino Unido (Weber, 2013). A diferença acentuada em termos da representação feminina na área continua presente apesar do aumento do interesse por tecnologia e jogos eletrónicos (Vermeulen, Looy, Courtois, & Grove, 2018). Numa sondagem do *The Insights People* (2018) feita no Reino Unido, aponta que existem mais adolescentes do género feminino interessadas em jogos eletrónicos que adolescentes masculinos, conquistando a atividade de lazer preferencial comparativamente a interesses estereotipados associadas a adolescentes, como fazer compras.

Oitenta e quatro por cento das adolescentes afirmam jogar nos seus tempos livres, demostrando um acréscimo em relação à sondagem feita em 2017 que apontava para 75% das adolescentes que optavam por jogos eletrónicos como opção de lazer.

Apesar disso, o foco do *marketing* da indústria continua a ser centrado nos jogadores masculinos (Fron, Fullerton, More, & Pearce, 2007).

Segundo um estudo, o grupo feminino frequentemente joga por períodos mais longos a jogos definidos como casuais (Sung, Bjornrud, Lee, & Wohn, 2010). Apesar disto, muitos não consideram os jogos casuais semelhante aos jogos eletrónicos tradicionais. Os jogos casuais são definidos como jogos em aplicativos de telemóvel, diferentes dos tradicionais que requerem mais tempo de dedicação e a sua jogabilidade é mais complexa. No entanto, o tempo despendido é equivalente, e revela um investimento no próprio jogo.

Foi analisado através da experiência das jogadoras, a forma com que a personalidade e as suas experiências sociais se refletem enquanto jogavam em plataformas online (Hayes, 2007 cit. por Romwell, 2013). A investigação facilitou a compreensão sobre a projeção da personalidade, onde evidenciou que a personalidade e as experiências eram refletidas e projetadas no próprio jogo. Em síntese, a preferência com base no tipo de jogo e as suas opções retratam em parte, a sua personalidade.

Referente a esse ponto, as jogadoras optam preferencialmente por um jogo em que possam explorar a sua criatividade, em comparação aos jogadores que optavam por jogos de estratégia. (Kinzie & Joseph, 2008, cit. por Romwell, 2013).

A indústria dos jogos eletrónicos tem sido assolada por episódios de sexismo, pelos quais a indústria do desenvolvimento de jogos é responsável devido à tendência de criarem personagens femininas sexualizas, inclusive como estratégia de *marketing*. Para apelar os espetadores, algumas mulheres criaram contas em plataformas de *streaming* com o objetivo de ganhar dinheiro, onde são observadas a jogarem. Para acentuar esse apelo, muitas jogadoras personificam essas personagens fictícias, que se dá o nome de *cosplay.* Porém, é importante referenciar que o *cosplay* em si também é feito por todas as faixas etárias do género como forma de criatividade.

Nesse contexto, um estudo revelou que a exposição a conteúdos mediáticos que descrevem mulheres como objetos sexuais, aumenta a probabilidade de assédio sexual (Galdi, Maass, & Cadinu, 2013).

Segundo alguns autores as personagens femininas são mais propensas a serem exibidas de forma mais sexualizada comparativamente às personagens masculinas (Downs & Smith, 2010). Segundo dados demográficos observados por Dmitri Williams (2009), as personagens de jogos são predominantemente caraterizadas por homens adultos, de etnia branca e as personagens femininas são excessivamente hipersexualizadas.

Vários autores concordam que as personagens femininas dos jogos são tendencialmente caracterizadas como personagens sexualizadas (Dietz, 1998; Jansz & Martis, 2007; Downs & Smith, 2010; Williams, Martins, Consalvo, & Ivory, 2009) maioritariamente retratadas com seios grandes e roupas justas (Jansz & Martis, 2007). Para além de serem raramente as personagens principais (Downs & Smith, 2010). Curiosamente, outros autores observam que personagens masculinas nos jogos tendem a ser tão hipersexualizados quanto as mulheres (Jenson & Castell, 2010).

Dietz listou diversos jogos, que a maioria das personagens femininas são retratados como “donzelas em perigo”. Este determina que as personagens femininas tinham papéis sem relevo sem uma participação direta e as suas roupas eram justas e provocantes. O autor cita na sua pesquisa que essa representação é prejudicial para crianças, uma vez que elas internalizaram essas expectativas em que aceitam as mulheres como fracas, vítimas e como objectos sexuais” (Dietz, 1998).

Contudo, recentemente a indústria tem procurado apresentar uma maior variedade de personagens onde o jogador pode escolher personagens femininas e masculinas.

A sexualização das personagens também foi modificada nas personagens femininas, como em jogos populares que foram atualmente modernizados como no *Final Fantasy* e *Tomb Raider*. Nestes últimos, as personagens femininas apresentam curvas menos acentuadas em relação aos jogos anteriores. Apesar de ser evidente que os jogos mais populares continuam a ser representados maioritariamente por personagens masculinas. O mesmo argumento pode ser usado sobre as personagens masculinas, em que a as personagens são representadas através de um ideal físico. O *design* é construído de forma a apelar os gostos dos clientes, dado que geralmente as pessoas são atraídas por o que é estético e este serve como estratégia de *marketing*.

Apesar das personagens masculinas continuarem a ser predominantes, existem vários jogos populares em que o papel feminino tem destaque (*Tomb Raider, Hellblade, Horizon Zero Dawn*). Para além disso, a maioria dos jogos de *Esports* dão a liberdade de escolher o género da personagem, e até mesmo de identidade não binária (exemplo: *Overwatch*).

Numa pesquisa feita pelo *The Insights People* (2018) indicou que as adolescentes estão a desenvolver um maior interesse pelo *Esports*, onde 15% afirmam gostar de assistir a campeonatos de *Esports*. Apesar de o número parecer relativamente baixo, de acordo com o *The Insights People*, o número aumentou consideravelmente nas adolescentes na faixa etária de 13 a 15 anos que participam e assistem a eventos de *Esports* ao vivo, em comparação a meninos da mesma idade.

Apesar de 42% das mulheres nos Estados Unidos se considerarem jogadoras habituais (Entertainment Software, 2017), poucas participam em torneios de competição de *Esports*, sendo que alguns autores o atribuem à forma como são tratadas ou representadas na indústria (Kondrat, 2015). Outros consideram que não existe uma representação satisfatória de personagens femininas nos jogos, principalmente em relação à prevalência de personagens masculinas (Downs & Smith, 2010; Williams, Martins, Consalvo, & Ivory, 2009).

As crianças conhecem e praticam papéis de género (Boyle, Marshall, & Robeson, 2003). Embora avanços tenham nivelado o campo de jogo para meninas e mulheres, no subconsciente ainda persiste amplamente a percepção de desporto masculino e feminino (Schmalz & Kerstetter, 2006).

Metheny (1965) foi pioneira nas investigações sobre estereótipos sociais da participação desportiva apropriada e inadequada para homens e mulheres. Ela concluiu que o desporto em que meninas e meninos eram incentivados a participar possuíam qualidades que eram congruentes com os respetivos traços de personalidade masculinas ou femininas. Os desportos considerados femininos eram tipicamente esteticamente agradáveis, sem competição ou agressão aberta. Os desportos masculinos eram geralmente agressivos, mais competitivos e envolviam um alto grau de contato pessoal e corporal.

Para além disso, no mundo dos *Esports*, as jogadoras queixam-se principalmente de desvalorização em termos profissionais e assédio sexual como o principal fator de insatisfação. As atletas são muitas vezes exploradas através da sua sexualização, inclusive atletas que são contratadas apenas pela sua imagem (O’Neill, 2014). Em relação à sexualização das próprias atletas, muitas jogadoras exigem foco nas suas capacidades, como também procuram ser apresentadas através de personagens femininas que apresentem caraterísticas que não sejam focadas em atributos de beleza.

Em 2016, a jogadora profissional do jogo *Overwatch*, SeYeon Kim, conhecida como "Geguri", foi acusada de usar um programa ilegal para melhorar seu desempenho nos jogos de *Esports*. Geguri comprovou sua inocência ao transmitir um vídeo dela a jogar ao vivo sem nenhum programa ilegal de *hackers*. Depois do seu vídeo ser exibido, o debate e as acusações não voltaram a surgir, mas surgiu a questão dos motivos por detrás dessa acusação e o porquê de a jogadora ter que defender as suas habilidades e capacidades.

Quando a porta-voz da empresa *Blizzard*, criadora do *Overwatch*, confirmou que Geguri não estava a usar nenhuma programação de *hack*, surgiram questões que o caso podia ser classificado como assédio, e que se Geguri fosse homem, a desconfiança da sua capacidade poderia nunca ter surgido (McKinney, 2017).

Os atletas de *Esports* em países como a Coreia do Sul são considerados ícones culturais (Lanier, 2014). Nesse sentido, a Coreia do Sul continua a apresentar obstáculos no que concerne à igualdade de género. Através desse maior reconhecimento cultural e da questão da representação feminina, é possível obter uma compreensão sobre os padrões da discriminação de género, pois essa questão não é apenas levantada na área dos *Esports*, mas também por movimentos de igualdade (Mckinney, 2017).

De acordo com um relatório da BBC (2016), algumas jogadoras estão a combater contra a discriminação e a incentivar outras mulheres a jogarem sem se sentirem pressionadas por estereótipos masculinos e femininos. Com a estimativa de uma audiência global de mais de 150 milhões de pessoas (100 Women 2016, 2016), Stephanie Harvey, uma famosa jogadora profissional, espera que as grandes empresas apoiem mais as jogadoras e que torneios exclusivamente femininos deixem de existir porque não há necessidade para essa distinção (100 Women, 2016). Harvey pensa que a maneira de promover a participação feminina, é incentivar as mulheres programadoras a desenvolverem jogos eletrónicos. Pois acredita que à medida que a participação aumentar, a discriminação diminuirá, já que as mulheres não serão mais vistas como uma minoria.

Uma das mudanças atuais com o intuito de empoderar o papel feminino nos *Esports* foi o festival *Girl Gamer*. Este festival visa salientar a representatividade feminina nos *Esports*, devido à sua presença reduzida no segmento profissional dessa área, e tem como objetivo motivar mais jogadoras a participarem. A primeira edição teve lugar em Macau, no ano de 2017, e obteve sucesso imediato com 100 milhões de pessoas em todo o mundo a assistir. O festival foi transmitido em inglês e mandarim, em diversas plataformas, e com um total de 1.4 milhões de espetadores registados (Girl Gamer, 2019).

O festival conta com a presença dos maiores especialistas da indústria e equipas internacionais de *Esports* reconhecidas. Apresenta ciclos de conferência com seminários que promova formas educacionais dos jogadores participarem e se tornaram jogadores profissionais de forma saudável. Como por exemplo, seminários que falam de que forma se deve evitar a adição aos videojogos, e estabelecer uma boa relação entre pais e filhos. No ano de 2018, a segunda edição teve lugar em Portugal, no Casino do Estoril, promovido pela *Grow up Sports*, uma multinacional portuguesa que tem também como objetivo promover esta atividade, tendo em conta hábitos saudáveis.

**Capítulo 3 – Agressividade e Raiva competitiva**

Neste capítulo pretendemos compreender o comportamento agressivo subjacente a sentimentos de raiva, particularmente no contexto competitivo.

Para o nosso estudo interessa-nos perceber as possíveis diferenças de género diante desses temas, nomeadamente a forma na qual esta se manifesta. São consideradas as inúmeras interpretações de vários autores que estudaram a agressividade, mas com um foco na área desportiva em que a agressão faz parte do sucesso do atleta (Maxwell, 2004). Torna-se necessário entender a agressividade e a raiva como resultante de vários fatores.

**3.1 Conceito de Agressividade**

A agressividade é foco de pesquisa de muitos psicólogos e pode ser entendida através de várias abordagens. Alguns investigadores associam-na a fatores emocionais, outros veem-na como algo espontâneo. Atualmente, existe a desmistificação de um único conceito, já que a sua complexidade abrange várias teorias. A palavra “agressividade” deriva do latim *ad gradior* que significa um movimento para a frente. O seu significado implica não recuar perante algo ou alguém (Zimmerman, 2001).

Uma das teorias do comportamento agressivo é o da psicologia evolucionária que define o comportamento dos indivíduos em relação à sobrevivência da espécie, correlacionando a agressividade com algo inato em todos os animais, que se comtempla na disputa do seu território ou de uma fêmea, exibindo domínio e poder numa posição de liderança (Hinde, 1985.). Em muitas espécies o comportamento agressivo varia de acordo com o sistema endócrino, que forma mecanismos reguladores e de controlo neural (Brain & Susman, 1996 Ramírez, 1996).

Contudo, foi Bandura com a sua influência Behaviorista, que introduziu as teorias da aprendizagem social (Bandura 1983, 2001; Mischel ,1973; Metcalfe & Mischel, 1999; Mischel & Shoda 1995), defendendo que as pessoas adquirem respostas agressivas da mesma forma que adquirem outras formas complexas de comportamento social, seja por experiência direta ou através da observação. Bandura descreve dois tipos de agressão, a instrumental e a afetiva. A primeira é um comportamento apreendido com o objetivo de alcançar uma recompensa, evitando a punição. A agressão afetiva é provocada por estímulos aversivos onde desencadeia o impulso (Bandura, 1983; Berkowitz, 1989).

A teoria da aprendizagem social explica que o comportamento agressivo é retido através de processos de aprendizagem observacional, que fornecem um conjunto de conceitos que descrevem as crenças e as expetativas que influenciam o comportamento social. Essa teoria que visiona as expetativas e a construção do mundo social, serve para compreender a aquisição de comportamentos agressivos e para explicar a agressão instrumental (Bandura, 1983). Na mesma perspetiva, Huesmann (1986, 1998) teorizou que quando as crianças observam um comportamento violento elas estão a aprender um guião agressivo. Dessa forma, o guião é selecionado para representar a situação e, em seguida, é assumido um papel. Uma vez que foi aprendido, este pode ser recuperado num momento posterior e usado como um guia para o comportamento.

Segundo Baron e Richardson (1994), a agressão humana é definida como um ato onde o objetivo é provocar danos diretos a outro indivíduo. Esta definição pode incluir vários comportamentos que sejam nocivos, que podem ser manifestações verbais ou físicas, a comportamentos dissimulados como a agressão passiva-agressiva. Além disso, o perpetrador deve acreditar que o comportamento vai prejudicar o alvo e que o alvo é motivado para evitar o comportamento imposto por o perpetrador (Bushman & Anderson 2001, Baron & Richardson 1994, Berkowitz 1993, Geen 2001).

Vários autores tendem a focalizar-se em diversos fatores constitucionais como genéticos, hormonais, níveis de neurotransmissores, fatores neurais e o temperamento (Syare, 1983; Hinde, 1985, Brain & Susman, 1996; Scarpa & Raine 2000).

Nos fatores imediatos, a frustração desencadeia a agressão (Dollard et al., 1939), o acesso a armas e a experiência prévia de ação agressiva. Os fatores facilitadores, incluem o ambiente de desenvolvimento, aspetos psicossociais, a instabilidade em casa e a educação parental com base na punição (Shaffer et al., 1980).

No entanto, pesquisas atuais indicam não existir um fator único para a agressividade, concentrando-se em identificar fatores internos e externos de cada indivíduo (Bushman & Anderson 2001, Baron & Richardson 1994, Berkowitz 1993, Geen 2001).

**3.1.1 Percursores da Agressividade**

Várias pesquisas identificam vários fatores para o comportamento agressivo, como a frustração (Geen, 2001; Dill & Anderson 1995; Marcus-Newhall, Pedersen, Carlson, & Miller, 2000; Pedersen, Gonzales, & Miller, 2000) que advém de sentimentos de raiva (Campbell & Muncer, 1987), atribuição social (Tiedens, 2001, Dodge, 1980, 1986; Dodge & Crick, 1990; Nasby, Hayden, & DePaulo, 1980), características da personalidade (Crick & Dodge 1994, Dill et al. 1997; Mischel & Shoda 1995, 1998; Anderson & Bushman, 2002), as crenças dos indivíduos (Bandura, 1977; Huesmann & Guerra 1997), as atitudes (Massaro, Petty & Cacioppo 1988, Malamuth et al. 1995), os valores (Nisbett & Cohen 1996, Baumeister & Boden, 1998), os objetivos abstractos (Horowitz & Schwartz 1974), os guiões e as interpretações (Huesmann 1988, 1998), e os fatores situacionais (Anderson & Bushman, 2002)**.** A excitação nervosa na procura de uma sensação, também mostrou ser algo que muitos indivíduos procuram (Gentile, 2003).

Como previamente referido, Bandura (1977) sustenta-se na aprendizagem social e refere-se à agressividade como um padrão de resposta que é aprendido através do reforço e por modelagem. De acordo com a sua teoria, a aprendizagem pode resultar da experiência, mas também pode ocorrer por observação. Este último tipo de aprendizagem permite organismos adquirirem padrões de comportamento complexos e integrados sem precisar de formá-los gradualmente por tentativa e erro. Semelhante à teoria de Bandura, de acordo com Tenenbaum (1997), a agressão pode ser classificada de duas formas, agressão hostil onde a intenção é infligir danos no outro sem razão aparente e a agressão instrumental, que por outro lado, tem como objetivo atingir um fim.

A teoria neo-associacionista cognitiva, com base na associação cognitiva inclui outro tipo de aprendizagem. Berkowitz, propôs que eventos aversivos como frustração e provocações, produzem efeitos negativos e, posteriormente, agressão. A frustração pode surgir quando existe um impedimento em alcançar o objetivo pretendido. A maioria das provocações podem ser vistas como um tipo de frustração em que uma pessoa foi identificada como o agente responsável pelo insucesso em atingir a meta. Até as frustrações justificáveis demonstraram um aumento na agressão contra o agente causador dessa frustração (Dill & Anderson 1995), inclusive contra indivíduos que não são responsáveis (Geen 1968).

Dessa forma, Berkowitz (1993) identificou a raiva e a agressividade como um importante antecedente da agressão. Sustentado em estudos prévios já referidos no presente capítulo, a agressão é um comportamento observável destinado a prejudicar outra pessoa, que esteja a evitar esse mesmo dano. Esses atos podem ser desde palavras hostis, ferindo os sentimentos de alguém, à agressão física, sendo que a sua definição exclui atos acidentais. Como consequência, a violência é um ato extremo da agressividade, como a agressão física com o objetivo de infligir um dano físico sério ou homicídio (Bushman & Anderson, 2002; Allen & Anderson, 2017). A agressividade por sua vez, abrange atitudes, crenças, que já são processos cognitivos, emocionais ou afetivos. Os processos emocionais e afetivos levam habitualmente a sentimentos de raiva (Allen & Anderson, 2017), que iremos aprofundar mais adiante na definição de raiva.

No modelo geral de agressão proposto por Anderson e Bushman (2002) a sua estrutura teórica é retida em três principais focos. A contribuição da pessoa ou da situação em si, que são os fatores pessoais que contribuem para a agressão. As rotas cognitivas, afetivas e de excitação (*arousal*) através das quais essas variáveis têm o seu impacto, e por fim, os resultados do processo subjacente de avaliação e decisão. Essa forma de abordagem num todo unificado fornece uma abordagem mais abrangente da compreensão da agressão humana.

Zillmann (1983) desenvolveu o paradigma de transferência da excitação. Esta teoria é explicada através da excitação fisiológica quando um indivíduo se depara com mais de um evento num curto espaço de tempo que lhe provoca raiva, estes irão provocar uma excitação adicional que irá tornar o indivíduo mais irritado. Essa alteração pode prolongar-se, se continuar exposto a esses sentimentos de raiva. Essa condição também pode ser psicológica e também pode ser identificada como uma preocupação cognitiva sobre eventos responsáveis pela experiência negativa.

Berkowitz (1989) refere que eventos como frustrações, provocações e até sensações desconfortáveis (como odor forte, barulhos estridentes) produzem efeitos negativos que estimula vários pensamentos, memórias, reações motoras e respostas fisiológicas que estão associadas a reações de luta ou fuga (Anderson & Bushman, 2002). Essas reações de “luta”, estão associadas a sentimentos de raiva. Estas são cognitivamente associadas através de pensamentos agressivos característicos na memória. Esta teoria, também fornece um mecanismo causal para explicar o porquê de eventos aversivos aumentaram as inclinações agressivas através de efeitos negativos (Berkowitz, 1989; Anderson & Bushman, 2002).

Os fatores situacionais incluem as características da situação, como o lugar, a provocação que foi feita, ou algo que incentivou um comportamento agressivo. Como os fatores da personalidade, os fatores situacionais predizem-na através de aspetos de cognição, afeto e a excitação. O guião comportamental é a interpretação que a pessoa leva para as situações sociais, onde influencia a pessoa para a agressão. Estes são compostos por muitos dos elementos anteriormente referidos. (Huesmann 1988, 1998).

**3.1.2 Condutas Agressivas**

Certas caraterísticas predispõem indivíduos a altos níveis de agressão. Foi observado que certos tipos de pessoas que frequentemente agridem outras o fazem, em grande parte devido à suscetibilidade a vícios de atribuição, percepção e expetativas hostis (Crick & Dodge 1994, Dill et al. 1997). Pesquisas revelam que indivíduos habitualmente agressivos são mais propensos a ver nos outros intenções hostis (Tiedens, 2001, Dodge, 1980, 1986; Dodge & Crick, 1990; Nasby, Hayden, & DePaulo, 1980).

Os fatores individuais da pessoa, como traços de personalidade, incluem todas as caraterísticas que uma pessoa traz para a situação em causa e de que forma vai agir, tendo em conta as suas atitudes e predisposições genéticas. Os indivíduos estáveis são aqueles que exibem consistência, ou seja, a capacidade de lidarem de forma adequada a certas situações. Esta consistência é, em grande parte, o resultado do uso consistente de esquemas, guiões, e outras estruturas de conhecimento (Mischel 1998, Mischel & Shoda 1995). A personalidade é a estrutura do conhecimento do indivíduo e esse conhecimento influencia quais situações uma pessoa procurará seletivamente e quais situações serão evitadas. O que contribui ainda mais para a consistência de caraterísticas. Tendo isso em conta, os fatores da personalidade compreendem a predisposição que os indivíduos têm para agredir (Bushman & Anderson, 2002).

Vários tipos de crenças desempenham um papel na agressão, como crenças relacionadas com o ser bem-sucedido na agressão (Bandura 1977). Ou seja, não sofrer as consequências que esses atos produzirão e os resultados desejados. A crença na eficácia da sua atitude ou como bem necessário, é propensa a comportamentos agressivos em comparação àqueles que não exibem confiança na eficácia dos seus atos agressivos. Crenças relacionadas à agressão predizem significativamente os níveis do comportamento e a vontade em agir (Huesmann & Guerra 1997). Nas crianças, a fonte de tais crenças é frequentemente influenciada pela família (Patterson et al. 1989, 1992).

Os valores, que estão nas crenças também desempenham um papel na agressão. Para muitos, a violência é aceitavelmente um método para lidar com conflitos interpessoais, ou até a forma mais preferencial. O sistema de valores em certas regiões e culturas, ditam que afrontamentos à honra devem ser respondidos, de preferência com violência (Nisbett & Cohen 1996). Há evidências de que em alguns gangues de jovens a violência resulta de códigos de honra e de respeito pessoal de forma semelhante (Baumeister & Boden, 1998). Objetivos abstratos de longo prazo também influenciam a preparação de o indivíduo para a agressão. O objetivo primordial de alguns membros de gangues é serem respeitados e temidos (Horowitz & Schwartz 1974) e essa meta tem a ver com a percepção dos valores e crenças sobre a adequação de vários cursos de ação.

As atitudes também são importantes na previsão da agressividade, já que a atitude advém da avaliação geral que a pessoas têm de si mesmas, das outras pessoas, objetos e questões (Massaro, Petty & Cacioppo 1988). Atitudes positivas em relação à violência preparam, em geral, certos indivíduos para a agressão. Como por exemplo, atitudes positivas em relação à violência contra mulheres estão positivamente relacionadas à agressividade contra mulheres (Malamuth et al. 1995). Os homens propensos a agressões contra as mulheres geralmente não são agressivos contra todas as pessoas em todas as situações; em vez disso, eles visam especificamente mulheres (mas não os homens) que os provocaram (Anderson, 1996).

Outros autores sustentam que normalmente as pessoas envolvem-se em violência física com mais facilidade, se a situação for moralmente insignificante. Segundo Bandura (2002), os indivíduos interpretam atos imorais como moralmente insignificantes se estes estiverem moralmente desligados delas. A justificação moral tem sido abordada como um mecanismo primário da libertação moral. Esta implica que a violência física é percebida como um meio legítimo e instrumental para alcançar um bem maior (como proteger a comunidade ou restaurar a honra). Os homens mostram uma tendência mais forte em desprenderem-se moralmente em comparação às mulheres (Bandura, 2002), e são também as mulheres que habitualmente justificam a violência física através de um propósito moral (Archer, 2004).

Atualmente emergiram várias investigações a respeito da violência, agressão e *bullying* no local de trabalho (Cowie et al. 2002). Um estudo (Baron 1999), mostrou que a injustiça era positivamente relacionada à agressão no local de trabalho. Outra teoria que acrescenta algo mais nos argumentos de longa data de muitos teóricos é que um tipo de auto-estima (e não baixa auto-estima) produz um alto nível de agressão. Especificamente, indivíduos com auto-estima inflada ou instável (narcisistas), são propensos a sentimentos de raiva e são altamente agressivos quando a sua auto-imagem é ameaçada (Bushman & Baumeister 1998).

Alguns autores consideraram que a agressão representa uma forma de interação social (Wolfgang & Ferracuty, 1967; Felson, 1984), portanto, esta visão demostra a agressão como algo normativo, até requerido entre certas condições, o que nos leva ao contexto do nosso tema do desporto competitivo.

O controlo da agressividade está interligado a aspetos como a inteligência emocional. A inteligência emocional (I.E) foi definida como a capacidade de discriminar e expressar emoções, assimilar emoções nos pensamentos e regular emoções nos outros e em si mesmo (Mayer, Salovey, & Caruso, 2000). Esse auto-controlo através da inteligência emocional é observada através de três categorias, na avaliação e expressão de emoções, a capacidade de regular emoções e o uso de emoções para resolver problemas (Salovey & Mayer, 1990). A inteligência emocional é importante pois permite a pessoa relacionar-se com os outros, adaptar-se a mudanças, resolver problemas pessoais e interpessoais, como também lidar com desafios (Baron, 2006).

**3.1.3 Emoções de Raiva**

Segundo Spielberger e Biaggio (1992), a raiva é definida como um estado emocional que abrange sentimentos que variam em intensidade, desde irritação mais leve à fúria extrema. Esta ocorre quando o indivíduo se sente ameaçado e nesse sentido a raiva tem a função de proteção. Esta pode ser despoletada por vários acontecimentos externos ou internos e está associado a um aumento de sintomas depressivos e comportamento agressivo.

A sua resposta é um mecanismo de defesa definida pelo aumento da excitação fisiológica, resultado da ameaça do bem-estar físico ou psicológico. O batimento cardíaco acelerado, suor, alteração da temperatura corporal são algumas das respostas físicas perante sentimentos de raiva (Averill, 1983; Spielberger & Biaggio, 1992). É um estado interno emocional, fisiológico e cognitivo.

Ou seja, a raiva está associada ao pensamento de alguém que protagoniza gestos agressivos (Tiedens, 2001), definida por um estado emocional que é desencadeado através de pensamentos negativos que levam à irritação ou ira. Mas também pode ser uma resposta à frustração ou uma lesão emocional. Em alguns casos, emoções de raiva são benéficas; podendo ser uma resposta a algo negativo que nos afetou e motivar-nos a agir e a corrigir uma situação menos agradável. Agressão, é a ação direcionada a alguém e destina-se a prejudicar expressamente através de ataques verbais – como insultos, ameaças, ou um castigo físico. Os pensamentos em que agredimos alguém aparentam sentimentos de raiva, mas não constituem agressão.

A teoria de transferência de excitação é baseada no fato de que a dissipação de a excitação ocorre lentamente. Se dois eventos de excitação são separados por um curto período de tempo, a parte da excitação causada pelo primeiro evento pode ser transferida para o segundo evento, aumentando a excitação causada pelo segundo evento (Gentile, 2003). Quando

este é o caso, a atribuição imprópria da excitação do primeiro evento para o segundo evento pode ocorrer. Assim, se o segundo evento estiver associado à raiva, é provável a pessoa sentir-se ainda mais irritada com a excitação adicional. A teoria sugere que mesmo após a excitação dissipar-se, a pessoa ainda pode continuar com raiva e comportar-se agressivamente quando atribuem a excitação aumentada à raiva. Um dos fatores para o aparecimento de sentimentos de raiva parece estar relacionado com a ansiedade (Martens et al. 1990; Jones & Hanton, 2001, Robazza & Bortoli, 2007) e de frustração (Berkowitz, 1989).

No desporto, Robazza e Bortoli (2007) observaram que a ansiedade cognitiva previa a expressão interna e externa da raiva. A raiva apesar de ser associada à agressão por vários teóricos, foi pouco interligada com a agressão desportiva.

**3.2 Agressividade e Raiva Competitiva**

A competição é um elemento fundamental na dinâmica de jogo, mas que pode levar a sentimentos de agressão e de hostilidade, que por vezes, se tornam a fonte de atitudes e comportamentos violentos (Anderson & Morrow, 1995). Segundo Silva (1983; 1990), a agressão é problemática porque aumenta o nível de adrenalina e a sua atenção é desviada, direcionando o propósito para prejudicar o oponente, o que não facilita o desempenho.

Várias definições de agressão no desporto foram apresentadas na literatura científica, no entanto, a agressão no desporto é definida pela Sociedade Internacional de Psicologia do Desporto como “a imposição de um estímulo aversivo, seja físico ou verbal sobre uma pessoa”. A agressão não é uma atitude, mas um comportamento e reflete-se em atos cometidos com a intenção de prejudicar (Tenenbaum, Stewart, Singer, & Duda, 1997)

Maxwell (2004) considera que a definição de agressão não é apropriada no contexto desportivo, porque é um componente pertencente ao sucesso desportivo. Neste sentido, definiu-a como: *“…any intentional behaviour, not recognised as legal within the official rules of conduct, directed towards an opponent, official, team-mate or spectator who is motivated to avoid such behaviour’* (p.280).

A agressão desportiva pode ser hostil ou instrumental. A agressão hostil é um comportamento com o objetivo de prejudicar, a agressão instrumental é realizada para alcançar um objetivo, cuja concretização pode ou não provocar danos (Silva, 1983; (Tenenbaum, Stewart, Singer, & Duda, 1997)*.* A prática do comportamento agressivo só é reconhecida quando é intencional e considerada ilegal no âmbito das regras oficiais de conduta, dirigido a um adversário, árbitro, colega de equipa ou espetador, onde o alvo é motivado para evitar tal comportamento (o que é referente à agressão instrumental).

Geralmente, a agressão é aceitável no desporto desde que permaneça dentro das regras. Apesar disso, a competição desportiva permite que exista um nível de provocação e de confronto direto contra o oponente, sem que este seja punido (Grange & Kerr, 2010).

Em estudos antecedentes, é indicado que existe uma preferência pela prática desportiva agressiva ou desportos que são classificados como agressivos (Wann et al., 1999, 2008; Wann & Wilson, 1999), em que muitas vezes pode ser vista como uma oportunidade para atuar perante a agressividade latente, visando prejudicar fisicamente outro jogador atribuindo à competição desportiva (Guilbert, 2006). Houve muitos casos ao longo da história do desporto onde era evidente que um jogador queria prejudicar emocionalmente ou fisicamente outro jogador e daí a importância da atribuição de regras. Numa perspetiva social (como no âmbito familiar, de trabalho, escolar), agressividades geralmente aceites no contexto desportivo são consideradas inaceitáveis.

A agressividade e raiva são antecedentes da agressão (Berkowitz, 1993) e essa aceitação no desporto pode aumentar o comportamento agressivo no atleta (Conroy et al. 2001). Dito isto, tanto a agressão como a raiva estão ligados a traços específicos de personalidade e outras variantes já mencionadas. Essa relação, em indivíduos que se sentem atraídos pela competição agressiva, pode existir (Farrington, 1978).

Estudos sobre o comportamento agressivo no desporto feitos no passado são extensos, com base na observação, entrevistas e questionários, sendo que mostraram pouca validade e são pouco focalizados no desporto. Devido a essas lacunas, Maxwell e Moores (2007) desenvolveram uma escala com base na agressividade e raiva indicada a todo o género de desporto. Maxwell (2004), considera que no contexto desportivo a agressão é importante para o sucesso do atleta. Mas na base do instrumento que desenvolveu, considera que define o comportamento não legal, ou seja, para com os colegas, treinadores, árbitros e adversários de forma intencional, não alterando o conceito de agressividade. Maxwell e Moores (2007) focalizam-se assim nos elevados níveis de raiva e agressividade.

**3.2.1 Agressividade Competitiva e a sua relação com o Género**

Moscovici (1984) acredita que socialmente tendemos a criar (e recriar) representações abstratas de atitudes, crenças e atribuições, que permitem a comunicação entre indivíduos das experiências abstratas internas, sendo que estas também servem para guiar as nossas reações a acontecimentos futuros. Ou seja, a representação social que temos de algo é também uma representação do ato em si (Campbell & Muncer, 1987).

Psicólogos mostraram que o enquadramento de tarefas e estereótipos culturais afetam o desempenho dos indivíduos diante do ambiente que estão inseridas, seja este a nível cultural ou educacional, que pode afetar a sua vontade de competir (Booth, Alison, & Nolen, 2012).

As mulheres preferem competir em equipa, enquanto que os homens preferem competir isoladamente. Segundo o estudo dos autores Healy, Andrew e Pate (2011), sugerem que competir em equipa pode reduzir a subcompetição feminina e a supercompetição masculina. O género do colega de equipa não parece ser responsável pela redução da diferença de competição entre os géneros. Apesar que, mulheres demostraram mais dificuldade em lidar com o stress quando competem (Shurchkov, 2012).

As diferenças competitivas mediante do género existem em todas as faixas etárias, mas depende da tarefa em que competem. Na sua investigação, Petrie, Ragan e Segal (2015), analisaram que em uma tarefa matemática ou verbal, as participantes femininas são significativamente menos prováveis que os participantes masculinos de se auto-selecionarem em um ambiente competitivo, numa tarefa de matemática, mas não numa tarefa verbal. Em relação à maioria dos indivíduos do género masculino, optam por concorrer na tarefa de matemática, mas o mesmo já não se aplica para uma tarefa verbal, na qual ambos são igualmente competitivos em termos de autosseleção. A diferença na competitividade entre as duas tarefas é motivada por um número significativamente menor de meninas, que escolhem competir na tarefa matemática do que na tarefa verbal. Entre os meninos, o número de competidores é estável em ambas as tarefas.

Cooper e Mackie (1996), revelaram num estudo, que as adolescentes femininas se tornavam mais agressivas a nível competitivo após jogos e brincadeiras mais violentas. Quando jogavam um jogo menos violento, a sua agressividade decrescia. Com os rapazes, estes pareciam não serem afetados pelo tipo de jogos que jogavam, todos, tendencialmente, escolhiam um brinquedo com que pudessem brincar de forma mais violenta.

Existem crenças normativas sobre como se espera que os homens pensem, se comportem ou como sentem. Tradicionalmente os homens são considerados agressivos, dominantes, competitivos, poderosos e independentes (Volpato, 2013). Teorias afirmam que a masculinidade hegemónica evidencia que os *media* transmitem mitos sobre o domínio masculino e submissão feminina, a fim de apoiar uma estrutura social patriarcal (Stacey & Connell, 1988).

Uma pesquisa demostrou que na cultura de *gaming,* assume-se que o jogador padrão é do género masculino, o que pode levar à propensão da masculinidade no mundo virtual (Gray, 2012). Já outros estudos propõem que adolescentes e jovens adultos inserem-se nessa comunidade para explorar a sua identidade masculina (Jansz, 2005).

Os estereótipos dos *media* constroem uma visão estilizada do padrão masculino e feminino, que influencia os pensamentos, comportamentos e sentimentos daqueles que consomem aquilo que os *media* expõem. Espera-se que os homens controlem seus sentimentos, a fim de serem menos vulneráveis e mais poderosos. Emoções como medo e empatia são ainda consideradas um tabu, porque “homens de verdade” não devem expressar esses sentimentos (Volpato, 2013). Mas, nem todas as emoções são proibidas. Sentimentos de raiva e comportamento agressivos estão associados a alto status e poder. Os homens são socialmente mais agressivos, por uma questão de gerenciamento e não falta de auto-controlo. O alvo nunca deve ser muito fraco ou nem muito forte. Embora essa seja, em um nível, uma consideração estratégica, também é claramente apoiada por normas sociais que proíbem a violência contra as mulheres e desculpam o fracasso em agredir contra probabilidades desiguais (Campbell & Muncer, 1987). Quando um homem decide retirar-se da agressão baseando-se nas tais considerações de gerenciamento, estas são aprovadas positivamente. Os homens enfrentam uma situação sem perder a sua representação social de agressão, pois, qualquer que seja sua ação, ela pode ser definida de várias formas, como alguém que apresenta maturidade, comportamento apropriado ou até heroico.

O comportamento agressivo, de acordo com alguns autores, não é expresso de forma igualitária nas mulheres e nos homens (Sallin, 2005 cit. por Gilbert, Raffo, & Sutarso, 2013). Este resultado evidencia-se devido ao condicionamento cultural, dado que as mulheres são ensinadas que ambição e aptidão podem ter consequências negativas (Fisher & Davis, 1996 cit. por Gilbert, Raffo, & Sutarso, 2013), que são provenientes de um pensamento sexista, enfatizando estereótipos negativos e depreciativos das mulheres (Gilbert, Raffo, & Sutarso, 2013).

Björkqvist (2018), enfatiza que homens e mulheres exibem os mesmos níveis de agressividade, só que os homens preferem a agressão direta, enquanto que as mulheres preferem a agressão indireta (Oesterman et al. 1998). A agressividade indireta é expressa de forma mais verbal e social, através da: difamação, exclusão, rumores, ameaças e provocações verbais. (Meichenbaum 2007). As mulheres são habitualmente mais ansiosas no desejo de pertencerem a um grupo social. Rumores ou o que é dito sobre a pessoa, de forma a prejudicar a reputação, pode ser definida como agressão relacional, porque é projetada de forma a manipular negativamente a visão que os outros têm sobre os outros (Heim, Murphy, & Golant, 2003). Apesar disso, é de salientar que essas diferenças podem variar de acordo com a cultura (Meichenbaum, 2007).

Contudo, alguns autores acreditam que essa diferença é devido a fatores genéticos e outros fatores biológicos que operam através de influências sobre o aprendizado, tomada de decisão, excitação e processos afetivos (Scarpa & Raine, 2000). Tendencialmente os homens também procuram significativamente mais sensações que provocam adrenalina fisiológica (Zuckerman, 1994).

Algumas fontes indicam que as mulheres são menos propensas a envolverem-se em atos agressivos, apesar de socialmente as mulheres sentirem mais ansiedade quando estão envolvidas em situações de agressão. Ou seja, é provável que as mulheres ao associaram a agressividade como algo estereotipicamente improvável, possam antecipar as suas ações não legitimando sentimentos de agressividade como típicos (Campbell & Muncer, 1987).

A agressividade tem uma ligação com o desporto, pois apesar do futebol ser geralmente associado a valores de integração e socialização (Gasparini & Vieille-Marchiset, 2008), ações de violência e agressividade tendem a deteriorar essa imagem. As manifestações de agressividade e os seus efeitos no contato com os outros jogadores não os deixam indiferentes. No entanto, as práticas desportivas oferecem aos homens um desejo de realização, de procura de recompensa, dominação do outro, enquanto que para o género feminino cumprem uma função mais lúdica dominada pela procura de prazer e afiliação (Coulomb, Rascle, & Pfister, 1998).

Para os seguintes autores, Lenzi, Bianco, Milazzo, Placidi e Castrogiovanni (1997), a adesão da mulher a atividades desportivas vistas como masculinas ou agressivas vem em busca da expressão de comportamentos em ruptura com os comportamentos usualmente fiados ao seu estatuto sexual. Já os homens, ao contrário, procuravam nessas atividades um estatuto sexual, que são compatíveis com a busca de realizações e recompensa (Maccoby & Jacklin, 1974; Mennesson, 2000).

Várias pesquisas apontam que muitas dessas diferenças no comportamento agressivo, com base no género, resultam de diferentes experiências de socialização (White, 2001). Explicações evolutivas de alguns autores também receberam apoio empírico (Buss & Shackelford 1997, Campbell 1999, Geary 1998). Por exemplo, os homens ficam mais insatisfeitos pela infidelidade sexual dos seus companheiros do que pela infidelidade emocional, enquanto que o padrão oposto ocorre para as mulheres (Geary , 1995). Em todos esses exemplos, a compreensão das diferenças sexuais na agressão é bastante aprimorada pela descoberta de reações afectivas diferenciais.

Num estudo feito por Campbell e Muncer (1987) nos Estados Unidos, as mulheres revelam que os motivos para os sentimentos de raiva relacionavam-se com momentos de tensão e falta de auto-controlo. A incapacidade de controlar esses sentimentos de raiva eram vistos como moralmente bons, o que produzia sentimentos de frustração. A forma de expressarem a raiva, resultava numa explosão de emoções como o choro e não em atos de agressão. O que, de acordo com alguns indivíduos pode ser visto como manipulação.

No entanto, esses estereótipos têm uma conotação negativa na própria autoavaliação das mulheres. Essas acções são associadas a algo negativo, como na classificação das mulheres como histéricas, o facto de as mulheres conterem essas emoções acentua ainda mais esses sentimentos de raiva.

No que remete à expressão dos sentimentos de raiva, se conseguissem controlar a raiva com sucesso, sentem-se frustradas pela sua impotência em não agir. Já quando agem, têm a tendência de monitorizar o seu comportamento, essencialmente através de interpretações masculinas que são vistas como negativas. Se expressarem a raiva através do choro, as mulheres sentem que os outros as vêm como manipuladoras ou infantis. (Campbell, Muncer, 1987). Já os homens, sentem que podem expressar comportamentos agressivos sem sentirem um julgamento social.

Segundo Devlin (2019) os homens são em média mais agressivos do que as mulheres e que por isso, pode-se supor que eles também sejam propensos a mais sentimentos de raiva. Mas numa pesquisa feita na Universidade de Missouri nos Estados Unidos, constatou-se que as mulheres exibem sentimentos de raiva com tanta frequência e intensidade quanto os homens. Homens que se sentem zangados têm maior probabilidade de mostrar comportamentos agressivos, embora isso não signifique que as mulheres não sejam motivadas pela raiva com tanta frequência. Nesse estudo realizado por cientistas, numa amostra de 200 homens e mulheres, os resultados evidenciaram que as mulheres que tinham sentimentos de raiva habitualmente agiam com raiva com tanta frequência quanto os homens. A principal diferença que eles identificaram, foi que os homens sentiam que não tinham controlo sobre a sua raiva quando forçados a contê-la, enquanto que as mulheres pareciam mais capazes de controlar respostas impulsivas imediatas à raiva.

A psicóloga Sandra Thomas (2003), investigadora sobre a raiva nas mulheres, diz que existe um fator social na forma como o género lida com esses sentimentos. Os homens são incentivados a serem mais abertos com a raiva deles. Já as mulheres são incentivadas desde pequenas a controlar a raiva. As mulheres tendem a não ser tão agressivas quanto os homens, mas têm a tendência de falar mais sobre sua raiva (Tangney, Wagner, Fletcher, & Gramzow, 1992). Por outro lado, as mulheres ficaram com raiva por mais tempo, mais ressentidas e menos propensas a expressar sua raiva, em comparação com os homens. As mulheres usam mais a agressão indirecta, ou seja, dispensam pessoas com a intenção de nunca mais falar com elas por causa da sua raiva (DiGiuseppe & Tafrate, 2006).

**3.2.2 Agressividade e Raiva competitiva nos *Esports***

A história do desporto transmite as nossas crenças e é o espelho social da atualidade. Como Beller (2002) mencionou, a necessidade de incutir aspetos educacionais e morais são necessários de forma a que o desporto possa fornecer um acréscimo à nossa saúde mental, como também de união. Essa afirmação denota a importância de reconhecer o desporto eletrónico através da forma que este se manifesta socialmente, perante as suas regras, questões morais e cooperação entre os jogadores de equipa. Estes aspetos revelam e refletem vários conceitos sociais.

Os jogos de *Esports* ocorrem em ambientes virtuais, podendo supor-se intuitivamente que a agressão física não seja tão importante ou um aspeto visível nos *Esports* Embora não exista contato físico nos *Esports*, em jogos de *MOBA* ou de *FPS,* a agressividade é expressa através de movimentos jogáveis que satisfazem o desejo de vencer. Jogos de *Esports* como o *Counter Strike: Global Offensive*, *Call of Duty* e *Overwatch* são populares em parte porque oferecem a oportunidade de competir e vencer o adversário através da sua simulação, dado que maioritariamente esses jogos são centrados no combate de armas de fogo (Hamari & Sjöblom, 2017).

Nos *Esports*, os atletas não estão diretamente presentes durante os jogos, portanto, os conteúdos da transmissão exibem menos as reações e expressões dos atletas, em comparação com o desporto tradicional. Os jogadores comparecem durante transmissões de torneios de *Esports* durante pausas e em cenas pré-filmadas, que são exibidas em sequências. É argumentando que pelo menos, parcialmente, as exibições de comportamentos agressivos decorrem entre a rivalidade existente entre equipas e jogadores de *Esports* de uma forma mais subtil de agressão, que também é típico de ser observado no deporto tradicional.

Por outro lado, como previamente referido, muitos jogos de *Esports* estão inseridos em cenários considerados violentos, cujo o objetivo é enfrentar os adversários com armas de fogo ou outro tipo de ação de ataque, como enfoque principal do jogo. Esse é um tipo de agressividade mais abstrata, mas que pode ser visto como um fator motivador para o consumo dos jogos eletrónicos.

Apesar do dito no ponto anterior, o comportamento agressivo abrange outros fatores e, portanto, tem sido alvo de investigação. Investigadores abrangem essa definição no que se refere a comportamentos agressivos, atitudes sexistas e hostilidade exibida pelos jogadores (Wann et al., 1999, 2008; Wann & Wilson, 1999).

Segundo uma pesquisa (Smith, Birch, & Bright, 2019) os jogadores de *Esports* enfrentam diversos obstáculos que provocam stress, sendo que esses podem estar em problemas de comunicação com a equipa e ansiedade em competir em frente ao público, semelhante ao medo do palco. Esses são os mesmos stressores vivenciados por atletas profissionais tradicionais que competem nos níveis mais altos. O problema de comunicação, inclui jogadores que não ouvem prudentemente os colegas, ou que não seguiram instruções, como também críticas verbais agressivamente negativas durante o jogo. Nicholls (2016) destaca que a incapacidade de lidar efetivamente com o stress pode resultar em várias consequências negativas.

Na literatura desportiva, a frustração e stress são os principais fatores para a agressividade. A redução desses sentimentos é reforçada pelo que é conhecido como inteligência emocional (Baron, 2000). Nos *Esports*, não existe contato físico e perante isso, analisa-se outras formas de agressividade mais verbais, ou comportamentos de assédio e de *bullying*, que igualmente interliga-se com o nosso tema sobre a civilidade entre jogadores,

Atualmente, os atletas de *Esports* possuem vários profissionais que ajudam a gerenciar esses aspetos mais negativos. Cada vez é mais comum a presença de um psicólogo de *Esports*, que ajuda a desenvolver táticas para gerenciar o stress, que desencadeia os tais comportamentos mais impróprios, sem que os seus problemas sejam desprezados.

Esses programas psicológicos devem incluir o controlo das emoções, a capacidade de perceber os sentimentos, as causas subjacentes da agressividade, a capacidade para identificar as fraquezas e gerenciar o próprio comportamento e a forma com que se lida com os outros. Assim, pode levar à diminuição do stress psicológico e gerir emoções negativas que levam ao comportamento agressivos.

Segundo alguns autores (Brunelle, & Janelle, & Tennant, 1999) os sentimentos de raiva que são o precursor da agressão podem ser modificados por um treino de conscientização e de *role playing* (Tenenbaum, Stewart, Singer, & Duda, 1997).Os atletas devam aprender as capacidades necessárias para controlar as emoções e reações que vivenciam durante o tempo de derrota ou de fracasso para lidarem com a frustração e com o stress.

A cognição correta e o controlo das emoções, levam a uma diminuição da agressividade que por sua vez aumenta a capacidade de lidar com a frustração, de controlar o acto de descarregar as emoções negativas, e que ajudam a identificar-se com os princípios éticos de um determinado desporto (Wlazl &, Szuszkiewicz, 2007).

No nosso estudo, o conceito de agressividade é inserido na prática desportiva de acordo com o instrumento da agressividade e raiva competitiva de Maxwell (2004). Segundo o autor, a definição vai de acordo com os princípios da Sociedade Internacional de Psicologia do Desporto (ISSP). Apesar que na opinião de alguns autores (Kerr, 2002), não muda a natureza da agressividade, mas aquilo que é considerado aceite. Para além disso, Maxwell introduziu a “raiva” como um importante fator de análise, já que existem poucos estudos da raiva na agressividade desportiva.

Os jogos eletrónicos são fortemente associados a um mundo masculino (Vermeulen, Looy, Courtois, & Grove, 2018). Sendo que, os *media* tendem a explorar questões de género (assédio sexual e discriminação) e a violência dos jogos eletrónicos (como influência negativa). Porém, esses temas muitas vezes são apresentados de forma sensacionalista sem quaisquer fatos científicos. É revelante compreender esses aspetos já que o objetivo do estudo é analisar as diferenças entre jogadores masculinos e jogadoras femininas com base em critérios de investigação não estereotipados do papel da mulher.

É sugerido que caraterísticas de personalidade agressivas atraem pessoas a jogos mais violentos e que as mulheres geralmente não exibem preferência por jogos eletrónicos por serem menos agressivas (Hartmann, Moller, & Krause, 2014). Alguns psicólogos sugerem que a preferência por atividades consideradas masculinas é devido aos estereótipos de género que são impostos na sociedade, como aspetos educacionais (Booth, Alison & Nolen, 2012), e que apesar das mulheres serem consideradas menos competitivas, tal não se observa em diversas atividades (Petrie, Ragan & Segal, 2015).

A aceitação social desse comportamento também é um preditor da forma como tendem a agir e é aparente que os homens são mais encorajados a apresentar essas caraterísticas. Para além disso, características como a agressividade e competitividade são maioritariamente associadas a traços masculinos. Com base nesses estereótipos, existe a necessidade de evitar áreas em que essas características são necessárias, contudo, na atualidade, muitas mulheres combatem esses estereótipos e cada vez mais são motivadas a mostrar as suas capacidades. Apesar destes esforços, ainda existem diversos obstáculos.

No entanto, segundo dados estatísticos feitos nos Estados Unidos, as habituais jogadoras femininas aproximam-se do mesmo número de jogadores masculinos que habitualmente jogam jogos eletrónicos, com 46%, respetivamente comparando (Entertainment Software Association, 2019). Estes dados contrariam o fator do género ser um determinante na sociedade atual em relação à comunidade de jogos eletrónicos. Porém, poucas mulheres são representadas nos *Esports* (Kondrat, 2015).

Segundo o estudo de Campbell e Muncer (1987), as mulheres relacionam os sentimentos de raiva precisamente com a falta de controlo das suas emoções onde expressar esses sentimentos de raiva geram conotações negativas.

É de salientar que na altura que o estudo foi feito, existia uma diferença social perante as mulheres, mas os estereótipos associados ao género feminino, como a manipulação e incapacidade de controlar as emoções, ainda são prevalentes nos tempos atuais.

Na opinião da psicóloga Sandra Thomas (2003), a abordagem dos homens para lidar com a raiva é expressa-la de forma explosiva, já as mulheres tendem a conter. Ambos mecanismos que, segundo a mesma, não são considerados saudáveis. É importante que homens e mulheres sejam claros e diretos quando estão com raiva e que usem técnicas de solução de problemas para aprenderam a lidar com emoções negativas.

Lazarro, (2008) considera que o mercado de jogos é especificamente direcionado aos homens. O autor exemplificou que temas como desporto, guerra, ou temáticas do mundo de Tolkien são preferíveis pelos homens, devido ao seu foco na competição direta, que se refere a conflitos territoriais, de dinheiro e de poder (Denner & Campe, 2008). Outro autor, sugere que esses temas são mais complexos em termos de jogabilidade e que essas temáticas são mais complicadas de dominar (Vermeulen, Looy, Courtois, & Grove, 2018).

No entanto, esses estudos apontam questões que são centradas em estereótipos femininos e masculinos. Segundo os resultados deste estudo, a maioria das jogadoras de *Esports* preferem jogos de FPS (*Fist Person Shooter*), ou seja, jogos de combate de armas que estereotipicamente não são associados a uma temática feminina. Mesmo tendo em conta os vários tipos de jogos existentes nos *Esports* que são menos agressivos, como o *Hearthstone* (jogos de cartas) ou o *Super Smash Bros* (um jogo de batalha competitiva).

Todos os jogos são classificados pelos críticos através de rótulos e o seu nível de violência. Mas é difícil classificar a violência de cada jogo, já que depende do critério de cada indivíduo. Com essa observação, praticamente todos os jogos têm algum grau de violência. Inclusive, alguns estudos (Jansz, 2005; Sherry, Rosaen, Bowman, & Huh, 2006*;* Hartmann, 2014), descrevem que poucos autores forneceram razões que demostram a preferência por jogos mais agressivos com base no género.

É de salientar que a representação das personagens femininas inseridas num papel secundário ou vistas como donzelas como alguns autores referem (Dietz, 1998), são baseados em histórias tradicionais, e jogos habitualmente classificados como menos agressivos. Jogos com histórias mais complexas tendem a dar importância a personagens femininas e para além disso, estudos que se focalizam na preferência do tipo de jogos considerados masculinos ou femininos tendem a estereotipar e a formular hipóteses com base em generalizações.

**Capítulo 4 – Civilidade**

A civilidade trata-se de um conjunto de regras sociais que são observadas num grupo social, como a cortesia, a formalidade e consciência dos direitos dos outros (Carter, 1998).

Práticas de bons princípios evitam más condutas que consequentemente levam à incivilidade, mas esta não é designada como o oposto da civilidade. Porém, é percebida através da compreensão de comportamentos civis que são fundamentais em grupos sociais, de forma a evitar consequências negativas que a incivilidade possa trazer.

**4.1 Conceito de Civilidade**

A Civilidade foi abordada por vários estudiosos, especialmente na área organizacional. Segundo Marini (2007) a civilidade pode ser definida como a capacidade de agir como um cidadão, inserido num grupo social. Dessa forma estabelece-se um contato positivo de modo a que o seu envolvimento individual possa tanto beneficiá-lo a si, como ao grupo em que está inserido. Para Carter (1998), é essencialmente caracterizada por respeito e cortesia; outros autores (Pearson, Andersson, & Porath, 2000), descrevem-na como um comportamento. Esse comportamento civil define-se através do respeito mútuo no trabalho, normas de etiqueta e de convívio. As regras de etiqueta são inerentes ao caráter e a educação do cidadão (Moore, 2012).

Na sua compreensão, para além de incluir as interpretações mencionadas, existe uma concordância de que a sua definição abrange mais que boas maneiras e etiqueta (Carter, 1998; Pearson, Andersson, & Porath, 2000). Na civilidade existe uma consciência geral dos direitos dos outros (Carter, 1998), em que os relacionamentos são estabelecidos com base na empatia (Pearson, Andersson, & Porath, 2000; Rau-Foster & Dukta, 2004). Alguns autores incluem a capacidade de ouvir e de debater de forma saudável como as suas principais caraterísticas (Rau-Foster & Dukta, 2004; Moore, 2012).

O comportamento civil na área de trabalho inclui todas essas caraterísticas e para além disso, deve-se ser inclusivo com cada indivíduo. A comunicação deve ser respeitosa, sem ser focalizada em críticas negativas, mas sim tentar identificar de forma empática obstáculos que o indivíduo possa estar a tentar ultrapassar de forma a auxiliá-lo (Rau-Foster & Dukta, 2004). A sua definição enfatiza a importância de criar condições ideais para o desenvolvimento de relações adaptativas entre pares e supervisores no trabalho (Blustein, 2011), já que essas relações precisam de ser caraterizadas pela civilidade no que respeita ao trabalho de equipa.

A civilidade está positivamente associada à percepção de poder, pois aqueles que são vistos como civis são mais prováveis de serem vistos, como líderes. A civilidade não aumenta apenas o estatuto da pessoa, mas também o seu desempenho (Porath, 2015).

O comportamento civil aumenta a probabilidade de serem procurados para trabalharem em conjunto, contribuindo para a coesão de grupos de trabalho e coordenação relacional. Deste modo, tem um impacto positivo na satisfação dos indivíduos, no aumento da aprendizagem e na diminuição de erros (Porath & Gerbasi, 2005; Bae, Mark & Fried, 2010). Além disso, para além de beneficiar o aumento do desempenho, também tem sido associada a um alto valor monetário (Moore, Osatuke & Howe, 2008).

Para Rau-Foster e Dukta (2004), a chave para o comportamento civil é ter domínio pessoal na resolução e comunicação de conflitos. Os especialistas em ética organizacional (Hartman, 1996), afirmam que todas as organizações possuem normas de respeito interpessoal, refletindo um entendimento compartilhado da moralidade na comunidade, vinculando civilidade à ética.

A civilidade é a conduta da forma que agimos. A ética por detrás relaciona-se com a filosofia de um resultado moral, que aborda a forma como nos tratamos uns aos outros (Hughes, 2011), reconhecendo a parte humana das pessoas através da comunicação que estabelecemos (Halbesleben, 2006). O comportamento ético remete a Humme (1748), que se baseia na aprovação das regras, que quando não seguidas, impacta o grupo de forma negativa, com virtudes como generosidade e simpatia, sendo requeridas nas regras.

O instrumento usado no presente trabalho para medir a civilidade, a autora focaliza-se principalmente nos princípios necessários para implementar condutas de civilidade na área do trabalho. Princípios esses associados à empatia pelos outros, priorizando bons valores como o respeito e o cumprimento de normas civis (Osatuke et al. 1999). Os critérios definidos pela autora são o respeito dentro do grupo de trabalho, respeitando e valorizando as diferenças individuais, o espírito de cooperação, a capacidade de resolver disputas de forma justa, interesse pessoal pelos colegas de trabalho e de ajuda mútua, intolerância perante a discriminação e boa dinâmica de trabalho com os superiores, independentemente das origens culturais e as diferenças pessoais. Ao seguirmos essa conduta, comportamentos incivis são mais improváveis. Todos esses atributos referidos devem ser valorizados, tornando a pessoa mais compreensiva perante os outros e vinculando o relacionamento saudável na área de trabalho.

**4.1.1 Civilidade nos *Esports***

Himmelstein, Liu e Shapiro (2017) identificam a dinâmica e a comunicação de equipa como possíveis barreiras para os jogadores de *Esports* alcançarem o desempenho ideal.

Os atletas dependem da comunicação eficaz e da dinâmica de grupo da mesma forma que no desporto tradicional. A inteligência coletiva foi identificada como um preditor para o desempenho das equipas (Engel et al., 2017).

Do ponto de vista da motivação, Martončik (2015) descobriu que os *Esports* podem satisfazer a necessidade de pertença. Essa inclusão é feita através do relacionamento por meio da associação com a equipa e a necessidade de poder, dando ao líder da equipa a autoridade para determinar o curso da ação.

As descobertas de Martončik também correspondem à motivação para participar na comunidade online. Além disso, a sensação de pertencer à comunidade era importante para todos os usuários. É importante ressaltar que os preditores de contribuição entre esses usuários são devido a fatores sociais ou cognitivos. (Lampe, Wash, Velasquez, & Ozkaya, 2010)

Segundo Cortina, Magley, Williams e Laughout (2001), as mulheres são particularmente vulneráveis aos efeitos prejudiciais da agressão no local de trabalho já que são as que sofrem com mais frequência desse fenómeno.

**4.2 Incivilidade**

Os autores Andersson e Pearson (1999) definem a incivilidade como: “...*low intensity deviant behavior with ambiguous intent to harm the target, in violation of workplace norms of mutual respect. Uncivil behaviors are characteristically rude and discourteous, displaying a lack of regard for others*” (p. 457).

De acordo com os autores o comportamento incivil é demonstrado através do desrespeito e é geralmente visto como falta de consideração pelos os outros, sendo que esse comportamento pode ser ambíguo. Essa ambiguidade refere-se à incapacidade do alvo de percebe-la como ameaça, ou dos que observam ou do próprio agressor de entender que o comportamento foi incivil. Muitas vezes o comportamento incivil não é intencional e pode ser mesmo uma questão cultural.

A incivilidade engloba comportamentos que violam as normas organizacionais, que põem em risco o bem-estar da organização e dos seus colegas (Robinson & Bennett). A isso pressupõe-se que formas de incivilidade não são sempre feitas com a intenção de prejudicar/desrespeitar o alvo, mas que o seu comportamento se traduz dessa forma.

Em geral, a incivilidade tende a denotar violações de etiqueta, má conduta profissional e decadência moral, reforçando o isolamento dos indivíduos que são vítimas. Esta reduz hipóteses de escolhas e processo de desenvolvimento, incluindo a desvalorização das ideias, criatividade e participação das pessoas no grupo envolvido (Pearson, Andersson & Wegner, 2001).

O comportamento de desrespeito leva à percepção de que o alvo não é respeitado nem valorizado, o que pode comprometer a sua dignidade, ameaçar o seu autorrespeito e a sua autoestima (Gopalkrishnan, 2011). No estabelecimento de relacionamentos, aqueles que são incivis são vistos como desmotivadores, devido ao seu comportamento negativo (Porath & Gerbasi, 2015).

Para além disso, apesar da sua definição ser ambígua esta pode-se inserir em outras formas de comportamento incivil, caracterizados por formas de violência como a agressão, *bullying* e assédio (Cortina, Magley, Williams, & Laughout, 2001) ou até mesmo, formas de agressão física (Leather et al., 1999) e formas psicologicamente agressivas (Glomb, 1998). Esses comportamentos visam desumanizar e denegrir a pessoa, assim sendo, esta estabelece-se para outras condutas como: exclusão de grupos, discriminação, violência e intimidação (Moore et al. 2012). A permissão da incivilidade torna-a mais prevalente, tornando-a contagiosa (Porath & Gerbasi, 2015).

Em termos de compreensão das caraterísticas da incivilidade, é pertinente conceitualiza-la como um continuum que vai de um comportamento que perturba a um comportamento perigoso. Da mesma forma, em termos de consequências, as experiências da incivilidade podem afetar o desenvolvimento pessoal, que pode impactar os seus objectivos a longo prazo (Hirschy & Braxton, 2004).

Torna-se assim evidente que a incivilidade é foco de preocupação, porque tem um impacto negativo de curto e de longo prazo sobre todos os envolvidos (Hirschy & Brax-ton, 2004). Quando o instigador visa ferir o colega ou a organização, a sua conduta constitui agressão psicológica (Baron, 2004; Neuman, 2004). O seu efeito provoca um grande nível de stress, de distração e insatisfação, comprometendo a sua capacidade laboral e de cooperação com os outros no local de trabalho ou equipa. Como tal, desencadeia muitas vezes sofrimento psicológico. Esse impacto, contribui para muitos casos de demissão, principalmente devido ao embate psicológico que pode ter nos indivíduos (Cortina, Magley, Williams, & Laughout, 2001, 2002; Lim, Cortina, & Magley, 2008; Pearson, Andersson & Porath, 2000; Pearson & Porath, 2004).

Em qualquer uma das suas formas, a incivilidade pode ser percebida pelo destinatário como um ato injusto. Winefield e Saebel (2010) identificam que a injustiça nos procedimentos de tomada de decisão no local de trabalho prediz fortemente reivindicações de compensação dos trabalhadores. O comportamento incivil reduz as pessoas diminuindo a sua autoestima e, como resultado, limita as suas contribuições (Porath, 2015).

Todos esses fatores dizem respeito à complexidade das relações humanas, em termos não só na base da interação positiva com os outros, mas também de conflitos. É importante reconhecer as implicações sociais da psicologia humana e da influência na qualidade dos relacionamentos e coexistência saudável (McCauley, 2013).

Numa pesquisa, comparativamente com as mulheres como alvos, os homens relataram níveis mais baixos de incivilidade por parte dos outros homens, e menos penalizações pelos seus colegas. Apesar de muitas vezes os homens estarem associados a uma classe dominante, outros autores sugerem que as mulheres são sujeitas a incivilidade por parte de outras mulheres. Exemplos dessa incivilidade incluíam ser abordadas em termos não profissionais, tendo comentários depreciativos direcionados às mesmas, proferidas de maneira condescendente e ignoradas ou excluídas do grupo que pertencem. Como as mulheres têm maior probabilidade de se comparar, esses comportamentos podem sinalizar competição (Gabriel, Butts, Rosen & Sliter, 2018), provocando uma resposta de autodefesa que diretamente é demarcada como incivilidade.

**4.2.1 *Bullying***

Como referido, a incivilidade pode desencadear comportamentos como o *bullying.* O *bullying* é um subtipo da agressão que visa principalmente prejudicar. Seja dentro do grupo em que está inserido, como na área de trabalho, escolar, de equipa e outras áreas relacionais de grupo, como noutros contextos (Marini, Dane, Bosacki, & Cura, 2006; Pepler, Jiang, Craig, & Connolly, 2008).

O “*Workplace Bullying Institute*” define o *bullying* como: “*repeated, health harming abusive conduct committed by bosses and co-workers which can include sabotage by others that prevent[s] work from getting done, verbal abuse, threatening conduct, intimidation, and humiliation”.*

Uma noção que tem persistido é que os comportamentos típicos de *bullying* envolvem predominantemente atos físicos e agressões verbais. Todavia, investigadores identificaram outras formas de *bullying* presentes (Leenaars, Dane, & Marini, 2008; Vaillancourt, 2005). O *bullying* pode ser definido como um comportamento intencional para prejudicar o alvo repetidamente, onde é difícil para a vítima defender-se, perante isso assumindo-se um desequilíbrio de poder (Ringrose, 2008). Uma das caraterísticas é que pode ser feita de forma oculta, sendo classificado como *bullying* indireto. Essa forma de *bullying* mais secreta, engloba vários comportamentos prejudicais como: sociais, relacionais e *cyberbullying*. Estes atos são realizados na ausência da vítima e em muitos casos sem que alguém presencie.

O *bullying* predomina-se muitas vezes através do resultado de um ataque que não é físico, em que esse ataque é verbal ou psicológico. Este inclui, gritos direcionados ao alvo, *mobbing* (a imposição de abuso de um grupo direcionado a um único indivíduo), insultos proferidos num ambiente de audiência, ostracismo, extrapolação de situações, exercer poder de forma a colocar a pessoa numa posição humilhante, culpa equivocada, discurso desrespeitoso e o uso do poder posicional para alcançar um status superior no trabalho. O *bullying* não é um fenómeno generalizado no local de trabalho, mas é direcionado a certos indivíduos (Salin, 2003).

A construção social do género afeta a frequência, duração e tipo de *bullying* no qual as mulheres são vítimas e o mau comportamento não afeta os sexos igualmente.

Muitas mulheres afirmam que ser um “bode expiatório” e *bullying* de colegas e subordinadas (Salin, 2005) é comum. Apenas as mulheres entrevistadas no estudo de Salin (2005) observaram que eram alvos de bullying subordinado.

É amplamente reconhecido que o *bullying* é uma preocupação atual e remete-se às variadas formas que pode-se prejudicar o alvo. Nesse contexto, com o influxo da tecnologia e da prevalência das pessoas despenderem mais do seu tempo na internet, encontraram formas mais indiretas de atingir o alvo, mas com consequências diretas, como é o caso do *cyberbullying* (Qing, 2015).

O *cyberbullying* pode ser definido como um ato ou comportamento agressivo por meios eletrónicos contra um determinado grupo ou indivíduo de forma contínua (Smith, 2012). As vítimas de *cyberbullying* experienciam emoções negativas como frustração, raiva e tristeza (Patchin & Hinduja, 2006) e como consequência apresentam um nível alto de depressão e de ansiedade (Ybarra & Mitchell, 2004). No entanto, o *cyberbullying* possui outros recursos identificáveis que o distinguem do *bullying*. Isso inclui conhecimento tecnológico, potencial de anonimato, distância relativa e a observação da vítima via online como se fosse um espetador.

É um fenómeno relativamente recente, mas que apresenta consequências significativas para o bem-estar, devido às possibilidades tecnológicas específicas envolventes (Zwaan, Dignum, Jonker, Hof, 2014). Até ao momento, pesquisas em relação ao tema têm sido amplamente quantitativas; portanto, muitas vezes a complexidade do problema não é observada pelos outros.

Numa pesquisa feita com jovens australianos dos 15 aos 18 anos, (Nilan et al. 2015) os autores pretendem perceber o porquê de alguns desses jovens envolverem-se em atos de *cyberbullying*. Os resultados determinam que é com o objetivo de obter benefícios sociais sobre os pares e gerenciar pressões sociais e ansiedade.

Enquanto que, em relação ao género, foi observado que as meninas se envolvem de forma diferente. Enquanto que os meninos optam por formas mais físicas de confronto, no género feminino é através de rótulos, discriminação (como acusar outras de atos promíscuos) e rumores. A maioria dos estudantes descreverem o *cyberbullying* como algo pior que o *bullying*.

O *cyberbullying,* tal como o *bullying*, é um comportamento socialmente construído que fornece tanto sensações de prazer como de sofrimento (Smith, 2012), mas o impacto do *cyberbullying* é acentuado pela invasão sistemática do domínio privado (Price & Dalgleish, 2010). Ser vítima de assédio, de ataques pessoais, humilhação pública são experiências que também acontecem no *bullying*. No entanto, o *cyberbullying* também envolve a invasão de contas, dos dispositivos, pressão e ameaças de respostas. Para alguns autores, o seu impacto pode até ser mais grave (Burns, Cross & Maycock, 2010; Price & Dalgleish, 2010), devido ao ser direcionado para um público mais amplo, onde a humilhação pública pode invariavelmente decorrer.

**4.2.2 Assédio Moral**

A incivilidade pode desencadear formas de hostilidade, como o assédio sexual e moral (Cortina et al. 2013).

O assédio, de forma geral, tem um padrão comum, que consiste em degradar o alvo, o intimidar, e o desrespeitar. Cortina (2008) argumenta que esses comportamentos tendem a ser comuns apesar da incivilidade ser vista como algo “neutro”. Ações ou palavras que demostram um comportamento incivil não estão correlacionadas com o género, no entanto, a incivilidade pode representar uma manifestação oculta de preconceito. Isto é, quando as mulheres são selecionadas especificamente como alvo dessa má conduta. O assédio moral indirecto dá anonimato ao vitimador e aumenta a probabilidade de não ser punido pelas ações (Marini, 2009).

No contexto dos *Esports*, numa pesquisa sobre fatores psicossociais nos jogos eletrónicos competitivos (Himmelstein Liu, & Shapiro, 2017), foram entrevistados cinco jogadores de alto nível do jogo *League of Legends* e foi descoberto que vários obstáculos impediam o desempenho ideal. Esses obstáculos incluíam pressão em competir, serem assediados por outros e comunicação negativa durante o desempenho.

Já com as jogadoras femininas existem stressores adicionais que enfrentam. Foram examinados diversos comentários que os espetadores dirigiam aos jogadores. Em comparação aos jogadores masculinos, as mulheres sofrem um maior grau de assédio sexual (Ruvalvcaba, Shulze,Kim, & Otten,2018).

As atletas relatam serem assediadas várias vezes durante confrontos online por espetadores, maioritariamente através de comentários sexuais. Para além disso, muitos descrevem que o assédio faz parte da cultura dos jogos online. Esta problemática tende a ser normalizada de forma geral pelas pessoas na comunidade dos *Esports* e jogos online, como também pelos jogadores que transmitem os seus jogos através de plataformas de *streaming*, solidificando ainda mais a ideia de que o assédio sexual é um comportamento aceitável (O’Neill, 2014).

Tudo isto pode ser consequência da espiral da incivilidade, diferindo apenas a definição da incivilidade em si, que é caraterizada por comportamentos impróprios que podem muitas vezes serem feitos de forma inconsciente, ou de outros fatores de educação.

# **PARTE II – MÉTODO**

**Capítulo 5 – Contributo para o estudo Agressividade Competitiva e Raiva e Civilidade nos *Esports***

O objetivo deste capítulo é analisar o desenvolvimento da nossa investigação, a delimitação do seu problema, das suas hipóteses e a apresentação metodológica.

Através do procedimento a investigação foi realizada através da análise de estatística com base na amostra, da utilização dos instrumentos, da recolha de dados e da sua validação.

**5.1 Delimitação do Problema de Investigação**

Uma das questões propostas no nosso estudo é relativa às diferenças em relação ao género, no contexto do desporto eletrónico. A agressividade e a competitividade em muitos dos estudos revistos continuam a ser associadas ao género masculino e, a partir dessa constatação, podemos observar que existe uma construção social perante essa análise. Para além disso, a maioria dos estudos baseiam-se em comportamentos observáveis e os seus atos físicos, variáveis essas que perante os *Esports* são manifestadas de forma diferente.

O papel da mulher perante atividades desportivas de cariz agressiva e de competição foi de evitamento e os sentimentos negativos dependentes da forma que agem foram sempre ocultados, o que pode limitar todas as investigações que foram feitas.

Em termos de civilidade os estudos revistos revelaram não existir evidencias concretas na questão do género, mas de uma clara evidência na forma como o género influência a forma em que se expressam ou em que se exteriorizam certos comportamentos.

Segundo Maxwell (2004), a agressividade é essencial no contexto desportivo, delimitando o seu problema quando é direcionado de forma intencional e com o propósito de prejudicar gravemente o adversário (ou os colegas).

Os modelos usados no nosso estudo são aplicados de forma a percebermos os sentimentos por detrás de atitudes classificas como agressivas, com a distinção da raiva, que é um sentimento negativo que está interligada com comportamentos negativos. Também analisámos a civilidade no trabalho, já que a incivilidade pode passar despercebida devido à ambiguidade da forma que esta se evidência.

**5.1.1 Metodologia e Objetivos da Investigação**

O presente estudo é quantitativo, transversal, com dados recolhidos de forma online e presencial. Para proceder à análise estatística dos dados recorreu-se ao programa IBM - *Statistical Package for Social Sciences*, versão 25 e através do macro *Process* (Hayes, 2019), versão 3.4.

Com este estudo, pretendemos contribuir para o conhecimento científico da experiência de alguns jogadores de *Esports*, dada a escassez de estudos científicos sobre o tema.

O nosso modelo de estudo tem como objetivo analisar o papel moderador do género entre a agressividade e raiva competitiva e a civilidade na equipa de trabalho, entre os jogadores de *Esports*.

**5.1.2 Hipóteses e Modelo de Investigação**

O nosso modelo de investigação está reproduzido na Figura 1:

Género

Civilidade na Equipa de Trabalho

Agressividade e Raiva Competitiva

*Figura 1*: Modelo de moderação do género entre a agressividade e raiva competitiva e a civilidade na equipa de trabalho.

H1: O género modera a relação entre a raiva e agressividade competitiva e a civilidade.

**5.2 Metodologia**

**5.2.1 Participantes**

Os dados foram recolhidos segundo as regras do Regulamento Geral de Proteção de Dados. O procedimento elaborado respeita a dignidade e integridade da pessoa, promovendo o bem-estar da mesma. O estudo visa ser de um ponto de vista científico e social, daí que se tenha que manter a responsabilidade ética perante o que é revelado a nível pessoal, seguindo as regras do manual da *American Psychological Association* (2010).

A população do nosso estudo é composta por 84 jogadores com o critério de serem jogadores profissionais de *Esports* ou que tenham participado numa competição.

Ao todo, foram contatados 404 jogadores, no entanto, foram selecionados os que correspondiam aos critérios de jogadores profissionais, devido ao fato de muito dos jogadores não estarem bem claros em relação à definição dos *Esports* como área profissional.

**5.2.2 Amostra**

No nosso estudo participaram 84 jogadores de *Esports* que jogam ou jogaram durante um período de tempo numa competição oficial. A média de idade é de 24 anos (*DP* = 4.97; *min* = 17, *max* = 40). Destes, 42 jogadores são do género feminino (*M* idade = 22.69; *DP*= 4.15) e 42 jogadores do género masculino (*M idade* = 24.57; *DP* = 5.58).

A amostra é constituída por jogadores de várias nacionalidades, incluindo 11 jogadores de nacionalidade portuguesa do género masculino e 11 jogadoras portuguesas do género feminino.

A maioria dos respondentes são europeus, principalmente de nacionalidade portuguesa (26.2%, *n* = 22), alemã (7.1%, *n* = 7), inglesa (4,8 %, *n* = 4) e norueguesa (4,8%. n = 4), sendo que ainda 7 são participantes norte americanos (8,3%, *n* = 8) e 5 participantes australianos (6%, *n* = 5).

A tabela 1 reporta o país de cada respectivo jogador.

**Tabela 1**

*Países de Origem dos participantes (N = 84)*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Frequência | Percentagem |
| Portugal | 22 | 26,2 |
| França | 3 | 3,6 |
| Colômbia | 1 | 1,2 |
| Estados Unidos | 6 | 7,1 |
| México | 1 | 1,2 |
| Alemanha | 5 | 6,0 |
| Noruega | 3 | 3,6 |
| Espanha | 4 | 4,8 |
| Indonésia | 4 | 4,8 |
| Rússia | 2 | 2,4 |
| Argentina | 2 | 2,4 |
| Itália | 2 | 2,4 |
| Canadá | 1 | 1,2 |
| Inglaterra | 4 | 4,8 |
| Suécia | 3 | 3,6 |
| Dinamarca | 3 | 3,6 |
| Noruega | 1 | 1,2 |
| Coreia do Sul | 1 | 1,2 |
| Escócia | 1 | 1,2 |
| Polónia | 1 | 1,2 |
| Japão | 1 | 1,2 |
| Irlanda | 1 | 1,2 |
| Reino Unido | 1 | 1,2 |
| Bélgica | 1 | 1,2 |
| Islândia | 1 | 1,2 |
| Holanda | 1 | 1,2 |
| Croácia | 1 | 1,2 |
| Finlândia | 2 | 2,4 |
| Singapura | 1 | 1,2 |
| Total | 84 | 100,0 |

Quase um terço dos participantes são estudantes (32,1%, *n* = 26) e, relativamente à educação e formação dos respondentes, a maioria concluiu pelo menos o ensino secundário (35.7%, *n* = 30).

Muitos dos respondentes são licenciados, a concluir ou com a licenciatura concluída (23.8%, *n* = 20) ou o mestrado (16.7%, *n* = 14), sendo quase metade que frequenta o ensino superior (40.5%, *n* = 34).

A profissão dos participantes, segundo a área, pode ser observada na seguinte tabela:

**Tabela 2**

*Profissão dos participantes (por área) (N = 84)*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | **Frequência** | **Percentagem** |
|  | Estudante | 27 | 32,1 |
| Jogador de *Esports* | 4 | 4,8 |
| Gestão | 7 | 8,3 |
| Indústria de Entretenimento | 9 | 10,7 |
| Tecnologia | 12 | 14,3 |
| Educação | 2 | 2,4 |
| Comunicação | 1 | 1,2 |
| Ciências | 1 | 1,2 |
| Artes | 3 | 3,6 |
| Medicina | 3 | 3,6 |
| Beleza | 1 | 1,2 |
| Culinária | 1 | 1,2 |
| Marketing | 2 | 2,4 |
| *Streamer* | 1 | 1,2 |
| Aeronáutica | 2 | 2,4 |
| Negócios | 1 | 1,2 |
| Engenharia | 1 | 1,2 |
| Total | 78 | 92,9 |
| Total | | 84 | 100,0 |

No tipo de jogo, a maioria dos participantes responderam que o seu estilo favorito é *First Person* *Shooter* (39.3%, *n* = 33), seguido por *RPG* (15.5%, *n* = 13) e *MOBA* (13.1%, *n* = 11).

O início de idade em que a maioria dos participantes começou a jogar foi entre 3 anos e 24, no máximo, com uma média que corresponde a 9 anos de idade (*DP =* 8.649).

A maioria dos respondentes jogam no máximo 65 horas por semana, com uma média de 19 horas por semana (*DP* = 14.452).

**5.3 Instrumentos**

**5.3.1 Civilidade**

Para os jogadores de nacionalidade portuguesa foi usado a “Escala de Civilidade no Trabalho” (ECT), adaptado na versão portuguesa (Nitzsche, 2015). Para os jogadores internacionais, foi usado o instrumento original *Workplace Civility Scale* (Osatuke et al. 2009), desenvolvido por Osatuke (2009).

Esta escala pretende medir aspetos de civilidade dentro do local de trabalho que tenha em conta os interesses pessoais, como por exemplo: “*People treat each with other with respect in my groupwork*”. De cooperação, citando a pergunta da escala “*A spirit of cooperation and teamwork exists in my work group*”.De resolução de conflitos, valorização de diferenças entre todos os indivíduos (como colegas e supervisores), a forma como se sentem apoiados e aceites pelos colegas, por exemplo “*The people I work with can be relied on when I need help*” e de resolução justa de conflitos (Osatuke et al., 2009).

O respetivo instrumento serve para medir a Civilidade na equipa de trabalho, através de 8 items (Meterko, Osatuke, Mohr, Warren & Dyrenforth, 2007, 2008). Os itens são respondidos na escala de *Likert*, através de 1 a 5.

De “discordo fortemente” (1 ponto), “discordo” (2 pontos), “não concordo nem discordo” (3 pontos), “concordo” (4 pontos) a “concordo fortemente” (5 pontos).

A escala é unidimensional e a atribuição da cotação é feita a partir da soma das pontuações de cada item, dividida pelo número de itens (média). Pontuações mais elevadas indicam maior civilidade.

Neste estudo, o instrumento apresentou boa consistência interna (α = .92), com valores próximos dos resultados de adaptação de Portugal (α = 0.88) (Nitzsche, 20015) e do Estados Unidos (α = 0.93) (Osatuke et al. 2009).

**5.3.2 Agressividade e Raiva**

A Escala da Agressividade e Raiva Competitiva (EARC) foi desenvolvida por Maxwell e Moores (2007), e a versão portuguesa foi adaptada por Cruz e Sofia. (2012). Com este instrumento pretende-se avaliar a raiva e o recurso à agressividade no meio desportivo. Esta escala foi desenvolvida de forma a que fosse possível ser aplicada a todo o tipo de desportos.

A EARC é constituída por 12 itens através da utilização de uma escala de *Likert* de 5 pontos, variando de 1 “Quase Nunca” a 5 “Quase Sempre”. É subdivida em duas escalas: subescala da agressividade, composta por 6 itens e a subescala da raiva, por outros 6 itens (Maxwell & Moores, 2007; Sofia & Cruz, 2012).

Cada item recebe uma pontuação e são classificados de acordo com o nível de gravidade representada em cada uma das subescalas.

A subescala da agressividade descreve a aceitação da prática de abuso físico ou verbal para obter vantagem competitiva, enquanto que a subescala de raiva representa a frustração que é sentida pela derrota e a perda de pontos ou emoções negativas relacionadas (Maxwell, Moores, 2007; Sofia, Cruz, 2012).

Algumas perguntas da escala são as seguintes: “*I become irritable if I am disadvantaged during a match”, Violent behavior, directed towards an opponent, is acceptable,”,* *Opponents accept a certain degree of abuse”.*

No nosso estudo este instrumento apresentou uma consistência interna um pouco inferior aos outros estudos, quer relativamente à dimensão agressividade (α = .66), quer à dimensão raiva competitiva (α = .67) e ao total (α = .73). Na versão portuguesa de adaptação a dimensão raiva obteve α = .78 e a dimensão agressividade um α = .84 (total de itens com α = .87). Na versão original deste instrumento, a dimensão raiva obteve um valor de α = 83 e a dimensão agressividade um valor de α = 83. Já o α de Cronbach para a totalidade dos itens da escala, incluindo as duas dimensões, foi de 88.

**5.3.3 Dados Sociodemográficos**

Foi incluído um questionário sociodemográfico, onde constaram os seguintes dados e informação dos participantes na amostra:

O género, idade, país de origem, país onde vivem atualmente, escolaridade ou formação académica, situação profissional, início de idade de prática, prática atual (de horas por semana) de jogo, prática total (em horas) e o tipo favorito de jogo.

**5.4 Procedimentos**

Foi obtido a autorização dos autores para uso dos respetivos instrumentos e a versão original doinstrumento *“Competitive anger and aggressiveness scale”* (CAAS) foi autorizada pela autora Moores.

Na versão adaptada para português, foi obtido a autorização dos autores, Sofia e Cruz da utilização da escala da Agressividade e Raiva Competitiva (EARC), sendo que nos disponibilizaram também a forma de cotação.

O instrumento original, *Workplace Civility Scale* (WCS)foi utlizado com a autorização da autora Katerine Osatuke.

Utilizamos o consentimento informado (anexo 1), que foi preenchido antes da recolha dos dados (os nossos instrumentos encontram-se no anexo 2 – Escala de Agressividade e Raiva Competitiva, 3 - *Competitive Aggressiveness and Anger Scale*, 4 – Escala de Civilidade no Trabalho e 5 – *Workplace Civility Scale*), garantindo assim a autorização dos participantes, informando as condições do estudo, o seu objectivo, duração e procedimento da investigação, tendo em conta a confidencialidade, esclarecendo que o estudo irá ser usado exclusivamente para fins científicos, garantindo-se o anonimato e a sua participação voluntária.

Sabemos que a identificação de género é um assunto na atualidade internacional, consequentemente, no questionário sociodemográfico foi necessário a inclusão de mais de dois géneros, feminino, masculino e “outro” para o inquirido melhor preencher o género com que se identifica ou de transição. O sexo serve para referir as suas distinções biológicas (Unger, 1990), dado que a investigação científica focaliza-se no género como um construto biológico (Butler, 1999) e o seu estudo deve ter em conta que a sua construção é social.

Os participantes foram contatados de forma presencial, em espaços físicos como faculdades, empresas (nomeadamente da área da tecnologia), eventos (*Comic Con*), lojas de jogos eletrónicos ou por via online (principalmente jogadores nacionais), através de contacto por email, grupos, fóruns, e redes sociais. Foi obtida a devida autorização, com a garantia que sejam atualmente jogadores profissionais ou que pelo menos tenham participado num campeonato oficial. Esta atividade é frequentemente desenvolvida por menores de idade, sendo que contemplámos também a autorização de participação no estudo por parte do seu responsável parental, sem a qual não efetuaremos a recolha dos dados. No caso dos menores, apenas efetuámos a recolha em papel (cara a cara).

De seguida, os dados foram recolhidos e tratados estatisticamente para obtenção dos resultados. Esses dados foram analisados através do programa de análise de estatística SPSS, versão 25 e através do *Process*, versão 3.4.

# **PART III – RESULTADOS**

**Capítulo 6 – Apresentação dos Resultados**

**6.1 Resultados do Modelo de Moderação**

O nosso modelo representa a hipótese de o género ser um moderador da relação entre a agressividade e a raiva competitiva, e a civilidade da equipa. Visto que a agressividade e a raiva, apesar de dimensões do mesmo instrumento, serem conceitos diferentes, e da sua mensuração ser independente, o nosso modelo de investigação (Figura 1) representa dois modelos estatísticos em separado. Ou seja, testámos um modelo em que o género modera a relação entre a agressividade e a civilidade, e outro modelo em que o género modera a relação entre a raiva e a civilidade.

Relativamente ao papel moderador do género entre a agressividade e a civilidade, verificamos que, na nossa amostra, a variável de interação (agressividade x género) não apresentou significância estatística *b* = -0.7, *t* = -1.179, *p* > 0.05 (*F*(3, 80) = 6.5744, *p* < 0.001, *R*2 = 0.20.)

De forma geral, não se verifica um efeito de moderação, apesar do modelo proposto ser significativo e explicar 20% da variância da civilidade, *F* (3, 80) = 6.5744, *p* < 0.001, *R*2 = 0.20 (*b* agressividade = -0.33, *p* = .07, *b* género = 0.82, *p* = 0.00).

Relativamente ao papel moderador do género entre a raiva e a civilidade, verificamos que, na nossa amostra, a variável de interação (raiva x género) não apresentou significância estatística *b* = -0.6, *t* = -0.216, *p* > 0.05 (*F*(3, 80) = 5.1089, *p* < 0.001, *R*2 = 0.16.)

De forma geral, não se verifica um efeito de moderação, apesar do modelo proposto ser significativo e explicar 16% da variância da civilidade, *F* (3, 80) = 5.1089, *p* < 0.001, *R*2 = 0.16 (*b* raiva = -0.08, *p* = .56, *b* género = 0.71, *p* = 0.00).

Os nossos modelos de moderação não apresentaram, na nossa amostra, resultados estatisticamente significativos. No entanto, sendo este um estudo exploratório relativamente a esta prática tão recente, entendemos merecerem os dados recolhidos um maior detalhe na sua exploração. Assim, testámos algumas diferenças entre os géneros, relativamente às nossas variáveis civilidade, agressividade e raiva.

**6.2 Outros Resultados**

Na nossa amostra, existem diferenças significativas entre mulheres e homens, no que respeita ao nível de civilidade (*t* (82) = 3.91, *p* < .001) e de agressividade (*t* (82) = -2.93, p < .01). Os homens apresentam em média um valor mais alto na civilidade (*M* = 4.05, *DP* = .66), comparativamente às mulheres (*M* = 3.34, *DP* = .98). Relativamente à agressividade, são os homens que demostram um comportamento mais agressivo (*M* = 1.79, *DP* = .62) em relação às mulheres (*M* = 1.44, *DP* = .43).

No entanto, entre os dois géneros, não existem diferenças significativas em relação à raiva (*t* (82) = -.29, *p* =.771).

Não existem diferenças significativas entre jogadores portugueses e jogadores estrangeiros, em nenhuma das variáveis: civilidade (*t* (82) = - .36, *p* = .718), raiva (*t* (82) = - 1.22, *p* = .227) ou agressividade (*t* (82) = 1.10, *p* = .275). Também não existem diferenças significativas entre jogadores portugueses e jogadores estrangeiros em função do género. Nas mulheres, encontramos: civilidade (*t* (40) = - .14, *p* = .891), raiva (t (40) = - 1.08, *p* = .289) e agressividade (*t* (40) = .64, *p* = .528); Para os homens, temos: civilidade (*t* (40) = - .50, *p* = .623), raiva (*t* (40) = - .60, *p* = .554) e agressividade (*t* (40) = .95, *p* = .348).

As correlações entre estas variáveis e a idade dos participantes estão apresentadas na tabela 3.

**Tabela 3**

*Correlações entre as variáveis do modelo de moderação, o género e a idade*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **Civilidade** | **Raiva** | **Agressividade** | **Idade** | **Género** |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **Civilidade** | Correlação de Pearson | 1 |  |  |  |  |
| Sig (2 extremidades) |  |  |  |  |  |
| N | 84 |  |  |  |  |
| **Raiva** | Correlação de Pearson | - .045 | 1 |  |  |  |
| Sig (2 extremidades) | .684 |  |  |  |  |
| N | 84 | 84 |  |  |  |
| **Agressividade** | Correlação de Pearson | -.070 | .340 | 1 |  |  |
| Sig (2 extremidades) | .529 | **.002** |  |  |  |
| N | 84 | 84 | 84 |  |  |
| **Idade** | Correlação de Pearson | .059 | -.155 | .-045 | 1 |  |
| Sig (2 extremidades) | .593 | .160 | .687 |  |  |
| N | 84 | 84 | 84 | 84 |  |
| **Género dummy** | Correlação de Peason | .386 | -.032 | -045 | -.190 | 1 |
| Sig (2 extremidades) | **.000** | .771 | .687 | .083 |  |
| N | 84 | 84 | 84 | 84 | 84 |

Na nossa amostra verifica-se que a raiva está significativamente correlacionada com a agressividade *(r* = .34, *p* < .05) e a civilidade com o género (*r* = .39, *p* < .05).

# **PARTE IV – DISCUSSÃO**

**Capítulo 7 - Discussão dos Resultados**

**7.1 Discussão**

A nossa investigação propôs analisar o papel moderador do género entre a agressividade e raiva competitiva e a civilidade na equipa de trabalho entre os jogadores de *Esports*. A interpretação dos resultados da investigação permite a elaboração das seguintes considerações.

Através do questionário sociodemográfico elaborado observamos que a maioria dos respondentes são adultos com a idade média de 24 anos, onde se verifica uma homogeneidade na média de idade noutros países (Statista Research Deparment, 2015; ESPN, 2017).

Apesar dos jogadores envolvidos nos *Esports* serem maioritariamente oriundos de países asiáticos, como se observa através da sua enorme popularidade na Coreia do Sul (Copadineanu, 2014), a maioria dos nossos participantes são europeus (72%). Dessa forma, a análise pode ser influenciada por questões culturais, como na desigualdade de género, que é mais acentuada na cultura asiática (Mckinner, 2017).

Na literatura científica, questões como isolamento e dependência de jogos foram levantadas, de forma a compreender o seu impacto negativo. Nesse sentido, de acordo com os dados recolhidos a maioria dos jogadores começaram a jogar em média com 9 anos de idade, sendo que a maioria respondeu que jogam no máximo 65 horas por semana com uma média de 19 horas por semana. O que reflete muito tempo despendido e de dedicação. Não implicando, no entanto, uma dependência.

Porém, 40,5% dos jogadores profissionais frequentam o ensino superior, o que indica que existe um foco para além da área do desporto eletrónico. Foi observado que 4,8% responderam que os *Esports* são unicamente a sua profissão, com 14,3% dos participantes a pertencerem à área da tecnologia. Apesar de todos os respondentes serem *pro-gamers*, apenas a percentagem acima referida indicou os *Esports* como profissão. Isso poderá predizer a importância como carreira futura – ou seja, talvez apenas essa percentagem considere continuar nos *Esports* como carreira profissional. Para além disso, estes dados podem ser importantes, já que a maioria dos jogadores profissionais abdicam dessa atividade antes dos 30 anos de idade (ESPN, 2017). As causas são desconhecidas, o que requer investigação.

Dito isto, a carreira dos atletas de desporto eletrónico é cada vez mais longa, com uma tendência de equipas seniores a surgirem (BBC, 2018).

Em relação ao tipo de jogo favorito, 39,3% dos participantes escolherem *First Person Shooter*. A simulação desses jogos é num cenário considerado violento e agressivo, onde o jogador desempenha o papel de atirador, verificando-se que no grupo feminino e masculino a preferência é unânime e que não existem diferenças na opção por um jogo menos violento mediante do género.

O nosso modelo não confirma a hipótese que foi proposta, H1 (o género modera a relação entre a raiva e agressividade competitiva e a civilidade) não mostra evidencias no seu relacionamento.

Segundo os resultados, no que concerne à agressividade nos jogadores, verificamos que existem diferenças significativas, dado que os homens apresentam um nível mais elevado.

Os resultados estão consistentes com os estudos que foram feitos sobre a agressividade e género (Devlin, 2019; (Tangney, Wagner, Fletcher, & Gramzow, 1992; DiGiuseppe & Tafrate, 2006). Apesar de haver uma tendência para ser socialmente aceite os homens exibirem comportamento agressivos, nomeadamente no contexto desportivo, as mulheres tendem a reprimir esse comportamento. Existe um condicionamento cultural em que é expetável as mulheres terem um maior auto-controlo para conter a agressividade e raiva (Thomas, 2003).

Alguns autores destacam a provocação interpessoal como a causa da agressão, que inclui provocações e insultos (Geen, 2001; Berkowitz, 1993). Porém, a percepção de cada individuo em relação a níveis de agressão também poderá influenciar o valor que cada um dá a tais atitudes hostis (Crick & Dodge 1994, Dill et al. 1997) e que podem mesmo predizer o comportamento (Huesmann & Guerra 1997), através da sua relação com as suas crenças e atitudes (Massaro, Petty & Cacioppo 1988).

Uma teoria mais recente revela que a agressividade pode ser comum num tipo de auto-estima, comum nos narcisistas, que são propensos a sentimentos de raiva e de agressividade quando a sua auto-estima é ameaçada (Bushman & Baumeister 1998).

Em relação à subescala da raiva, o nosso estudo não evidenciou diferenças entre homens e mulheres. Segundo Maxwell (2004), o comportamento agressivo no desporto está relacionado com sentimentos de raiva. O autor refere a raiva como um dos preditores da agressão, proveniente da frustração. A frustração tende a produzir efeitos negativos (Berkowitz, 1993) e as respostas de raiva podem ser provocadas pela experiência negativa de uma situação (Zillmann, 1983). A frustração e raiva, para alguns autores tendencialmente desencadeiam comportamentos agressivos (Geen, 2001; Campbell & Muncer, 1987), mas estes também podem ser um mecanismo de defesa face a uma ameaça ou perante a necessidade de agir sobre um problema (Gentile, 2003).

Em relação à civilidade, os nossos resultados apresentam significância estatística, com os jogadores do género masculino a apresentarem um valor mais elevado de civilidade. Alguns autores afirmam que as mulheres, de fato, experienciam maior incivilidade por parte dos colegas, mas sugerem que seja por parte de outras mulheres (Gabriel, Butts, Rosen & Sliter, 2018).

A civilidade é caracterizada por normas de etiqueta, de conduta e de respeito (Osatuke et al. 1999). O desrespeito na relação com os outros incute nos indivíduos sentimentos de inferioridade e de desvalorização (Gopalkrishnan, 2011).

Alguns autores referem que são os homens os responsáveis por esse comportamento, visto que são a classe dominante na sociedade e que existem formas mais explícitas de incivilidade, como o assédio sexual, que é legalmente proibido e socialmente um tabu. Por esse motivo, formas subtis de discriminação podem ocorrer cada vez mais. Outros investigadores, no entanto, sugerem que as mulheres podem estar sujeitas à incivilidade por parte das outras mulheres, por serem mais propensas à competição entre si e encararem o ato como uma oportunidade em progredir (Gabriel, Butts, Rosen & Sliter, 2018).

Outra questão pertinente em relação à civilidade, é a possibilidade de os espetadores manterem o anonimato, onde grande parte das ofensas e discriminação são gratuitas, devido ao fato de não existir uma punição. Apesar disso, as banalizações de termos ofensivos parecem ser comuns na dinâmica dos jogos. Essa questão evidencia-se no nosso estudo numa das questões do item da civilidade, onde muitos jogadores responderam que as “ofensas” eram aceites por parte dos jogadores. Entretanto, com o crescimento constante do desporto eletrónico e com o aumento dos seus espetadores, existe atualmente uma maior supervisão.

**7.2 Limitações do Estudo**

Podemos constatar que a ascensão dos *Esports* no ambiente profissional é um fenómeno atual e que a sua influência expandiu de forma exponencial, podendo já ser comparada a outros setores desportivos. Devido à sua relevância, abrem-se novos campos de investigação que pretendem explorar vários temas inseridos no desporto eletrónico, mas que ainda requerem aprofundamento. A falta de investigação feita sobre os seus atletas, principalmente sobre aspetos referenciados no nosso estudo, como a civilidade e a agressividade competitiva, dificultou a comparação com outras investigações. Dessa forma, o nosso trabalho investigou maioritariamente esses respetivos temas fora do contexto do desporto eletrónico. No entanto, foi benéfico para entender questões ainda pouco exploradas.

Foram encontradas algumas limitações no nosso estudo. O número de participantes é reduzido, devido à dificuldade em encontrar jogadores de *Esports* disponíveis para participarem na investigação, principalmente jogadoras do género feminino e jogadores nacionais. Os participantes são sobretudo jogadores internacionais, já que os *Esports* ainda se encontram numa fase de embrionária em Portugal.

Após contactar a amostra, evidenciou-se que alguns não estavam bem esclarecidos sobre o que é considerado um jogador profissional. Dessa forma, apesar da grande quantia do número total de contactados, foram selecionados aqueles que correspondiam aos critérios de um jogador profissional de desporto eletrónico. Esses critérios foram identificados de acordo com as respostas no questionário, como o jogo que atualmente competiam e o seu *ranking*.

Outra questão que limitou o contacto, foi o fato da maioria dos jogadores profissionais possuirem um estatuto idêntico aos profissionais de desporto, com vários seguidores nas redes sociais e fãs. Apesar disso, muitos ofereceram-se a colaborar, inclusive a ajudar de forma a que fosse possível entrar em contacto com outros jogadores. O interesse da maioria dos participantes contactados para o estudo facilitou a participação, bem como a procura de outros jogadores para colaboração.

**7.3 Pontos fortes e aplicações práticas do estudo**

Este é um estudo pioneiro que contribui para estudar de forma científica uma atividade em crescendo mundial, com grandes especificidades e de grande interesse para a psicologia do desenvolvimento e do trabalho e social. Devido à colaboração de vários indivíduos na área (desde investigadores, managers de equipa e outros jogadores), foi possível entrar em contacto com diversos jogadores profissionais, apesar das dificuldades em interagir com um *pro-gamer* via online. Este último aspeto torna o nosso estudo completo na medida que tem a colaboração de jogadores que participam oficialmente em campeonatos a nível profissional e que são mais inalcançáveis devido à fama que atingiram.

Apesar dos estudos existentes relativamente a temas como a agressividade, competitividade e civilidade, somente estudos sobre o nível de agressividade foram feitos com jogadores casuais de jogos eletrónicos. Tanto quanto conseguimos apurar, o nosso estudo foi dos primeiros a interligar estes temas quanto à sua profissionalização e a sua relação com o género, que nos levou a hipóteses e conclusões que serão benéficas para investigações futuras na área científica.

**7.4 Sugestões para futuras investigações**

Este estudo tem como foco questões relevantes no âmbito da sociedade atual, embora atualmente poucos exploradas, como é a prática profissional de desportos eletrónicos. É um campo de atuação profissional bastante recente, ainda sem reconhecimento oficial em muitos países, e cujos praticantes são frequentemente menores, ou adultos muito jovens. Assim, a prática profissional não regulamentada pode colocar em perigo a sua saúde, não havendo bases legais que assegurem condições de trabalho adequadas ao seu estádio de desenvolvimento, nem aos seus direitos enquanto trabalhadores efetivos.

Por outro lado, não sabemos ainda as consequências (positivas e negativas) de uma intensa prática deste tipo de atividades, inseridas num contexto profissional, com exigências naturalmente diferentes da sua prática lúdica. Sendo um campo de atuação profissional em franco crescimento mundial, é importante conhecer estas implicações, de forma a garantir a saúde dos seus praticantes, bem como a continuação do seu desenvolvimento, nas restantes áreas importantes para a vida de um ser humano. Estas são questões relevantes que nos parece essencial serem trabalhadas em futuras investigações.

Outra factor que nos parece relevante ser explorado relaciona-se com a personalidade dos jogadores. Sendo que muitos jogos incluem a construção de personagens (avatares), que representam o jogador no decorrer do jogo, será interessante compreender de que forma as suas escolhas (quer em termos de avatar, quer de tipo de jogo favorito) refletem (ou não) a sua personalidade. Ou seja, se eventualmente alguns jogadores podem criar avatares com características semelhantes a si próprios, outros poderão criar personagens diferentes, que lhes permitam explorar diferenças face à sua realidade interna. Interrogamo-nos sobre de que forma o avatar possa ser uma projeção que trazem para esse mundo dos jogos eletrónicos.

Outra sugestão prende-se com o resultado não significativo do modelo de mediação do género. Consideramos interessante explorar a influência do género, explorando em pormenor de que forma e em que condições esta variável pode revelar diferenças em termos de agressividade e raiva competitiva, de acordo com o tipo de jogo favorito, já que, apesar de algumas indicações da literatura, o nosso estudo não revelou diferenças.

Não nos foi fácil obter uma amostra maior, pelo que os nossos resultados podem também sofrer algum viés pelo número relativamente reduzido de participantes. Sendo que é uma temática nova, seria igualmente relevante fazer mais estudos sobre estas temáticas com uma amostra mais alargada de participantes.

**Conclusão**

Através da presente investigação podemos constatar que a ascensão dos *Esports* no ambiente profissional é um fenómeno em expansão e que a sua influência cresce de forma exponencial. Esta nova prática desportiva, apesar de em termos oficiais não corresponder a uma atividade desportiva, está em vias de ser plenamente reconhecida como tal pelo comité olímpico, nomeadamente os tipos de jogos que estimulem a atividade desportiva

Apesar disso, em termos sociais e de relevância científica deve ser estudada como tal. Para além de que a dificuldade em estabelecer uma definição do seu conceito, tal como o seu forte impacto, abre portas para que no futuro seja aceite como modalidade profissional inserida no desporto.

Nesse contexto, temas que foram estudados no desporto e noutras áreas de atividade profissional foram explorados nesta investigação, como a agressividade, raiva, competitividade e civilidade. Tornam-se mais abrangentes e complexos na medida que se interliga a um campo profissional da era tecnológica que representa a modernidade.

A literatura desenvolvida em relação ao tema demostra que os comportamentos agressivos são manifestados de diversas formas, e que o grupo feminino pode manifestá-la de forma menos aparente.

Podemos constatar que os resultados relacionados com agressividade e raiva competitiva continuam, na nossa amostra, a denotar os homens como mais agressivos e competitivos, tal como referido na literatura sobre o tema. No entanto, são os homens que exibem um comportamento positivo em relação à civilidade.

A agressividade como forma de poder e controlo, sustenta-se como algo desempenhado tendencialmente pelos homens. Com essa análise, referimos situações, como o *cyberbullying* e a violência de género contra mulheres, que podem ser menos aparentes de serem observadas no cenário de *Esports* e em geral nas plataformas de *gaming* devido ao fato de os espetadores ocultaram a sua identidade atrás de uma identificação virtual, sem presença física, ficam assim resguardados de possíveis consequências imediatas e físicas dos seus atos agressivos. Dito isto, estas são igualmente demarcadas pela necessidade de códigos de civilidade representadas através da competitividade que continua a ser fortemente generalizada nos homens.

Em última análise, o mundo dos *Esports* apesar de ser representado numa plataforma que não é física, tem um paralelo com o mundo real. A sua cultura reflete o papel social desempenhado por todos os seus agentes, ou seja, os padrões de desigualdade e preconceito são refletidos nesse âmbito. Questões mais negativas, como o *cyberbullying*, ofensas gratuitas, sexismo, e assédio, que requerem ser revistas descentralizam a dinâmica social do jogo e aquilo que representa.

Para obter sucesso profissional, os jogadores beneficiam com a sua dedicação e nessa análise é possível afirmar que os *Esports* podem ser subentendidos através de vários domínios. No que diz respeito à profissionalização desta atividade, enquadram-se noções de competição, a capacidade de trabalhar em equipa, o fortalecimento de relações, capacidades físicas e intelectuais, aceitação de derrotas e de respeito perante superiores. Sobretudo tendo em conta a complexidade deste fenómeno, o mesmo requer que seja explorado mais vezes dentro da comunidade científica.

**Referências Bibliográficas**

Aboim, S. (2010). Gender Cultures and the Division of Labour in Contemporary Europe: A Cross-National Perspective. *The Sociological Review*, 58(2), 171–196.

Alksnis, C. (2000). *Sexism, stereotyping, and the gender wage gap*. Ottawa: National Library of Canada = Bibliothèque nationale du Canada.

Allen, J. J., & Anderson, C. A. (2017). Aggression and Violence: Definitions and Distinctions. The Wiley Handbook of Violence and Aggression, 1–14.

Anderson, C. A., & Morrow, M. (1995). Competitive aggression without interaction: Effects of competitive versus cooperative instructions on aggressive behavior in video games. *Personality and Social Psychology Bulletin, 21*(10), 1020–1030.

Anderson K.B. (1996) Cognitive and personality predictors of male-on-female aggression: an integration of theoretical perspectives (Unpublished PhD dissertation thesis) University of. Missouri.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human Aggression. *Annual Review of Psychology,* 53(1), 27–51.

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin,* 136(2), 151–173.

Andersson, L. M. and Pearson, C. M. (1999) Tit for tat? The spiralling effect of incivility in the workplace, Academy of Management Review, 24(3), 452–471.

Archer, J. (2004). Sex differences in aggression in real-world settings: A meta-analytic review. Review of General Psychology, 8(4), 291-322.

Ashmore, R. D., & Del Boca, F. K. (1981). Sex stereotypes and implicit personality theory. *Cognitive processes in stereotyping and intergroup behavior*.

Averill, J. R. (1983). Studies on anger and aggression: Implications for theories of emotion. *American Psychologist, 38*(11), 1145–1160.

Bae, S. H., Mark, B. and Fried, B. (2010) Impact of nursing unit turnover on patient outcomes in hospitals, *Journal of Nursing Scholarship*, 42 (2), 40–49

Ballard, M. E., & Lineberger, R. (1999). Video game violence and confederate gender: Effects on reward and punishment given by college males. *Sex Roles: A Journal of Research, 41*(7-8), 541–558.

Bandura, A. (1973). Aggression: A Social Learning Analysis*. Stanford Law Review*, 26(1), 239.

Bandura, A. (1977). Social learning theory. Prentice-Hall.

Bandura, A. (1979). Social Learning Theory of Aggression. Journal of Communication, 28(3), 12–29.

Bandura A. (1983) Psychological mechanisms of aggression. *Human ethology: Claims and limits of a new discipline*. Cambridge: Cambridge University Press, 1-40

Bandura, A. (2001). Social cognitive theory: an agentic perspective. Annual Review of Psychology, 52(1), 1-26

Bandura, A. (2002). Selective moral disengagement in the exercise of moral agency. *Journal of Moral Education, 31*(2), 101–119.

Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2018). The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. *Journal of Gambling Studies*, *35*(2), 351–365.

Baron, J. (2008). Thinking and deciding (4th ed.). Cambridge University Press.

Baron, R. A., Neuman, J. H., & Geddes, D. (1999). Social and personal determinants of workplace aggression: Evidence for the impact of perceived injustice and the Type A behavior pattern. *Aggressive Behavior, 25*(4), 281–296.

Baron, S. W. (2006). Street youth, strain theory, and crime. *Journal of Criminal Justice*, *34*(2), 209–223.

Baron, R. A., & Richardson, D. R. (1994). *Perspectives in social psychology. Human aggression (2nd ed.).*Plenum Press.

Baumeister, R. F., & Boden, J. M. (1998). Aggression and the self: High self-esteem, low self-control, and ego threat. In R. G. Geen & E. Donnerstein (Eds.), *Human aggression: Theories, research, and implications for social policy* (p. 111–137). Academic Press.

Bavelier, D., Green S., Han D., Renshaw P., Merzenich M., Gentile D. (2011) Brain on Video Games, *Nature Reviews Neuroscience*, Vol. 12, 763-766

Bedi, J. (2019). Ralph Baer: An interactive life. *Human Behavior and Emerging Technologies*, *1*(1), 18–25.

Beller, J. M. (2002). *Positive Character Development in School Sport Programs*. Washington, DC: ERIC Clearinghouse on Teaching and Teacher Education.

Benokraitis, N. V., & Feagin, J. R. (1995). *Modern sexism: blatant, subtle, and covert discrimination*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Berkowitz, L. (1989). Frustration-aggression hypothesis: Examination and reformulation. *Psychological Bulletin*, 106(1), 59–73.

Berkowitz, L. (1993). Pain and aggression: Some findings and implications. *Motivation and Emotion*, 17(3), 277–293.

Björkqvist, K. (2018). Gender differences in aggression. *Current Opinion in Psychology, 19,* 39–42.

Blustein, D. L., Backus, F., & Catraio, C. (2009). Communitarian and Relational Theory of Working. *PsycEXTRA Dataset*.

Bois, J. E., Sarrazin, P. G., Brustad, R. J., Trouilloud, D. O., & Cury, F. (2002). Mothers’ Expectancies and Young Adolescents’ Perceived Physical Competence: *The Journal of Early Adolescence*, 22(4), 384–406.

Booth, A., & Nolen, P. (2012). Choosing to compete: How different are girls and boys? *Journal of Economic Behavior & Organization*, 81(2), 542–555.

Boyle, D. E., Marshall, N. L., Robeson, W. W. (2003). Gender at play. American Behavioral Scientist, 46, 1326-1345.

Brain, P. F., & Susman, E. J. (1997). Hormonal aspects of aggression and violence. In D. M. Stoff, J. Breiling, & J. D. Maser (Eds.), *Handbook of antisocial behavior* (p. 314–323). John Wiley & Sons Inc.

Brewer, M.B. (1996*) Stereotypes and Stereotyping: When stereotypes lead to stereotyping: The use of stereotypes in person perception*, The Guilford Press.

Brunelle, J. P., Janelle, C. M., & Tennant, L. K. (1999). Controlling competitive anger among male soccer players. *Journal of Applied Sport Psychology*, 11(2), 283–297.

Burns, S., Cross, D., & Maycock, B. (2010). “That could be me squishing chips on someone’s car.” How friends can positively influence bullying behaviors. *The Journal of Primary Prevention, 31*(4), 209–222

Burrows, L. (2013). Women remain outsiders in video game industry. *The Boston Globe*

Bushman, B. J., & Baumeister, R. F. (1998). Threatened egotism, narcissism, self-esteem, and direct and displaced aggression: Does self-love or self-hate lead to violence? *Journal of Personality and Social Psychology, 75*(1), 219–229.

Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2001). Is it time to pull the plug on hostile versus instrumental aggression dichotomy? Psychological Review, 108(1), 273–279.

Buss, D. M., & Shackelford, T. K. (1997). From vigilance to violence: Mate retention tactics in married couples. *Journal of Personality and Social Psychology, 72*(2), 346–361.

Butler, J. (1999). Gender, Sexuality, Performance – Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity. *Judith Butler: Live Theory*.

Campbell, A., & Muncer, S. (1987). Models of anger and aggression in the social talk of women and men. *Journal for the Theory of Social Behaviour, 17*(4), 489–511.

Campbell, A. (1999). Staying alive: Evolution, culture, and women's intrasexual aggression. *Behavioral and Brain Sciences, 22*(2), 203–252

Campbell, A., & Muncer, S. (2007) Gender and the expression of anger, Aggressive Behavior**,** 34(3), 282-293

Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology, 43*(3), 489–496.

Cassell, J., & Jenkins, H. (2000). From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games. Cambridge, MA: MIT Press.

Chalabaev, A., Sarrazin, P., Stone, J., & Cury, F. (2008). Do Achievement Goals Mediate Stereotype Threat? An Investigation on Females’ Soccer Performance*. Journal of Sport and Exercise Psychology*, 30(2), 143–158.

Chapman, A. (2018). *Digital Games As History: how videogames represent the past and offer access to historical practice*.

Cline, V. B., Croft, R. G., & Courrier, S. (1973). Desensitization of children to television violence. *Journal of Personality and Social Psychology, 27*(3), 360–365.

Connell, R. (2009). *Short introductions: Gender*. Cambridge, UK: Polity.

Conroy, D. E., Willow, J. P., & Metzler, J. N. (2002). Multidimensional Fear of Failure Measurement: The Performance Failure Appraisal Inventory. *Journal of Applied Sport Psychology*, *14*(2), 76–90.

Cooper, J., & Mackie, D. (1986). Video games and aggression in children. *Journal of Applied Social Psychology, 16*(8), 726–744

Copadineanu, D. (2014). *E-Sports Cluj: How to improve the activities of an e-sports organization.* Laurea University of Applied Sciences

Cortina, L. M. (2008). Unseen Injustice: Incivility as Modern Discrimination in Organizations. *Academy of Management Review*, 33(1), 55–75.

Cortina, L. M., Magley, V. J., Williams, J. H., and Laughout, R. D. (2001). Incivility in the workplace: incidence and impact. J. *Occup. Health Psycholy*. 6, 64–80.

Cortina, L.M., Kabat- Farr, D., Leskinen, E., Huerta M. (2013) Selective Incivility as modern discrimination in organizations: evidence and impact

Coulomb, G., & Pfister, R. (1998). Aggressive Behaviors in Soccer as Function of Competition Level and Time: A Field Study. *Journal of Sport Behavior*, 21, 222-231.

Cowie, H., Naylor, P., Rivers, I., Smith, P. K., & Pereira, B. (2002). Measuring workplace bullying. *Aggression and Violent Behavior, 7*(1), 33–51

Crick, N. R., & Dodge, K. A. (1994). A review and reformulation of social information-processing mechanisms in children's social adjustment. *Psychological Bulletin, 115*(1), 74–101.

Deng, J., Cuadrado, F., Tyson, G., & Uhlig, S. (2015). Behind the game: Exploring the twitch streaming platform. *2015 International Workshop on Network and Systems Support for Games (NetGames)*.

Denner, J. & Campe, S. (2008). *Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. Cambridge, MA: MIT Press. pp. 129-144

Devlin, H. (Maio de 2019). Science of anger: how gender, age and personality shape this emotion. Obtido em: <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2019/may/12/science-of-anger-gender-age-personality>

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, 425–442.

Digiuseppe, R., & Tafrate, R. C. (2006). Anger and Personality Disorders. *Understanding Anger Disorders*, 202–226.

Dill, K. E., Anderson, C. A., & Deuser, W. E. (1997). Effects of aggressive personality on social expectations and social perceptions. *Journal of Research in Personality, 31*(2), 272–292.

Dill, J. C. & Anderson, C. A. (1995). Effects of frustration justification on hostile aggression. Aggressive Behaviour, 21(5), 359-369.

Dodge, K. A. (1980). Social cognition and children's aggressive behavior. *Child Development, 51*(1), 162–170.

Dodge K.A. (1986) A social information processing model of social competence in children. *Minnesota Symposium in Child Psychology*. 18, 77–125

Dodge, K. A., & Crick, N. R. (1990). Social information-processing bases of aggressive behavior in children. *Personality and Social Psychology Bulletin, 16*(1), 8–22.

Dollard, J., Miller, N. E., Doob, L. W., Mowrer, O. H., & Sears, R. R. (1939). Psychological principles: I. *Frustration and Aggression*., 27–38.

Downs, E., & Smith, S. L. (2010). Keeping abreast of hypersexuality: A video game character content analysis. *Sex Roles: A Journal of Research, 62*(11-12), 721–733.

Eagly, A. H., & Mladinic, A. (1989). Gender stereotypes and attitudes toward women and men. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 15(4), 543–558.

Eccles, J. S., & Harold, R. D. (1991). Gender differences in sport involvement: Applying the Eccles expectancy-value model. *Journal of Applied Sport Psychology*, 3(1), 7–35.

Edery, D., & Mollick, E. (2009). *Changing the game: how video games are transforming the future of business*. New Jersey: FT Press.

Farrington, D. P. (1978). The family backgrounds of aggressive youths. In L. Hersov, M. Berger, & D. Shaffer (Eds.), Aggression and antisocial behaviour in childhood and adolescence. pp. 73–93.

Felson, R. B., & Tedeschi, J. T. (1993). Social interactionist perspectives on aggression and violence: An introduction. In R. B. Felson & J. T. Tedeschi (Eds.), *Aggression and violence: Social interactionist perspectives* (p. 1–10). American Psychological Association.

Ferguson, C. J. (2007). Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. *Aggression and Violent Behavior, 12*(4), 470–482

Ferguson, C. J. (2009). Violent crime: Clinical and social implications. Thousand Oaks, CA: Sage.

Ferguson, C. J. (2009). Is psychological research really as good as medical research? Effect size comparisons between psychology and medicine. *Review of General Psychology*, 13, 130 –136.

Ferguson, C. J. (Ed.). (2010). Violent crime: Clinical and social implications. Sage Publications, Inc.

Ferguson, C. J. (2015). Do Angry Birds Make for Angry Children? A Meta-Analysis of Video Game Influences on Children’s and Adolescents’ Aggression, Mental Health, Prosocial Behavior, and Academic Performance. *Perspectives on Psychological Science*, 10(5), 646–666.

Ferguson, C.J. & Olson, C.K. (2014). Video game violence use among ‘vulnerable’ populations: The impact of violent games on delinquency and bullying among children with clinically elevated depression or attention deficit symptoms. Journal of Youth and Adolescence, 43(1), 127–136.

Ferguson, C. J., Olson, C. K., Kutner, L. A., & Warner, D. E. (2010). Violent Video Games, Catharsis Seeking, Bullying, and Delinquency. *Crime & Delinquency*, *60*(5), 764–784.

Fiske, S. T. (1998). Stereotyping, prejudice, and discrimination. In D. T. Gilbert, S. T. Fiske, & G. Lindzey (Eds.), *The handbook of social psychology* (p. 357–411).

Fischer, P., Kubitzki, J., Guter, S., & Frey, D. (2007). Virtual driving and risk taking: Do racing games increase risk-taking cognitions, affect, and behaviors? *Journal of Experimental Psychology: Applied*, 13(1), 22–31.

Fiske, S. T., & Stevens, L. E. (1993). What's so special about sex? Gender stereotyping and discrimination. In S. Oskamp & M. Costanzo (Eds.), *Claremont Symposium on Applied Social Psychology, Vol. 6. Gender issues in contemporary society* (p. 173–196). Sage Publications, Inc.

Fleming, M. J., & Rickwood, D. J. (2001). Effects of violent versus nonviolent video games on children’s arousal, aggressive mood, and positive mood. *Journal of Applied Social Psychology*, 31(10), 2047–2071

Fraser, Nancy. 1994. After the Family Wage: Gender Equity and the Welfare State. *Political Theory,* 22(4), 591–618.

Freeman, J. (1970). Growing up girlish. *Society*, *8*(1-2), 36–43.

Funk, J. (1993). Revaluation the impact of video games. *Clinical Paediatrics*, 32, 86–90.

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, D. C., Mahony, D. F., & Ridinger, L. L. (2002). Characterizing Consumer Motivation as Individual Difference Factors: Augmenting the Sport Interest Inventory (SII) to Explain Level of Spectator Support. *Sport Marketing Quarterly*, *11*(1), 33-43

Gabriel, A. S., Butts, M. M., Yuan, Z., Rosen, R. L., & Sliter, M. T. (2018). Further understanding incivility in the workplace: The effects of gender, agency, and communion. *Journal of Applied Psychology, 103*(4), 362–382.

Galdi, S., Maass, A., & Cadinu, M. (2013). Objectifying Media. *Psychology of Women Quarterly*, 38(3), 398–413.

Geary, D.C., Rumsey, M., Bow-Thomas, C.C., & Hoard, M.K. (1995). Sexual jealousy as a facultative trait: Evidence from the pattern of sex differences in adults from China and the United States. Ethology & Sociobiology, 16(5), 355-383

Geary, D.C. (1998). Male, Female: The Evolution of Human Sex Differences. *American Psychological Association.*

Geen, R. G. (1968). Effects of frustration, attack, and prior training in aggressiveness upon aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology, 9*(4), 316–321

Gentile, D. A. (Ed.). (2003). *Advances in applied developmental psychology. Media violence and children: A complete guide for parents and professionals.*Praeger Publishers/Greenwood Publishing Group.

Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, *27*(1), 5–22.

Gilbert, J. A., Raffo, D. M., & Sutarso, T. (2013). Gender, conflict, and workplace bullying: Is civility policy the silver bullet? *Journal of Managerial Issues, 25*(1), 79–98.

Glomb, T. M. (1998). *Workplace Aggression: Antecedents, Behavioral Components, and Consequences.* (Unpublished doctoral dissertation,) University of Illinois at Urbana-Champaign.

Goldman Sachs (2018) eSports from Wild West to Mainstream Obtido em: <https://www.goldmansachs.com/insights/pages/infographics/e-sports/report.pdf>

Gornick, J. C., & Meyers, M. K. (2008). Creating Gender Egalitarian Societies: An Agenda for Reform. *Politics & Society*, 36(3), 313–349.

Grange, P., & Kerr, J. H. (2010). Physical aggression in Australian football: A qualitative study of elite athletes. *Psychology of Sport and Exercise*, 11(1), 36–43.

Gray, K. L. (2012). Deviant bodies, stigmatized identities, and racist acts: examining the experiences of African-American gamers in Xbox Live. *New Review of Hypermedia and Multimedia*, 18(4), 261–276.

Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. (2014). Video Games Do Affect Social Outcomes. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40(5), 578–589.

Griffin, R. W., & O'Leary-Kelly, A. (2004). *The dark side of organizational behavior*. San Francisco: Jossey-Bass.

Griffiths, M., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87–96.

Grunow, D., Begall, K., & Buchler, S. (2018). Gender Ideologies in Europe: A Multidimensional Framework. *Journal of Marriage and Family*, 80(1), 42–60.

Guilbert, S. (2006). Violence in sports and among sportsmen: a single or two-track issue? *Aggressive Behavior*, 32(3), 231–240.

Halbesleben, J. R. B. (2006) Patient reciprocity and physician burnout: What do patients bring to the patient physician relationship? *Health Services Management Research*, 19(4), 215–22.

Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232.

Hart, C. (2017) Getting into the Game: An Examination of Player Personality Projection in Videogames Avatars, 17(2), 1604-7982

Hartman, E. (1996) Critique of applied ethics: Reflections and recommendations, *Journal of Business Ethics*, 15(6), 614–680.

Hartmann, T., & Klimmt, C. (2006). The Influence of Personality Factors on Computer Game Choice. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (p. 115–131). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

Hartmann, T., Moller, I., Krause, C. (2014) Factors underlying male and female use of violent video games. *New Media & Society*. 17(11), 1777-1794.

Healy, A., & Pate, J. (2011). Can Teams Help to Close the Gender Competition Gap? *The Economic Journal*, 121(555), 1192–1204.

Heim, P., Murphy, S., & Golant, S. K. (2003). *In the company of women: Indirect aggression among women: why we hurt each other and how to stop*. New York: Jeremy P. Tarcher/Putnam.

Hiltscher, J., & Scholz, T. (2017). *ESports yearbook: 2015/16*. Norderstedt: Books On Demand.

Himmelstein, D., Liu, Y., & Shapiro, J. L. (2017). An exploration of mental skills among competitive league of legend players. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations, 9*(2), 1–21.

Hinde, R. A. (1985). Categories of behavior and the ontogeny of aggression. *Aggressive Behavior*, 11(4), 333–335.

Hirschy, A. S., & Braxton, J. M. (2004). Effects of student classroom incivilities on students. *New Directions for Teaching and Learning*, 2004(99), 67–76.

Horowitz, R., & Schwartz, G. (1974). Honor, normative ambiguity and gang violence. *American Sociological Review, 39*(2), 238–251.

Huesmann, L.R. (1986). Psychological process promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewers. Journal of social science, 42(3), 125-139.

Huesmann, L. R. (1988). An information processing model for the development of aggression. *Aggressive Behavior, 14*(1), 13–24

Huesmann, L. R., & Guerra, N. G. (1997). Children's normative beliefs about aggression and aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology, 72*(2), 408–419.

Huesmann, L. R. (1998). The role of social information processing and cognitive schema in the acquisition and maintenance of habitual aggressive behavior. In R. G. Geen & E. Donnerstein (Eds.), *Human aggression: Theories, research, and implications for social policy* (p. 73–109). Academic Press.

Hughes, R. (2011) The association of civility and ethics, Creative Nursing, 17(2), 61–62.

Huh, S., & Williams, D. (2009). Dude Looks like a Lady: Gender Swapping in an Online Game. *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual Human-Computer Interaction Series*, 161–174.

Hutchins, B. (2008). Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. *New Media & Society, 10*(6) 851-869.

Jansz, J. (2005). The Emotional Appeal of Violent Video Games for Adolescent Males. *Communication Theory, 15*(3), 219–241.

Jansz, J., & Martis, R. G. (2007). The Laura phenomenon: Powerful female characters in video games. Sex Role. 56, 141-148.

Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2016). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport.” Quest, 69(1), 1–18

Jenson, J., Castell, S. (2010) Gender, Simulation, and Gaming: Research Review and Redirections, 41(1) 51-71

Jones, G., & Hanton, S. (2001). Pre-competitive feeling states and directional anxiety interpretations. *Journal of Sports Sciences*, *19*(6), 385–395.

Kaytoue, M., Silva, A., Cerf, L., Meira, W., & Raïssi, C. (2012). Watch me playing, i am a professional. *Proceedings of the 21st International Conference Companion on World Wide Web - WWW 12 Companion*.

Kerr, J. H. (2002). Issues in Aggression and Violence in Sport: The ISSP Position Stand Revisited. *The Sport Psychologist*, *16*(1), 68–78.

Kim, Y. J., Engel, D., Woolley, A. W., Lin, J., Mcarthur, N., & Malone, T. W. (2016). What Makes a Strong Team? Collective Intelligence Predicts Team Performance in League of Legends. *Academy of Management Proceedings*, *2016*(1), 13564.

Kirsh, S. J. (2003). The effects of violent video game play on adolescents: The overlooked influence of development. Aggression and Violent Behavior: A Review Journal, 8(4), 377-389.

Klevjer, R. (2012). Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games. *The Philosophy of Computer Games Philosophy of Engineering and Technology*, 17–38.

Koivula, N. (1999) Sport Participation: Differences in Motivation and Actual Participation Due to Gender Typing. *Journal of Sport Behavior*, (22) 360-381.

Kondrat, X., (2015) Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games? (2015). *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology,* 6(01), 171–193.

Konijn E.A, Bijvank M.N, Bushman B.J, Psychol D. (2007). I wish I were a warrior: the role of wishful identification in the effects of violent video games on aggression in adolescent boys.43(4), 1038-44.

Krahé, B., & Möller, I. (2010). Longitudinal effects of media violence on aggression and empathy among German adolescents. *Journal of Applied Developmental Psychology, 31*(5), 401–409

Krahé, B. (2014). Media violence use as a risk factor for aggressive behaviour in adolescence. *European Review of Social Psychology*, 25(1), 71–106.

Kühn, S., Kugler, D. T., Schmalen, K., Weichenberger, M., Witt, C., & Gallinat, J. (2018). Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Molecular Psychiatry*, 24(8), 1220–1234.

Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction, 10*(2), 278-296.

Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2017). DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Some ways forward in overcoming issues and concerns in the gaming studies field. Journal of Behavioral Addictions, 6(2), 133-141.

Lanier, T. (2014). These 15 Nationalities Are The World's Best Gamers

Lazzaro, N. (2007). Why We Play: Affect and the Fun of Games: Designing Emotions for Games, Entertainment Interfaces and Interactive Products.

Leather, P., Brady, C., Lawrence, C., Beale, D., and Cox, T. (1999). Work-Related Violence: Assessment and Intervention.

Leenaars, L. S., Dane, A. V., & Marini, Z. A. (2008). Evolutionary perspective on indirect victimization in adolescence: the role of attractiveness, dating and sexual behavior. *Aggressive Behavior*, 34(4), 404–415.

Lenzi, Bianco, Milazzo, Placidi; & Castrogiovanni (1997). Comparison of aggressive behavior between men and women in sport. 84(1),139-45.

Lewis, J. (2001) The Decline of the Male Breadwinner Model: Implications for Work and Care. *Social Politics: International Studies in Gender, State & Society*. 8, 152–69.

Lim, S., Cortina, L. M., & Magley, V. J. (2008). Personal and workgroup incivility: Impact on work and health outcomes. *Journal of Applied Psychology, 93*(1), 95–107.

Lomazzi, V., & Crespi, I. (2018). Gender mainstreaming and gender equality in Europe: Policies, legislation and Eurobarometer surveys. *Studi Di Sociologia* 56, 23–40.

Lott, B., & Maluso, D. (Eds.). (1995). The social psychology of interpersonal discrimination. Guilford Press.

Maccoby, E. E., & Jacklin, C. N. (1974). The psychology of sex differences. Stanford University Press.

Malamuth, N. M., Linz, D., Heavey, C. L., Barnes, G., & Acker, M. (1995). Using the confluence model of sexual aggression to predict men's conflict with women: A 10-year follow-up study. *Journal of Personality and Social Psychology, 69*(2), 353–369.

Marciano, T. D., Benokraitis, N. V., & Feagin, J. R. (1986). Modern Sexism: Blatant, Subtle, and Covert Discrimination. *Teaching Sociology*, *14*(4), 303.

Marcus-Newhall, A., Pedersen, W. C., Carlson, M., & Miller, N. (2000). Displaced aggression is alive and well: A meta-analytic review. *Journal of Personality and Social Psychology, 78*(4), 670–689.

Marini, Z. A., Dane, A. V., Bosacki, S. L., & Cura, Y.-. (2006). Direct and indirect bully-victims: differential psychosocial risk factors associated with adolescents involved in bullying and victimization. *Aggressive Behavior*, 32(6), 551–569.

Marini, Z. (2011). 10. The Thin Line Between Civility and Incivility: Fostering Reflection and Self-Awareness to Create a Civil Learning Community. *Collected Essays on Learning and Teaching*, *2*, 61.

Martens, R., Burton, D., Vealey, R.S., Bump, L.A. and Smith, D.E. (1990). Development and validation of the Competitive State Anxiety Inventory-2. In Competitive Anxiety in Sport, pp. 117–190. Champaign, IL: Human Kinetics.

Martin, P. Y. (1992). Gender, Interaction, and Inequality in Organizations. *Gender, Interaction, and Inequality*, 208–231.

Martončik, M. (2015). e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Computers in Human Behavior*, *48*, 208–211.

Massaro, D. W., Petty, R. E., & Cacioppo, J. T. (1988). Communication and Persuasion: Central and Peripheral Routes to Attitude Change. *The American Journal of Psychology*, *101*(1), 155.

Maxwell, J. P. (2004). Anger rumination: An antecedent of athlete aggression? *Psychology of Sport and Exercise*. 5, 279–289.

Maxwell, J. P., & Moores, E. (2007). Competitive Aggressiveness and Anger Scale. *PsycTESTS*

Mayer, J. D., Salovey, P., & Caruso, D. (2000). Models of Emotional Intelligence*. Handbook of Intelligence*, 396–420.

Mayer, J. D., Salovey, P., & Caruso, D. R. (2000). Emotional intelligence as zeitgeist, as personality, and as a mental ability. In R. Bar-On & J. D. A. Parker (Eds.), *The handbook of emotional intelligence: Theory, development, assessment, and application at home, school, and in the workplace* (p. 92–117). Jossey-Bass.

McKinney, L. (2017). The 7 Most WTF Scandals In eSports History

Meichenbaum, D. (2007). Stress inoculation training: A preventative and treatment approach. In P. M. Lehrer, R. L. Woolfolk, & W. E. Sime (Eds.), *Principles and practice of stress management* (p. 497–516). The Guilford Press.

Mennesson, C. (2000). Hard Women and Soft Women: The Social Construction of Identities among Female Boxers. *International Review for the Sociology of Sport*, 35(1), 21–33.

Metcalfe, J., & Mischel, W. (1999). A hot/cool-system analysis of delay of gratification: Dynamics of willpower. *Psychological Review, 106*(1), 3–19.

Metheny, E. (1965). *Connotations of movement in sport and dance: a collection of speeches about sport and dance as significant forms of human behavior*. Dubuque, IA: W.C. Brown Co.

Milani, L., Torre, G. L., Fiore, M., Grumi, S., Gentile, D. A., Ferrante, M., Blasio, P. D. (2017). Internet Gaming Addiction in Adolescence: Risk Factors and Maladjustment Correlates*. International Journal of Mental Health and Addiction,* 16(4), 888–904.

Mischel, W. (1973). Toward a cognitive social learning reconceptualization of personality. *Psychological Review, 80*(4), 252–283.

Mischel, W., & Shoda, Y. (1995). A cognitive-affective system theory of personality: Reconceptualizing situations, dispositions, dynamics, and invariance in personality structure. *Psychological Review, 102*(2), 246–268.

Moore, J. (2012). A Challenge for Social Studies Educators: Increasing Civility in Schools and Society by Modeling Civic Virtues. *The Social Studies*, 103(4), 140–148.

Moscovici, S. (1984). The Phenomenon of Social Representations. Em R. Farr & S. Moscovici (org.), *Social Representations*. Cambridge: University Press.

Murphy, S. (2009). Video Games, Competition and Exercise: A New Opportunity for Sport Psychologists? *The Sport Psychologist*, *23*(4), 487–503.

Nasby, W., Hayden, B., & DePaulo, B. M. (1980). Attributional bias among aggressive boys to interpret unambiguous social stimuli as displays of hostility. *Journal of Abnormal Psychology, 89*(3), 459–468.

Nilan, P., Burgess, H., Hobbs, M., Threadgold, S., & Alexander, W. (2015). Youth, Social Media, and Cyberbullying Among Australian Youth: “Sick Friends.” *Social Media Society*, 1(2), 205630511560484.

Nisbett, R. E., & Cohen, D. (1996). *New directions in social psychology. Culture of honor: The psychology of violence in the South.*Westview Press.

Nitzsche, M. (2015). (In)Civilidade no Trabalho: Escalas de Medida e Efeitos no Burnout e Engagement (dissertação de Mestrado). Universidade Autónoma de Lisboa, Lisboa, Portugal.

Olsen, & Hval, A. (2015). The Evolution of eSports: An Analysis of its origin and a look at its prospective future growth as enhanced by Information Technology Management tools.

Orloff, A. S. (1993). Gender and the Social Rights of Citizenship: The Comparative Analysis of Gender Relations and Welfare States. *American Sociological Review*, 58(3), 303

Osatuke, K., Moore, S. C., Ward, C., Dyrenforth, S. R., & Belton, L. (2009). Civility, respect, engagement in the workforce (CREW): Nationwide organization development intervention at Veterans Health Administration. *Journal of Applied Behavioral Science, 45*(3), 384–410.

Osatuke, K., Fishman, J., Moore, S.C., & Sue, R. (2009). Relationship between Portrayals of VA Hospitals in the Media, and Employee and Patient Satisfaction: An Exploratory Analysis.

Österman, K., Björkqvist, K., Lagerspetz, K. M. J., Kaukiainen, A., Landau, S. F., Frączek, A., & Caprara, G. V. (1998). Cross-cultural evidence of female indirect aggression. *Aggressive Behavior, 24*(1), 1–8.

Palaus, M., Marron, E. M., Viejo-Sobera, R., & Redolar-Ripoll, D. (2017). Neural Basis of Video Gaming: A Systematic Review. *Frontiers in Human Neuroscience*, 11.

Pascall, G., & Lewis, J. (2004). Emerging Gender Regimes and Policies for Gender Equality in a Wider Europe. *Journal of Social Policy*, 33(3), 373–394.

Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2006). Bullies move beyond the schoolyard: A preliminary look at cyberbullying. Youth Violence and Juvenile Justice, 4(2), 148-169.

Patterson, G. R., Reid, J. B., & Dishion, T. J. (1998). Antisocial boys. In J. M. Jenkins, K. Oatley, & N. L. Stein (Eds.), *Human emotions: A reader* (p. 330–336). Blackwell Publishing. (Reprinted from G. R. Patterson et al, "Antisocial Boys," Eugene, OR: Castalia, 1992, pp. 10–14)

Pearson, C. M., Andersson, L. M., & Porath, C. L. (2000). Assessing and attacking workplace incivility. *Organizational Dynamics*, 29(2), 123–137.

Pearson, C. M., Andersson, L. M. and Wegner, J. W. (2001) When workers flout convention: *A study of workplace incivility, Human Relations*, 54(11), 1387–1419.

Pearson, C.M. & Porath, C.L. (2004). On incivility, its impact, and directions for future research. In R.W. Griffin & A.M. O'Leary-Kelly (Eds.), The dark side of organizational behavior. San Francisco: Jossey-Bass.

Pedersen, W. C., Gonzales, C., & Miller, N. (2000). The moderating effect of trivial triggering provocation on displaced aggression. *Journal of Personality and Social Psychology, 78*(5), 913–927.

Peterson, Z., & [Muehlenhard](https://www.researchgate.net/profile/Charlene_Muehlenhard), C. (2011) A Match-and-Motivation Model of How Women Label Their Nonconsensual Sexual Experiences,  [*Psychology of Women Quarterly*](https://www.researchgate.net/journal/0361-6843_Psychology_of_Women_Quarterly)*.* 35(4):558-570

Petrie, R., & Segal, C. (2015). Gender Differences in Competitiveness: The Role of Prizes. SSRN *Electronic Journal*.

Porath, C. L., & Gerbasi, A. (2015). Does civility pay? *Organizational Dynamics*, 44(4), 281–286.

Price, M., & Dalgleish, J. (2010). Cyberbullying: Experiences, impacts and coping strategies as described by Australian young people. *Youth Studies Australia*, 29, 51–59.

Qing, L. (2015) When Cyberbullying and Bullying Meet Gaming: A systemic Review of the Literature. *Journal of Psychology & Psychotherapy*, *05*(04).

Ramírez, J. M. (1996). Aggression: Causes and functions. *Hiroshima Forum for Psychology, 17,* 21–37.

Rasmussen, K. (2000). The changing sports scene. Educational Leadership, 57(4), 26–29.

Rau-Foster, M., & Dutka, P. (2004). Workplace Civility and Staff Retention. *Nephrology. Nursing Journa*l, 31(6), 702.

Ringrose, J. (2008). ‘Just be friends’: exposing the limits of educational bully discourses for understanding teen girls’ heterosexualized friendships and conflicts. *British Journal of Sociology of Education*, 29(5), 509–522.

Robazza, C., & Bortoli, L. (2007). Perceived impact of anger and anxiety on sporting performance in rugby players. *Psychology of Sport and Exercise*, 8, 875- 896.

Robinson, S. L., Bennett, R. J. (1995). A typology of deviant workplace behaviors: A multidimensional scaling study. *Academy of Management Journal*, 38, 555-572.

Rosser, J. C. (2007). The Impact of Video Games on Training Surgeons in the 21st Century. *Archives of Surgery*, 142(2), 181.

Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S. R., & Otten, M. P. (2018). Women’s Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. *Journal of Sport and Social Issues*, *42*(4), 295–311.

Salin, D. (2003). Ways of explaining workplace bullying: A review of enabling, motivating and precipitating structures and processes in the work environment. *Human Relations, 56*(10), 1213–1232

Salovey, P., & Mayer, J. D. (1990). Emotional Intelligence. *Imagination, Cognition and Personality*, 9(3), 185–211. doi: 10.2190/dugg-p24e-52wk-6cdg

Scarpa, A., & Raine, A. (2000). Violence associated with anger and impulsivity. In J. C. Borod (Ed.), *Series in affective science. The neuropsychology of emotion* (p. 320–339). Oxford University Press.

Schiesel, S. (2006). Online Game, Made in US, Seizes the Globe.

Schivinski, B., Brzozowska-Woś, M., Buchanan, E. M., Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2018). Psychometric assessment of the internet gaming disorder diagnostic criteria: an item response theory study. Addictive Behaviors Reports, 8, 176–184

Schmalz, D. L., & Kerstetter, D. L. (2006). Girlie Girls and Manly Men: Children’s Stigma Consciousness of Gender in Sports and Physical Activities. *Journal of Leisure Research*, 38(4), 536–557.

Scott, D. (1995). The effect of video games on feelings of aggression. *The Journal of Psychology: Interdisciplinary and Applied, 129*(2), 121–132

Sherry, J. L., Rosaen, S., Bowman, N. D., & Huh, S. (2006). Cognitive skill predicts video game ability. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Dresden, Germany

Shoda, Y., & Mischel, W. (1998). Personality as a stable cognitive-affective activation network: Characteristic patterns of behavior variation emerge from a stable personality structure. In S. J. Read & L. C. Miller (Eds.), *Connectionist models of social reasoning and social behavior* (p. 175–208). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

Shurchkov, O. (2012). Under Pressure: Gender Differences In Output Quality And Quantity Under Competition And Time Constraints. *Journal of the European Economic Association*, 10(5), 1189–1213.

Silva, J. M. (1983). The perceived legitimacy of rule violating behavior in sport. *Journal of Sport Psychology, 5*(4), 438–448.

Silva, J. M. (1990). An analysis of the training stress syndrome in competitive athletics. *Journal of Applied Sport Psychology, 2*(1), 5–20

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

Smith, P. K. (2012). Cyberbullying and cyber aggression *Handbook of school violence and school safety*, 93–103.

Smith, A., Thurston, M., Green, K., & Lamb, K. (2007). Young people's participation in extracurricular physical education: A study of 15–16-year olds in North-West England and North-East Wales. *European physical education review*, 13(3), 339-368

Smith, M. J., Birch, P. D., & Bright, D. (2019). Identifying Stressors and Coping Strategies of Elite Esports Competitors*. International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 11(2), 22–39.

Spielberger, C.D. & Biaggio, A. (1992). *Manual do STAXI*. São Paulo: Vetor.

Stacey, J., & Connell, R. W. (1988). Gender and Power: Society, the Person, and Sexual Politics. *Contemporary Sociology*, 17(5), 595.

Staff, D. E. (Janeiro de 2014). Twitch dominated streaming in 2013, and here are the numbers to prove it. Obtido de: https://dotesports.com/culture/news/twitch-growth-esports-streaming-mlg-youtube-2013-90

Steinberg, L. (2008). A social neuroscience perspective on adolescent risk-taking. *Developmental Review*, *28*(1), 78–106.

Sung, J., Bjornrud, T., Lee, Y.-H., & Wohn, D. Y. (2010). Social network games*. Proceedings of the 28th of the International Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*

Tang, W. (Junho de 2018). Understanding Esports from the Perspective of Team Dynamics. *The Sport Journal*. Obtido em http://thesportjournal.org/article/understanding-esports-from-the-perspective-of-team-dynamics/

Tangney, J. P., Wagner, P., Fletcher, C., & Gramzow, R. (1992). Shamed into anger? The relation of shame and guilt to anger and self-reported aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 62(4), 669–675.

Tenenbaum, G., Singer, R. N., Stewart, E., & Duda, J. (1997). Aggression and Violence in Sport: An ISSP Position Stand. *The Sport Psychologist*, *11*(1), 1–7. doi: 10.1123/tsp.11.1.1

Tiedens, L. Z. (2001). Anger and advancement versus sadness and subjugation: The effect of negative emotion expressions on social status conferral. *Journal of Personality and Social Psychology, 80*(1), 86–94.

Triberti, S., Milani, L., Villani, D., Grumi, S., Peracchia, S., Curcio, G., & Riva, G. (2018). What matters is when you play: Investigating the relationship between online video games addiction and time spent playing over specific day phases. *Addictive Behaviors Reports*, 8, 185–188.

Unger*,* R. K. *(*1979*).* Toward a redefinition of sex and gender. *American Psychologist*, 34(11), 1085–1094

Unger, R. K. (1990). Imperfect reflections of reality: Psychology constructs gender. In R. T. Hare-Mustin & J. Marecek (Eds.), *Making a difference: Psychology and the construction of gender* (p. 102–149). Yale University Press.

Unger, R., & Saundra (1993). Sexism: An integrated perspective. in F. L Denrnark & M.A. Paludi (Eds.) Psychology of Women: A Handbook of Issues & Theories. Westpon, CT: Greenwood Press.

Verheijen, G. P., Burk, W. J., Stoltz, S. E. M. J., Yvonne H. M. Van Den Berg, & Cillessen, A. H. N. (2018). Friendly fire: Longitudinal effects of exposure to violent video games on aggressive behavior in adolescent friendship dyads. *Aggressive Behavior*, 44(3), 257–267.

Vermeulenm L., Looy, J., Courtois C., & Grove F. (2018) Girls Will be Girls? A Study into Differences in Game Design Preferences across Gender and Player Types

Von Salisch, M., Oppl, C., Kristen, A. (2006): What Attracts Children? In: Vorderer, P., Bryant, J. (Ed.): Playing Video Games. Motives, Responses, and Consequences, Mahwah

Wann, D.L. and Wilson, A.M. (1999), Relationship between aesthetic motivation and preferences for aggressive and nonaggressive sports, *Perceptual and Motor Skills*, 89(3), 931-934.

Wann, D.L., Grieve, F.G., Zapalac, R.K. and Pease, D.G. (2008), Motivational profiles of sport fans of different sports, *Sport Marketing Quarterly*, 17(1), 6-19.

Wagner, M.G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. *International Conference on Internet Computing*.

Weber, R. (2013). MP highlights lack of women in the games industry. *Game Industry International*

Wharton, A.S. (2004). The Sociology of Gender: An Introduction to Theory and Research.Oxford: Blackwell Publishing.

Williams, A. & Ericsson, K. (2008). How do experts learn? *Journal of Sport Exercise Psychology*, 30, 653-662.

Williams, D. (2005). A Brief Social History of Game Play, Playing video games: Motivos responses and consequences, 197-212.

Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., & Ivory, J. D. (2009).The virtual census: Representations of gender, race and age in video games. New Media & Society, 11(5), 815–834. D

Winefield, H. R., Saebel, J., & Winefield, A. H. (2010). Employee perceptions of fairness as predictors of workers compensation claims for psychological injury: an Australian case-control study. *Stress and Health*, 26(1), 3–12.

Wipf, É. (2009). Le sport dans les quartiers. Pratiques sociales et politiques publiques, de William Gasparini et Gilles Vieille-Marchiset, Paris, Presses universitaires de France, 2008, 180 p. *Politique Et Sociétés*, *28*(2), 186.

Wlazło, A., Szuszkiewicz, M., & Wlazło, E. (2007). Self-aggression in athletes practicing combat sports. *Physical Education and Sport*, 51(-1), 67–71.

Wohn, D.Y., Velasquez, A., Bjornrud, T., & Lampe, C. (2012). Habit as an explanation of participation in an online peer-production community. *CHI '12*.

Wolfgang, M. E., & Ferracuti, F. (1967). *The subculture of violence: Towards an integrated theory in criminology*. London: Tavistock Publications.

Woodard, E. H. I. V., & Gridina, N. (2000). *Media in the home, 2000: the fifth annual survey of parents and children*. Washington, D.C.: Annenberg Public Policy Center.

Ybarra, M. L., Diener-West, M., & Leaf, P. J. (2007). Examining the overlap in internet harassment and school bullying: Implications for school intervention. *Journal of Adolescent Health*, 41(6).

Zimerman, D. E. (2001). *Vocabulário contemporâneo de psicanálise*. Porto Alegre: ARTMED.

Zuckerman, M. (1994). Behavioral expressions and biosocial bases of sensation seeking. Cambridge University Press.

Zwaan, J. M. V. D., Dignum, V., Jonker, C. M., & Hof, S. V. D. (2014). On Technology Against Cyberbullying. *Information Technology and Law Series Minding Minors Wandering the Web: Regulating Online Child Safety*, 211–228.

**ANEXOS**

**Anexo 1 – Consentimento informado**

**Consentimento Informado para o Participante**

**APRESENTAÇÃO DO ESTUDO**

O e-Sports tem se tornando cada vez mais uma área de interesse a nível mundial, constituindo hoje não só uma atividade de lazer como também profissional. A expetativa atual é de continuar a crescer, já que a junção entre a tecnologia e a actividade desportiva é algo que capta o interesse de várias gerações. Sabemos ainda pouco sobre a diferença entre os e-sports e os desportos tradicionais. Este estudo focaliza-se na agressividade competitiva entre os jogadores de e-Sports e a forma como esta se combina com a civilidade da equipa e com o género dos jogadores.

Convidamo-lo a participar no estudo “Agressividade Competitiva e Civilidade em e-Sports: Será o género moderador desta relação?”, que está a ser desenvolvido no âmbito de uma dissertação de Mestrado em Psicologia Clínica e de Aconselhamento, inserido no CIP – Centro de Investigação em Psicologia, na Universidade Autónoma de Lisboa. Estudos como este pretendem contribuir para que o reconhecimento dos e-sports como atividade profissional e contribuir para o seu desenvolvimento saudável.

Assim, este questionário tem por objetivos: 1) conhecer a tendência para a agressividade nos jogos de e-sports; 2) perceber o grau de civilidade na equipa; 3) entender a relação entre estas duas variáveis, bem como o papel mediador do género.

O estudo numa única etapa, nas quais o participante preencherá um questionário. Este questionário destina-se a pessoas que **sejam jogadores de e-sports profissionais, ou que já tenham participado numa competição oficial** com uma equipa. Toda a informação fornecida sobre si será mantida anónima e confidencial. Só o responsável pela recolha dos dados conhecerá o código atribuído a cada participante. Apenas os resultados globais da investigação serão tornados públicos, em apresentações ou publicações de carácter científico, preservando sempre o anonimato dos participantes.

A participação neste questionário ou a recusa em o fazer não o/a irá beneficiar ou prejudicar diretamente. Em qualquer momento pode desistir da sua participação e solicitar junto do investigador que a informação por si fornecida seja removida e eliminada deste estudo.

**CONSENTIMENTO INFORMADO PARA A RECOLHA E TRATAMENTO DE DADOS PESSOAIS**

**Declaro que compreendi os objetivos deste estudo, que a informação por mim fornecida será mantida confidencial e apenas utilizada de forma anónima para fins de investigação científica. Compreendi que em qualquer momento posso abandonar a minha participação neste estudo e solicitar junto do investigador a eliminação da informação por mim fornecida. Sei que está prevista a realização de uma recolha de dados, num único momento.**

**Compreendi que a participação neste estudo, ou a recusa em o fazer, em nada irá afetar a minha posição na equipa. Tive oportunidade de colocar e esclarecer todas as dúvidas que tinha sobre esta investigação.**

1. **IDENTIFICAÇÃO DO RESPONSÁVEL PELO TRATAMENTO DOS DADOS**

Cooperativa de Ensino Universitário, C.R.L. (CEU, C.R.L.) entidade instituidora da Universidade Autónoma de Lisboa

Rua de Santa Marta 47 2º 1150-293 Lisboa

NIF: 501641238

investigacao.privacidade@autonoma.pt

Discente: Patrícia Sofia Carvalho Simões Henrique, nr. 20130522

Coordenadora da Investigação: Maria Luisa Ribeiro, e-mail: mribeiro@autonoma.pt

2- **QUE DADOS RECOLHEMOS E CATEGORIAS DE TITULARES DOS DADOS**

**Dados dos participantes:** Nome, Email, N.º telefone ou telemóvel, Género, Idade, Escolaridade, Estado civil, Situação profissional, Profissão, Avaliação da agressividade no jogo e civilidade da equipa, idade de início de prática, prática total (horas), prática atual (horas por semana)e jogo.

**3- FUNDAMENTO JURÍDICO**

Consentimento.

4**- O QUE FAZEMOS COM OS SEUS DADOS (FINALIDADES)**

Investigação sobre “Agressividade Competitiva e Civilidade em e-Sports: Será o género moderador desta relação?”, com uma única aplicação.

5**- DURANTE QUANTO TEMPO ARMAZENAMOS OS SEUS DADOS**

Os seus dados deixarão de ser tratados com a finalidade da investigação, logo que o Titular dos Dados retire o seu consentimento ou cinco anos após o fim do estudo.

**7 – TRANSFERÊNCIA PARA PAÍSES TERCEIROS**

A Cooperativa de Ensino Universitário garante o cumprimento do regulamento.

**8 – TRATAMENTO DOS DADOS**

Não serão objeto de tratamento para decisões individuais automatizadas, nem para definição de perfis.

**9 – MEDIDAS IMPLEMENTADAS PARA PROTEÇÃO DOS SEUS DADOS CONTRA O ACESSO, A ALTERAÇÃO OU A DESTRUIÇÃO NÃO AUTORIZADA**

A Cooperativa de Ensino Universitário toma as precauções necessárias e legalmente exigidas para garantir a proteção da informação recolhida junto dos Titulares dos Dados. Entre outras, estão implementadas as seguintes medidas técnicas e organizacionais para garantir a segurança e confidencialidade dos dados pessoais: segurança física (através de controlo de acessos), separação lógica dos registos, passwords de acesso e níveis de acesso, *firewalls* e programas antivírus.

**10 – OS SEUS DIREITOS**

Todos os dados pessoais são tratados de acordo com os termos do previsto no Regulamento UE 2016/679 do Parlamento Europeu e do Conselho, tendo os titulares dos dados pessoais direito de aceder, livremente e sem restrições, confirmando, retificando, apagando ou bloqueando os dados que hajam facultado, bem como o direito à portabilidade e à limitação do tratamento no que disser respeito ao Titular dos Dados, ou do direito de se opor ao tratamento, podendo exercê-lo por escrito, pessoalmente nas nossas instalações ou através do email investigacao.privacidade.@autonoma.pt, sem qualquer encargo.

O Titular dos dados tem o direito de retirar o seu consentimento a qualquer altura, devendo para o efeito contactar-nos através do endereço investigacao.privacidade@autonoma.pt

O Titular dos Dados tem o direito de apresentar reclamação à Comissão Nacional de Proteção de Dados ou a qualquer outra autoridade de controlo.

DATA: \_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_/ \_\_\_\_\_\_\_\_\_

NOME: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Telefone: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Email: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

ASSINATURA:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

A discente: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

O Investigador Responsável: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Código do Participante:\_\_\_\_\_\_\_**

**Consentimento informado para o responsável parental**

**APRESENTAÇÃO DO ESTUDO**

O e-Sports tem se tornando cada vez mais uma área de interesse a nível mundial, constituindo hoje não só uma atividade de lazer como também profissional. A expetativa atual é de continuar a crescer, já que a junção entre a tecnologia e a actividade desportiva é algo que capta o interesse de várias gerações. Sabemos ainda pouco sobre a diferença entre os e-sports e os desportos tradicionais. Este estudo focaliza-se na agressividade competitiva entre os jogadores de e-Sports e a forma como esta se combina com a civilidade da equipa e com o género dos jogadores.

Convidamos o seu educando a participar no estudo “Agressividade Competitiva e Civilidade em e-Sports: Será o género moderador desta relação?”, que está a ser desenvolvido no âmbito de uma dissertação de Mestrado em Psicologia Clínica e de Aconselhamento, inserido no CIP – Centro de Investigação em Psicologia, na Universidade Autónoma de Lisboa. Estudos como este pretendem contribuir para que o reconhecimento dos e-sports como atividade profissional e contribuir para o seu desenvolvimento saudável.

Assim, este questionário tem por objetivos: 1) conhecer a tendência para a agressividade nos jogos de e-sports; 2) perceber o grau de civilidade na equipa; 3) entender a relação entre estas duas variáveis, bem como o papel mediador do género.

O estudo numa única etapa, nas quais o participante preencherá um questionário. Este questionário destina-se a pessoas que **sejam jogadores de e-sports profissionais, ou que já tenham participado numa competição oficial** com uma equipa. Toda a informação fornecida sobre o seu filho(a) será mantida anónima e confidencial. Só o responsável pela recolha dos dados conhecerá o código atribuído a cada participante. Apenas os resultados globais da investigação serão tornados públicos, em apresentações ou publicações de carácter científico, preservando sempre o anonimato dos participantes.

A participação do seu educando neste questionário ou a recusa em o fazer não o/a irá beneficiar ou prejudicar diretamente. Em qualquer momento pode desistir da sua participação e solicitar junto do investigador que a informação que foi fornecida seja removida e eliminada deste estudo.

**CONSENTIMENTO INFORMADO PARA A RECOLHA E TRATAMENTO DE DADOS PESSOAIS**

**Declaro que compreendi os objetivos deste estudo, que a informação fornecida pelo seu educando será mantida confidencial e apenas utilizada de forma anónima para fins de investigação científica. Compreendi que em qualquer momento pode abandonar a sua participação neste estudo e solicitar junto do investigador a eliminação da informação que foi fornecida. Sei que está prevista a realização de uma recolha de dados, num único momento.**

**Compreendi que a participação neste estudo, ou a recusa em o fazer, em nada irá afetar a sua posição na equipa. Tive oportunidade de colocar e esclarecer todas as dúvidas que tinha sobre esta investigação.**

1. **IDENTIFICAÇÃO DO RESPONSÁVEL PELO TRATAMENTO DOS DADOS**

Cooperativa de Ensino Universitário, C.R.L. (CEU, C.R.L.) entidade instituidora da Universidade Autónoma de Lisboa

Rua de Santa Marta 47 2º 1150-293 Lisboa

NIF: 501641238

investigacao.privacidade@autonoma.pt

Discente: Patrícia Sofia Carvalho Simões Henrique, nr. 20130522

Coordenadora da Investigação: Maria Luisa Ribeiro, e-mail: mribeiro@autonoma.pt

2- **QUE DADOS RECOLHEMOS E CATEGORIAS DE TITULARES DOS DADOS**

**Dados dos participantes:** Nome, Email, N.º telefone ou telemóvel, Género, Idade, Escolaridade, Estado civil, Situação profissional, Profissão, Avaliação da agressividade no jogo e civilidade da equipa, idade de início de prática, prática total (horas), prática atual (horas por semana)e jogo.

**3- FUNDAMENTO JURÍDICO**

Consentimento.

4**- O QUE FAZEMOS COM OS SEUS DADOS (FINALIDADES)**

Investigação sobre “Agressividade Competitiva e Civilidade em e-Sports: Será o género moderador desta relação?”, com uma única aplicação.

5**- DURANTE QUANTO TEMPO ARMAZENAMOS OS SEUS DADOS**

Os seus dados deixarão de ser tratados com a finalidade da investigação, logo que o Titular dos Dados retire o seu consentimento ou cinco anos após o fim do estudo.

**7 – TRANSFERÊNCIA PARA PAÍSES TERCEIROS**

A Cooperativa de Ensino Universitário garante o cumprimento do regulamento.

**8 – TRATAMENTO DOS DADOS**

Não serão objeto de tratamento para decisões individuais automatizadas, nem para definição de perfis.

**9 – MEDIDAS IMPLEMENTADAS PARA PROTEÇÃO DOS SEUS DADOS CONTRA O ACESSO, A ALTERAÇÃO OU A DESTRUIÇÃO NÃO AUTORIZADA**

A Cooperativa de Ensino Universitário toma as precauções necessárias e legalmente exigidas para garantir a proteção da informação recolhida junto dos Titulares dos Dados. Entre outras, estão implementadas as seguintes medidas técnicas e organizacionais para garantir a segurança e confidencialidade dos dados pessoais: segurança física (através de controlo de acessos), separação lógica dos registos, passwords de acesso e níveis de acesso, *firewalls* e programas antivírus.

**10 – OS SEUS DIREITOS**

Todos os dados pessoais são tratados de acordo com os termos do previsto no Regulamento UE 2016/679 do Parlamento Europeu e do Conselho, tendo os titulares dos dados pessoais direito de aceder, livremente e sem restrições, confirmando, retificando, apagando ou bloqueando os dados que hajam facultado, bem como o direito à portabilidade e à limitação do tratamento no que disser respeito ao Titular dos Dados, ou do direito de se opor ao tratamento, podendo exercê-lo por escrito, pessoalmente nas nossas instalações ou através do email investigacao.privacidade.@autonoma.pt, sem qualquer encargo.

O Titular dos dados tem o direito de retirar o seu consentimento a qualquer altura, devendo para o efeito contactar-nos através do endereço investigacao.privacidade@autonoma.pt

O Titular dos Dados tem o direito de apresentar reclamação à Comissão Nacional de Proteção de Dados ou a qualquer outra autoridade de controlo.

DATA: \_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_/ \_\_\_\_\_\_\_\_\_

NOME: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Telefone: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Email: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

ASSINATURA:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

A discente: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

O Investigador Responsável: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Código do Participante: \_\_\_\_\_\_\_**

**Anexo 2 – Instrumento Escala de Agressividade e Raiva Competitiva (EARC)**

**EARC**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Por favor, lê cada uma das questões que são colocadas a seguir. Depois, assinala o número que diz como é que tu te sentes**,** GERALMENTE, **antes ou durante os jogos.** Não existem respostas certas ou erradas. Por favor, sê o mais **sincero(a)** possível. | **Quase nunca** |  | **Algumas vezes** | |  | **Quase sempre** |
| 1. Eu fico irritado(a) quando estou/estamos a perder ou em desvantagem num jogo/competição. | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 |
| 2. O comportamento violento com o adversário é aceitável. | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 |
| 3. É aceitável usar a força física de forma ilegal para ganhar vantagem sobre os adversários. | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 |
| 4. Sinto rancor dos meus adversários quando perco. | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 |
| 5. Eu provoco e desafio os meus adversários para fazê-los perder a concentração. | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 |
| 6. Eu fico irritado quando perco pontos num jogo/competição. | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 |
| 7. Eu uso a força excessiva para ganhar vantagem num jogo/competição. | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 |
| 8. Eu insulto verbalmente (mando “bocas”, provoco e ofendo) os meus adversários para os distrair. | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 |
| 9. Demonstro a minha raiva quando fico frustrado num jogo/competição. | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 |
| 10. Até certo ponto, os adversários aceitam algumas ofensas ou alguns “excessos” e “abusos”. | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 |
| 11. Eu acho difícil controlar o meu temperamento (o meu feitio) durante um jogo/competição. | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 |
| 12. Os erros dos árbitros/juízes fazem-me ficar com raiva. | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 |

**Anexo 3 – Competitive Aggressiveness and Anger Scale (CAAS)**

**CAAS**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Please indicate the degree of your agreement or disagreement with each statement | **Almost Never** |  |  | |  | **Almost Always** |
| 1. I become irritable if I am disadvantaged during a match | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 |
| 2. Violent behavior, directed towards an opponent, is acceptable | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 |
| 3. It is acceptable to use illegal physical force to gain an advantage | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 |
| 4. I feel bitter towards my opponent if I lose | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 |
| 5. I taunt my opponents to make them lose concentration | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 |
| 6. I get mad when I lose points | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 |
| 7. I use excessive force to gain an advantage | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 |
| 8. I verbally insult opponents to distract them | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 |
| 9. I show my irritation when frustrated during a game | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 |
| 10. Opponents accept a certain degree of abuse | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 |
| 11. I find it difficult to control my temper during a match | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 |
| 12. The coaches mistakes make me angry | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 |

**Anexo 4 – Instrumento Escala de Civilidade no Trabalho (ECT)**

**ECT**

Por favor leia com atenção e responda a todas as questões acerca das suas experiências em grupo de trabalho na sua equipa com outros jogadores. Indique em que medida concorda ou discorda com cada uma das seguintes afirmações. Coloque um 'X' na resposta mais adequada, utilizando a seguinte escala de pontuação.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Discordo fortemente | Discordo | Não concordo nem discordo | Concordo | Concordo fortemente |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1 | No meu grupo de trabalho, as pessoas tratam-se umas às outras com respeito |  |  |  |  |  | |
| 2 | No meu grupo de trabalho existe espírito de cooperação e de trabalho de equipa |  |  |  |  |  | |
| 3 | No meu grupo de trabalho, as disputas ou conflitos são resolvidos com justiça |  |  |  |  |  | |
| 4 | As pessoas com quem trabalho interessam-se pessoalmente por mim |  |  |  |  |  | |
| 5 | Posso confiar nas pessoas com quem trabalho quando preciso de ajuda |  |  |  |  |  | |
| 6 | Esta organização não tolera a discriminação |  |  |  |  |  | |
| 7 | As diferenças entre os indivíduos são respeitadas e valorizadas no meu grupo de trabalho |  |  |  |  |  | |
| 8 | Os gerentes/supervisores/chefes do meu grupo de trabalho/equipa trabalham bem com funcionários provenientes de diferentes contextos |  |  |  |  |  | |

**Anexo 5 - Workplace Civility Scale (WCS)**

**WCS**

Please read carefully and answer all the questions regarding group experiences on your team with other players. Please indicate the degree of your agreement or desagreement with each following statements. Place na “X” on the most appropriate answer, using the following scoring scale.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Strongly Disagree** | Disagree | Neither Agree nor Disagree | Agree | Strongly Agree |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1 | People treat each other with respect in my work group |  |  |  |  |  | |
| 2 | A spirit of cooperation and teamwork exists in my work group |  |  |  |  |  | |
| 3 | Disputes or conflicts are resolved fairly in my work group |  |  |  |  |  | |
| 4 | The people I work with takea personal interest in me |  |  |  |  |  | |
| 5 | This organization does not tolerate discrimination |  |  |  |  |  | |
| 6 | Differences among individuals are respected and valued in my work group |  |  |  |  |  | |
| 7 | Managers/Supervisors/ |  |  |  |  |  | |
| 8 | Os gerentes/supervisores/chefes do meu grupo de trabalho/equipa trabalham bem com funcionários provenientes de diferentes contextos |  |  |  |  |  | |

**Anexo 6 – Dados Sociodemográficos**

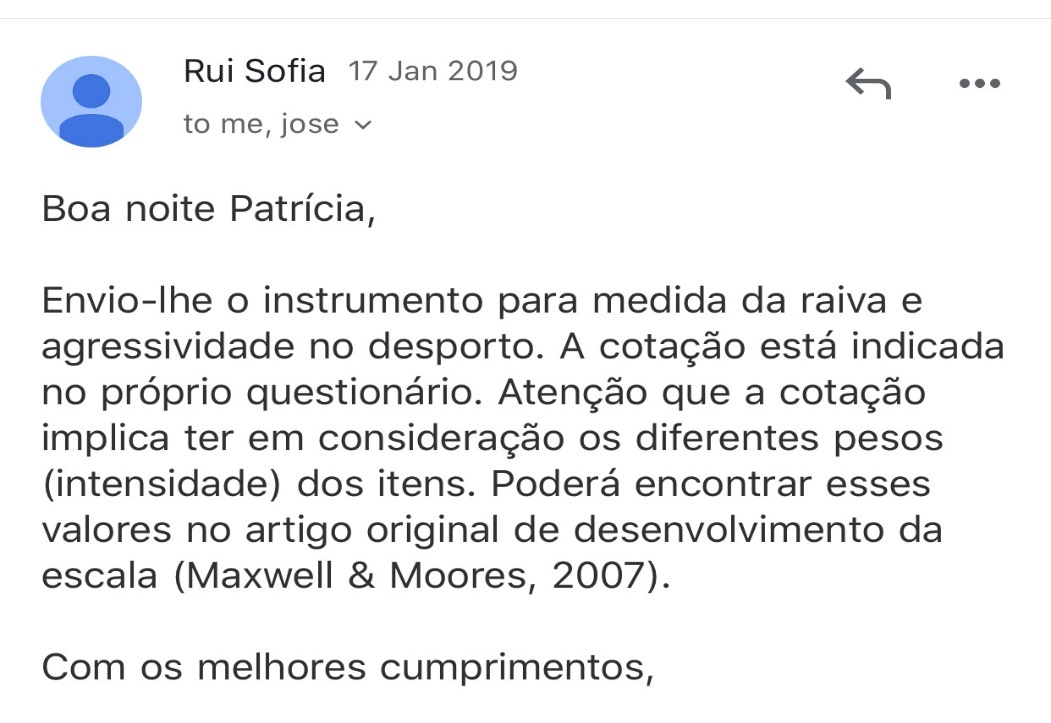
**Questões sociodemográficas**

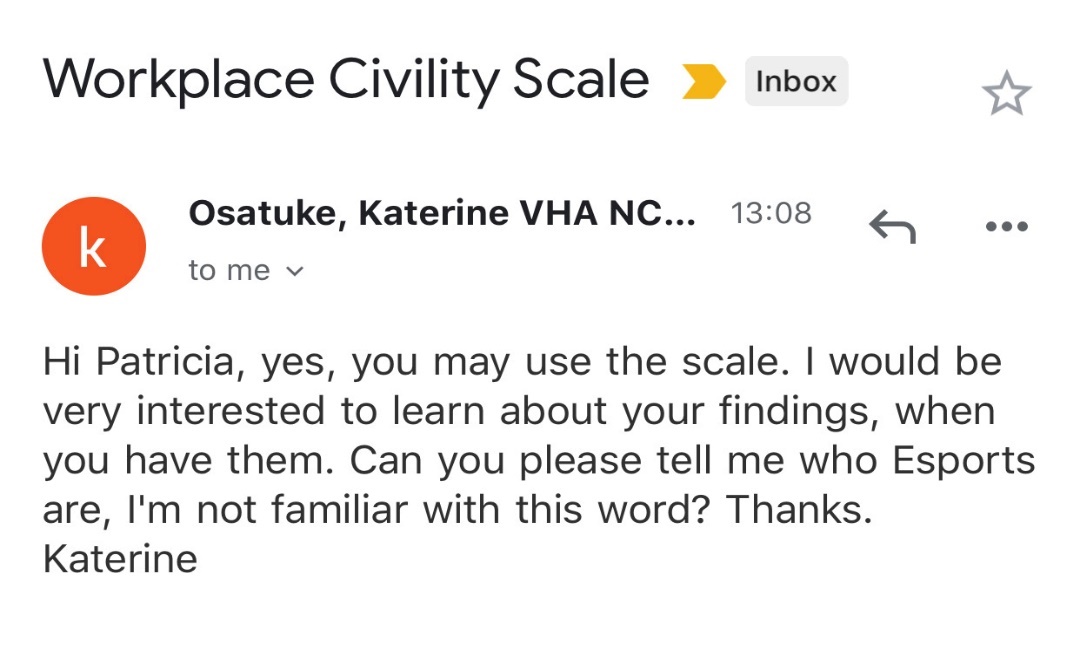
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Género | | Género de jogo favorito | | | | | |
| Masculino |  |
| Feminino |  | Jogo eletrónico de tiro (*FPS, TPS, etc* ) | | | | |  |
| Outro (qual) |  |  | | | | |  |
| Idade | | RPG (*Role Playing Game*) eletrónico | | | | |  |
|  | | Desporto | | | | |  |
| Escolaridade | | Terror (*Survival Horror*) | | | | |  |
| Ensino Básico |  | Simulação | | | | |  |
| Ensino Secundário |  | Aventura | | | | |  |
| Ensino Superior (Licenciatura) |  | Ação | | | |  |  |
| Ensino Superior (Mestrado) |  | Corridas | | |  | |  |
| Outros cursos |  | Estratégia | |  | | |  |
| Profissão | | Lutas | | | | |  |
|  | | Outros géneros (Quais?) |  | | | | |
| Número de horas que joga (por semana) | | Jogo em que compete de momento? | | | | | |
|  | |  | | | | | |
| Idade de início de prática | | *Ranking* da equipa | | | | | |
|  | |  | | | | | |
| Prática Total (horas)  Estimativa do total de horas que já jogou, considerando a idade de início até agora | |
|
|  | |

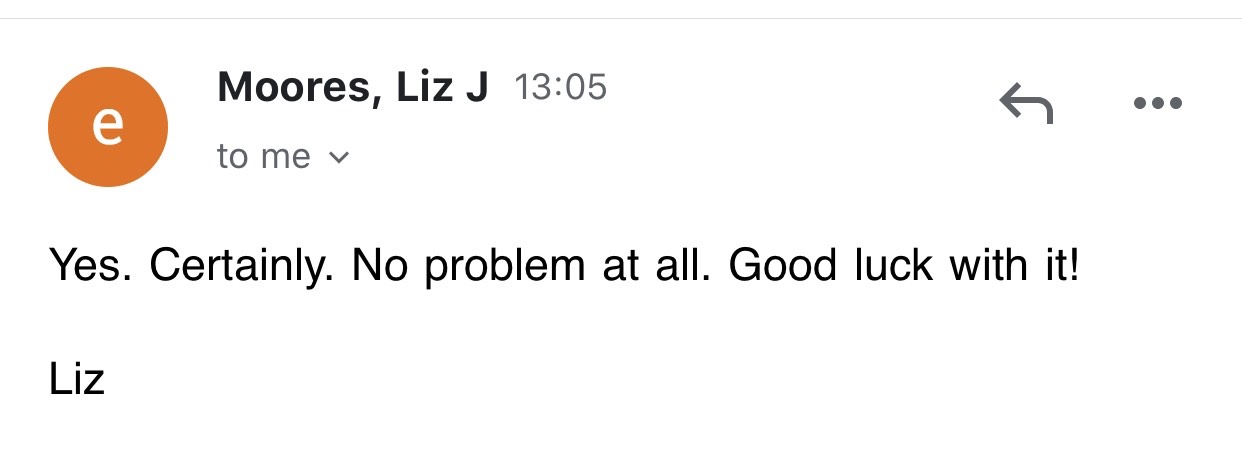
**Questões Sociodemográficas (jogadores internacionais)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Gender | | Favourite Game Genre | | | | | |
| Female |  |
| Male |  |  | | | | |  |
| Other |  | First Person Shooter (*FPS, TPS, etc* ) | | | | |  |
| Country of birth | |  | | | | |  |
|  | |  | | | | |  |
| Country you currently live | |  | | | | |  |
|  | |  | | | | |  |
| Age | | RPG (*Role Playing Game*) | | | | |  |
|  | | Sports | | | | |  |
| Education | | *Survival Horror* | | | | |  |
| Ensino Básico |  | Simulation | | | | |  |
| Ensino Secundário |  | Adventure | | | | |  |
| Ensino Superior (Licenciatura) |  | Action | | | |  |  |
| Ensino Superior (Mestrado) |  | Racing | | |  | |  |
| Outros cursos |  | Strategy | |  | | |  |
| Career | | Fighting | | | | |  |
|  | | Other genres: |  | | | | |
| Total of hours you play (per week) | | Current Esports games you play | | | | | |
|  | |  | | | | | |
| Age starting playing | | *Team Ranking* | | | | | |
|  | |  | | | | | |
| Total Hours of practice (since you first started) | |
|
|  | |

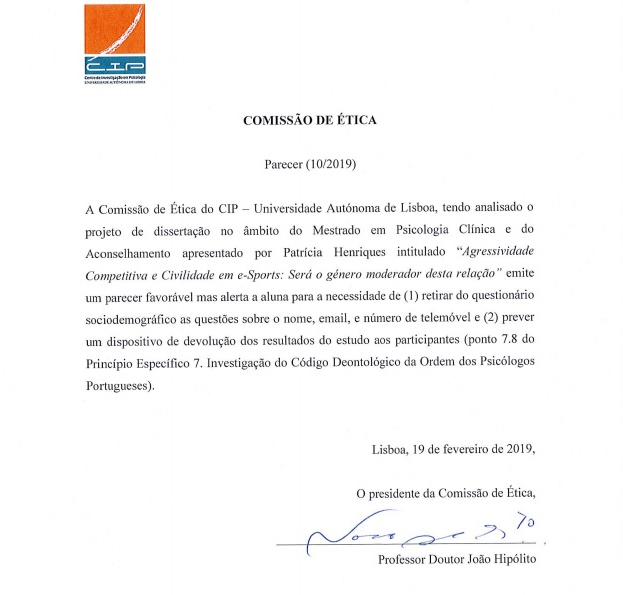
**Anexo 6 – Autorização dos Autores**





****

**Anexo 7 – Parecer da Comissão Ética**

****