

iscte

INSTITUTO
UNIVERSITÁRIO
DE LISBOA

Jogo DeMente? – Perceções sobre o gaming entre os adultos portugueses

Alexandra Raquel Ferreira Morais

Mestrado em Gestão de Sistemas de Informação

Orientador:

Professor Abílio Gaspar de Oliveira, Professor Auxiliar,
ISCTE-IUL

Outubro, 2020



TECNOLOGIAS
E ARQUITETURA

Departamento de Ciências e Tecnologias da Informação

Jogo DeMente? – Perceções sobre o gaming entre os adultos portugueses

Alexandra Raquel Ferreira Morais

Mestrado em Gestão de Sistemas de Informação

Orientador:

Professor Abílio Gaspar de Oliveira, Professor Auxiliar,
ISCTE-IUL

Outubro, 2020

Direitos de cópia ou Copyright

©Copyright: Alexandra Raquel Ferreira Morais

O Iscte - Instituto Universitário de Lisboa tem o direito, perpétuo e sem limites geográficos, de arquivar e publicitar este trabalho através de exemplares impressos reproduzidos em papel ou de forma digital, ou por qualquer outro meio conhecido ou que venha a ser inventado, de o divulgar através de repositórios científicos e de admitir a sua cópia e distribuição com objetivos educacionais ou de investigação, não comerciais, desde que seja dado crédito ao autor e editor.

“Video games are bad for you? That's what they said about rock n' roll.”

Shigeru Miyamoto

Agradecimentos

Concluir esta etapa na minha vida académica foi, sem dúvida, um desafio e apenas foi possível graças ao apoio de todos os que me acompanharam e aos quais não posso deixar de agradecer.

Ao Professor Abílio Oliveira, pela orientação, por ter acreditado neste trabalho, e por toda a paciência que teve de ter durante estes meses.

Ao meu pai, Amílcar Morais, que nunca deixou de incentivar a continuação na vida académica e que, por vezes, lutou mais por mim do que eu própria.

Ao meu namorado, Bruno Pereira, que durante estes meses tanto ouviu “vou ter de ir fazer a tese”, e não foram poucas as vezes que ele próprio o lembrou e incentivou.

À minha mãe e irmã, Cacilda e Vera Morais, por todos os mimos, conselhos e apoio incondicional que me foram dando durante este percurso. Cada palavra valeu muito!

Aos restantes familiares que sempre mostraram interesse genuíno e apoio incondicional.

Aos meus colegas de trabalho, em especial à Mariana Fernandes, por todas as palavras de incentivo e apoio.

À comunidade Twitch, em especial ao Morais Gaming, que despendeu um pouco do seu tempo para ajudar na divulgação deste estudo.

Por fim, a todos os que tiraram um pouco do seu tempo para participar neste estudo.

A todos, muito obrigada!

Resumo

A cada dia vemos novas tecnologias a surgir e instalar-se na sociedade, com inúmeras possibilidades de uso, como suporte para atividades profissionais ou de lazer. O *gaming* é uma dessas possibilidades. Podemos entrar num mundo totalmente virtual, “mergulhar” num videojogo e abstrair-nos do mundo real que nos rodeia. Sendo uma atividade de grande aderência, existem opiniões divergentes quanto às suas consequências e aos fins para que serve (como seja a utilização do jogo no ensino). Então, podemos perguntar até que ponto os adultos portugueses se interessam pelo *gaming*, como algo de importante nas suas práticas quotidianas?

Este trabalho visa precisamente compreender como é que o *gaming*, é percecionado numa população de adultos, qual a importância que lhe é dada, e as eventuais associações existentes às atitudes perante a vida e aos sentimentos do dia-a-dia.

Foram desenvolvidos dois estudos, um exploratório e outro inferencial. No primeiro, de índole qualitativa, foram realizadas entrevistas individuais, resultando daí indicadores que serviram de base ao desenvolvimento de um questionário, que permitiu a recolha de dados para um estudo quantitativo.

Entre os resultados, destaca-se o *gaming* como uma prática de lazer, sendo associado ao conforto, relaxamento e atividades de convívio. O *gaming* é percecionado como útil, não só por proporcionar diversão e ser uma forma de relaxamento, como por constituir um facilitador e estímulo para a aprendizagem.

Palavras-Chave: *gaming*; videojogos; TI; sociedade; diversão; aprendizagem

Abstract

Every day we see new technologies appearing and taking their place in society, with countless possibilities of use, whether as support for professional or leisure activities. Gaming is one of those possibilities. We can enter a completely virtual world, “dive” into a video game and abstract ourselves from the real world that surround us. Being a highly adherent activity, there are divergent opinions as to its consequences and the purposes for which it serves (such as the use of the game in teaching). So, can we ask to what extent Portuguese adults are interested in gaming, as something important in their daily practices?

This project aims precisely to understand how gaming is perceived in a population of adults, what importance is given to it, and the possible associations that exist with attitudes towards life and everyday feelings.

Two studies were developed, one exploratory and the other inferential. In the first, of a qualitative nature, individual interviews were carried out, resulting in indicators that served as the basis for the development of a questionnaire, which allowed the collection of data for a quantitative study.

Among the results, gaming stands out as a leisure practice, associated with comfort, relaxation and social activities. Gaming is perceived as useful, not only for providing fun and being a form of relaxation, but also for facilitating and stimulating learning.

Keywords: Gaming; videogames; IT; society; fun; teaching.

Índice Geral

Agradecimentos	i
Resumo	ii
Abstract	iii
Índice Geral	iv
Índice de Tabelas	vii
Índice de Figuras	viii
Glossário de Abreviaturas e Siglas	ix
Capítulo 1 – Introdução	1
1.1. Enquadramento do tema	1
1.2. Motivação e relevância do tema	1
1.3. Questões e objetivos de investigação.....	2
1.4. Abordagem metodológica.....	3
1.5. Estrutura e organização da dissertação	4
Capítulo 2 – Revisão da Literatura	5
2.1. Videojogos	5
2.2. Perfil de jogador de videojogos	7
2.3. <i>Gaming</i>	8
2.4. Jovens adultos no <i>gaming</i>	8
2.5. Adultos meia-idade no <i>gaming</i>	9
2.6. Dimensões dos efeitos do <i>gaming</i>	10
2.6.1. Quantidade de tempo de jogo	10
2.6.2. Conteúdo do jogo	11
2.6.3. Contexto do jogo	12
2.6.4. Estrutura do jogo	13
2.6.5. Mecanismos do jogo.....	15
2.7. <i>Gaming</i> na aprendizagem	16
2.8. <i>eSports</i>	17
2.8.1. Definição de <i>eSports</i>	17
2.8.2. Audiência de <i>eSports</i>	18
2.8.3. Competições	19
2.9. Atitudes.....	20
2.9.1. Perante a vida.....	20
2.9.2. Perante o <i>gaming</i>	23
Capítulo 3 – Apresentação da Investigação	26
3.1. Fases da investigação e abordagem metodológica.....	26

3.2. Questão de investigação e objetivos	26
Capítulo 4 – Fase Qualitativa	27
4.1. Entrevistas.....	27
4.2. Amostra.....	27
4.3. Guião de entrevista e procedimento.....	28
4.4. Técnicas de Análise de Dados	28
4.5. Resultados.....	29
4.5.1. Componente: Impactos do <i>gaming</i>	29
4.5.2. Componente: <i>Gaming</i> no ensino	31
4.5.3. Componente: Atitudes perante a vida.....	32
4.5.4. Componente: Perceção do <i>gaming</i>	33
Capítulo 5 – Fase Quantitativa.....	35
5.1. Questionário.....	35
5.2. Amostra e População	35
5.3. Técnicas de Análise de Dados	39
5.4. Resultados.....	39
5.4.1. Objetivo 1 - Identificar o que as pessoas pensam e como se sentem face ao <i>gaming</i>	39
5.4.2. Objetivo 2 - Verificar que tipos de videojogo são mais comuns, ou preferidos.....	43
5.4.3. Objetivo 3 - Verificar as atitudes mais comuns perante a vida	44
5.4.4. Objetivo 4 – Analisar as possíveis associações entre o tempo jogado, a importância dada aos jogos, o tipo de jogos preferidos, e as atitudes mais comuns perante a vida.....	49
5.4.5. Objetivo 5 – Verificar que potencial é atribuído às atividades de <i>gaming</i> como possíveis ferramentas de ensino	52
5.4.6. Objetivo 6 - Averiguar se o conceito de <i>eSports</i> são (re)conhecidos como uma profissão, em Portugal	54
Capítulo 6 – Discussão dos resultados	56
6.1. Discussão por fases.....	56
6.2. Discussão global de resultados	59
Capítulo 7 – Conclusões	62
7.1. Principais conclusões.....	62
7.2. Limitações e dificuldades	63
7.3. Propostas para o futuro	63
Referências Bibliográficas	65
Apêndices e Anexos	70
Anexo A – Artigo em conferência “Gaming in the eyes of portuguese society: an exploratory study” em ICERI2020 Proceedings	70

Apêndice A – Guião	82
Apêndice B – Transcrição da entrevista ao Indivíduo A.....	85
Apêndice C – Transcrição da entrevista ao Indivíduo B	91
Apêndice D – Transcrição da entrevista ao Indivíduo C.....	102
Apêndice E – Transcrição da entrevista ao Indivíduo D	110
Apêndice F – Transcrição da entrevista ao Indivíduo E.....	114
Apêndice G – Transcrição da entrevista ao Indivíduo F	119
Apêndice H – Questionário	125
Apêndice I – Fonte de itens	134
Apêndice J – Associação itens-objetivos de investigação.....	137
Apêndice K – Estatísticas descritivas (Frequência, médias e desvio-padrão).....	138
Apêndice L – Análise de Componentes Principais	158

Índice de Tabelas

Tabela 1 - Proposta de itens para a Life Attitude Scale.....	22
Tabela 2 - Proposta de itens para a Computer Game Attitude Scale.....	25
Tabela 3 - Estrutura fatorial das dimensões associadas aos sentimentos relativamente aos videojogos	40
Tabela 4 - Estrutura fatorial das dimensões relativas às opiniões sobre o gaming	41
Tabela 5 - Correlação de dimensões associadas aos sentimentos relativamente aos videojogos com as dimensões das opiniões relativamente ao gaming	42
Tabela 6 - Estrutura fatorial das dimensões relativas aos sentimentos do dia-a-dia	45
Tabela 7 - Estrutura fatorial das dimensões relativas às atitudes perante a vida.....	46
Tabela 8 - Correlação de dimensões associadas aos sentimentos do dia-a-dia e às atitudes perante a vida	48
Tabela 9 - Correlação entre a frequência de jogo e as dimensões associadas aos sentimentos do dia-a-dia.....	49
Tabela 10 - Correlação entre a frequência de jogo e as dimensões associadas às atitudes perante a vida.....	50
Tabela 11 - Correlação entre a frequência por tipo de jogo e as dimensões associadas aos sentimentos do dia-a-dia e às atitudes perante a vida.....	51
Tabela 12 - Estrutura fatorial das dimensões relativas ao gaming na aprendizagem	53
Tabela 13 - Clusters derivados dos fatores do gaming na aprendizagem.....	54
Tabela 14 - Estatísticas relativamente à consideração do gaming competitivo como profissão	55
Tabela 15 - Teste t de análise à consideração do gaming competitivo como profissão .	55
Tabela 16 - Média e desvio-padrão das dimensões de sentimentos relativamente ao gaming	56
Tabela 17 - Média e desvio-padrão das dimensões de opiniões relativas ao gaming	57
Tabela 18 - Média e desvio-padrão das dimensões dos sentimentos do dia-a-dia	58
Tabela 19 - Média e desvio-padrão das dimensões das atitudes perante a vida.....	58
Tabela 20 - Média e desvio-padrão das dimensões do uso do gaming na aprendizagem	59

Índice de Figuras

Figura 1 - Crescimento da audiência de eSports entre 2016 e 2018.....	18
Figura 2 - Horas despendidas a assistir a eSports em 2012, 2013 e 2018.....	19
Figura 3 - Impactos negativos do gaming	29
Figura 4 - Gaming no ensino	31
Figura 5 - Análise das atitudes perante a vida	32
Figura 6 - Análise/perceção do gaming	33
Figura 7 - Distribuição dos participantes por género	36
Figura 8 - Distribuição dos participantes por idade.....	36
Figura 9 - Distribuição por distrito de residência	37
Figura 10 - Contacto com o gaming por grupo etário	38
Figura 11 - Frequência de uso por dispositivo	38
Figura 12 - Frequência média por tipo de dispositivo	39
Figura 13 - Frequência por tipo de videojogo	43
Figura 14 - Frequência média por tipo de videojogo.....	44

Glossário de Abreviaturas e Siglas

EUA – Estados Unidos da América

MMO – *Massively multiplayer online*

LAP - *Life Attitude Profile*

ACP – Análise de Componentes Principais

FPS – *First-Person Shooter*

TPS – *Third-Person Shooter*

MOBA – *Multiplayer online battle arena*

RTS – *Role-Playing Game*

RPG – *Real-Time Strategy*

MMORPG – *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*

LP – *Life Purpose* (Propósito da Vida)

DA – *Death Acceptance* (Aceitação da Morte)

GS – *Goal Seeking* (Busca de Objetivos)

FM – *Future Meaning* (Significado do Futuro)

EV – *Existential Vacuum* (Vazio Existencial)

LC – *Life Control* (Controlo da Vida)

Capítulo 1 – Introdução

1.1. Enquadramento do tema

Em pleno século XXI, também designado como “A Era digital” (Chasse, 2017), é com uma periodicidade diária que vemos novas tecnologias a aparecer e a tomar o seu lugar na sociedade. Existem incontáveis possibilidades de recorrer à tecnologia seja como apoio à atividade profissional, como também para atividades de lazer.

Entre as atividades de lazer, uma das possibilidades de entrarmos num mundo completamente virtual, é “mergulhando” num videojogo e abstraindo-nos do mundo real ou social que nos rodeia, durante o tempo que quisermos ou pudermos. Atividade esta denominada como *gaming*.

Mas, tal como nem todos têm opiniões positivas relativamente à tecnologia, o mesmo se passa com as atividades que esta origina. Como Henriques e Correia escrevem: “Após terminarem de jogar, os estudantes revelam um maior relaxamento e alegria, o mesmo se verifica no que respeita à dimensão cognitiva (...), denotando-se um maior desenvolvimento de competências competitivas” (Henriques & Correia, 2011, p. 333).

Porém, são identificados pontos positivos e negativos nesta prática: “estudos geralmente mostram que jogar videojogos violentos é um fator de risco significativo para a agressão (...) [outros] mostram que a prática de jogar videojogos pode melhorar várias capacidades visuais e espaciais”¹ (Prot, McDonald, Anderson, & Gentile, 2012, pp. 650-652).

1.2. Motivação e relevância do tema

A principal motivação para a escolha deste tema prende-se com o facto de a autora ser adepta da prática de *gaming*. Para além disso, verifica-se que, ao contrário dos estereótipos existentes, esta prática não se encontra só entre as pessoas mais novas, mas sim em várias faixas etárias, nacionalidades, graus de escolaridade e em ambos os géneros (Griffiths, Davies, & Chappell, 2003).

¹ Tradução livre da autora. No original “*studies generally show that violent video game play is a significant risk factor for aggression (...) studies show that video game play can improve a wide range of visual and spatial skills.*” (Prot, McDonald, Anderson, & Gentile, 2012, pp. 650-652)

Desta forma, é relevante averiguar e compreender a perceção que os portugueses têm sobre o *gaming*, que tipo de jogos preferem, que importância lhes dão, quando jogam, o que pensam sobre os jogos e como se sentem face aos mesmos.

Havendo controvérsia relativamente às tecnologias em geral e, mais particularmente, relativamente ao *gaming*, uma investigação que nos permita um vislumbre sobre a posição atual da população adulta portuguesa relativamente a esta prática pode contribuir com informação relevante para as empresas que estão a apostar neste mercado e que tentam implementar o *gaming* profissional (*eSports*) em Portugal, entendam as principais objeções que podem existir no seu caminho, e estudar a melhor forma de as minimizar.

Acresce que a prática profissional de videojogos não é, atualmente, muito conhecida em Portugal, e este trabalho pode ajudar à sua divulgação, e contribuir para a alteração de opinião de indivíduos que não estejam suficientemente esclarecidos sobre o tema.

1.3. Questões e objetivos de investigação

O objetivo desta investigação é estudar e analisar como é que as pessoas adultas portuguesas percecionam o *gaming* e o que está associado a esta prática.

A população-alvo deste estudo abrange indivíduos portugueses dos grupos etários jovem adulto e adulto meia-idade. O primeiro grupo, engloba todos os indivíduos cuja idade se encontre entre os 20 e os 40 anos (Development in Early & Middle Adulthood, s.d.). No entanto, considera-se como jovem adulto qualquer indivíduo com idade compreendida entre os 18 e os 40 anos, dada a definição legal de entrada na idade adulta, em Portugal, ser de 18 anos (Diário da República n.º 273/1977, 1º Suplemento, Série I de 1977-11-25, 1977). No segundo grupo, estão os indivíduos com idades compreendidas entre os 40 e os 65 anos (Development in Early & Middle Adulthood, s.d.).

Este trabalho centra-se na questão de investigação: “Até que ponto os adultos portugueses se interessam pelo *gaming*, e o percecionam como algo de importante nas suas práticas quotidianas ou na sua vida?” Para especificar e posteriormente responder a esta questão, estabelecemos os seguintes objetivos:

- Identificar o que as pessoas pensam e como se sentem face ao *gaming*;
- Verificar que tipo de videojogos são mais comuns, ou preferidos;
- Verificar as atitudes mais comuns perante a vida;

- Analisar as possíveis associações entre o tempo jogado, a importância dada aos jogos, os tipos de jogos preferidos, e as atitudes mais comuns perante a vida;
- Verificar que potencial é atribuído às atividades de *gaming* como possíveis ferramentas de ensino;
- Averiguar se o conceito de *eSports* é (re)conhecido como uma profissão, em Portugal.

1.4. Abordagem metodológica

Esta investigação compreendeu dois estudos em fases subsequentes, sendo a primeira composta por um estudo exploratório e a segunda por um estudo inferencial.

No estudo exploratório, de carácter qualitativo, foram realizadas entrevistas a alguns indivíduos da população-alvo. Para a realização destas entrevistas foi desenvolvido um guião que relacionou as perguntas com os objetivos propostos, e com vista a validar e ampliar os dados reunidos de estudos semelhantes feitos anteriormente noutras geografias, referidos na revisão de literatura. Os dados recolhidos destas entrevistas foram alvo de tratamento por meio de software de análise de texto não estruturado. Nesta fase foi possível fazer um levantamento de conceitos e obter indicadores.

Na segunda fase, de índole mais quantitativa, foi construído um questionário, que teve como base tanto os indicadores obtidos na revisão de literatura como, principalmente, os resultados obtidos na fase exploratória. O questionário foi implementado em plataforma online, sendo dirigido a cidadãos portugueses com idades compreendidas entre os 18 e os 65 anos, tendo este sido distribuído tanto por redes sociais, como por plataformas de *streaming* e, também, por intermédio de serviços de apoio administrativo e de comunicação, de diversas instituições de ensino em Portugal.

Os dados recolhidos foram alvo de tratamento estatístico, nomeadamente descritivo, para a caracterização da amostra. Em seguida, foram efetuadas análises de componentes principais para a composição das dimensões, feitas análises de correlações das dimensões encontradas.

1.5. Estrutura e organização da dissertação

A presente investigação está organizada por uma introdução geral, seguida por cinco capítulos, terminando com as conclusões.

O primeiro capítulo introduz o tema da investigação bem como os seus objetivos, contendo ainda uma breve descrição do trabalho.

O segundo capítulo reflete o enquadramento teórico, designado por revisão de literatura.

O terceiro capítulo é dedicado à metodologia da investigação realizada. É aqui feita a apresentação em detalhe dos objetivos do trabalho bem como as hipóteses de investigação.

O capítulo quatro descreve em detalhe os dois estudos que foram desenvolvidos ao abrigo da investigação, referindo ainda o processo de recolha e tratamento de dados bem como os métodos de análise utilizados em cada uma das fases da investigação. É ainda feita uma análise aos resultados obtidos.

O quinto capítulo é composto pelas conclusões deste trabalho, bem como recomendações, limitações e trabalhos futuros.

Por fim, encontra-se a bibliografia, seguida dos apêndices e anexos.

Capítulo 2 – Revisão da Literatura

2.1. Videojogos

Os videojogos, também frequentemente denominados por “jogos eletrônicos” ou “jogos computadorizados”, são jogos executados através de computadores, consolas ou telemóveis.

Nos dias de hoje, os videojogos estão presentes, de forma diária, na vida de muitos jovens em todo o mundo. “A popularidade e prevalência desta atividade não diminuirá, pois tem-se verificado um aumento do número de jogadores e, simultaneamente, sabe-se que a indústria de Videojogos procura continuamente formas de conseguir aumentar esta população-alvo” (Torres, Zagalo, & Branco, 2006, p. 2).

Inicialmente, as pesquisas mais analíticas, referentes aos videojogos, estavam direcionadas para os jogos de violência, realçando o quanto estes podiam ser prejudiciais para as pessoas que os jogavam. Atualmente, apesar do destaque à violência nos jogos e aos impactos que esta pode ter nos comportamentos agressivos continuar (Peter, Valkenburg, & Lemmens, 2011; Sürmeli, 2013), o número de estudos referentes aos pontos positivos dos videojogos está em crescimento.

Bailey, West e Anterson (Bailey, West, & Anderson, 2009), por exemplo, constataam o desenvolvimento das capacidades visuais e espaciais.

De acordo com Prot, McDonald, Anderson e Gentile (Prot, McDonald, Anderson, & Gentile, 2012), existem vários efeitos benéficos para os jogadores, para além do desenvolvimento das capacidades visuais e espaciais, como é o caso dos jogos educacionais que ensinam, de forma bem-sucedida, conhecimentos e capacidades específicas, jogos de exercício que melhoram os níveis de atividade física ou os jogos pro-sociais que desenvolvem a empatia e a ajuda e pode contribuir para a diminuição de agressividade. No entanto, é também verificado que os videojogos não têm só efeitos positivos e que os seus efeitos negativos podem englobar o aumento de pensamentos, sentimentos e comportamentos agressivos, podem ter o efeito contrário do que foi referido como efeito benéfico e diminuir as capacidades de empatia e ajuda. Estão ainda relacionados com o decréscimo de rendimento escolar, problemas de atenção e com a adição aos próprios videojogos. Segundo os autores, “Os efeitos dos videojogos são complexos e seriam melhor compreendidos entendidos como múltiplas dimensões em vez

de uma dicotomia simplista do tipo “bom-mau”² (Prot, McDonald, Anderson, & Gentile, 2012, p. 647).

Ravaja, Saari, Salminen, Jari e Kari demonstram que existem diferenças confiáveis entre os eventos de videojogos e as respostas psicofisiológicas relacionadas à valência emocional e à excitação que elas provocam (Ravaja, Saari, Salminen, Jari, & Kari, 2006). Demonstra ainda que existe uma relação positiva entre as recompensas obtidas num jogo e o aumento da excitação.

Já o estudo de Salonijs-Pasternak e Gelfond conclui que os videojogos podem ter potenciais benefícios para os jogadores jovens, estes benefícios incluem proporcionar às crianças a oportunidade de negociar as regras e os papéis da sociedade, permitindo que as crianças a experienciem a agressão num ambiente seguro, sem as consequências do mundo real, facilitando o desenvolvimento de autorregulação da excitação das crianças e servindo como uma ferramenta eficaz em vários contextos clínicos (Salonijs-Pasternak & Gelfond, 2005).

Em Portugal, com foco nos estudantes universitários, uma pesquisa (Carvalho, Pessoa, Cruz, Moura, & Marques, 2012) com o objetivo de averiguar de que forma se poderiam incluir videojogos como recursos académicos, verificou que não existe diferença significativa, no número de estudantes que jogam, nas faixas etárias dos 18 aos 47 anos.

Os autores constataram ainda que, após o ingresso no ensino universitário, os estudantes diminuíram bastante o tempo despendido a jogar. Um dado interessante proveniente deste estudo é que “a maioria dos estudantes com mais de 28 anos considera que jogar videojogos promove o desenvolvimento de problemas de natureza psicológica, opinião que não é partilhada pelos mais novos” (Carvalho, Pessoa, Cruz, Moura, & Marques, 2012, p. 41).

“Os estudos existentes sugerem que existem pelo menos 5 dimensões em que os videojogos podem afetar os jogadores: a quantidade de tempo jogado, o conteúdo do jogo, o contexto do jogo, e estrutura do jogo, e os mecanismos do jogo”³ (Gentile, 2011, p. 75). Estas dimensões serão abordadas mais à frente (cf. secção 2.6).

² Tradução livre da autora. No original “*Video game effects are complex and would be better understood as multiple dimensions rather than a simplistic “good-bad” dichotomy.*” (Prot, McDonald, Anderson, & Gentile, 2012)

³ Tradução livre da autora. No original “*The existing research suggests that there are at least 5 dimensions on which video games can affect players: the amount of play, the content of play, the game context, the structure of the game, and the mechanics of game play.*” (Gentile, 2011, p. 75)

2.2. Perfil de jogador de videojogos

A prática de jogar videojogos é maioritariamente associada a uma população jovem do sexo masculino, mas estará esta generalização correta?

Existem investigações cujo interesse consiste em representar os jogadores de videojogos por género, raça e idade, como é exemplo o estudo de Williams, Martins, Consalvo e Ivory (Williams, Martins, Consalvo, & Ivory, 2009). Os autores concluem que, relativamente aos Estados Unidos da América (EUA), o perfil homem adulto caucasiano é sobre representado, comparando com a população deste país. Estas sobre representações resultam à custa de grupos minoritários – como latinos e nativos americanos, mulheres, crianças e idosos. Os jogos mais populares são menos representativos do que os jogos típicos produzidos por *developers*, indicando que os jogadores desempenham um papel relevante no ciclo de criação e consumo de jogos.

Griffiths e Hunt (Griffiths & Hunt, 1995) centraram-se nos Indicadores Demográficos dos jogadores adolescentes. Verificaram que os jogadores do sexo masculino são significativamente mais propensos a jogar na maioria dos dias do que os do sexo feminino. Concluíram ainda que os rapazes são significativamente mais propensos a começar a jogar videojogos para impressionar os amigos, por desafios ou, simplesmente, porque os seus amigos jogam.

Em 2003, uma pesquisa neste mesmo âmbito, focando os jogos *Everlore* e *Allakhazam* (Griffiths, Davies, & Chappell, 2003), concluiu que, apesar da maioria dos jogadores serem do sexo masculino, existe também um número significativo de jogadores do sexo feminino (cerca de 15%). Verificou-se ainda que para um dos jogos, *Everlore*, cerca de 60% dos jogadores têm idades superiores a 19 anos e, relativamente ao jogo *Allakhazam*, três quartos dos jogadores têm mais de 21 anos. (Griffiths, Davies, & Chappell, 2003)

Em Portugal, Oliveira, Pessoa e Taborda (Oliveira, Pessoa, & Taborda, 2009), investigam o perfil dos jogadores de videojogos, abordando as temáticas do jovem adulto e da importância dos videojogos na dinâmica dos seus percursos identitários, concluindo que os principais motivos dos jovens procurarem os jogos são o prazer, diversão, relaxamento, ocupação do tempo livre, competição e interação social. Concluíram ainda que os “jovens universitários são de opinião que os videojogos desenvolvem a atenção, memória, concentração, raciocínio, e rapidez e estratégia e são motivados pela competição e divertimento” (Oliveira, Pessoa, & Taborda, 2009, p. 5490). Relativamente à idade dos jogadores, “em contraste com a imagem típica dos jogadores serem jovens

adultos, as descobertas numa grande amostra online mostram que são os adultos mais velhos quem reporta padrões de jogo mais carregados” (Oliveira, Pessoa, & Taborda, 2009, p. 5490).

De acordo com as estatísticas do *website GamingScan* (Gaming Statistics, 2019), nos EUA a média de idade dos *gamers* é de 33 anos, sendo que os jogadores com idade superior a 18 anos representa 70% da população que joga videogames. Cerca de 60% dos americanos jogam videogames diariamente.

Relativamente ao género, 46% dos jogadores são do sexo feminino, tendo uma idade média de 34 anos, enquanto que os homens representam 54% da população que joga, com uma média de 32 anos de idade. Cerca de 65% dos adultos americanos jogam videogames.

Um dado curioso é que, no estudo de Duggan (Duggan, 2015), apesar de cerca de 49% dos adultos responderem que jogam videogames, apenas 10% se identifica como “*gamer*”.

2.3. Gaming

“Nos anos 90, o fenómeno de jogos de computador jogados em casa surgiu com o desenvolvimento de consolas de jogos dedicadas, como é o exemplo da *PlayStation* da Sony, o *DreamCast* da Sega e a *Super Nintendo* da Nintendo.”⁴ (Griffiths, Davies, & Chappell, 2003, p. 81).

Em 2000, o termo “*gaming*” não existia no léxico popular. Este termo, inicialmente apareceu em alguns *papers* académicos, mais notavelmente em *papers* relacionados com negócios, ciência política ou simulação urbana. Nos dias de hoje, é habitual encontrar referências ao *gaming*, seja em jornais, revistas nacionais, e uma variedade de documentos públicos. Já o termo “jogo” é comum há várias centenas de anos, para referir uma diversão (Duke, 2014).

2.4. Jovens adultos no gaming

São considerados jovens adultos todos os indivíduos cuja idade se encontre entre os 20 e os 40 anos (Development in Early & Middle Adulthood, s.d.). No entanto, é

⁴ Tradução livre da autora. No original “*In the early 1990s the phenomenon of computer gaming in the home came into its own with the development of dedicated gaming console machines such as Sony’s PlayStation, Sega’s DreamCast, and Nintendo’s Super Nintendo*” (Griffiths, Davies, & Chappell, 2003, p. 81).

considerado como jovem adulto qualquer indivíduo com idade compreendida entre os 18 e os 40 anos, devido à definição legal de entrada na idade adulta, em Portugal, ser de 18 anos (Diário da República n.º 273/1977, 1º Suplemento, Série I de 1977-11-25, 1977).

Com objetivo de comparar os jogadores adolescentes e jovens adultos que jogam *Everquest*⁵ (Griffiths, Davies, & Chappell, 2004), foi verificado que, no grupo de jovens adultos, a percentagem de jogadoras aumenta, sendo de mais de 20% da amostra, enquanto que o grupo de adolescentes tem uma percentagem de jogadoras de cerca de 7%.

Já na Universidade dos Açores e a Universidade Aberta, tentando compreender as preferências dos estudantes universitários jogadores de videojogos (Carvalho, Pessoa, Cruz, Moura, & Marques, 2012), verificou-se que nos estudantes com idades compreendidas entre os 18 e os 27 anos, 88% dos estudantes afirma alguma vez ter jogado. “Com o aumentar da idade existe uma diminuição, mas esta diferença é muito pouco significativa nos alunos até aos 47 anos” (Carvalho, Pessoa, Cruz, Moura, & Marques, 2012, p. 39). Verificou-se ainda que mais de 54% dos estudantes com idade inferior a 30 anos joga videojogos *online* e que a prevalência deste comportamento vai diminuindo quanto maior é a idade. Um facto curioso é que, relativamente aos jogadores diários, mais de 36% vive com o cônjuge e com os filhos, 31,6% vive com os pais e, por fim, 10,5% dos estudantes vive apenas com o cônjuge. A escolha dos estudantes relativamente aos videojogos preferidos e/ou jogados atualmente diverge consoante o género do estudante.

2.5. Adultos meia-idade no *gaming*

Considera-se que a meia-idade abrange aproximadamente dos 40 aos 65 anos (Development in Early & Middle Adulthood, s.d.).

Na investigação realizada pela Universidade Aberta e pela Universidade dos Açores, verificou-se que apenas os estudantes com mais de 47 anos de idade denotam uma diminuição significativa de respostas positivas quanto à experiência de jogar videojogos (Carvalho, Pessoa, Cruz, Moura, & Marques, 2012).

⁵ Everquest é um MMORPG, desenvolvido pela Sony Online Entertainment, que ficou conhecido por popularizar o tipo de jogo MMORPG

Já as razões que levam os adultos de meia-idade a jogar videojogos prendem-se com vários fatores. Entre os 41 e os 50 anos, os jogadores preferem jogos com parte de estratégia, ou onde possam desenvolver as suas capacidades de organização e multitarefa. Recorrem aos jogos como forma de distração e relaxamento.

Nas idades compreendidas entre os 51 e os 60 anos, os jogadores afirmam que o que os leva a jogar é o facto de ser uma forma de relaxar, ter recompensas ao longo do jogo, ser algo para entreter, dar oportunidade de conectar com outras pessoas ao longo do jogo e evitar que se sintam sozinhos (Whitbourne, Ellenberg, & Akimoto, 2013, p. 4).

2.6. Dimensões dos efeitos do *gaming*

2.6.1. Quantidade de tempo de jogo

São vários os estudos que verificaram associações entre a quantidade de tempo jogado e os vários resultados negativos, como o aumento de agressão. No entanto, é provável que nem todas essas associações sejam devido à quantidade de tempo de jogo por si só, mas que sejam artefacto entre esta e outras dimensões. A quantidade de tempo jogado aparenta estar relacionada com o rendimento escolar, o risco de obesidade e outros resultados de saúde física (Gentile, 2011).

Por exemplo, verifica-se que, quando separamos a quantidade de tempo jogado de conteúdo de jogo violento, diretamente se prevê um pior desempenho escolar mas o comportamento agressivo não aumenta, enquanto que um conteúdo de jogo violento aumenta os comportamentos agressivos mas não provoca diretamente uma perda de desempenho escolar (Anderson, Gentile, & Buckley, 2007; Gentile, Lynch, Linder, & Walsh, 2004; Gentile, 2011).

O efeito negativo no desempenho escolar devido à quantidade de tempo jogado é explicado pelo facto de, por cada hora passada em jogos de entretenimento, uma hora a menos é gasta nos trabalhos de casa, leituras exploração, criação ou outras atividades que podem ter mais benefícios educacionais.

Alguns estudos demonstram também uma associação entre a quantidade de tempo gasta em jogos e o risco de obesidade infantil (Berkey, et al., 2000; Laurson, et al., 2008; Vandewater, Shim, & Allison, 2004). A tendência nos videojogos para jogos baseados

em movimento (como jogos da *Nintendo Wii* ou *PlayStation Move*) podem reverter o efeito de risco de obesidade para as crianças que jogam este tipo de jogos (Gentile, 2011).

Gentile e Gentile verificam que, entre jogadores que jogam quantidades iguais de jogos de conteúdo violento (Gentile & Gentile, 2008), aqueles que dividiram o seu jogo em intervalos mais regulares e frequentes eram mais propensos a tornar-se agressivos do que aqueles que distribuíram menos o seu jogo. Desta forma, concluiu-se que a forma como os jogadores distribuem a quantidade de jogo que jogam pode ser relevante para outros aspetos para além do simples tempo de jogo jogado (Gentile, 2011).

2.6.2. Conteúdo do jogo

Não existe uma definição padrão relativa ao conteúdo de jogo, embora a maioria das definições se concentre nos elementos de script ou nos temas do jogo. Por exemplo, um jogo cujo *script* incluía fazer com que o jogador resolvesse uma quebra-cabeças matemático, provavelmente seria considerado como conteúdo matemático educacional, enquanto que um jogo que incluía fazer com que os jogadores disparassem uns contra os outros, seria considerado de conteúdo violento (Gentile, 2011).

Existem, atualmente, múltiplas investigações sobre os efeitos dos videojogos de conteúdo violento, sejam a curto ou a longo prazo, inclusivamente estudos experimentais que demonstram efeitos causais (Anderson & Dill, 1999; Anderson, Gentile, & Buckley, 2007; Bushman & Anderson, 2002; Ballard & Wiest, 1996), estudos correlacionais que demonstram associações do mundo real (Anderson & Dill, 1999; Anderson, Gentile, & Buckley, 2007; Bartholow, Bushman, & Sestir, 2006; Gentile, Lynch, Linder, & Walsh, 2004; Krahe & Möller, 2004; Wiegman & Schie, 1998), e estudos longitudinais que demonstram efeitos acumulados ao longo do tempo (Anderson, Gentile, & Buckley, 2007; Anderson, et al., 2008; Hopf, Huber, & Weiß, 2008; Möller & Krahe, 2009; Wallenius & Punamäki, 2008).

Algumas análises demonstram que jogar videojogos violentos aumenta cognições agressivas, sentimentos e comportamentos agressivos (Anderson, 2004). A maioria das teorias sugere que o conteúdo violento provoca conceitos agressivos.

Por outro lado, o comportamento é afetado dependendo do conteúdo do jogo. Gentile verifica que, se os jogos incluírem, por exemplo, conteúdo pro-social, onde os jogadores se ajudam em missões de forma não violenta, então isso deve prever um comportamento pro-social (Gentile D. , 2009).

Muitos jogos educativos ensinam habilidades específicas, como a leitura ou matemática. Alguns jogos foram projetados para ensinar conhecimentos e habilidades relacionados com a saúde. É exemplo deste tipo de jogos um videogame projetado para ensinar mais sobre cancro e o seu tratamento, que foi testado e verificado que os jovens pacientes com cancro que o jogaram, aprenderam mais sobre a doença do que os jovens pacientes que jogaram outro jogo de entretenimento no seu lugar (Beale, Kato, Marin-Bowling, Guthrie, & Cole, 2007). Além disso, os pacientes deste mesmo estudo, que jogaram o jogo em questão, aderiram melhor à toma regular de antibióticos profiláticos (Kato, Cole, Bradlyn, & Pollock, 2008).

Os géneros de jogo mais populares, nos EUA, os jogos casuais, seguidos dos jogos de *Shooting*, e os jogos de ação (Gaming Statistics, 2019). Cerca de 79% dos jogadores americanos acreditam que os jogos providenciam estimulação mental.

2.6.3. Contexto do jogo

Das cinco dimensões analisadas, a forma como o contexto do jogo muda ou cria comportamentos e efeitos é a menos documentada. Esta dimensão pode ser descrita em vários aspetos. Primeiro, alterar as regras ou os objetivos de um jogo é um tipo de contexto do jogo que pode moderar os efeitos. Por exemplo, o jogo *Halo*, de conteúdo violento, pode ser jogado numa ótica de “capturar a bandeira” de com dois contextos distintos.

No primeiro contexto, os jogadores formam equipas e tentam atirar nos jogadores da outra equipa de forma a conseguirem capturar a bandeira. No outro contexto, os jogadores podem optar por jogar no modo “*slayer*” onde atiram a qualquer outro jogador.

Nos dois casos, o jogador é exposto à mesma quantidade de violência no jogo, mas os efeitos desta podem ser diferentes. A abordagem “cada um por si” pode levar a um aumento dos pensamentos agressivos, a uma menor empatia e a uma maior dessensibilização comparando com quando o jogo é jogado como sendo parte de uma *equipa* (Gentile, 2011).

Da mesma forma, o contexto social pode moderar os efeitos. Por exemplo, em jogos *massively multiplayer online* (MMO), como é o caso do jogo *World of Warcraft*, um jogador pode jogar com milhares de outros jogadores. Nestes jogos, é comum formarem-se grupos dentro do jogo, seja de forma formal ou informal (regularmente chamados de “*guild*”). Muitos dos objetivos do jogo exigem várias pessoas para serem completados.

Assim, é fornecido um contexto social para o conteúdo do jogo. Além de poder moderar outros efeitos, como os efeitos do conteúdo do jogo, o trabalho em equipa como uma variável de contexto pode ter efeitos diretos nas capacidades de colaboração e cooperação.

Portanto, se um jogo requer violência para ser completado, o contexto social poderia moderar este efeito. O jogador tanto poderia ter os seus comportamentos violentos amplificados, porque receberia apoio social das pessoas que considera amigas, enquanto tinha comportamentos agressivos no jogo como, por outro lado, poderia fazer com que o efeito agressivo e violento fosse atenuado, fazendo com que as motivações do jogador fossem alteradas de tal forma que este se concentrasse em motivações pro-sociais para ajudar os colegas de equipa em vez de se concentrar em motivações agressivas.

Embora cada uma das dimensões seja teoricamente independente, é provável que interajam umas com as outras durante o jogo. Em vários jogos, o contexto do jogo pode influenciar diretamente o conteúdo do jogo, já que as decisões tomadas ao longo do jogo podem afetar os *scripts* do mesmo (Gentile, 2011).

Outro aspeto relativamente ao contexto do jogo que pode ter efeitos independentes é a forma como o mesmo fornece as pistas contextuais para a resolução de problemas. Por exemplo, um estudo de habilidades de resolução de problemas usadas ao encontrar impasses ao jogar novo analisou o pensamento de jogadores frequentes e não frequentes ao pedir para que estes pensassem em voz alta durante o jogo (Blumberg, Rosenthal, & Randall, 2008). As referências ao uso de *insights* para a resolução do impasse e as estratégias específicas de jogo para alcançar objetivos específicos foram significativamente maiores por parte dos jogadores frequentes. Adicionalmente, a complexidade de muitos jogos significa que eles têm o potencial de promover estratégias de resolução de problemas complexos.

2.6.4. Estrutura do jogo

Os jogos requerem que os jogadores obtenham informação de um monitor. Estes monitores são, portanto, cuidadosamente estruturados para fornecer informações significativas. Isto é semelhante ao que os investigadores da comunicação chamam de “características formais” para descrever como é que a forma como a informação é estruturada afeta o significado psicológico (Huston & Wright, 1994).

Por exemplo, se um casal entrar num quarto, fechar a porta, e o quarto desvanecer para preto, é tirado um significado muito específico sobre o que ocorreu atrás da porta. Se, por outro lado, após o casal entrar e fechar a porta, a cena for cortada e passar diretamente para a próxima, será assumida outra coisa. Nos dois casos, o conteúdo é idêntico, mas a forma como o mesmo conteúdo é estruturado, altera o significado psicológico.

Assim, verifica-se que a estrutura dos jogos pode ter efeitos independentes nos jogadores. Várias pesquisas relatam que vários videojogos podem melhorar certos tipos de habilidades de atenção visual. Uma linha de estudo específica focou-se em como os jogos de ação (geralmente jogos violentos, em que coisas poderiam aparecer de repente e atacar o jogador) podem melhorar a atenção visual para a periferia de um monitor (Green & Bavelier, 2003; Green & Bavelier, 2006; Green & Bavelier, 2006; Green & Bavelier, 2007; Greenfield, DeWinstanley, Kilpatrick, & Kaye, 1994). Intuitivamente, isto parece razoável. Num videojogo de ação, o jogador precisa de estar a explorar constantemente o ecrã porque um inimigo pode aparecer a qualquer momento, vindo de qualquer lado. Assim, o jogador precisa de conseguir detetar pequenas mudanças de cor ou textura na periferia do ecrã e reagir rapidamente. Vários jogos permitem que se navegue num mundo virtual tridimensional (3D), apesar de todas as informações para a navegação ser representadas bi-dimensionalmente, através do ecrã (2D) (Gentile, 2011).

As conclusões obtidas de um estudo, em que foi administrado o *Attentional Network Test* em jogadores de videojogos de ação com idades entre os 7 e os 22 anos (Dye, Green, & Bavelier, 2009), indiciam que os jogadores de videojogos de ação, de todas as idades, melhoraram as capacidades de atenção que lhes permitem responder mais rapidamente aos seus alvos.

Ao estudar a possível ligação entre a prática de videojogos e a habilidade cirúrgica laparoscópica e de sutura (Rosser, Lynch, Cuddihy, Gentile, & Merrell, 2007), os autores verificaram que a habilidade com os videojogos se relaciona com habilidades cirúrgicas laparoscópicas e que planos de formação que incluam videojogos podem ajudar a diluir a interface técnica entre os cirurgiões e as aplicações mediadas por um ecrã. (Rosser, Lynch, Cuddihy, Gentile, & Merrell, 2007).

2.6.5. Mecanismos do jogo

A prática de videogames implica que o utilizador utilize algum tipo de controlador. Seja ele um rato e teclado, um *joystick*, uma placa de equilíbrio ou qualquer outro que o jogo necessite. No nível mais básico, espera-se que o jogador melhore as suas competências de manuseio com o controlador com que joga. Com a crescente habilidade com estes controladores, outras habilidades podem ser influenciadas e desenvolvidas.

É o caso das habilidades relacionadas à motricidade fina, ou *fine motor skills*, (com um controlador de polegar, por exemplo), as habilidades motoras (balançando o comando da *Wii* como um taco de basebol), ou até mesmo habilidades de equilíbrio (usando o *balance board* da *Wii*). Por vezes, estes efeitos são explorados de forma intencional, para casos de fisioterapia (Deutsch, Borbely, Filler, Huhn, & Guarrera-Bowlby, 2008) ou até para melhorar o controlo dinâmico de equilíbrio após a cirurgia cerebral (Betker, Szturm, Moussavi, & Nett, 2006). De forma semelhante ao argumento relativo à estrutura do jogo, espera-se uma maior transferência para o mundo real, e talvez uma aprendizagem mais rápida também, se a mecânica de jogo for mais realista. Por exemplo, seria de esperar uma maior transferência para a condução do mundo real ao jogar um jogo de corrida com volante e pedais do que ao jogar este jogo utilizando rato e teclado (Gentile, 2011).

É importante perceber que, apesar de, teoricamente, a estrutura e as mecânicas de jogo serem independentes, na prática não o são. Há um ciclo de *feedback* contínuo entre os dois. O que os jogadores veem no ecrã direcionam como eles usam o controlador e movimentos no controlador resultam em alterações no ecrã que, por sua vez direcionam o jogador para mais mudanças, e assim em diante. Este movimento visualmente guiado, habitualmente chamado “coordenação olho-mão”, é uma habilidade que também pode melhorar com a prática.

A dependência entre a estrutura do jogo e as suas mecânicas pode explicar alguns efeitos dos videogames que, de outra forma, não são facilmente compreensíveis. Por exemplo, no estudo já referido, relacionado ao impacto dos videogames nas habilidades cirúrgicas (Rosser, Lynch, Cuddihy, Gentile, & Merrell, 2007), verificou-se que os jogadores que, no passado, jogavam um mínimo de 3 horas semanais eram 27% mais rápidos e cometeram 37% menos erros nas habilidades cirúrgicas avançadas. Podemos explicar estes resultados como efeitos da estrutura e mecânicas do jogo, uma vez que os cirurgiões laparoscópicos precisam de obter informação 3D de um ecrã que fornece informações em 2D.

Devido a isto, os cirurgiões precisam de manter a consciência espacial e atenção a todas as informações no ecrã e, ao mesmo tempo, precisam de ser capazes de fazer pequenos ajustes motores com base no que veem (Gentile, 2011).

2.7. Gaming na aprendizagem

Dentro dos diversos estudos existentes sobre os videojogos e o *gaming*, vários se centram nos benefícios dos videojogos, focando os seus efeitos nas crianças e jovens. Existe ainda quem considere que os estudos relativamente aos benefícios deveriam aprofundar o tema relativamente aos videojogos na aprendizagem. É o caso do estudo realizado por Ana Torres, Nelson Zagalo e Vasco Branco que defende que os benefícios estudados nos videojogos “continuam a ser bastante subaproveitados ao nível das estratégias psicopedagógicas” (Torres, Zagalo, & Branco, 2006, p. 1).

De acordo com as conclusões dos autores, os videojogos podem ser defendidos como “Dispositivos Psicopedagógicos”, uma vez que são claras as suas capacidades educativas e de desenvolvimento de competências, tanto cognitivas e sociais como de controle emocional. É ainda considerado pertinente que os videojogos “fossem tidos em consideração na prática psicopedagógica, à semelhança de outras atividades lúdicas que já são tidas em consideração, como as palavras-cruzadas e a sopa de letras” (Torres, Zagalo, & Branco, 2006, p. 7).

Como os videojogos não dizem apenas respeito aos jogos de computador, existem ainda estudos que se focam nos videojogos a PlayStation, como é o caso de um estudo de 2011 que estuda a possível relação entre a prática de videojogos na PlayStation e as capacidades psicomotoras para cirurgias endoscópicas num simulador de realidade virtual (van Dongen, Verleisdonk, Schijven, & Broeders, 2011).

Este estudo concluiu que, “apesar dos resultados do estudo não terem calculado uma vantagem da experiência com jogos de vídeo em crianças com ao que diz respeito às habilidades psicomotoras superiores para cirurgia endoscópica na idade adulta, parece estar presente uma diferença a favor dos jogos. A diferença no desenvolvimento psicomotor entre 12 e 24 anos pode manchar a vantagem resultante da experiência em videojogos derivada numa idade jovem.

Esta hipótese é apoiada pelo facto de que as crianças que jogam desempenham tão bem quanto os adultos que não jogam com relação a *scores* totais, eficiência e velocidade.

A próxima geração de cirurgiões pode beneficiar da experiência em videogames” (van Dongen, Verleisdonk, Schijven, & Broeders, 2011, p. 2279).

O estudo realizado em Portugal, anteriormente referido, demonstra que mais de 57% dos estudantes adultos acredita que “é possível aprender com videogames, nomeadamente a utilizar línguas estrangeiras, a compreender regras e a forma de jogar de diferentes desportos, a usar as Tecnologias da Informação e Comunicação, a empregar estratégias cognitivas, a melhorar a capacidade de concentração e a capacidade de tomada de decisão” (Carvalho, Pessoa, Cruz, Moura, & Marques, 2012, p. 42).

2.8. *eSports*

2.8.1. Definição de *eSports*

De acordo com o estudo de Hamari e Sjöblom (Hamari & Sjöblom, 2017, p. 211), os *eSports* são “uma forma de desporto onde os aspetos primários do desporto são facilitados por sistemas eletrónicos; o input dos jogadores e equipas, bem como o output dos sistemas de *eSports* são mediados por interfaces homem-computador (...) frequentemente referem-se a jogos competitivos (profissionais e amadores) que são frequentemente coordenados por diferentes ligas e torneios, e onde os jogadores costumam pertencer a equipas ou outras organizações “desportivas” que são patrocinadas por várias organizações empresariais”⁶.

Já no relatório da *Newzoo* (Newzoo, 2019, p. 12), são referidos como sendo “jogos competitivos a nível profissional e num formato organizado (torneio ou liga) com um objetivo específico (ou seja, ganhar um título de campeão ou um prémio monetário) e uma clara distinção entre jogadores e equipas que estão a competir uns contra os outros”.

Relativamente ao debate sobre se os *eSports* deveriam ou não ser considerados um desporto, em Outubro 2018, na publicação *Goldman Sachs* é defendido que “os *eSports*

⁶ Tradução livre da autora. No original “*a form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces (...) commonly refer to competitive (pro and amateur) video gaming that is often coordinated by different leagues, ladders and tournaments, and where players customarily belong to teams or other “sporting” organizations which are sponsored by various business organization.*” (Hamari & Sjöblom, 2017, p. 211)

são tanto um desporto como qualquer outro, e que nos níveis mais altos, requerem treino e foco”⁷ (Merwin, et al., 2018, p. 3).

2.8.2. Audiência de *eSports*

Desde 2016, tem existido um aumento significativo dos espectadores de *eSports* (sejam espectadores ocasionais ou entusiastas – que assistem com regularidade). Como se pode verificar na Figura 1, em 2017, houve um aumento de 19,3% relativamente ao ano anterior, alcançando um público total de 335 milhões de espectadores.

Em 2018, a taxa de crescimento caiu para os 17,8% (não deixando de ser um aumento considerável), obtendo um total de 380 milhões de espectadores. Este total cresceu cerca de 15% em 2019, alcançando os 454 milhões de espectadores. A *Newzoo* prevê que até 2021 sejam alcançados cerca de 557 milhões de espectadores de *eSports* (*Newzoo*, 2018).

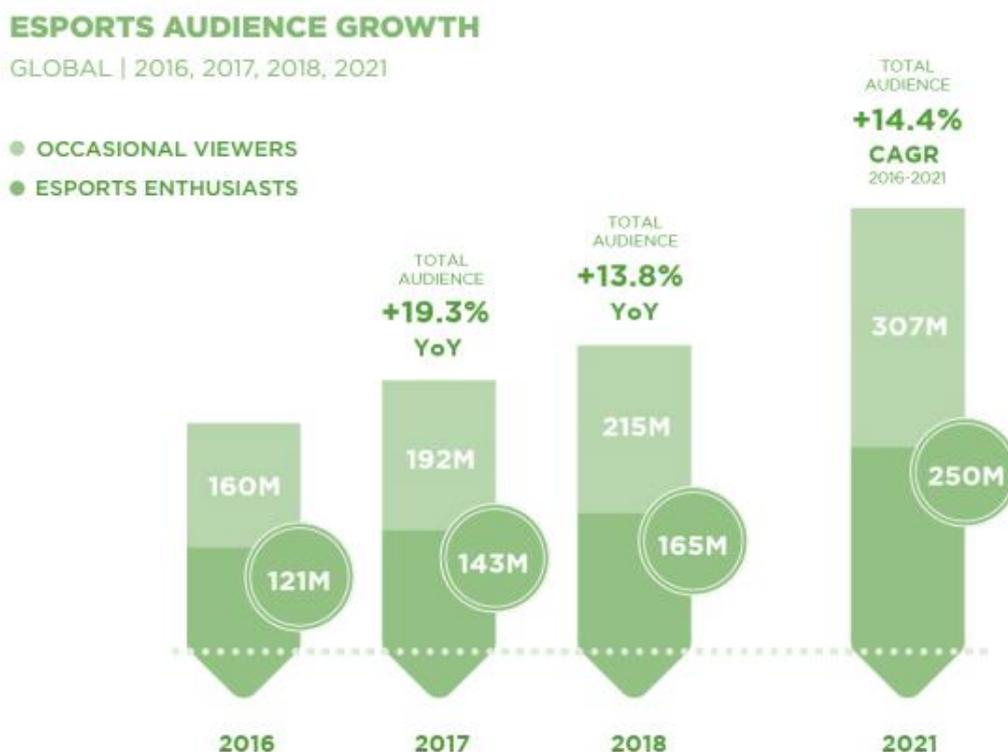


Figura 1 - Crescimento da audiência de *eSports* entre 2016 e 2018 (*Newzoo*, 2018)

⁷ Tradução livre da autora. No original “*eSports* are as much of a sport as any other, and one that at the highest levels requires intense training and focus” (Merwin, et al., 2018, p. 3).

Além de olhar para o número total de espectadores, é relevante observar a quantidade de tempo despendida a ver *eSports*. Esta é uma das variáveis que sofreu diferenças mais drásticas ao longo dos anos. À medida que o número total de pessoas que assiste ao conteúdo de *eSports* aumenta, também as horas gastas nesta atividade aumentam, de ano para ano.

Em 2012, contabilizaram-se cerca de 1,3 mil milhões de horas. Este número aumentou para 2,4 mil milhões no ano consecutivo. Já em 2018, ano em que o número de espectadores chegou aos 380 milhões, as pessoas assistiram a 6,6 mil milhões de horas de vídeos de *eSports* em todo o mundo. Isto significa que, ao longo dos anos, houve um crescimento médio de mil milhões de horas por ano (eMarketer, 2014).



Figura 2 - Horas despendidas a assistir a *eSports* em 2012, 2013 e 2018 (eMarketer, 2014)

2.8.3. Competições

Com o crescimento dos *eSports* em vários aspetos, é expectável que este crescimento se espelhe também ao nível dos torneios, em termos de prémios monetários e ganhos dos

jogadores. Em 2017, o total de prêmio em dinheiro, contabilizando 4 166 torneios, alcançou um total de 1,1 mil milhões de dólares. Obtendo uma média de 27 500\$ por torneio. Tendo em conta que, nesses torneios, participavam 17 921 jogadores, significa que, em média, cada jogador recebeu 6 407,98\$.

Em 2018, o número de torneios organizados baixou para os 3 489. No entanto, o total de prémios monetários aumentou para mais de 1,5 mil milhões de dólares. Tendo quase duplicado a média por torneio, ficando assim com 44 000\$ por torneio. Já o lucro médio de cada jogador que participou nesses torneios (18 832 jogadores) foi de 8 278,68\$.

Estes valores demonstram que os números no “mundo dos eSports” está em crescimento – e espera-se que assim continue (The Incredible Growth of eSports in 2019 [+ 2019 eSports Stats], 2019).

2.9. Atitudes

2.9.1. Perante a vida

“A abordagem da vida é toda sobre atitude. A atitude é definida como "Uma posição mental; a sensação que se tem por si mesmo." Isto diz respeito a todos os aspetos da vida, bem como a nossa vida diária” (Vandegriff, 2014).

Para estudar as atitudes perante o *gaming* e, também, as possíveis relações que podem levar o *gaming* a afetar as atitudes perante a vida, é necessário analisar as atitudes perante a vida no geral.

O conceito de atitude é definido como um sentimento positivo ou negativo, ou um estado mental, que é aprendido e organizado através da experiência e que exerce uma influência discreta nas respostas afetivas e conativas de um indivíduo em relação a outro indivíduo, objeto ou evento (Palaiogeorgiou, Siozos, Konstantakis, & Tsoukalas, 2005).

Em 1981, foi realizado um estudo (Reker & Peacock, 1981) que descreve o desenvolvimento do Perfil de Atitude de Vida (LAP), sendo uma medida multidimensional de atitudes em relação à vida. Os dados obtidos mostraram que os homens tiveram pontuações significativamente mais altas na dimensão de “Aceitação da Morte” e no LAP total em comparação às mulheres.

A idade foi significativamente relacionada a vários fatores do LAP para os homens, mas não para mulheres. Verificou-se ainda que, com o avançar da idade, os homens têm

um maior propósito na vida, sofrem menos de vazio existencial, tornam-se mais recetivos à morte – os autores referem que este indicador pode ser uma reflexão das práticas da sociedade, uma vez que os homens são ensinados desde cedo que não devem ter medo de nada -, encontram mais significado para a vida, e têm uma atitude mais positiva perante a vida, no geral. Já nas mulheres, apenas o indicador da aceitação da morte aumenta com a idade.

Em 1986, os autores juntaram-se a Wong e desenvolveram um estudo referente à perspectiva de vida útil (Reker, Peacock, & Wong, 1986). Neste estudo, foram feitas medidas de atitudes e bem-estar da vida a homens e mulheres, desde a idade adulta jovem até à velhice.

Destas medidas, foram verificadas diferenças significativas de idade em cinco dimensões de atitudes perante a vida: Propósito de Vida (LP), Aceitação da Morte (DA), Busca de Objetivos (GS), Significado do Futuro (FM) e Vazio Existencial (EV). Os indicadores LP e DA aumentaram com a idade, os GS e FM diminuíram com a idade e o indicador EV apresentou uma relação curvilínea com a idade.

Verificou-se ainda que as mulheres veem a vida como mais sob seu controlo e expressavam uma vontade maior de encontrar significado comparativamente aos homens. Verificou-se que os indicadores FM, LP e Controlo da Vida (LC) preveem o bem-estar psicológico e físico e os indicadores EV, GS e DA preveem desconforto psicológico e físico.

Em 2002, Paul Wong, juntamente com os seus colegas (Wong, Leung, Steinfort, & Vroon, 2002), sugeriram uma *Life Attitudes Scale*, que servirá como base para o estudo desta vertente (cf. Tabela 1).

Tabela 1 - Proposta de itens para a Life Attitude Scale

Subescala	Item	Utilizado neste estudo
Afirmção de significado e valor	1. A minha vida vale a pena de ser vivida, não importa quantos problemas tenha.	✓
	2. Mesmo que me tirassem tudo, eu acredito que a minha vida é preciosa.	✓
	3. A vida tem um valor intrínseco, independentemente das circunstâncias.	✓
	4. Vale a pena viver, não importa quão difícil ou doloroso seja.	✓
Aceitação	1. Existe um lado negro e mau em todo o lado.	✓
	2. A vida está cheia de contratemplos.	✓
	3. É inevitável que as pessoas me dececionem.	✓
	4. Nunca nos iremos livrar de guerra, terrorismo ou tragédia.	✓
	5. A minha vida é frágil e pode terminar a qualquer momento.	✓
Coragem	1. Persegurei os meus objetivos de vida, não importa quanto me custem.	✓
	2. Posso seguir em frente com confiança, mesmo que a maioria das pessoas não aprove os meus objetivos.	✓
	3. Prefiro morrer a lutar por algo em que acredito do que jogar pelo seguro.	✓
	4. Estou disposto a enfrentar consequências horríveis para fazer o que é certo.	✓
Fé	1. Quando os tempos ficam realmente difíceis, alguém ou alguma coisa me acontece.	
	2. A fé é um poder superior que torna mais fácil suportar a dor.	
	3. Tenho fé que, eventualmente, a justiça irá prevalecer, mesmo que às vezes pareça inútil.	
	4. Acredito num poder superior.	
	5. Colocar o meu destino nas mãos de Deus ajudou-me a ganhar paz na minha vida.	
	6. Embora a realidade seja sombria, acredito que um milagre pode acontecer.	
	7. A minha vida tem um propósito, porque eu tenho um chamamento e uma missão.	

	8. Posso suportar grande sofrimento nesta vida porque sei que a minha recompensa será grande na próxima vida.	
	9. Mesmo quando eu estou no fim da corda, acredito que Deus virá para a minha ressurreição.	
	10. Mesmo que a vida seja muito dolorosa, acredito que há uma vida melhor além desta.	
	11. Fui colocado nesta Terra por uma razão.	
Auto-transcendência	1. Em tempos de crise, costumo considerar as necessidades dos outros antes de considerar as minhas próprias necessidades.	✓
	2. Em tempos de grande tragédia, a oportunidade de me sacrificar pelo bem comum torna a minha dor mais suportável.	✓
	3. Ser um exemplo para os outros motiva-me a suportar dificuldades.	✓
	4. Viver para os outros ajuda-me a enfrentar todos os problemas.	✓
	5. O meu sofrimento diminui sempre que eu procuro ajudar os outros.	✓
	6. Quero contribuir para o bem-estar dos outros apesar das minhas próprias circunstâncias infelizes.	✓
	7. Em tempos de tragédia, estou disposto a sacrificar a minha própria segurança pela segurança dos outros.	✓
	8. Sinto satisfação em ajudar os outros, mesmo em detrimento do meu próprio sofrimento.	✓

2.9.2. Perante o *gaming*

O conceito de *Computer attitude* foi definido como a avaliação geral ou o sentimento a favor ou de antipatia de uma pessoa relativamente a tecnologias de computador e atividades específicas relacionadas ao computador (Smith, Caputi, & Rawstorne, 2000).

A avaliação destas atitudes geralmente abrange declarações que analisam a interação dos utilizadores com o *hardware*, o *software*, outras pessoas relacionadas a computadores e as atividades que envolvem o uso do computador (Smith, Caputi, & Rawstorne, 2000).

Neste estudo, não iremos restringir-nos aos jogos de computador, mas a qualquer tipo de videojogos. No entanto, teremos como base estas atitudes.

Existem referências a vários pontos negativos como pontos positivos relativamente ao *gaming*. Em 2009 (Hussain & Griffiths, 2009) Hussain e Griffiths verificaram que alguns dos efeitos positivos gerados pelo *gaming* que foram destacados incluem o conhecer novas pessoas, o aprender sobre novas culturas, o facto de facilitar trabalho de equipa e criar relações de amizade. O *gaming* foi ligado à melhoria de eficiência no uso de computadores, e foi ainda visto como uma boa ferramenta para o ensino de cooperação, escrita, compreensão de leitura, economia e matemática. Esta prática foi definida como um meio que permite as pessoas a exercitarem a sua imaginação e que pode ensinar habilidade de planeamento e trabalho de equipa (Hussain & Griffiths, 2009).

No entanto, foram ainda referidos pontos negativos relativamente ao *gaming online*. Algo paradoxal, os *gamers* ligaram o *gaming online* ao facto de se ser *social online*, mas antissocial na vida real. Outros dos pontos negativos incluem o facto desta prática consumir bastante tempo e poder afetar o colapso de relações (Hussain & Griffiths, 2009).

Os jogadores foram ainda questionados relativamente à forma como usavam os jogos *online* para aliviar sentimentos negativos. As repostas obtidas afirmam que os jogadores jogavam para aliviar o tédio e a solidão, bem como a frustração. Este estudo conclui que os jogos *online* aparentam ter a capacidade de provocar mudanças comportamentais positivas (Hussain & Griffiths, 2009).

Para estudar estas atitudes, recorreremos a alguns estudos relacionados com escalas de *computer game attitude* como base para o nosso estudo. Estas escalas são usadas para medir a atitude dos jogadores relativamente a videojogos. Exemplo de uma destas escalas é a escala criada por Chang, Kuo e Lu (Chang, Kuo, & Liu, 2014) que contém 17 itens, categorizados em 4 fatores:

- Confiança: A confiança que os utilizadores sentem ao jogar videojogos;
- Aprendizagem: A perceção dos utilizadores relativamente aos impactos positivos quando os videojogos são utilizados na aprendizagem;
- Gosto: O prazer que os jogadores têm ao jogar;
- Lazer: Pensamentos dos jogadores relativamente a jogar videojogos como atividades de lazer.

Na Tabela 2, podemos verificar a proposta de itens para a *Computer Game Attitude Scale* definida no estudo referido (Chang, Kuo, & Liu, 2014).

Tabela 2 - Proposta de itens para a Computer Game Attitude Scale

Subescala	Fator	Item
Conhecimento	Confiança	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sou bom a jogar videojogos. 2. Jogar videojogos é fácil, para mim. 3. Eu entendo e jogo videojogos bem. 4. Sou habilidoso a jogar videojogos.
	Aprendizagem	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gosto de ter aulas em que use o computador. 2. Utilizar o computador na escola é uma boa forma de aprender. 3. Jogar videojogos aumenta a coordenação da minha vista e da minha mão. 4. Jogar videojogos aumenta a minha imaginação.
Afeição	Gosto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gosto quando as pessoas falam sobre videojogos. 2. Sinto-me confortável enquanto jogo videojogos. 3. Fico muito interessado em resolver missões nos videojogos. 4. Eu tento sempre resolver a missão atual no videojogo.
Comportamento	Lazer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jogar videojogos deixa-me feliz. 2. Jogar videojogos é parte da minha vida. 3. Quando tenho tempo livre, jogo videojogos. 4. Falo sobre videojogos com os meus amigos. 5. Não estou sozinho num videojogo uma vez que posso fazer amigos lá.

Capítulo 3 – Apresentação da Investigação

3.1. Fases da investigação e abordagem metodológica

A revisão de literatura tornou evidente que a prática de *gaming*, bem como dos *eSports*, tem tido um crescimento acentuado a nível global. Evidenciou ainda que estas práticas podem ter uma contribuição tanto positiva como negativa para variadas capacidades humanas.

Esta investigação prossegue com uma abordagem que, inicialmente, terá uma dimensão qualitativa, de forma a poder consolidar os elementos abordados no Levantamento de Estado da Arte (ou revisão de literatura) necessários para que, numa segunda fase, se proceda ao estudo quantitativo, essencial neste trabalho.

Primeiramente, foi realizado um estudo exploratório baseado em entrevistas, com recurso a gravação de áudio, realizadas a 6 indivíduos com e sem contacto ao *gaming*. Os dados recolhidos, a partir das respostas dadas, foram tratados com software de análise de conteúdo online – utilizando a plataforma *Leximancer*. Os resultados obtidos são representados em gráficos que interligam os temas e os conceitos mais significativos encontrados (destacando as associações entre os mesmos).

3.2. Questão de investigação e objetivos

Recorda-se a questão de partida: “Até que ponto os adultos portugueses se interessam pelo *gaming*, e o percecionam como algo de importante nas suas práticas quotidianas ou na sua vida?”. Da revisão de literatura, tendo esta sido consolidada pelos conceitos identificados nas entrevistas individuais, deduzimos os objetivos que conduzem esta investigação:

- Identificar o que as pessoas pensam e como se sentem face ao *gaming*;
- Verificar que tipo de videojogos são mais comuns, ou preferidos;
- Verificar as atitudes mais comuns perante a vida;
- Analisar as possíveis associações entre o tempo jogado, a importância dada aos jogos, o tipo de jogos preferidos, e as atitudes mais comuns perante a vida;
- Verificar que potencial é atribuído às atividades de *gaming* como possíveis ferramentas de ensino;
- Averiguar se o conceito de *eSports* é (re)conhecido como uma profissão, em Portugal.

Capítulo 4 – Fase Qualitativa

4.1. Entrevistas

Foram realizadas seis entrevistas semiestruturadas com indivíduos que tinham, ou não, contacto com o gaming. Estas entrevistas visaram a criação de mapas conceptuais baseados no guião produzido (cf. Apêndice A – Guião).

As entrevistas são assim, o mecanismo disponível para proceder com a fase qualitativa que este trabalho considera. Uma das principais vantagens de entrevistas para a pesquisa qualitativa do trabalho passa por dar a possibilidade da investigação em profundidade (Gil, 2008). Desta forma, o entrevistador pode tentar aprofundar um tópico que o entrevistado, inicialmente, respondeu de forma superficial.

4.2. Amostra

Foram realizadas entrevistas, presencialmente ou via videochamada, a seis indivíduos (N=6). Os participantes têm nacionalidade portuguesa, mas diferentes zonas de residência. Têm ainda diferente nível de contacto relativamente ao *gaming* e a sua distribuição relativamente ao género foi de um elemento do sexo masculino e cinco elementos do sexo feminino. As suas idades estão compreendidas entre os 20 e os 52 anos.

Tabela 3 - Síntese das características dos indivíduos entrevistados

	Idade	Género	Tem/teve contacto com <i>gaming</i>?
Indivíduo A	21 anos	M	Sim
Indivíduo B	52 anos	F	Sim
Indivíduo C	20 anos	F	Sim
Indivíduo D	51 anos	F	Não
Indivíduo E	20 anos	F	Não
Indivíduo F	27 anos	F	Sim

4.3. Guião de entrevista e procedimento

As entrevistas foram individuais, tendo durado, em média, 32 minutos, e obedecido ao mesmo guião de perguntas (Apêndice A – Guião), tendo sido dada total liberdade aos entrevistados para explorar cada um dos temas abordados.

Todas as entrevistas foram gravadas em suporte áudio, após consentimento dos participantes, tendo posteriormente sido feita a transcrição total para formato de texto, que podem ser encontradas nos Apêndices B a G.

4.4. Técnicas de Análise de Dados

Os textos obtidos nas diversas questões do guião foram agrupados em 3 componentes essenciais: impactos do *gaming*, *gaming* no ensino, atitudes perante a vida.

Estes textos, depois de agrupados, foram analisados na ferramenta *online Leximancer*, nesta plataforma procedeu-se à identificação dos principais conceitos e as suas interligações para cada um dos componentes e, a uma quarta análise que levou em conta todo o texto recolhido nas entrevistas.

Este processo de análise teve várias iterações visando a afinação dos conceitos identificados e removendo eventuais conceitos não relevantes para o estudo.

Por fim, foram gerados gráficos para cada um dos componentes do estudo e um gráfico adicional que incorpora todo o texto compilado nas entrevistas, compreendendo a identificação e interligação de todos os conceitos identificados. Todos os gráficos foram alvo de análise.

jogue menos tempo”, incluindo a dimensão do tempo de jogo, também referida na Revisão Literária que demonstra que a forma como o praticante gere a quantidade de tempo em jogo pode afetar os impactos de agressividade causados (Gentile & Gentile, 2008). O conceito de isolamento estará bastante interligado com o conceito de antissocial e acaba por estar bastante relacionado com a quantidade de tempo jogado, uma vez que quanto mais tempo permanecer em jogo, mais se isolará fisicamente das pessoas que o rodeiam.

Outra das grandes preocupações que assolaram os participantes das entrevistas, trata-se do facto de os praticantes de *gaming* poderem ser influenciáveis ao ponto de serem influenciados pelo conteúdo que jogam. Isto tanto se refere à vertente violenta, como assim referiu o Indivíduo C que defende que “quanto mais tempo ligada ao jogo, mais a pessoa é influenciada pelo jogo na vida real.”, mas também à idade dos jogadores, uma vez que o Indivíduo B refere que “se forem demasiado jovens, talvez sejam mais influenciáveis”, colocando a possibilidade de dever haver um maior controlo do conteúdo dos jogos jogados pelos mais jovens, uma vez que estes, à partida, serão mais influenciáveis do que jogadores mais velhos.

Outro conceito referido no tema dos **Impactos** é a comunicação. Apesar de, nas entrevistas realizadas, terem sido tocados pontos positivos relativamente ao que o gaming provoca na capacidade de comunicação dos seus praticantes, foi também referido um impacto negativo desta prática na capacidade comunicativa. O Indivíduo C, mostra preocupação com a possibilidade desta capacidade no “mundo real” ser perdida, como é exemplo a sua afirmação de que “como as pessoas se habituam tanto a interagir a nível virtual, acho que depois podem perder um pouco as capacidades de comunicação real, física”.

jogos criados, consoante as diferentes idades. Para uma **aprendizagem** na universidade, por exemplo, estes jogos deveriam ser bem-adaptados às idades, níveis de escolaridade e áreas de ensino, sendo que apenas deveria ser um complemento às outras ferramentas de ensino e não a única, como é a opinião do Indivíduo F que considera que deveria “ter a base como livro mas ter uma ferramenta que complementasse o livro, neste caso essa ferramenta era o jogo.”

4.5.3. Componente: Atitudes perante a vida

A figura abaixo (Figura 5) apresenta a o gráfico gerado relativo às respostas dadas pelos participantes das entrevistas, referentes às atitudes perante a vida.

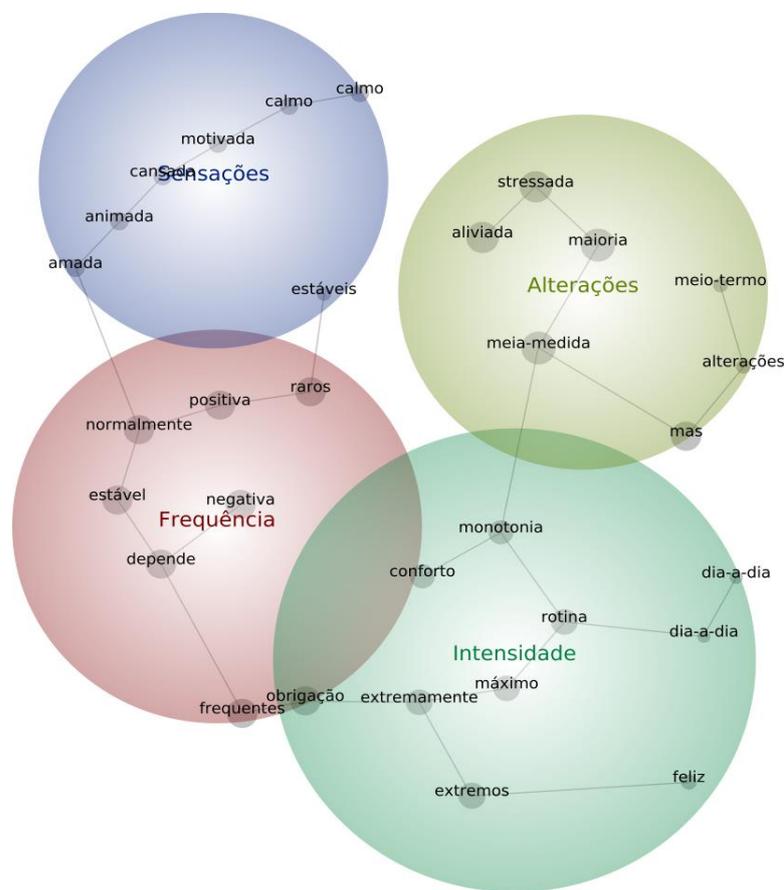


Figura 5 - Análise das atitudes perante a vida

Podemos verificar através do tema da **Intensidade** que esta se encontra em níveis extremos e máximos, no dia-a-dia, e engloba sentimentos de rotina, monotonia e obrigação, mas também sentimentos mais positivos, como o conforto e a felicidade. Verificamos ainda que **sensações** positivas como amada, animada, motivada e calma, são

em idades mais baixas teriam mais resultados do que em idades mais avançadas, tal como a afirmação de outro participante “Acho que o impacto maior seria nas crianças mais novas”, cuja opinião se assemelha à anterior.

De acordo com a Revisão da Literatura, há evidências de que o *gaming* em idades jovens tem bons resultados (Torres, Zagalo, & Branco, 2006), no entanto, não há uma comparação direta entre os resultados obtidos da implementação do *gaming* em idades mais precoces e os resultados obtidos da implementação em idades mais avançadas.

Verificamos também uma interseção entre ***gaming*** e **contacto**, em que o primeiro inclui os conceitos de aprender e educativo e o último inclui o conceito de comunicação, reforçando a ideia de que as capacidades de comunicação podem ser desenvolvidas através do *gaming* (Carvalho, Pessoa, Cruz, Moura, & Marques, 2012, p. 42).

Esta ideia é partilhada por participantes das entrevistas, como é o caso do Indivíduo C, que refere que “as pessoas comunicam muito com pessoas de outros países, e então isso é bom, mesmo para a melhoria de línguas”. Já o Indivíduo A afirma que “grande parte da minha facilidade a falar inglês quando era mais novo foi devido ao *gaming* e a ter aprendido inglês através do diálogo em jogos”.

A interseção anterior inclui, no entanto, o conceito de isolamento, o que reforça a ideia de que o contacto com o *gaming* acaba por aumentar o isolamento do praticante, tal como foi verificado da análise dos impactos do *gaming* e foi referido pelo Indivíduo F na sua entrevista: “o isolamento, porque está cada um em sua casa e em vez de estarem a conviver pessoalmente, estão atrás de ecrãs.... Ou às vezes são capazes de estar na mesma sala e cada um estar a jogar o seu jogo em vez de estarem a conversar...”.

Da interseção existente entre o tema de ***gaming*** com os **sentimentos**, podemos inferir que os entrevistados utilizam o *gaming* como passatempo e forma de diversão, sendo que esta prática lhes provoca sentimentos que os fazem sentir calmos. O Indivíduo A afirma que sente que o *gaming* “é um sítio onde as pessoas vão para descontraír, para relaxar e para se divertir.”

Esta opinião é ainda suportada pela interseção existente entre os temas de *gaming* e distração. Na revisão literária, verificamos a existência de um estudo que vai de encontro a esta ideia pois verifica que os adultos jogam como forma de distração e relaxamento (Whitbourne, Ellenberg, & Akimoto, 2013).

Capítulo 5 – Fase Quantitativa

5.1. Questionário

Tendo como base a revisão de literatura e os resultados obtidos na fase exploratória deste estudo (entrevistas), foi elaborado um questionário (Apêndice H – Questionário).

Mesmo considerando a possibilidade de uma baixa obtenção de respostas ou obtenção de respostas não válidas, uma vez que esta possibilidade está geralmente associada a esta técnica de recolha de dados, a escolha da mesma neste trabalho teve como principal fundamento a possibilidade de uma rápida obtenção de respostas (tendo em conta a janela temporal deste estudo).

O questionário encontra-se dividido em duas partes, a primeira é referente à caracterização sociodemográfica do participante, já a segunda parte relaciona-se com o foco desta investigação.

Na segunda parte do questionário foram colocadas questões – associadas a escalas *Likert*, entre 1 e 5, onde em algumas ocasiões o valor inferior corresponde a 1 (Nunca) e o valor superior corresponde a 5 (Quase sempre); e noutras ocasiões o valor inferior corresponde a 1 (Discordo totalmente) e o valor superior corresponde a 5 (Concordo totalmente) - relativamente à frequência de utilização de determinados dispositivos de *gaming*, tipo de videojogos, atitudes perante a vida, e nível de concordância relativamente à forma como o *gaming* pode afetar diversos fatores da nossa personalidade (cf. Apêndice H – Questionário).

O questionário foi produzido na plataforma *Google Forms*, tendo sido distribuído nas redes sociais *Facebook* e *Instagram* e tendo ainda sido partilhado através da plataforma de *streaming Twitch*.

5.2. Amostra e População

Na etapa quantitativa deste trabalho, foram recolhidos dados através de um questionário online, distribuído através de diversas plataformas, chegando a vários adultos de nacionalidade portuguesa. A amostra, obtida através de um método de amostragem por conveniência, foi constituída por 141 participantes (N=141), de ambos os géneros, com idades compreendidas entre os 18 e os 52 anos, que responderam ao questionário que lhe foi disponibilizado *online*. Devido ao tamanho desta amostra e ao

facto de a distribuição relativamente a idades ser muito assimétrica, não existe representatividade da população portuguesa.

Relativamente ao género dos participantes, 41,1% eram do sexo masculino (N = 58) e 58,9% eram do sexo feminino (N = 83) (Figura 7). Quanto à idade, 89,36% faziam parte da faixa etária de “Jovens adultos”, sendo que 77,30% (N = 109) tinham idades inferiores a 30 anos e 12,06% (N = 17) tinham idades compreendidas entre os 30 e os 39 anos. Já o grupo referente aos “Adultos de meia idade” englobava 10,64% dos participantes, tendo 7,09% (N = 10) idades entre os 40 e os 49 anos e 3,55% (N = 5) tinham idades superiores a 50 anos (Figura 8).

Atendendo ao distrito de residência dos participantes, é possível verificar na Figura 9 que o distrito de onde provém o maior número de participantes é o de Lisboa (N = 81), seguindo-se o distrito de Setúbal (N = 14). Os distritos de Leiria (N = 8), Santarém e Braga (N = 7) e Porto (N = 6) vêm de seguida, fazendo parte dos distritos que mais contribuíram para o estudo através do questionário *online*.

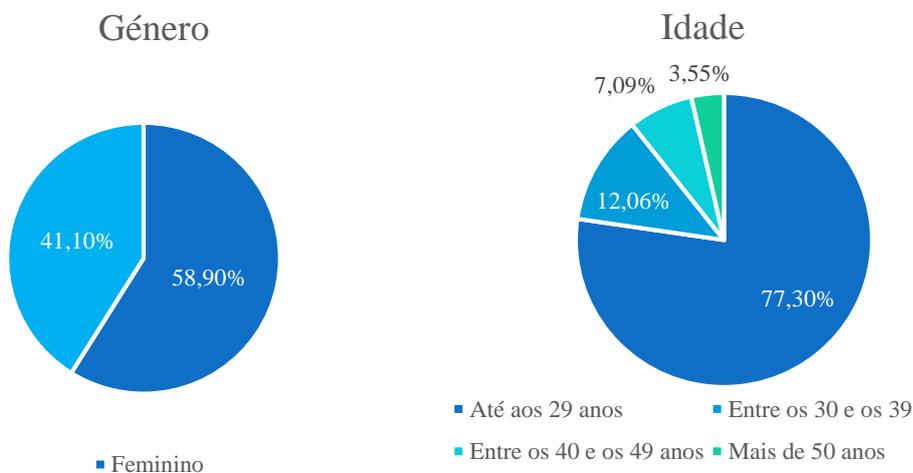


Figura 8 - Distribuição dos participantes por género

Figura 7 - Distribuição dos participantes por idade

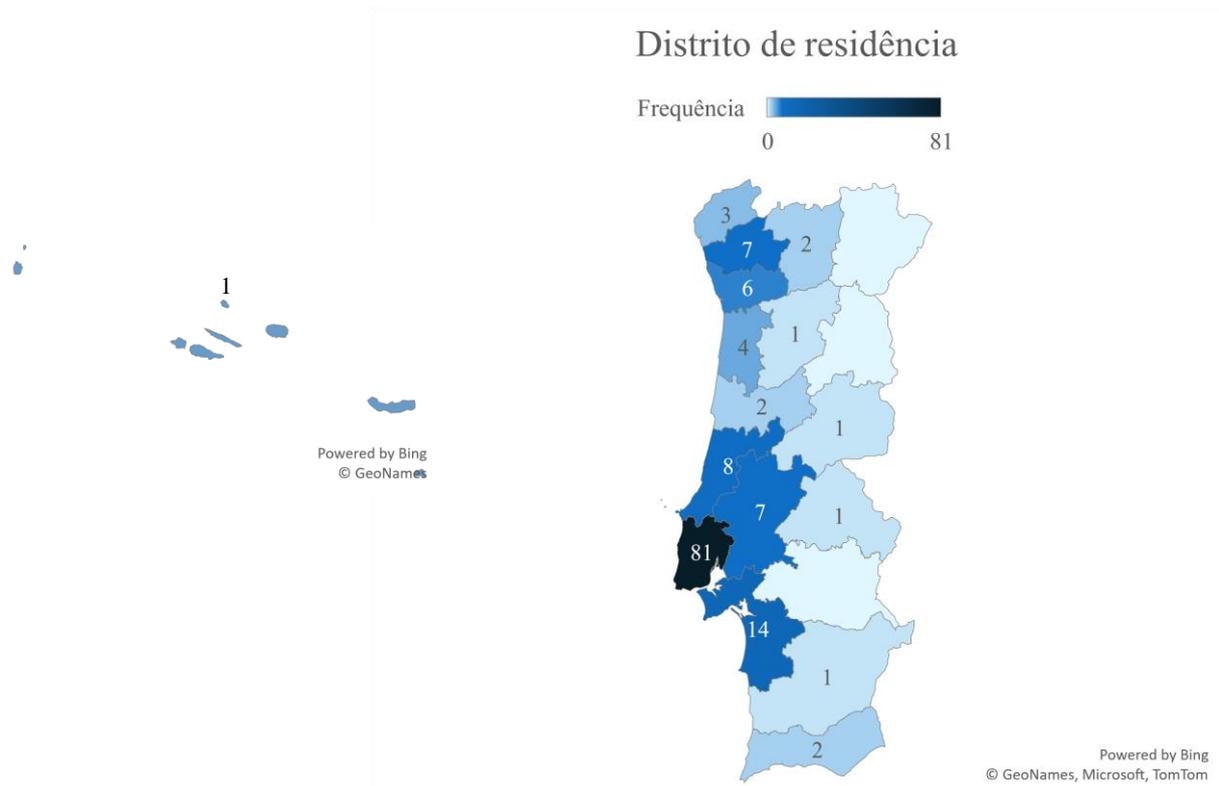


Figura 9 - Distribuição por distrito de residência

Considerando o contacto com o *gaming*, verificamos que a maioria já teve algum contacto com esta atividade. Com vista a verificar se o grupo etário tem impacto no contacto verificado, analisámos o contacto tendo em conta esta variável.

Podemos verificar, através da Figura 10, que o grupo etário não tem grande impacto na resposta relativa ao contacto com o *gaming*, sendo que em ambos os grupos analisados, a taxa de participantes que respondeu como já tendo tido algum contacto com o *gaming* é superior a 85%.

Analisando as frequências de uso dos vários tipos de dispositivos para a prática do *gaming* ou das frequências por tipo de jogo, verificamos que os dispositivos mais frequentemente utilizados para o *gaming* pelos participantes são o computador e o telemóvel, sendo que mais de 50% dos participantes que referiram já ter tido contacto com o *gaming* afirmam utilizar estes dispositivos para jogar mais do que uma vez por semana, sendo que 29% (N = 37) afirma que este uso é diário (Figura 11).

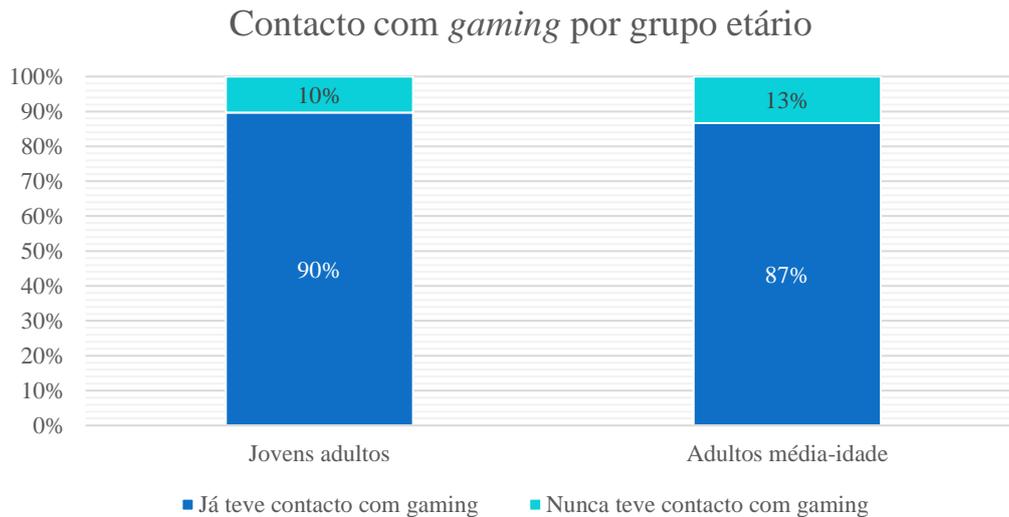


Figura 10 - Contacto com o *gaming* por grupo etário

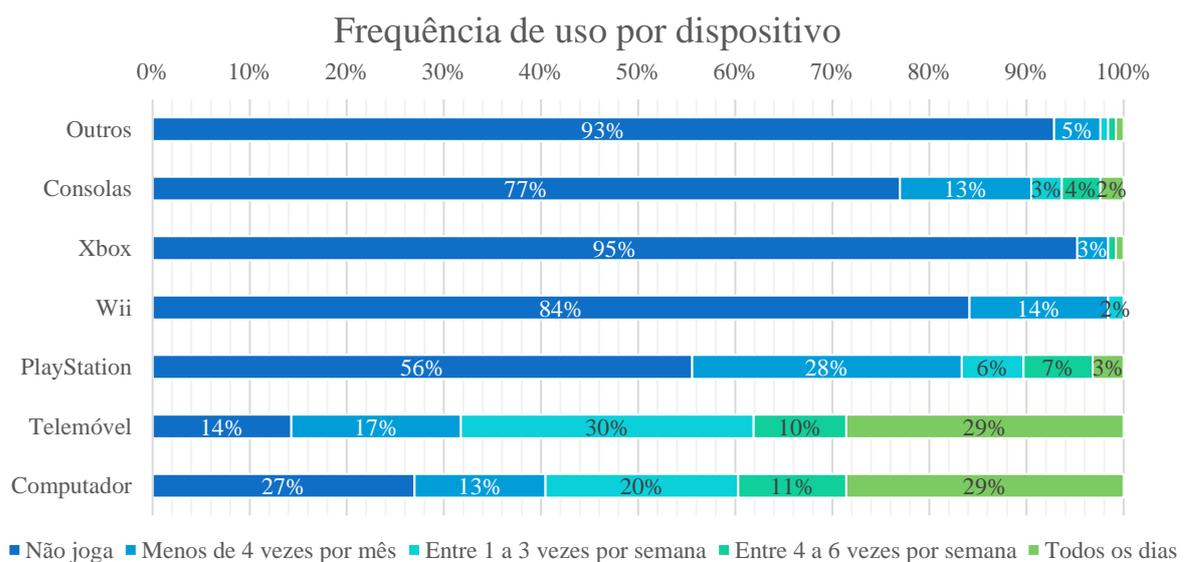


Figura 11 - Frequência de uso por dispositivo

Em termos médios, a Figura 12 corrobora a informação analisada anteriormente, sendo que a frequência média é superior em Telemóveis, seguindo-se de Computadores.

Com frequências médias bastante inferiores encontram-se os restantes dispositivos, sendo que o seu uso médio está abaixo do valor “Ocasionalmente”.

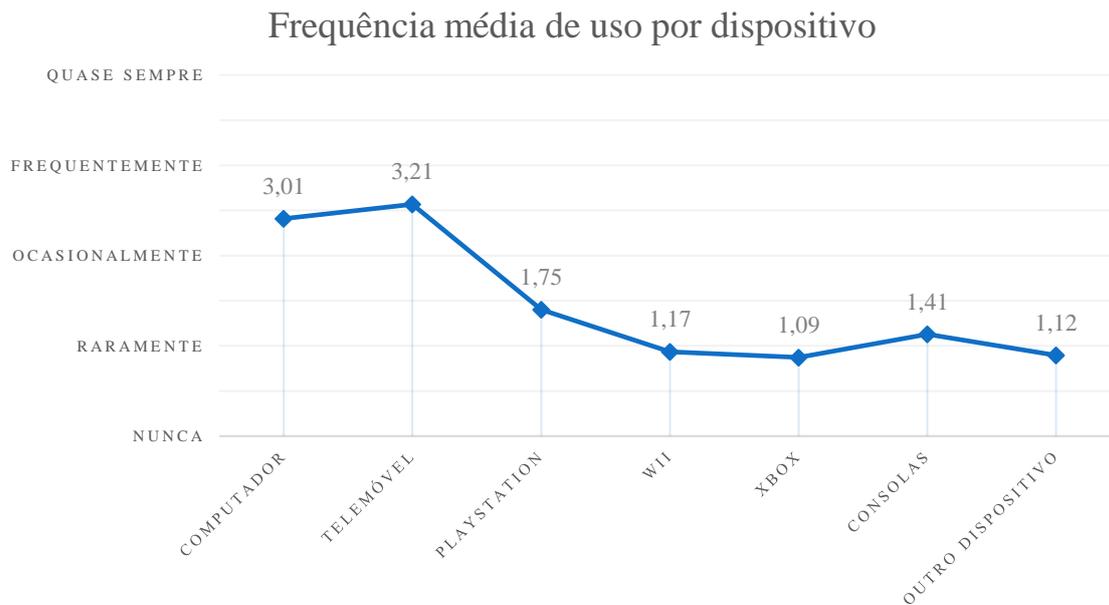


Figura 12 - Frequência média por tipo de dispositivo

5.3. Técnicas de Análise de Dados

Após terem sido recolhidos, foi iniciado o tratamento dos dados através da ferramenta IBM SPSS Statistics v.25. Numa primeira fase, através da estatística descritiva procedeu-se à caracterização da amostra e de todas as questões do questionário.

De seguida, realizaram-se cinco análises de componentes principais (ACP), visando alcançar as dimensões relacionadas com os principais sentimentos e pensamentos relativamente ao *gaming*, as opiniões quanto ao *gaming* na aprendizagem, os sentimentos do dia-a-dia e as atitudes perante a vida. Foram também desenvolvidas análises correlativas entre os fatores obtidos das dimensões encontradas nas ACP.

5.4. Resultados

5.4.1. **Objetivo 1** - Identificar o que as pessoas pensam e como se sentem face ao *gaming*

Neste objetivo pretende-se identificar quais os principais sentimentos e pensamentos face ao *gaming*. Para responder a este objetivo foram usadas as respostas às perguntas 10 e 12 da parte II do questionário (cf. Apêndice H – Questionário).

A questão 10 expõe um conjunto de 15 afirmações relacionadas com as sensações dos participantes enquanto jogam videojogos, às quais foi pedido aos participantes que

classificassem em função da sua concordância com as afirmações, tendo sido usada uma escala de 1 (Discordo totalmente) a 5 (Concordo totalmente).

Já a questão 12 expõe 17 afirmações relacionadas com o que os participantes pensam do gaming e dos seus impactos nos que o praticam, tendo sido igualmente pedida a classificação destas afirmações quanto à concordância com as mesmas, tendo sido usada a escala de 1 (Discordo totalmente) a 5 (Concordo totalmente).

De forma a identificar os principais sentimentos e pensamentos face ao *gaming*, foram realizadas duas ACP com os itens das questões 10 e 12.

Na primeira ACP, utilizando a questão 10, foi possível identificar dimensões para os principais sentimentos relativamente ao *gaming* (cf. Tabela 4), com base nos itens identificados na Revisão de Literatura (cf. Tabela 2). Identificaram-se 3 fatores, que correspondem às dimensões dos principais sentimentos associados ao *gaming*.

Tabela 4 - Estrutura fatorial das dimensões associadas aos sentimentos relativamente aos videojogos

	Componentes		
	Conforto e relaxamento	Convívio	Competição e stress
Jogar videojogos deixa-me feliz.	,937		
Os videojogos fazem-me libertar a tensão.	,902		
Jogar videojogos relaxa-me.	,882		
Sinto-me confortável enquanto jogo videojogos.	,819		
Gosto de sentir que vou melhorando ao jogar.	,563		
Quando tenho tempo livre, jogo videojogos.	,541		
Faço amigos quando jogo videojogos.		,902	
Converso com amigos enquanto jogo.		,894	
Divirto-me a jogar com amigos.		,823	
Estabeleço contacto com desconhecidos/as quando jogo.		,541	
Se estiver muito tempo sem usar videojogos fico mais ansioso.			,850
Quando perco jogos fico stressado.			,819
Jogo videojogos porque gosto de competir.			,678
Jogar videojogos faz-me sentir realizado.			,627
Valores próprios	6,189	2,071	1,343
Variância explicada (%)	41,261	13,808	8,951
Percentagem acumulada	41,261	55,069	64,020
Alpha de Cronbach (α)	,878	,834	,755

Nota: Resultado da ACP: matriz após rotação promax, com normalização de Kaiser, convergente em 5 iterações.

Medida KMO = 0,847, Teste de Bartlett = 1024,293, Significância = 0,000

O primeiro fator (41,16% de variância total explicada, com alfa de Cronbach $\alpha = 0,878$) agrupa os itens referentes a sentimentos de felicidade, conforto e relaxamento ao jogar videojogos.

O segundo fator (13,81% de variância total explicada, com alfa de Cronbach $\alpha = 0,834$) agrupa os itens referentes a convívio e diversão durante o *gaming*.

O terceiro fator (8,95% de variância total explicada, com alfa de Cronbach $\alpha = 0,755$) agrupa os itens referentes ao stress e ansiedade causados pelos jogos, gosto de competir e sentimento de realização ao jogar.

Na segunda ACP, utilizando a questão 12, foi possível identificar dimensões para os principais pensamentos relativamente ao *gaming* (cf. Tabela 5). Foram identificados 2 fatores, que correspondem as estas dimensões.

Tabela 5 - Estrutura fatorial das dimensões relativas às opiniões sobre o *gaming*

	Componentes	
	Impactos negativos	Melhoria de capacidades
Jogar videojogos promove o desenvolvimento de problemas de natureza psicológica.	,800	
Jogar jogos violentos torna as pessoas mais agressivas.	,780	
Jogar videojogos frequentemente diminui o rendimento escolar.	,777	
Jogar videojogos é um vício e deve ser evitado.	,738	
Jogar videojogos torna as pessoas antissociais.	,737	
Uma pessoa que joga videojogos, vive isolada.	,723	
Uma pessoa que joga videojogos, perde o controlo do seu tempo.	,720	
Jogar videojogos aumenta os problemas de atenção.	,704	
Jogar videojogos melhora a capacidade de planeamento.		,876
Jogar videojogos <i>multiplayer</i> melhora a capacidade de trabalhar em equipa.		,863
Jogar videojogos melhora a capacidade de estratégia.		,839
Jogar videojogos melhora os reflexos.		,806
Jogar videojogos melhora a capacidade de memória.		,727
Jogar videojogos aumenta a coordenação da vista e da mão.		,697
Jogar videojogos tem um impacto positivo nos comportamentos sociais.		,595
Jogar jogos online aumenta a capacidade de comunicação.		,508
Valores próprios	5,676	3,424
Variância explicada (%)	35,473	21,401
Percentagem acumulada	35,473	56,874
Alpha de Cronbach (α)	,887	,879

Nota: Resultado da ACP: matriz após rotação varimax, com normalização de Kaiser, convergente em 3 iterações.

Medida KMO = 0,862, Teste de Bartlett = 1137,027, Significância = 0,000

O primeiro fator (35,47% de variância total explicada, com alfa de Cronbach $\alpha = 0,887$) agrupa os itens referentes a impactos negativos que advém da prática do *gaming*.

O segundo fator (21,40% de variância total explicada, com alfa de Cronbach $\alpha = 0,879$) agrupa os itens referentes à melhoria de capacidades ao jogar videojogos.

De forma a identificar as correlações entre os fatores das duas ACP, foi feito um estudo de correlações bivariadas, entre os fatores obtidos nas duas ACP (cf. Tabela 4 e Tabela 5), onde foram observadas algumas correlações significativas (cf. Tabela 6).

Na exploração de correlações, verificou-se que existe uma relação moderada positiva (,549) entre a dimensão de conforto e relaxamento e a dimensão de melhoria de capacidades, isto é, quanto maior o conforto e relaxamento sentido ao jogar, maior a percepção de que diversas capacidades são melhoradas durante a prática.

Existe ainda outra relação moderada positiva (,511) entre a dimensão de convívio e a dimensão de competição e stress, podendo concluir-se que, quanto maior o convívio durante a prática do *gaming*, maior a competição existente e, conseqüentemente, o stress causado pelos jogos.

Tabela 6 - Correlação de dimensões associadas aos sentimentos relativamente aos videojogos com as dimensões das opiniões relativamente ao *gaming*

		Conforto e relaxamento	Convívio	Competição e stress	Impactos negativos	Melhoria de capacidades
Conforto e relaxamento	Coeficiente de correlação	1				
	Sig. (bicaudal)					
	N	126				
Convívio	Coeficiente de correlação	,445**	1			
	Sig. (bicaudal)	0,000				
	N	126	126			
Competição e stress	Coeficiente de correlação	,411**	,511**	1		
	Sig. (bicaudal)	0,000	0,000			
	N	126	126	126		
Impactos negativos	Coeficiente de correlação	-,472**	-,493**	-,364**	1	
	Sig. (bicaudal)	0,000	0,000	0,000		
	N	126	126	126	141	
Melhoria de capacidades	Coeficiente de correlação	,549**	,387**	,439**	-,248**	1
	Sig. (bicaudal)	0,000	0,000	0,000	0,003	
	N	126	126	126	141	141

** $p < 0,01$

Por outro lado, verificam-se relações moderadas negativas entre a dimensão de Impactos negativos e a dimensão de Conforto e relaxamento (-,472) e a dimensão de Convívio (-,493), verificando-se que quanto maior o conforto e/ou convívio na prática do *gaming*, menores são os impactos negativos que os participantes percebem.

5.4.2. **Objetivo 2** - Verificar que tipos de videogame são mais comuns, ou preferidos

Para dar resposta ao objetivo dois e identificar quais os tipos de videogame mais comuns ou favoritos, procedemos à análise da frequência por tipo de jogo e verificamos que não é visível uma preferência extremamente vincada.

Podemos, no entanto, verificar na Figura 13 que mais de 40% dos participantes recorre a jogos do tipo “**Simulação**” ou *First-Person Shooter (FPS)* com uma maior frequência.

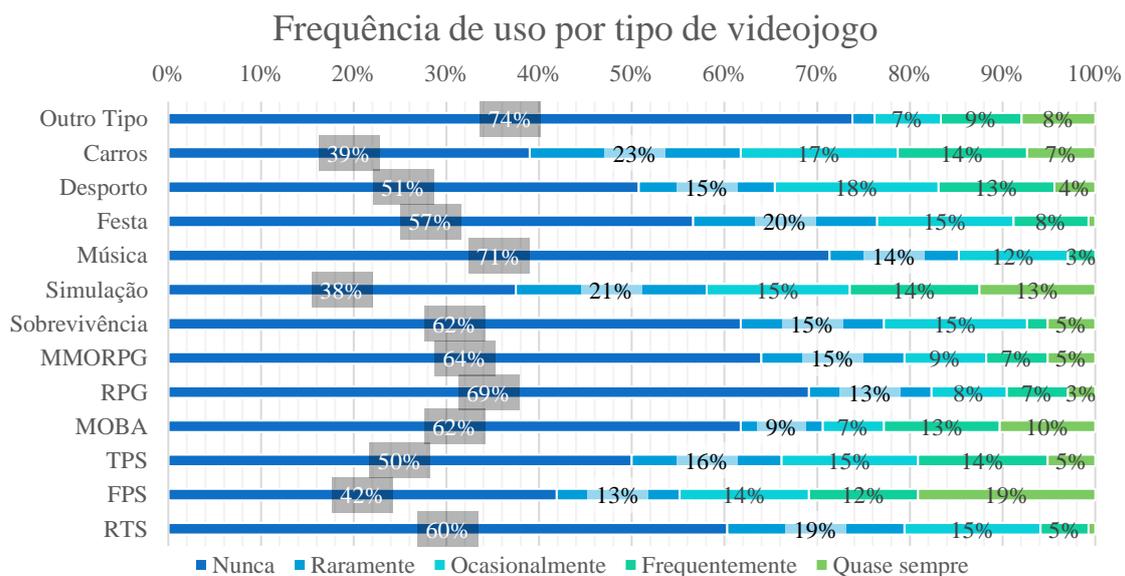


Figura 13 - Frequência por tipo de videogame

Esta conclusão é confirmada pela Figura 14, mostrando que a frequência média destes dois tipos de videogame ronda os 2,45 na escala de *Likert*, estando próximos do valor 3 (Ocasionalmente). Os restantes tipos tendem a aproximar-se de uma frequência mais baixa: 2 (Raramente).



Figura 14 - Frequência média por tipo de videogame

5.4.3. **Objetivo 3** - Verificar as atitudes mais comuns perante a vida

Este objetivo pretende identificar quais as atitudes mais comuns perante a vida. Para esta identificação foram usadas as respostas às perguntas 14 e 15 da parte II do questionário (cf. Apêndice H – Questionário).

A questão 14 expõe um conjunto de 25 emoções, extraídas das entrevistas realizadas, relacionadas com os sentimentos do dia-a-dia, que foram classificadas pelos participantes em função da identificação que têm com as emoções listadas, tendo sido usada uma escala de 1 (Discordo totalmente) a 5 (Concordo totalmente).

Já a questão 15 apresenta 21 afirmações relacionadas com atitudes perante a vida, cujos itens foram obtidos da Revisão de Literatura (Tabela 1), tendo sido igualmente pedida a classificação destas afirmações quanto à identificação dos participantes com as mesmas, tendo sido usada a escala de 1 (Discordo totalmente) a 5 (Concordo totalmente).

De forma a identificar quais as atitudes mais comuns perante a vida, foram realizadas duas ACP com os itens das questões 14 e 15.

Na primeira ACP, utilizando a questão 14, foi possível identificar dimensões para os principais sentimentos do dia-a-dia (Tabela 7). Foram identificados 4 fatores, que correspondem às dimensões associadas aos principais sentimentos do dia-a-dia.

O primeiro fator (38,39% de variância total explicada, com alfa de Cronbach $\alpha = 0,922$) agrupa os itens referentes a sentimentos de mal-estar, como são exemplo o estado abatido, melancólico ou infeliz.

O segundo fator (11,92% de variância total explicada, com alfa de Cronbach $\alpha = 0,841$) agrupa os itens referentes a sentimentos de bem-estar, como os estados de entusiasmado, eufórico ou animado.

O terceiro fator (6,38% de variância total explicada, com alfa de Cronbach $\alpha = 0,796$) agrupa os itens referentes a sentimentos de inquietação.

Tabela 7 - Estrutura fatorial das dimensões relativas aos sentimentos do dia-a-dia

	Componentes			
	Mal-estar	Bem-estar	Inquietação	Revolta
Melancólico(a)	,853			
Abatido(a)	,741			
Infeliz	,665			
Fatigado(a)	,664			
Frustrado(a)	,663			
Amargurado(a)	,661			
Sozinho(a)	,661			
Aborrecido(a)	,661			
Deprimido(a)	,654			
Preocupado(a)	,582			
Culpado(a)	,561			
Irritado(a)	,540			
Entusiasmado(a)		,801		
Motivado(a)		,741		
Animado(a)		,730		
Enérgico(a)		,706		
Orgulhoso(a)		,695		
Aliviado(a)		,646		
Eufórico(a)		,554		
Nervoso(a)			,763	
Tenso(a)			,747	
Ansioso(a)			,568	
Furioso(a)				,767
Calmo(a)				-,576
Valores próprios	9,597	2,980	1,595	1,215
Variância explicada (%)	38,388	11,919	6,381	4,861
Percentagem acumulada	38,388	50,307	56,688	61,549
Alpha de Cronbach (α)	,922	,841	,798	-0,780

Nota: Resultado da ACP: matriz após rotação promax, com normalização de Kaiser, convergente em 8 iterações.

Medida KMO = 0,890, Teste de Bartlett = 2050,254, Significância = 0,000

O quarto fator (4,86% de variância total explicada, com alfa de Cronbach $\alpha = -0,780$) agrupa os itens referentes a sentimentos de revolta, agrupando dois itens opostos, daí o alfa ser negativo, tendo como itens o estado furioso e o estado calmo.

Tabela 8 - Estrutura fatorial das dimensões relativas às atitudes perante a vida

	Componentes				
	Valor à Vida	Seguir Convicções	Altruísmo	Contratempos	Deceção
Mesmo que me tirassem tudo, eu acredito que a minha vida é preciosa.	,875				
Vale a pena viver, não importa quão difícil ou doloroso seja.	,866				
A minha vida vale a pena de ser vivida, não importa quantos problemas tenha.	,828				
A vida tem um valor intrínseco, independentemente das circunstâncias.	,796				
Prefiro morrer a lutar por algo em que acredito do que jogar pelo seguro.		,989			
Estou disposto a enfrentar consequências horríveis para fazer o que é certo.		,847			
Em tempos de tragédia, estou disposto a sacrificar a minha própria segurança pela segurança dos outros.		,603			
Ser um exemplo para os outros motiva-me a suportar dificuldades.		,531			
Sinto satisfação a ajudar os outros, mesmo no meio do meu próprio sofrimento.		,516			
Em tempos de crise, costumo considerar as necessidades dos outros antes de considerar as minhas próprias necessidades.			,979		
Em tempos de grande tragédia, a oportunidade de me sacrificar pelo bem comum torna a minha dor mais suportável.			,886		
Quero contribuir para o bem-estar dos outros apesar das minhas próprias circunstâncias infelizes.			,569		
A vida está cheia de contratempos.				,876	
Existe um lado negro e mau em todo o lado.				,838	
Nunca nos iremos livrar de guerra, terrorismo ou tragédia.					,795
É inevitável que as pessoas me dececionem.					,581
Valores próprios	4,152	2,628	1,850	1,257	1,033
Variância explicada (%)	25,947	16,422	11,563	7,853	6,454
Porcentagem acumulada	25,947	42,369	53,932	61,785	68,239
Alpha de Cronbach (α)	,820	,760	,752	,693	,497

Nota: Resultado da ACP: matriz após rotação promax, com normalização de Kaiser, convergente em 7 iterações.

Medida KMO = 0,732, Teste de Bartlett = 823,209, Significância = 0,000

Na segunda ACP, utilizando a questão 15, foi possível identificar dimensões para as principais atitudes perante a vida (Tabela 8). Foram identificados 5 fatores correspondentes as estas dimensões.

O primeiro fator (25,95% de variância total explicada, com alfa de Cronbach $\alpha = 0,820$) agrupa os itens referentes à importância do valor da vida.

O segundo fator (16,42% de variância total explicada, com alfa de Cronbach $\alpha = 0,760$) agrupa os itens referentes à importância de seguir convicções.

O terceiro fator (11,56% de variância total explicada, com alfa de Cronbach $\alpha = 0,752$) agrupa os itens referentes ao altruísmo.

O quarto fator (7,85% de variância total explicada, com alfa de Cronbach $\alpha = 0,693$) agrupa os itens referentes à aceitação de que existem diversos contratempos na vida.

O quinto fator (6,45% de variância total explicada, com alfa de Cronbach $\alpha = 0,497$) agrupa os itens referentes à aceitação de que existem decepções na vida.

De forma a identificar as correlações entre os fatores das duas ACP, foi feito um estudo de correlações bivariadas, entre os fatores obtidos nas duas ACP (cf. Tabela 7 e Tabela 8), onde foram observadas várias correlações significativas (cf. Tabela 9).

Na exploração de correlações, através da maior relação encontrada ($,656$) verifica-se que entre o mal-estar e a inquietação, existe uma grande correlação, sendo que quem apresenta um, terá uma grande probabilidade de apresentar também o outro.

Verifica-se ainda que a inquietação tem uma correlação negativa com o bem-estar ($-0,372$), sendo que existe uma tendência para o bem-estar diminuir quando existe inquietação.

O mesmo acontece com o bem-estar no caso de existir mal-estar ($-0,379$) ou revolta ($-0,305$). Quem apresenta sentimentos de revolta, tem tendência para apresentar inquietação ($0,460$) ou, até mesmo, mal-estar ($0,441$).

Quem apresenta mais bem-estar, tem mais tendência para dar valor à vida ($0,436$), e as pessoas com mais atitudes altruístas tem uma maior capacidade de seguir as suas convicções, mesmo que com elas venham algumas consequências ($0,469$).

Também as pessoas que aceitam que existem decepções na vida têm mais facilidade em aceitar os contratempos que a vida lhes coloca no caminho ($0,492$).

Tabela 9 - Correlação de dimensões associadas aos sentimentos do dia-a-dia e às atitudes perante a vida

		Mal-estar	Bem-estar	Inquietação	Revolta	Valor à Vida	Seguir Convicções	Altruísmo	Contratempos	Deceção
Mal-estar	Coeficiente de correlação	1								
	Sig. (bicaudal)									
	N	141								
Bem-estar	Coeficiente de correlação	-,379**	1							
	Sig. (bicaudal)	0,000								
	N	141	141							
Inquietação	Coeficiente de correlação	,656**	-,372**	1						
	Sig. (bicaudal)	0,000	0,000							
	N	141	141	141						
Revolta	Coeficiente de correlação	,441**	-,305**	,460**	1					
	Sig. (bicaudal)	0,000	0,000	0,000						
	N	141	141	141	141					
Valor à Vida	Coeficiente de correlação	-,353**	,436**	-,316**	-,255**	1				
	Sig. (bicaudal)	0,000	0,000	0,000	0,002					
	N	141	141	141	141	141				
Seguir Convicções	Coeficiente de correlação	0,000	0,142	-0,114	-0,019	,224**	1			
	Sig. (bicaudal)	0,998	0,094	0,177	0,825	0,007				
	N	141	141	141	141	141	141			
Altruísmo	Coeficiente de correlação	0,096	-0,001	0,022	-0,060	0,024	,469**	1		
	Sig. (bicaudal)	0,256	0,989	0,792	0,478	0,777	0,000			
	N	141	141	141	141	141	141	141		
Contratempos	Coeficiente de correlação	,178*	0,067	,182*	0,095	-0,055	,193*	,194*	1	
	Sig. (bicaudal)	0,034	0,432	0,031	0,263	0,517	0,022	0,021		
	N	141	141	141	141	141	141	141	141	141
Deceção	Coeficiente de correlação	,226**	-0,078	,242**	,234**	-0,038	,248**	,175*	,492**	1
	Sig. (bicaudal)	0,007	0,359	0,004	0,005	0,651	0,003	0,038	0,000	
	N	141	141	141	141	141	141	141	141	141

* p < 0,05; ** p < 0,01

5.4.4. **Objetivo 4** – Analisar as possíveis associações entre o tempo jogado, a importância dada aos jogos, o tipo de jogos preferidos, e as atitudes mais comuns perante a vida

Este objetivo pretende identificar quais as possíveis associações existentes entre a frequência de jogo no geral a frequência de jogo por tipo de videogame com os sentimentos do dia-a-dia e as atitudes perante a vida.

Desta forma, foram utilizados os fatores definidos nas tabelas de Sentimentos do dia-a-dia e das Atitudes perante a vida (cf. Tabela 7 e Tabela 8), bem como as frequências de jogo por tipo de videogame e a frequência de jogo geral.

Na exploração de correlações entre a Frequência de Jogo no geral e as dimensões associadas aos Sentimentos do dia-a-dia (cf. Tabela 10), verificamos correlações muito fracas, não podendo tirar grandes conclusões destes valores.

Tabela 10 - Correlação entre a frequência de jogo e as dimensões associadas aos sentimentos do dia-a-dia

		Mal-estar	Bem-estar	Inquietação	Revolta	Frequência de Jogo
Mal-estar	Coeficiente de correlação	1	-,379**	,656**	,441**	0,003
	Sig. (bicaudal)		0,000	0,000	0,000	0,973
	N	141	141	141	141	141
Bem-estar	Coeficiente de correlação	-,379**	1	-,372**	-,305**	-0,011
	Sig. (bicaudal)	0,000		0,000	0,000	0,897
	N	141	141	141	141	141
Inquietação	Coeficiente de correlação		-,372**	1	,460**	0,025
	Sig. (bicaudal)	0,000	0,000		0,000	0,768
	N	141	141	141	141	141
Revolta	Coeficiente de correlação	,441**	-,305**	,460**	1	-0,061
	Sig. (bicaudal)	0,000	0,000	0,000		0,475
	N	141	141	141	141	141
Frequência de Jogo	Coeficiente de correlação	0,003	-0,011	0,025	-0,061	1
	Sig. (bicaudal)	0,973	0,897	0,768	0,475	
	N	141	141	141	141	141

* $p < 0,05$; ** $p < 0,01$

Analisando as correlações entre a frequência de jogo e as atitudes perante a vida (cf. Tabela 11), verificamos que as correlações são muito fracas, sendo que a correlação entre a Frequência de Jogo e a dimensão do Valor dado à Vida é a que se destaca um pouco

mais (-0,235), indiciando que, quanto mais tempo em jogo os participantes têm, menos valor dão à vida.

Tabela 11 - Correlação entre a frequência de jogo e as dimensões associadas às atitudes perante a vida

		Frequência de Jogo	Valor à Vida	Seguir Convicções	Altruísmo	Contratempos	Deceção
Frequência de Jogo	Coeficiente de correlação	1	-,235**	-0,044	-0,006	0,142	0,159
	Sig. (bicaudal)		0,005	0,608	0,945	0,093	0,060
	N	141	141	141	141	141	141
Valor à Vida	Coeficiente de correlação	-,235**	1	,224**	0,024	-0,055	-0,038
	Sig. (bicaudal)	0,005		0,007	0,777	0,517	0,651
	N	141	141	141	141	141	141
Seguir Convicções	Coeficiente de correlação	-0,044	,224**	1	,469**	,193*	,248**
	Sig. (bicaudal)	0,608	0,007		0,000	0,022	0,003
	N	141	141	141	141	141	141
Altruísmo	Coeficiente de correlação	-0,006	0,024	,469**	1	,194*	,175*
	Sig. (bicaudal)	0,945	0,777	0,000		0,021	0,038
	N	141	141	141	141	141	141
Contratempos	Coeficiente de correlação	0,142	-0,055	,193*	,194*	1	,492**
	Sig. (bicaudal)	0,093	0,517	0,022	0,021		0,000
	N	141	141	141	141	141	141
Deceção	Coeficiente de correlação	0,159	-0,038	,248**	,175*	,492**	1
	Sig. (bicaudal)	0,060	0,651	0,003	0,038	0,000	
	N	141	141	141	141	141	141

*p < 0,05; **p < 0,01

Atentando à Frequência de Jogo por tipo de videogame e às suas correlações relativamente aos Sentimentos do dia-a-dia e às Atitudes perante a vida (cf.

Tabela 12), verificamos que a maior parte das correlações são muito fracas, tendo o coeficiente de correlação entre -0,2 e 0,2.

As exceções são a correlação entre a frequência nos videogames TPS, MOBA e de sobrevivência com a dimensão do Valor da Vida, onde os resultados (-0,202; -0,226; -0,227 respetivamente) sugerem que quanto mais vezes estes tipos de jogos são jogados, menor a importância dada ao valor da vida.

Estas correlações não podem, no entanto, ser tidas em grande consideração, uma vez que os seus coeficientes de correlação são bastante baixos.

Tabela 12 - Correlação entre a frequência por tipo de jogo e as dimensões associadas aos sentimentos do dia-a-dia e às atitudes perante a vida

		Sentimentos do dia-a-dia				Atitudes perante a vida				
		Mal-estar	Bem-estar	Inquietação	Revolta	Valor à Vida	Seguir Convicções	Altruísmo	Contratempos	Deceção
Frequência RTS	Coefficiente de correlação	0,102	0,170	0,034	-0,044	0,092	0,128	-0,001	0,065	0,079
	Sig. (bicaudal)	0,257	0,057	0,705	0,622	0,307	0,154	0,992	0,470	0,381
	N	126	126	126	126	126	126	126	126	126
Frequência FPS	Coefficiente de correlação	0,110	-0,077	0,035	-0,068	-0,150	-0,041	-0,055	0,009	0,039
	Sig. (bicaudal)	0,220	0,392	0,700	0,449	0,094	0,651	0,540	0,918	0,666
	N	126	126	126	126	126	126	126	126	126
Frequência TPS	Coefficiente de correlação	0,065	-0,107	0,057	-0,072	-,202*	-0,061	-0,115	-0,008	0,062
	Sig. (bicaudal)	0,468	0,231	0,525	0,422	0,023	0,496	0,200	0,932	0,488
	N	126	126	126	126	126	126	126	126	126
Frequência MOBA	Coefficiente de correlação	0,157	-0,003	0,130	0,041	-,226*	-0,001	0,085	0,059	0,092
	Sig. (bicaudal)	0,078	0,976	0,148	0,650	0,011	0,992	0,344	0,515	0,305
	N	126	126	126	126	126	126	126	126	126
Frequência RPG	Coefficiente de correlação	0,155	-0,134	0,067	-0,164	0,006	-0,076	-0,043	0,083	0,004
	Sig. (bicaudal)	0,084	0,136	0,453	0,067	0,943	0,397	0,632	0,353	0,962
	N	126	126	126	126	126	126	126	126	126
Frequência MMORPG	Coefficiente de correlação	0,134	-0,090	0,006	-0,173	-0,124	0,093	0,087	0,144	0,077
	Sig. (bicaudal)	0,134	0,318	0,948	0,052	0,165	0,300	0,333	0,108	0,389
	N	126	126	126	126	126	126	126	126	126
Frequência Sobrevivência	Coefficiente de correlação	,179*	-0,138	0,036	-0,172	-,227*	-0,169	-0,108	-0,057	-0,029
	Sig. (bicaudal)	0,045	0,124	0,690	0,054	0,011	0,059	0,231	0,526	0,749
	N	126	126	126	126	126	126	126	126	126
Frequência Simulação	Coefficiente de correlação	0,096	-0,151	,188*	-0,031	-0,173	-0,046	-0,063	0,086	0,037
	Sig. (bicaudal)	0,283	0,091	0,035	0,727	0,052	0,607	0,486	0,337	0,682
	N	126	126	126	126	126	126	126	126	126

Frequência Música	Coeficiente de correlação	0,019	0,098	0,084	-0,118	0,063	-0,088	-0,075	0,064	-0,153
	Sig. (bicaudal)	0,830	0,276	0,350	0,187	0,483	0,329	0,405	0,473	0,088
	N	126	126	126	126	126	126	126	126	126
Frequência Festa	Coeficiente de correlação	-0,101	-0,097	-0,021	-0,117	-0,037	0,138	-0,048	0,141	-0,088
	Sig. (bicaudal)	0,261	0,282	0,815	0,191	0,677	0,122	0,595	0,114	0,328
	N	126	126	126	126	126	126	126	126	126
Frequência Desportos	Coeficiente de correlação	-0,047	0,029	-0,117	-0,074	0,026	0,051	-0,098	0,094	-0,002
	Sig. (bicaudal)	0,604	0,745	0,193	0,410	0,773	0,574	0,275	0,293	0,981
	N	126	126	126	126	126	126	126	126	126
Frequência Carrros	Coeficiente de correlação	0,055	0,021	-0,025	-0,142	0,019	0,064	-,216*	0,149	0,113
	Sig. (bicaudal)	0,544	0,817	0,778	0,113	0,835	0,475	0,015	0,096	0,206
	N	126	126	126	126	126	126	126	126	126

* p < 0,05

Podemos, portanto, admitir pelas correlações de valor moderado que os sentimentos de bem-estar e de inquietação aumentam quanto maior a frequência de jogar videojogos, enquanto que os sentimentos de mal-estar e de revolta tendem a diminuir.

Podemos ainda concluir, a partir dos dados apresentados, que o tipo de videojogo não tem um grande impacto nas atitudes perante a vida e nos sentimentos do dia-a-dia.

5.4.5. **Objetivo 5** – Verificar que potencial é atribuído às atividades de *gaming* como possíveis ferramentas de ensino

Este objetivo pretende analisar o potencial atribuído ao uso do *gaming* como ferramenta de ensino. Para esta análise foram usadas as respostas à pergunta 13 da parte II do questionário (cf. Apêndice H – Questionário).

A questão 13 apresenta 13 afirmações relacionadas com o *gaming* no ensino, tendo sido pedida a classificação destas afirmações quanto à concordância dos participantes com as mesmas, usada a escala de 1 (Discordo totalmente) a 5 (Concordo totalmente).

De forma a identificar quais os principais fatores do uso do *gaming* na aprendizagem, foi realizada uma ACP com os itens da questão 13. Nesta ACP (cf. Tabela 13) foram

identificados 2 fatores, que correspondem às dimensões associadas aos *gaming* na aprendizagem.

O primeiro fator (51,132% de variância total explicada, com alfa de Cronbach $\alpha = 0,929$) agrupa os itens referentes aos impactos positivos que advêm do uso do *gaming* no ensino.

Tabela 13 - Estrutura fatorial das dimensões relativas ao *gaming* na aprendizagem

	Componentes	
	Vantagens	Limitações
Devia implementar-se o <i>gaming</i> no ensino.	,857	
Ao implementar o <i>gaming</i> no ensino, passa a haver formas mais criativas de dar aulas.	,855	
O jogo torna a aprendizagem mais divertida.	,828	
A implementação do <i>gaming</i> no ensino pode ajudar no desenvolvimento do cérebro.	,813	
É mais fácil cativar uma criança a aprender através de um jogo.	,803	
O uso de <i>gaming</i> no ensino seria mais relevante para crianças.	,787	
Através de jogos, os alunos absorveriam a matéria mais facilmente.	,785	
Usar jogos nas aulas torna a aprendizagem mais fácil.	,739	
Ao usar o <i>gaming</i> no ensino, as crianças e adolescentes iriam ficar mais interessados.	,731	
Usar o <i>gaming</i> no ensino pode facilitar a aprendizagem de línguas.	,686	
O <i>gaming</i> no ensino só deve ser implementado como um complemento e não como única ferramenta.	,542	
A implementação do <i>gaming</i> no ensino só faz sentido para algumas áreas.		,821
Se usar o <i>gaming</i> no ensino, as crianças vão ficar viciadas.		,685
Valores próprios	6,647	1,517
Variância explicada (%)	51,132	11,673
Porcentagem acumulada	51,132	62,805
Alpha de Cronbach (α)	,929	,458

Nota: Resultado da ACP: matriz após rotação promax, com normalização de Kaiser, convergente em 3 iterações.

Medida KMO = 0,916, Teste de Bartlett = 1084,016, Significância = 0,000

Já o segundo fator (11,673% de variância total explicada, com alfa de Cronbach $\alpha = 0,458$) agrupa os itens referentes às limitações que a implementação do *gaming* como ferramenta de ensino poderá ter.

Tendo como base os fatores obtidos na ACP anterior, e adicionando fatores como o Género do participante, o seu grupo etário, e a frequência de jogo, foi feita uma análise de *clusters*, de forma a poder classificar os diferentes grupos obtidos.

Tabela 14 - Clusters derivados dos fatores do gaming na aprendizagem

	Cluster		
	Mulheres gamers	Mulheres que não jogam	Homens
Frequência de Jogo	4,15	1,37	4,86
Limitações do gaming na aprendizagem	3,38	3,27	1,87
Impacto positivo do gaming na aprendizagem	3,84	3,81	4,09
Género	F	F	M

Através desta análise (cf. Tabela 14), verificamos que as mulheres que jogam videojogos com frequência (Jovens mulheres *gamers*) encaram o *gaming* adaptado ao ensino como algo com bastante impacto positivo, mas atribuem algumas limitações a esta possibilidades.

Os homens veem poucas limitações ao usar o *gaming* como ferramenta de ensino, e têm uma opinião bastante positiva relativamente aos impactos que esta implementação poderá trazer. Por último, o grupo de mulheres que não tem tanto contacto com o *gaming* tem uma opinião bastante semelhante às mulheres *gamers*.

5.4.6. **Objetivo 6** - Averiguar se o conceito de *eSports* são (re)conhecidos como uma profissão, em Portugal

H_0 – *eSports* não são (re)conhecidos como uma profissão, em Portugal (média na escala de Likert menor ou igual ao valor 3,5 (≈ 4 – concordo))

H_1 – *eSports* são (re)conhecidos como uma profissão, em Portugal (média na escala de Likert superior ao valor 3,5 (≈ 4 – concordo))

Através dos dados verificamos que o valor médio das respostas ($M = 3,99$ (cf. Tabela 15)) dos participantes é aproximadamente 4 – Concordo, sendo superior a 3,5. Para um intervalo de confiança de 95%, tendo, por conseguinte, um valor alfa de 5%, estamos em condições H_0 , uma vez que o *p-value* é de 0,000 (cf. Tabela 16), sendo inferior ao valor alfa.

Desta forma **deduzimos que, apesar de não estarem totalmente convencidos, na sua generalidade, os participantes consideram os *eSports* como uma profissão.**

Tabela 15 - Estatísticas relativamente à consideração do gaming competitivo como profissão

	N	Média	Erro Desvio	Erro padrão da média
Considera que o <i>gaming</i> competitivo pode ser uma profissão?	141	3,99	1,108	,093

Tabela 16 - Teste *t* de análise à consideração do gaming competitivo como profissão

	Valor de Teste = 3,5					
	t	df	Sig. (2 extremidades)	Diferença média	95% Intervalo de Confiança da Diferença	
					Inferior	Superior
Considera que o <i>gaming</i> competitivo pode ser uma profissão?	5,205	140	,000	,486	,30	,67

Capítulo 6 – Discussão dos resultados

6.1. Discussão por fases

Na fase exploratória deste trabalho foi desenvolvido um estudo preliminar, baseado em entrevistas, com o objetivo de analisar e aprofundar os temas resultantes da revisão de literatura e a percepção dos participantes das entrevistas relativamente ao *gaming*. Os temas foram, posteriormente, utilizados para o desenvolvimento de um questionário, tendo este sido usado na fase quantitativa deste trabalho.

As entrevistas permitiram verificar que as opiniões relativamente aos diversos tópicos abordados variam um pouco entre os inquiridos. Algumas das conclusões menos díspares centram-se no potencial atribuído ao *gaming* como ferramenta de ensino desde que adaptado às necessidades e características dos destinatários, e que os alvos cujos resultados consideram ser mais bem conseguindo são os alunos mais jovens, sendo da opinião que quanto mais novos, maior o impacto. O que vai de encontro ao estudo (Oliveira, Pessoa, & Taborda, 2009) que defende que os videojogos podem facilitar a aprendizagem de crianças e adolescentes.

Na fase inferencial e correlacional, foi possível identificar, através dos resultados obtidos, que existem três grandes dimensões relativamente às percepções dos portugueses relativamente ao *gaming*: (i) o conforto e relaxamento obtido ao jogar, (ii) o convívio durante o jogo e (iii) a competição e o stress causado pelo jogo, sendo que no índice relativo ao conforto e relaxamento os níveis de identificação registados são muito altos (cf. Tabela 17), tendo a grande maioria dos inquiridos (>90%) referido que concorda com o índice em questão (cf. Apêndice L – Análise de Componentes Principais).

Tabela 17 - Média e desvio-padrão das dimensões de sentimentos relativamente ao gaming

	N	Média	Desvio-padrão
Conforto e relaxamento	126	3,91	0,80
Convívio	126	3,14	1,11
Competição e stress	126	2,60	0,91

Nas dimensões relativas às opiniões dos participantes quanto ao gaming, foram validados dois componentes principais: (i) os impactos negativos que advêm do gaming e (ii) a melhoria de diversas capacidades ao jogar videojogos.

Verifica-se que o índice relativo aos impactos negativos do *gaming* é baixo, e o índice que visa a melhoria das capacidades é ligeiramente mais elevado (cf. Tabela 18).

Cerca de 60% dos inquiridos considera que o *gaming* não traz impactos negativos e a grande maioria dos participantes é da opinião que existe uma melhoria de capacidades ao jogar videojogos (cf. Apêndice L – Análise de Componentes Principais).

Tabela 18 - Média e desvio-padrão das dimensões de opiniões relativas ao gaming

	N	Média	Desvio-padrão
Impactos negativos	141	2,59	0,91
Melhoria de capacidades	141	3,63	0,70

Como principais dimensões para os sentimentos do dia-a-dia dos portugueses, foram identificados 4 grupos de sentimentos principais: (i) sentimentos de mal-estar, como a melancolia ou a fadiga, (ii) sentimentos de bem-estar, como a euforia e a motivação, (iii) sentimentos de inquietação, englobando os estados ansioso e tenso, por exemplo, e (iv) sentimentos de revolta.

Os índices não apresentam valores muito elevados, em média (cf. Tabela 19). Podemos, no entanto, verificar que a maioria (>65%) dos participantes apresenta sentimentos de bem-estar, mas, em contrapartida, também mais de metade apresenta sentimentos de inquietação.

Quanto a sentimentos de revolta, apenas cerca de 9% dos participantes se identificavam com este tipo de estado de espírito (cf. Apêndice L – Análise de Componentes Principais).

Tabela 19 - Média e desvio-padrão das dimensões dos sentimentos do dia-a-dia

	N	Média	Desvio-padrão
Sentimentos de mal-estar	141	2,16	0,81
Sentimentos de bem-estar	141	3,18	0,71
Sentimentos de inquietação	141	2,81	1,02
Sentimentos de revolta	141	2,19	0,79

Atentando às atitudes perante a vida, foram obtidas 5 dimensões: (i) o valor dado à vida, (ii) a determinação de seguir as convicções mesmo podendo ter de lidar com consequências, (iii) atitudes altruístas, de colocar o bem dos outros acima do bem-estar próprio, (iv) a aceitação de que existem contratempos ao longo da vida e (v) a aceitação de que existem deceções, que não iremos conseguir evitar.

Os valores obtidos dos índices são altos (cf. Tabela 20), sendo que a maioria (>85%) afirma dar valor à vida e seguir as suas convicções e objetivos não se importando com quanto vai custar (cf. Apêndice L – Análise de Componentes Principais).

Tabela 20 - Média e desvio-padrão das dimensões das atitudes perante a vida

	N	Média	Desvio-padrão
Valor à vida	141	3,89	0,90
Seguir convicções	141	3,56	0,72
Altruísmo	141	3,57	0,80
Contratempos	141	3,99	0,89
Deceção	141	3,39	0,95

Relativamente às opiniões quanto ao uso do *gaming* no ensino, foram extraídos dois grupos principais: (i) vantagens do uso do *gaming* num ambiente pedagógico, implementado no ensino português e (ii) as limitações existentes à implementação desta ferramenta (cf. Tabela 21).

A grande maioria dos participantes deste estudo (>90%) afirma que a utilização do *gaming* no ensino, como uma ferramenta de aprendizagem, traria vantagens.

Quanto às limitações, cerca de 75% das respostas espelha que existe alguma preocupação com as limitações que a implementação desta ferramenta iria enfrentar (cf. Apêndice L – Análise de Componentes Principais).

Tabela 21 - Média e desvio-padrão das dimensões do uso do *gaming* na aprendizagem

	N	Média	Desvio-padrão
Impacto positivo	141	3,89	0,73
Limitações	141	3,08	0,87

Constata-se que, independentemente dos diferentes contactos com o *gaming*, esta atividade é vista com opiniões maioritariamente positivas que defendem os seus impactos positivos, estando com abertura a uma possibilidade de implementação dos videojogos como uma ferramenta de apoio ao ensino.

Os dados vieram comprovar o que foi observado nas entrevistas, a atitude recetiva em aceitar os pontos positivos do *gaming*, tendo sempre a preocupação nas possíveis limitações existentes.

6.2. Discussão global de resultados

Neste trabalho ficou claro que os participantes atribuem pontos positivos ao *gaming*, seja como uma forma de relaxar (Hussain & Griffiths, 2009), melhorar certas capacidades ou até mesmo de conviver (Kato, Cole, Bradlyn, & Pollock, 2008; Dye, Green, & Bavelier, 2009; Green & Bavelier, 2003; Green & Bavelier, 2006; Blumberg, Rosenthal, & Randall, 2008; Bailey, West, & Anderson, 2009).

Os participantes encaram o *gaming* com alguma naturalidade, definindo-o maioritariamente como uma atividade de lazer, praticada pelos mais jovens. Os que praticam esta atividade, fazem-no principalmente por conforto e para relaxar, ou para conviver com amigos (Whitbourne, Ellenberg, & Akimoto, 2013), havendo também quem pratique o *gaming* de uma forma mais competitiva.

Com as respostas obtidas neste estudo, verificamos que os dispositivos preferidos para jogar são o telemóvel ou o computador e os tipos de videojogo mais jogados são os jogos de “Simulação” e os jogos do tipo “FPS” (Gaming Statistics, 2019).

No entanto, apesar dos jogos FPS serem frequentemente alvos da ideia de que os jogadores que os consomem acabam por ser afetados pela “agressividade” do jogo (Anderson, Gentile, & Buckley, 2007; Anderson & Dill, 1999; Bartholow, Bushman, & Sestir, 2006), neste estudo não foi verificada qualquer correlação aos sentimentos do dia-a-dia ou atitudes perante a vida dos participantes com a frequência e tipo de jogo jogado.

Verificou-se ainda que, quanto mais contacto existe com a prática do *gaming*, menor a concordância com esta afirmação.

Foram identificadas, num estudo inferencial e correlacional, diversas dimensões relativamente a sentimentos do dia-a-dia, atitudes perante a vida, sentimentos e pensamentos face ao *gaming* e a opiniões quanto ao uso do *gaming* no ensino.

Relativamente aos sentimentos do dia-a-dia, as respostas dos participantes levam à divisão desta dimensão em quatro fatores: Sentimentos de mal-estar, Sentimentos de bem-estar, Sentimentos de inquietação e Sentimentos de revolta.

Nas atitudes perante a vida, são definidos cinco grupos principais: o altruísmo, o valor à vida, a vontade de seguir convicções, a aceitação das decepções da vida e, por fim, a aceitação dos contratempos na vida.

Quanto aos sentimentos e pensamentos relativamente ao *gaming*, a primeira dimensão divide-se em três grupos principais: o Conforto e relaxamento, o Convívio e a Competição e stress gerado. Já a segunda dimensão tem dois principais grupos definidos, sendo eles os Impactos negativos e a Melhoria de capacidades.

Por último, relativamente às opiniões quanto ao uso do *gaming* no ensino, as respostas dividem-se em dois grupos: as Vantagens que esta implementação traz, e as Limitações que serão enfrentadas.

Por fim, foi feita a análise para identificar correlações significativas. Nesta análise, identificaram-se algumas correlações significativas, como é o caso da correlação entre os Sentimentos de mal-estar e os Sentimentos de inquietação, isto é, os sentimentos de mal-estar dos participantes neste estudo estão associados de uma forma moderada aos

sentimentos de inquietação, reconhecendo que estes dois tipos de sentimentos são indissociáveis.

Verificou-se ainda uma correlação moderada entre o Valor à vida e os Sentimentos de bem-estar, pelo que os participantes que se sentem, de um modo geral, mais felizes no dia-a-dia, dão mais valor à vida do que os que têm sentimentos mais negativos com uma regularidade mais frequente.

Verifica-se, por fim, uma correlação moderada negativa entre o fator de Impactos negativos e a os fatores de Conforto e relaxamento e de Convívio, verificando-se que quanto maior o conforto e/ou convívio na prática do *gaming*, menores são os impactos negativos que os participantes percecionam.

Capítulo 7 – Conclusões

7.1. Principais conclusões

Esta dissertação centrou-se no estudo e análise da perceção das pessoas adultas portuguesas relativamente ao *gaming* e ao que a esta prática está associado.

Foi verificado na revisão de literatura que, ao contrário dos estereótipos existentes, a prática do *gaming* não se encontra só entre as pessoas mais novas, mas em sim várias faixas etárias, nacionalidades, graus de escolaridade e em ambos os géneros.

Perante este cenário, esta investigação colocou como pergunta orientadora: “Até que ponto os adultos portugueses se interessam pelo gaming, e o percecionam como algo de importante nas suas práticas quotidianas ou na sua vida?”. A esta questão, seguiram-se as atividades planeadas, para o cumprimento dos seguintes objetivos:

- Identificar o que as pessoas pensam e como se sentem face ao *gaming*;
- Verificar que tipo de videojogos são mais comuns, ou preferidos;
- Verificar as atitudes mais comuns perante a vida;
- Analisar as possíveis associações entre o tempo jogado, a importância dada aos jogos, o tipo de jogos preferidos, e as atitudes mais comuns perante a vida;
- Verificar que potencial é atribuído às atividades de *gaming* como possíveis ferramentas de ensino;
- Averiguar se o conceito de *eSports* é (re)conhecido como uma profissão, em Portugal.

Para responder à questão de investigação e aos objetivos propostos, a metodologia aplicada consistiu numa pesquisa qualitativa, através de seis entrevistas individuais, seguida de uma pesquisa quantitativa, com recurso a um questionário *online*, cujas respostas foram analisadas.

No que se refere aos sentimentos relacionados ao *gaming*, é possível afirmar que a maioria dos participantes com contacto com o *gaming* sentem que o jogo *online* lhes traz sentimentos de conforto e relaxamento e usam-no como meio de convívio. Já no que diz respeito ao que os participantes pensam desta prática, podemos afirmar que apesar de detetarem impactos negativos na mesma, a maioria defende que o *gaming* melhora diversas capacidades.

Relativamente ao uso do *gaming* como ferramenta de ensino, as opiniões são mais divididas, sendo que no geral, apesar de serem identificadas vantagens, são também identificadas diversas limitações quanto a esta implementação.

Assim, temos como principal conclusão da presente investigação que os participantes têm uma boa opinião relativamente ao *gaming*, considerando que esta prática traz benefícios como melhorias de capacidades e é benéfica para a forma como se sentem, chegando a considerar o conceito de *eSports* como uma profissão.

Esta investigação vem contribuir com um pouco mais de conhecimento sobre as associações existentes entre o tempo de jogo e o tipo de jogo e as atitudes perante a vida e sentimento do dia-a-dia.

Este conhecimento será relevante para a indústria dos jogos, bem como para este domínio de investigação em geral, de forma a poderem aprofundar o mesmo, e adaptar os produtos e/ou marketing tendo em conta esta informação. Poderão ainda utilizar esta informação de forma a maximizar as vantagens obtidas, bem como diminuir qualquer limitação ou ponto fraco que tenha sido identificado.

Para as pessoas em geral, esta investigação contribui para um melhor entendimento das visões existentes relativamente ao *gaming*, podendo trazer alguns esclarecimentos, e uma perspetiva positiva, sobre a mesma.

7.2. Limitações e dificuldades

A maior dificuldade encontrada no desenvolvimento deste trabalho foi a recolha de informação de forma a garantir quantidade, qualidade e diversidade pois, devido ao pouco tempo disponível, a amostra recolhida é pequena.

Outra dificuldade foi o facto de existir relativamente pouco material que aborde e reflita quer o tema do *gaming* quer as atitudes e sentimentos perante a vida na sociedade portuguesa – o que nos limitou em termos de enquadramento do objeto de estudo.

7.3. Propostas para o futuro

Para investigações futuras nesta área temática, propomos, em primeiro lugar, um estudo aprofundado e com um elevado número de participantes, focado na implementação do *gaming* na aprendizagem e em outros contextos, de forma a verificar se a sociedade

portuguesa encara esta possibilidade de forma positiva, e como se relaciona com o modo de encararmos a vida, contribuindo também para a compreensão da articulação entre os mundos virtuais, ou a realidade virtual, e a realidade social.

Em segundo lugar, propomos um estudo focado nos *eSports* em Portugal, uma vez que no presente estudo se abordou esse assunto, sobre se os cidadãos portugueses consideram ou não os *eSports* como profissão. Em qualquer caso, é um fenómeno em grande expansão, pelo que será interessante aprofundá-lo, de modo a perceber como se enquadra na nossa sociedade, como se justifica nesta era digital e, ao mesmo tempo, produzir mais informação para as empresas que apoiam o *gaming*.

Referências Bibliográficas

- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122.
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (1999). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, research, and public policy. *Oxford University Press*.
- Anderson, C. A., Sakamoto, A., Gentile, D. A., Ihori, N., Shibuya, A., Yukawa, S., . . . Kobayashi, K. (2008). Longitudinal Effects of Violent Video Games on Aggression in Japan and the United States. *Pediatrics*, 122(5), 1067-1072.
- Bailey, K., West, R., & Anderson, C. A. (2009). The Influence of Video Games on Social, Cognitive, and Affective Information Processing. *Handbook of Social Neuroscience*.
- Ballard, M. E., & Wiest, J. R. (1996). Mortal Kombat (tm): The Effects of Violent Videogame Play on Males' Hostility and Cardiovascular Responding. *Journal of Applied Social Psychology*, 26(8), 717-730.
- Bartholow, B. D., Bushman, B. J., & Sestir, M. A. (2006). Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data. *Journal of Experimental Social Psychology*.
- Beale, I. L., Kato, P. M., Marin-Bowling, V. M., Guthrie, N., & Cole, S. W. (2007). Improvement in Cancer-Related Knowledge Following Use of a Psychoeducational Video Game for Adolescents and Young Adults with Cancer. *Journal of Adolescent Health*, 41, 263-270.
- Berkey, C. S., Rockett, H. R., Field, A. E., Gillman, M. W., Frazier, A. L., Camargo, C. A., & Colditz, G. A. (2000). Activity, Dietary Intake, and Weight Changes in a Longitudinal Study of Preadolescent and Adolescent Boys and Girls. *Pediatrics*, 105(4), pp. 1-9.
- Betker, A. L., Szturm, T., Moussavi, Z. K., & Nett, C. (2006). Video game-based exercises for balance rehabilitation: a single-subject design. *Arch Phys Med Rehabil*, 87, 1141-1149.
- Blumberg, F. C., Rosenthal, S. F., & Randall, J. D. (2008). Impasse-driven learning in the context of video games. *Computers in Human Behavior*, 24, 1530-1541.
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2002). Violent Video Games and Hostile Expectations: A Test of the General Aggression Model. *Personality and Social Psychology Bulletin*.
- Carvalho, A. A., Pessoa, T., Cruz, S., Moura, A., & Marques, C. G. (2012). Videojogos e Desenvolvimento de Competências nos Estudantes Adultos. *Atas do Encontro sobre Jogos e Mobile Learning*, (pp. 35-45). Braga.
- Chang, M., Kuo, R., & Liu, E. Z.-F. (2014). Revised Computer Game Attitude Scale. *International Conference on Computers in Education. Japan: Asia-Pacific Society for Computers in Education*, (pp. 598-607).
- Chasse, R. (2017). What is Digital Age Learning? *Digital Age Learning*, pp. 5-8.
- Deutsch, J. E., Borbely, M., Filler, J., Huhn, K., & Guarrera-Bowlby, P. (2008). Use of a low-cost, commercially available gaming console (Wii) for rehabilitation of an adolescent with cerebral palsy. *Physical Therapy*, 88(10), 1196-1207.
- Development in Early & Middle Adulthood*. (s.d.). Obtido em 2020, de CliffsNotes: <https://www.cliffsnotes.com/study->

- guides/psychology/psychology/developmental-psychology-age-13-to-65/development-in-early--middle-adulthood
- Diário da República n.º 273/1977, 1º Suplemento, Série I de 1977-11-25. (1977).
Decreto-Lei n.º 496/77, pp. 2818-(1)-2818-(50).
- Duggan, M. (2015). Gaming and Gamers. *Pew Research Center*.
- Duke, R. D. (2014). *Gaming: The future's language*. Bielefeld: W. Bertelsmann Verlag.
- Dye, M. W., Green, C. S., & Bavelier, D. (2009). The development of attention skills in action video game players. *Neuropsychologia*, 47(8-9), 1780-1789.
- eMarketer. (2014). *Competition Heats Up as 'Esports' Viewership Explodes*. Obtido de eMarketer: <https://www.emarketer.com/Article/Competition-Heats-Up-Esports-Viewership-Explodes/1010909>
- Frye, J. M. (2013). *Video Game Player Profiles: Bridging Industry, Game Studies and Social Science Perspectives*. Obtido de ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/263654980_Video_Game_Player_Profiles_Bridging_Industry_Game_Studies_and_Social_Science_Perspectives
- Gaming Statistics*. (2019). Obtido de GamingScan: <https://www.gamingscan.com/gaming-statistics/>
- Gentile. (2011). The multiple Dimensions of Video Game Effects. *Child Development Perspectives*, 5(2), pp. 75-81.
- Gentile, D. (2009). Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18. *Psychological Science*, 20(5), pp. 594-602.
- Gentile, D. A., & Gentile, R. J. (2008). Violent Video Games as Exemplary Teachers: A Conceptual Analysis. *Journal of Youth and Adolescence*.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22.
- Gil, A. C. (2008). *Métodos e Técnicas de Pesquisa Social* (6 ed.). São Paulo: Atlas S.A.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2006). Enumeration versus multiple object tracking: the case of action video game players. *Cognition*, 101, 217-245.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2007). Action-video-game experience alters the spatial resolution of vision. *Psychological Science*, 18(1), 88-94.
- Green, S. C., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423, 534-537.
- Green, S. C., & Bavelier, D. (2006). Effect of action video games on the spatial distribution of visuospatial attention. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 32(6), 1465-1478. doi:10.1037/0096-1523.32.6.1465
- Greenfield, P. M. (1994). Video Games as Cultural Artifacts. *Applied Developmental Psychology*, 15, 3-12.
- Greenfield, P. M., Brannon, C., & Lohr, D. (1994). Two-dimensional representation of movement through three dimensional space: The role of video game expertise. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15, 87-103.
- Greenfield, P. M., DeWinstanley, P., Kilpatrick, H., & Kaye, D. (1994). Action video games and informal education: Effects on strategies for dividing visual attention. *Journal of applied developmental psychology*, 15, 105-123.
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1995). Computer Gaming Playing in Adolescence: Prevalence and Demographic Indicators. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5, 189-193.
- Griffiths, M. D., Bányai, F., Király, O., & Demetrovics, Z. (2018). The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. *Journal of Gambling Studies*.

- Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2003). Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 81-91.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence* 27, 87-96.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), pp. 211-232.
- Harrill, R., Uysal, M., Cardon, P. W., Vong, F., & Dioko, L. (. (2011). Resident Attitudes towards Gaming and Tourism Development in Macao: Growth Machine Theory as a Context for Identifying Supporters and Opponents. *International Journal of Tourism Research*, pp. 41-53. doi:10.1002/jtr
- Henriques, B. M., & Correia, P. (2011). Percepção dos estudantes universitários face aos videojogos. *International Journal of Development and Educational Psychology*, 2, pp. 325-334.
- Hopf, W. H., Huber, G. L., & Weiß, R. H. (2008). Media Violence and Youth Violence: A 2-Year Longitudinal Study. *Journal of Media Psychology*, 20(3), 79-96. doi:10.1027/1864-1105.20.3.79
- Hussain, Z., & Griffiths, M. (2009). The Attitudes, Feelings, and Experiences of Online Gamers: A Qualitative Analysis. *Cyber Psychology & Behavior*, 12(6), pp. 747-753. doi:10.1089/cpb.2009.0059
- Huston, A. C., & Wright, J. C. (1994). Educating children with television: The forms of the medium. Em D. Zillmann, J. Bryant, & A. C. Huston, *Media, children, and the family: Social scientific, psychodynamic, and clinical perspectives* (pp. 73-84).
- Kato, P. M., Cole, S. W., Bradlyn, A. S., & Pollock, B. H. (2008). A Video Game Improves Behavioral Outcomes in Adolescents and Young Adults With Cancer: A Randomized Trial. *Pediatrics*, 122(2), 305-317.
- Keyes, F. a. (2019). Population Mental Health in the 21st Century: Time to Act. *AJPH EDITORIALS*, 109(S3).
- Krahé, B., & Möller, I. (2004). Playing violent electronic games, hostile attributional style and aggression-related norms in German adolescents. *Journal of Adolescence*, 27, 53-69.
- Laurson, K. R., Eisenmann, J. C., Welk, G. J., Wickel, E. E., Gentile, D. A., & Walsh, D. A. (2008). *Combined Influence of Physical Activity and Screen Time Recommendations on Childhood Overweight*. Mosby Inc.
- Merwin, C. D., Sugiyama, M., Mubayi, P., Hari, T., Terry, H. P., & Duvai, A. (2018). Eports: From Wild West to Mainstream. *Goldman Sachs*, pp. 1-37.
- Möller, I., & Krahé, B. (2009). Exposure to Violent Video Games and Aggression in German Adolescents: A Longitudinal Analysis. *Aggressive Behavior*, 35, pp. 75-89. Obtido de Wiley InterScience.
- Newzoo. (2018). *Global Esports Market Report*. Newzoo.
- Newzoo. (2019). *Global Esports Market Report*. Newzoo.
- Oliveira, R., Pessoa, T., & Taborda, C. (2009). Aprender com os videojogos: A percepção dos jovens adultos. *Actas do X Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia*, (pp. 5483-5492). Braga.
- Palaiogeorgiou, G. E., Siozos, P. D., Konstantakis, N. I., & Tsoukalas, I. A. (2005). A computer attitude scale for computer science freshmen and its educational implications. *Journal of Computer Assisted Learning*, 21(5), 330-342. doi:10.1111/j.1365-2729.2005.00137.x
- Peacock, E. G., & Reker, G. T. (1982). *The Life Attitude Profile (LAP): further evidence of reliability and empirical validity*. Trent University.

- Peacock, E. J., & Reker, G. T. (1982). *The Life Attitude Profile (LAP): further*. Trent University.
- Peter, J., Valkenburg, P., & Lemmens, J. (2011). The Effects of Pathological Gaming on Aggressive Behavior. *Journal of youth and adolescence*, pp. 38-47.
- Prot, S., McDonald, K., Anderson, C., & Gentile, D. (2012). Video Games: Good, Bad, or Other? *Pediatric clinics of North America*, pp. 647-658.
- Ravaja, N., Saari, T., Salminen, M., Jari, L., & Kari, K. (2006). Phasic Emotional Reactions to Video Game Events: A Psychophysiological Investigation. *Media Psychology*, 343-367.
- Reker, G. T., & Peacock, E. J. (1981). *The Life Attitude Profile (LAP): A multidimensional instrument for assessing attitudes toward life*. Trent University.
- Reker, G. T., & Peacock, E. J. (1982). *The Life Attitude Profile (LAP): further evidence of reliability and empirical validity*. Trent University.
- Reker, G. T., Peacock, E. J., & Wong, P. T. (1986). *Meaning and Purpose in Life and Well-Being: A Life-Span Perspective*. Trent University, Department of Psychology.
- Rosser, J. C., Lynch, P. J., Cuddihy, L., Gentile, D. A., & Merrell, R. (2007). The impact of video games on training surgeons in the 21st century. *ARCH SURG*, 142, 181-186.
- Salonius-Pasternak, D. E., & Gelfond, H. S. (2005). The next level of research on electronic play: potential benefits and contextual influences for children and adolescents. *Human Technology*, 1(1), pp. 5-22.
- Smith, B., Caputi, P., & Rawstorne, P. (2000). Differentiating computer experience and attitudes toward computers: An empirical investigation. *Computers in Human Behavior*, pp. 59-81.
- Sürmeli, S. (2013). The effect of violent games on aggression. *Maastricht Student Journal of Psychology and Neuroscience*, 80-90.
- The Incredible Growth of eSports in 2019 [+ 2019 eSports Stats]*. (2019). Obtido de Influencer Marketing Hub: <https://influencermarketinghub.com/growth-of-esports-in-2019-stats/>
- Torres, A., Zagalo, N., & Branco, V. (2006). Videojogos: uma estratégia psico-pedagógica? *Actas, Simpósio Internacional Ativação do Desenvolvimento Psicológico*. Aveiro.
- van Dongen, K. W., Verleisdonk, E.-J. M., Schijven, M. P., & Broeders, I. A. (2011). Will the Playstation generation become better endoscopic surgeons? *Surg Endosc*, pp. 2275-2280. doi:10.1007/s00464-010-1548-2
- Vandegriff, C. (2014). *Attitude determines your approach to life*. Obtido de Communities digital news: <https://www.commdiginews.com/life/attitude-determines-your-approach-to-life-14040/>
- Vandewater, E. A., Shim, M.-s., & Allison, C. G. (2004). Linking obesity and activity level with children's television and video game use. *Journal of Adolescence*, 27, 71-85.
- Wallenius, M., & Punamäki, R.-L. (2008). Digital game violence and direct aggression in adolescence: A longitudinal study of the roles of sex, age, and parent-child communication. *Journal of Applied Development Psychology*, pp. 286-294.
- Whitbourne, S. K., Ellenberg, S., & Akimoto, K. (2013). Reasons for Playing Casual Video Games and Perceived Benefits Among Adults 18 to 80 Years Old. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, X(X). doi:10.1089/cyber.2012.0705

- Wiegman, O., & Schie, E. G. (1998). Video game playing and its relations with aggressive and prosocial behaviour. *British Journal of Social Psychology*, *37*, 367-378.
- 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), pp. 815-834. doi:10.1177/1461444809105354
- Wong, P. T., Leung, M., Steinfort, T., & Vroom, E. J. (2002). The Life Attitudes Scale (LAS). *Tragic Optimism*, pp. 1-5.

Apêndices e Anexos

Anexo A – Artigo em conferência “Gaming in the eyes of portuguese society: an exploratory study” em ICERI2020 Proceedings

Gaming in the eyes of portuguese society: an exploratory study

A. Morais¹, A. Oliveira²

¹*Instituto Universitário de Lisboa (ISCTE-IUL) (PORTUGAL)*

²*Instituto Universitário de Lisboa (ISCTE-IUL), ISTAR-IUL (PORTUGAL)*

Abstract

Every day we see new technologies appearing and taking their place in society, with countless possibilities of using technology, whether as support for professional or leisure activities. Gaming is one of those possibilities, at the leisure level, in which we can enter a completely virtual world, “diving” into a video game and abstracting ourselves from the real world that surrounds us. Although this activity is of great adherence, there are divergent opinions regarding the consequences that may result from it and the purposes this activity can serve - such as the example of using gaming in teaching. An exploratory study was conducted through individual interviews with 6 individuals, aged between 20 and 52 years old, and with different, if any, contact with this activity. This study aims, in particular, to understand the perspective of Portuguese adults regarding gaming and what potential they associate to gaming activities as possible teaching tools. The data obtained from the interviews was analysed using online content analysis software - the Leximancer platform. Concepts such as impacts on gaming, gaming on teaching and attitudes towards life merged out of this analysis. Participants consider that gaming is not just a useful way for fun and relaxation, but also a good stimulus and facilitator for learning. Although they consider that there are some negative points in gaming, such as increased aggression by those who play more violent games, or even a possibility of practice becoming addictive, they tend to have a positive opinion on gaming if used with limits. The items and concepts considered were also used to develop a questionnaire, answered by a population of Portuguese adults, in a subsequent study.

Keywords: Gaming, videogames, society, gaming in teaching.

1. Introduction

In the “digital age”, as the 21st century is also referred to [3], we see new technologies appearing and taking their place in society daily. There are countless possibilities of using technology, either as support for professional or leisure activities.

Among leisure activities, one of the possibilities of entering a completely virtual world, is “diving” into a video game and abstracting ourselves from the real or social world that surrounds us, for as long as we want or can. This activity is often referred to as gaming. In 2000, this term did not exist in the popular lexicon. It had its initial appearances in some academic papers, most notably in papers related to business, political science or urban simulation. In comparison, these days, the term is much more common, and you can find several references to gaming, whether in newspapers, national magazines, and a variety of public documents.

On the one hand, computer games played at home were a phenomenon that emerged in the 90s with the development of several dedicated game consoles, such as Sony's PlayStation, Sega's DreamCast and Nintendo's Super Nintendo [6]. The term “game”, on the other hand, has been common for several hundred years, often used to refer to entertainment [4].

As with technology, the activities that derive from it, such as gaming, have not only positive opinions. If, on the one hand, Henriques and Correia write: “After they finish playing, students reveal greater relaxation and joy, the same is true regarding the cognitive dimension (...), denoting a greater development of competitive skills” [7], on the other hand, both positive and negative points of this practice are identified, since “studies generally show that playing violent video games is a significant risk factor for aggression (...) studies show that the practice of playing video games can improve various visual and spatial capabilities [9].

The controversy regarding gaming is not limited to the positive and negative points that this activity causes, but it also encompasses other stereotypes, such as the age of gamers, their nationality, education level and even gender. The study by Griffiths, Davies and Chappell, shows us that these stereotypes are just that, and that gamers are represented by people with different characteristics [6].

Video game player profile

Focusing a little on the profile of a video game player, gaming is mostly associated with a young male population. Is this a correct generalization?

There are studies whose interest is to represent video game players by gender, race and age, as an example from the 2009 study that concludes that, in relation to the United States of America (USA), the adult Caucasian male profile is over represented, compared with the population of this country. These representations result at the expense of minority groups - such as Latinos and Native Americans, women, children and the elderly [12].

A study carried out in Portugal, in 2009, investigates the profile of video game players, addressing the themes of young adults and the importance of video games in the dynamics of their identity paths, concluding that the main reasons for young people looking for games are the pleasure, fun, relaxation, free time, competition and social interaction [8]. The study also states that “young university students are of the opinion that video games develop attention, memory, concentration, reasoning, and speed and strategy” and that “they are motivated by competition and fun” [8].

This study also makes revelations regarding the age of the players, that “in contrast to the typical image of the players being young adults, the findings in a large online sample show that it is the older adults who report more loaded game patterns” [8], creating some controversy with the study carried out in the USA.

According to statistics from the GamingScan website [14], in the USA the average age of gamers is 33 years old, with players over the age of 18 representing 70% of the population that plays video games. About 60% of Americans play video games daily. Regarding gender, females represent 46% of the players, with an average age of 34 years, while men represent the rest of the population (54%), with an average age of 32 years old.

Gaming in teaching

Within the various existing studies on video games and gaming, several focus on the benefits of video games, focusing on their effects on children and young people. There are also those who consider that studies regarding benefits should deepen the theme regarding video games in learning. This is the case of the study carried out by Ana Torres, Nelson Zagalo and Vasco Branco that argues that the benefits studied in video games “continue to be quite underused in terms of psych pedagogical strategies” [10]. According to the conclusions of this study, video games can be defended as “Psych pedagogical

Devices”, since their educational and skills development skills, both cognitive and social, as well as emotional control, are clear. The authors also consider it pertinent that video games “should be taken into account in psych pedagogical practice, similar to other recreational activities that are already taken into account, such as crosswords and letter soup” [10].

The study carried out in Portugal, previously mentioned, shows that more than 57% of adult students believe that “it is possible to learn from video games, namely using foreign languages, understanding rules and the way to play different sports, using Information Technologies Information and Communication, employing cognitive strategies, improving concentration and decision-making capacity” [2].

2. Methodology

In this investigation, the starting question is: "To what extent are Portuguese adults interested in gaming and perceive it as something important in their daily practices or in their life?".

From the literature review, having been consolidated by the concepts identified in the individual interviews, we deduce the objectives that guide this investigation:

- Identify what people think and how they feel about gaming;
- Check which type of video games are most common, or preferred;
- Check if some typical behaviors are associated with the practice of gaming;
- Check the most common attitudes towards life;
- Analyze the possible associations between the time played, the importance given to games, the type of preferred games, and the most common attitudes towards life;
- Check what potential is attributed to gaming activities as possible teaching tools;
- Find out if the concept of eSports is recognized as a profession, in Portugal.

An exploratory study was carried out, through six semi-structured interviews, in person or via video call, to individuals who had or did not have contact with gaming. The

interviews lasted an average of 32 minutes and the distribution by sex was from one male to 5 female members, aged between 20 and 52 years. All participants were informed that their participation in the study was voluntary and that no personal or private information should be collected. All interviews were recorded on audio support, after the participants' consent.

The choice of individual interviews as an instrument for this study proved to be the best approach to deepen concepts, since one of the main advantages of interviews for the qualitative research of the work is to give the possibility of in-depth investigation [13]. Each interview was conducted based on a previously defined script with questions such as:

- What strengths do you see in gaming? What negative points do you think gaming brings?
- Do you consider this practice beneficial or not?
- How do your feelings differ depending on the type of game?
- How do you think gaming can have an impact on social behaviors?
- How do you think the type of game can affect social behaviors?
- How do you think playing time can affect social behaviors?
- Do you consider eSports a profession? What do you think of eSports being considered a profession abroad?

The plan was to address various topics and see how the different concepts were approached, related and deepened.

The texts obtained in the various questions of the script were grouped into 2 essential components: impacts of gaming, gaming in education.

These texts, once grouped, were analyzed using the online tool Leximancer. The main concepts and their interconnections for each of the components were identified, and a fourth analysis considered the entire text collected in the interviews.

This analysis process had several iterations aiming at refining the identified concepts and removing any concepts not relevant to the study.

Finally, graphics were generated for each component of the study and an additional graphic that incorporates all the text compiled in the interviews, comprising the identification and interconnection of all identified concepts. All graphs were analyzed.

3. Results

General graph

Please, do not number manually the sections and subsections; the template will do it automatically.

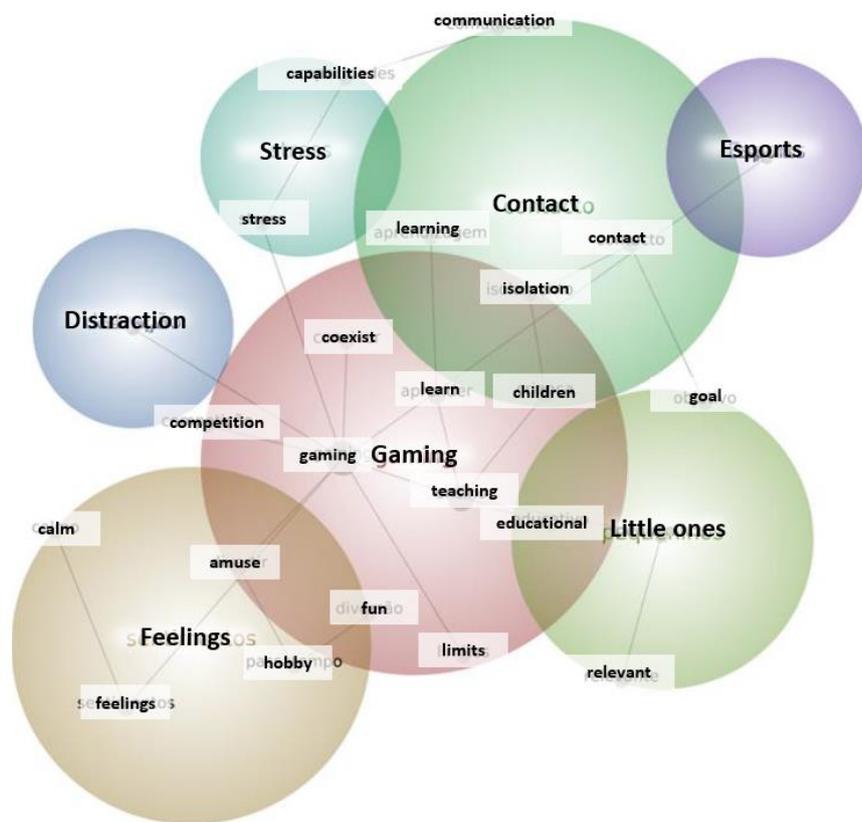


Figure 1 - Gaming analysis/perception

In the generated graphic (Figure 1), an intersection between **little ones** and **gaming** is visible, verifying the idea that people consider that the gaming used in teaching will be more relevant for younger ages. This idea is shared by more than one participant, having been given opinions such as “For the little ones it would be easier to capture their attention, it would be beneficial, but maybe, at a college or... I am not sure what kind of relevance could have ...”, which demonstrates that the idea that the implementation of gaming at younger ages would have more results than at older ages, as the statement of another participant “ I think the biggest impact would be on younger children “, Whose

opinion is similar to the previous one. According to the Literature Review, there is evidence that gaming at young ages has good results [10], however, there is no direct comparison between the results obtained from the implementation of gaming at younger ages. and the results obtained from implementation at older ages.

We also verified an intersection between **gaming** and **contact**, in which the first includes the concepts of learning and educational and the last includes the concept of communication, reinforcing the idea that communication skills can be developed through gaming [2]. This idea is shared by interview participants, as is the case with Individual C, who says that “people communicate a lot with people from other countries, and so this is good, even for the improvement of languages”. Individual A, on the other hand, states that “a large part of my ability to speak English when I was younger was due to gaming and having learned English through dialogue in games”.

The previous intersection includes, however, the concept of isolation, which reinforces the idea that contact with gaming ends up increasing the isolation of the practitioner, as was verified in the analysis of the impacts of gaming and was mentioned by Individual F in his interview: “isolation,

because everyone is at home and instead of being in person, they are behind screens.... Or sometimes they are able to be in the same room and each one is playing their game instead of talking ...”.

Another of the existing intersections happens between the gaming theme and the feelings. From it we can infer that the interviewees use gaming as a hobby and form of fun, and this practice causes them feelings that make them feel calm. Individual A says that he feels that gaming “is a place where people go to unwind, relax and have fun.” This view is further supported by the intersection between the themes of gaming and distraction. In the literary review, we verified the existence of a study that goes against this idea because it verifies that adults play as a form of distraction and relaxation [11].

Component: The impacts of gaming

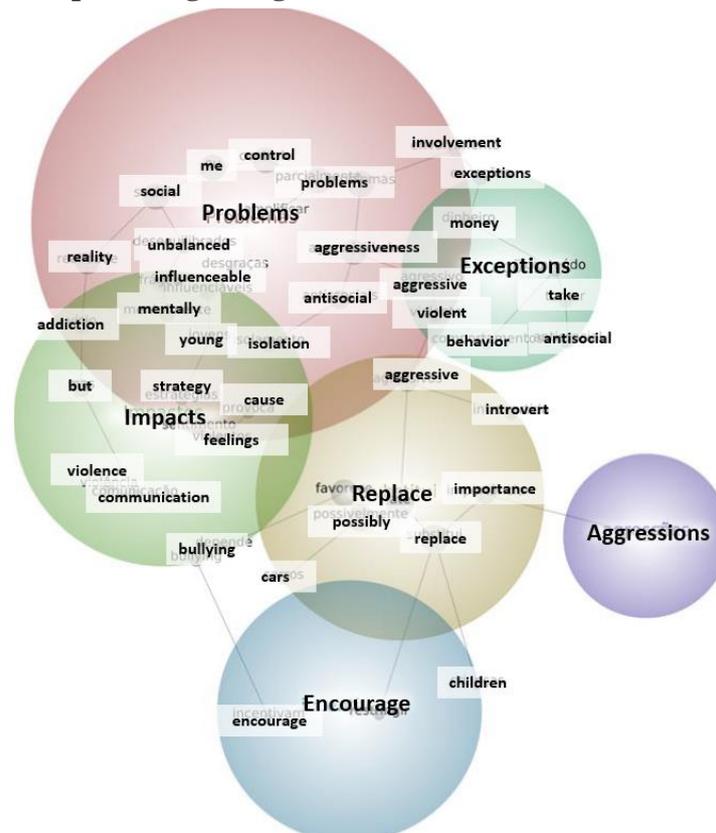


Figure 2 - Negative impacts on gaming

The graph above (Figure 2) was generated from the responses given regarding the impacts of gaming.

We can see the existence of two major themes: **Problems** and **Impacts**. These themes encompass many concepts.

In the theme of Problems, we can find concepts such as aggressiveness and isolation. The first concept was widely mentioned in the literature review. As the study by Anderson argues, which states that playing violent video games increases cognitions, feelings and aggressive behaviours [1]. This link between the aggressiveness caused by the impact of gaming with games with aggressive content is also visible in the graph. Individual C also shows the same line of ideas when he mentions that “if a child plays that type of games longer, I think he will behave more aggressively than a child who plays less time”, including the dimension of playing time. game, also referred to in the Literary Review that demonstrates that the way the practitioner manages the amount of time in the game can affect the impacts of aggression caused [5]. The concept of isolation will be closely linked to the concept of antisocial and ends up being closely related to the amount of time

played, since the longer you stay in the game, the more you will physically isolate yourself from the people around you.

Another of the major concerns that plagued the participants of the interviews is that gamers can be so influential that they are influenced by the content they play. This refers to the violent aspect, as mentioned by Individual C, who defends that “the more time connected to the game, the more the person is influenced by the game in real life.”, but also refers to the age of the players, since the Individual B says that “if they are too young, they may be more influential”, putting the possibility that there should be greater control over the content of games played by younger players, since they will be more influential from the outset than older players.

Another concept referred to in the Impacts theme is communication. Although, in the interviews conducted, positive points were touched on what gaming causes in the communication skills of its practitioners, a negative impact of this practice on communicative ability was also mentioned. Individual C, shows concern about the possibility of this ability in the “real world” being lost, as an example is his statement that “as people get so used to interacting on a virtual level, I think that afterwards they may lose their ability to real, physical communication ”.

considers that he should "have the base as a book but have a tool that complements the book, in this case that tool was the game."

4. Conclusions

With this study, we found that opinions on different topics vary slightly among respondents. Some of the less disparate conclusions focus on the potential attributed to gaming as a teaching tool as long as it is adapted to the needs and characteristics of the recipients, and that the targets whose results they consider to be best achieved are the younger students, being of the opinion that the more new ones, the greater the impact. This conclusion is in line with the study [8], which argues that video games can facilitate the learning of children and adolescents.

Participants also agree that gaming is a way to unwind and relax, being in line with the conclusions drawn from several of the studies mentioned.

Regarding the question of violent games making players of this type of games more aggressive, there is no unanimity, and, by the sample, the more contact there is with the practice of gaming, the less agreement with this statement.

This being a qualitative investigation, carried out based on 6 individuals, after this work a questionnaire will be developed that should confirm some of the conclusions drawn from this study.

References

- [1] C. A. Anderson, "An update on the effects of playing violent video games" *Journal of Adolescence*, no. 27, pp. 113–122, 2004.
- [2] A. A. Carvalho, T. Pessoa, S. Cruz, A. Moura and C. G. Marques, " Videojogos e Desenvolvimento de Competências nos Estudantes Adultos" *Atas do Encontro sobre Jogos e Mobile Learning*, pp. 35-45, 2012.
- [3] R. Chasse, "What is Digital Age Learning?" *Digital Age Learning*, pp. 5-8, 2017.
- [4] R. D. Duke, "Gaming: The future's language", *Bielefeld: W. Bertelsmann Verlag*, 2014.
- [5] D. A. Gentile and R. J. Gentile, "Violent Video Games as Exemplary Teachers: A Conceptual Analysis", *Journal of Youth and Adolescence*, 2008.
- [6] M. D. Griffiths, M. N. Davies and D. Chappell, "Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming", *CyberPsychology & Behavior*, pp. 81-91, 2003.

- [7] B. M. Henriques and P. R. Correia, “*Percepção dos estudantes universitários face aos videojogos*”, 2011. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5417928>
- [8] R. Oliveira, C. Taborda and T. Pessoa, “*Aprender com os videojogos: a percepção dos jovens adultos*”, 2009. Retrieved from <http://www.educacion.udc.es/grupos/gipdae/documentos/congreso/Xcongreso/pdfs/t12/t12c413.pdf>
- [9] S. Prot, K. McDonald, C. Anderson and D. Gentile, “Video Games: Good, Bad, or Other?”, *Pediatric clinics of North America*, pp. 647-658, 2012.
- [10] A. Torres, N. Zagalo and V. Branco, “Videojogos: uma estratégia psico-pedagógica?”, *Actas, Simpósio Internacional Ativação do Desenvolvimento Psicológico*, 2006.
- [11] S. K. Whitbourne, S. Ellenberg and K. Akimoto, “Reasons for Playing Casual Video Games and Perceived Benefits Among Adults 18 to 80 Years Old”, *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 2013.
- [12] D. Williams, N. Martins, M. Consalvo and J. D. Ivory, “The virtual census: representations of gender, race and age in video games”, *New Media & Society*, pp. 815-834 2009.
- [13] A. C. Gil, *Métodos e Técnicas de Pesquisa Social*, Atlas S.A., 2008
- [14] *Gaming Statistics*. Accessed December, 2019. Retrieved from <https://www.gamingscan.com/gaming-statistics/>

Apêndice A – Guião

1- Quais são as atitudes mais comuns perante a vida?

A) Atitudes perante a vida

1.1 - Como descreveria os seus sentimentos mais frequentes perante a vida no dia-a-dia?

1.2 - Considera que estes sentimentos são estáveis ou que existem alterações significativas?

B) Frequência e Intensidade

1.3 - Com que frequência os tem?

1.4 - Com que frequência nota que tem alterações entre sentimentos?

1.5 - Como descreveria a intensidade destes sentimentos?

2- O que pensam e sentem, os adultos portugueses, face ao *gaming*?

A) Geral

2.1 - O que considera por *gaming*?

2.2 - Que contacto tem com esta prática?

Esclarecimento sobre o gaming com base na revisão de literatura

B) Efeitos positivos/negativos

2.3 - Que pontos positivos vê no *gaming*?

2.4 - Que pontos negativos considera que o *gaming* traz?

2.5 - Fazendo um balanço, considera esta prática benéfica ou não?

C) Sentimentos face ao *gaming*

2.6 - Como definiria esta prática?

2.7 - Quando pensa em praticar/alguém próximo praticar, o que sente?

2.8 - Que sentimentos associaria ao *gaming*?

3- Que tipos de videojogos são mais comuns?

A) Tipo de videojogos mais comuns

3.1 - Que tipo de jogos tem/as pessoas próximas têm mais interesse em jogar?

3.2 - Que tipo de jogos considera que são mais comuns de serem jogados?

3.3 - Que tipo de jogos se lembra de ver mais publicidade?

B) Sensações associadas ao tipo de jogos

3.4 - O que sente ao jogar/pensar nas pessoas próximas que jogam os tipos de jogos referidos?

3.5 - De que forma os seus sentimentos diferem consoante o tipo de jogo?

4- Que tipo de comportamentos são considerados típicos à prática de *gaming*?

A) Identificação dos comportamentos

4.1 - Que comportamentos considera típicos de um *gamer*? Porquê?

B) Fatores

4.2 - Como considera que a imagem dos comportamentos típicos se pode alterar dependendo de diversos fatores?

4.3 - Que fatores considera que possam alterar a imagem criada como “típico *gamer*”?

5- Que associações existem entre os vários fatores do *gaming* e os comportamentos sociais?

A) Geral

5.1 - Como considera que o *gaming* possa ter impacto nos comportamentos sociais?

5.2 - Que conhecimento tem de casos em que esta prática tenha afetado os comportamentos sociais?

B) Fatores

5.3 - De que forma considera que o tipo de jogo possa afetar os comportamentos sociais?

5.4 - De que forma considera que o tempo de jogo possa afetar os comportamentos sociais?

5.5 - Como considera que a importância dada aos jogos possa afetar os comportamentos sociais?

6- De que forma acham que o *gaming* possa ser usado como ferramenta de ensino?

A) Potencial

6.1 - Que aspetos pensa que seriam positivos no uso de *gaming* como ferramenta de ensino?

6.2 - Que aspetos pensa que seriam negativos no uso de *gaming* como ferramenta de ensino?

6.3 - Que tipo de resultados esperaria do uso de *gaming* como ferramenta de ensino?

6.4 - Que objeções colocaria a esta possibilidade?

B) Tipos de ferramenta

6.5 - Como pensa que seria uma boa forma de implementar o *gaming* no ensino?

C) Vertentes de ensino

6.6 - Como considera que as relevâncias variariam consoante o tipo ou áreas de ensino onde seriam usadas estas ferramentas?

6.7 - Como considera que as relevâncias variariam consoante os níveis de escolaridade onde seriam usadas estas ferramentas?

7- O que entendem por *eSports*?

A) Conceito

7.1 - O que entende pelo conceito *eSports*?

7.2 - Como teve conhecimento do conceito?

7.3 - Que informação tem sobre a existência de *eSports* em Portugal?

7.4 - Tem conhecimento do crescimento deste meio nos últimos anos?

Esclarecimento sobre os eSports com base na revisão de literatura

B) Futuro como profissão

7.5 - Considera os *eSports* uma profissão?

7.6 - O que acha dos *eSports* serem considerados uma profissão no estrangeiro?

7.7 - O que acha sobre passar a ser considerado uma profissão em Portugal?

Apêndice B – Transcrição da entrevista ao Indivíduo A

Data: 15 de dezembro de 2019	Hora de Início: 10h 30 m	Duração: 35 min.	Idade: 20 anos	Gênero: M
--	------------------------------------	----------------------------	--------------------------	---------------------

Entrevistador (E): Como descreveria os seus sentimentos mais frequentes, perante a vida, no dia-a-dia?

Indivíduo (I): Hmm... calmo...

E: Sempre calmo? Esses sentimentos são estáveis ou existem alterações significativas?

I: Não... são sentimentos estáveis. Diria que estou sempre calmo. Não considero que tenha uma visão nem positiva nem negativa da vida. Considero que tenho uma visão realista.

E: Relativamente à intensidade, como classificaria a intensidade desse sentimento?

I: Se tiver de avaliar, diria que é o máximo, extremamente calmo.

E: O que considera por *gaming*?

I: *Gaming* considero as pessoas, neste caso, estarem a jogar jogos de computador ou consolas.

E: Que contacto tem com esta prática?

I: Jogo vários jogos, faço parte de uma equipa de jogos de Rocket League... e sou Twitch *streamer*.

E: Com que regularidade é que joga?

I: Todos os dias, cerca de 3 a 4 horas por dia.

E: Passo a citar uma definição de *gaming*: O *Gaming* refere-se a videojogos, seja através de consolas, computadores, telemóveis ou outro meio. *Gaming* é um termo diferenciado que sugere a prática de jogar regularmente, possivelmente como um hobby. Apesar de tradicionalmente ser uma forma solitária de relaxamento, os videogames *multiplayer online* também a tornaram uma atividade popular em grupo. Após esta definição, que pontos positivos vê nesta prática?

I: Penso que é uma forma das pessoas se ligarem, apesar de também poderem ter um impacto negativo nas pessoas que o levam demasiado a sério.

E: Que impactos negativos?

I: Ahh.... Há pessoas que o *gaming* lhes causa stress pelo facto de levarem o jogo de uma forma demasiado séria e competitiva.

E: Diria então que o ponto positivo seria o facto de ligar as pessoas e, como ponto negativo, a causa de stress?

I: Não. Considero que existem mais pontos positivos, nomeadamente o desenvolvimento de certas capacidades cognitivas. No meu caso, grande parte da minha facilidade a falar inglês quando era mais novo foi devido ao *gaming* e a ter aprendido inglês através do diálogo em jogos e também, já foi provado, tanto quanto sei, que pode ajudar a melhorar capacidades a nível de reflexos. E penso que o ponto negativo é, como disse, o facto de haver pessoas que levam o jogo demasiado a sério, o que faz com que lhes cause stress quando têm derrotas no jogo.

E: Fazendo um balanço, considera esta prática benéfica?

I: Certo, conforme referi na última questão, penso que é benéfico para as pessoas que saibam encarar o jogo como aquilo que é: um jogo, e não como algo sobre o qual tenham de se chatear.

E: Como definiria a prática do *gaming* – o que é que o *gaming* significa para si, o que é que lhe traz?

I: Então, para mim, foi onde conheci grande parte dos meus melhores amigos, senão mesmo todos, onde conheci muito mais gente, mesmo que não tenha uma ligação muito próxima com elas. Ahm... foi o que me fez entrar no *streaming* e que me fez conhecer ainda mais pessoas. Foi sempre uma coisa que me permitiu estar no meu mundo e desfrutar e relaxar.

E: Fala de estar no seu mundo, mas ao mesmo tempo refere o facto de estar ligado a outras pessoas...

I: Certo, quando falo em estar no meu mundo, refiro-me ao facto de cada pessoa tem o seu dia-a-dia onde trabalha ou vai à escola ou tem universidade e esse tipo de coisas, e quando chegamos a casa o *gaming* é a nossa forma de estarmos no nosso canto, que eu referia como o nosso mundo, mesmo que esse nosso mundo possa ser repartido com amigos enquanto estamos a jogar, não estamos na escola ou no trabalho.

E: Quando pensa em praticar *gaming*, o que sente?

I: Quanto muito sinto vontade de ir jogar, uma vez que o trabalho não é algo que nos dê prazer estar a fazer, ou estudar, ou estar na universidade, por exemplo e o *gaming* aquilo que nós queremos ir fazer, portanto diria que é por aí.

E: De uma forma mais geral, que sentimentos é que associa ao *gaming*?

I: Os mesmos que identifiquei para mim. Sinto que é um sítio onde as pessoas vão para descontraír, para relaxar e para se divertir. Mas como também já disse, há certas pessoas que levam o *gaming* como se fosse uma competição na vida real e que isso lhes causa outro tipo de sentimentos mais negativos.

E: Que tipo de jogos tem mais interesse em jogar?

I: Jogos de sobrevivência, *first person shooters* e qualquer tipo de jogo que tenha algum tipo de aprendizagem, ou seja, que tenha a ver com descobrir o jogo, que não seja algo tão direto.

E: Que tipo de jogos considera que são mais comuns de serem jogados, na atualidade?

I: *First person shooters*, MMORPGs e MOBAs

E: O que sente ao jogar esses jogos?

I: No caso dos *First Person Shooters*, diria que são jogos um pouco mais stressantes, são jogos que estamos com mais atenção porque estamos a tentar sobreviver e a tentar matar outro tipo de boneco. No caso dos MMORPGs, como por exemplo o metin2, são jogos em que não corremos perigo, estamos simplesmente a tentar ganhar experiência e aumentar os nossos níveis e aumentar os nossos itens. Portanto, no caso dos *First Person Shooters*, como eu tinha dito, é um bocado de mais stress e medo porque estamos a tentar ouvir o que se passa à volta e estamos a tentar matar alguém e não morrer, no caso dos MMORPGs são jogos mais de aprendizagem e andarmos à procura de coisas e a tentar fazer missões e por aí..

E: Quais são os tipos de jogos que se lembra de ver mais publicidade?

I: MOBAs e *First Person Shooters*

E: Que comportamentos considera típicos de um *gamer*?

I: Tipicamente são pessoas introvertidas que não têm muitos amigos, mas que têm grandes amizades, tipicamente até com pessoas que conheceram enquanto jogavam... e são pessoas que gostam de estar no seu canto e não são muito dadas a vida social.

E: Considera que esta imagem de comportamentos típicos de um *gamer* pode ser afetada por diversos fatores externos?

I: Penso que não porque a imagem típica de um *gamer* é uma coisa genérica. A menos que seja um fator recorrente em algumas pessoas que eu possa conhecer, essa imagem não se altera. Se bem que, no entanto, hoje em dia, devido ao facto de haver bastantes Youtubers e bastante pessoal da Twitch e haver tantos eventos, essa imagem já não é tão correta porque as pessoas já estão mais à vontade com isso e já não é uma prática tão anti social como era antes

E: Como considera que o *gaming* possa ter impacto nos comportamentos sociais?

I: ... Não penso que o *gaming* tenha grande impacto nos comportamentos sociais fora do *gaming*. Quanto muito diria que as pessoas que praticam jogos, ganharão algum tipo de facilidade de falar com outras pessoas devido ao facto de já o fazerem enquanto estão a jogar.

E: Considera que o tipo de jogo possa afetar os comportamentos sociais de alguma forma?

I: Penso que não, penso que isso é algo que já está na pessoa, quanto muito o *gaming* poderá amplificar esses comportamentos, enquanto a pessoa está a jogar. Mas esses comportamentos já serão da pessoa e não serão originados pelo *gaming*.

E: E o tempo de jogo, considera que pode afetar?

I: Talvez se uma pessoa começar a ficar demasiado agarrada aos jogos e ao *gaming*, cada vez se irá tornar mais introvertida e antissocial.

E: E relativamente à importância dada aos jogos, pode afetar os comportamentos?

I: Penso que sim, o exemplo que referi ainda agora: se uma pessoa der demasiada importância aos jogos, vai fazer com que a pessoa fique mais agarrada aos jogos e ao *gaming* em geral e que descure um bocado a interação com outras pessoas, e faça com que a pessoa se torne mais antissocial.

E: Que aspetos pensa que seriam positivos no uso do *gaming* como ferramenta de ensino?

I: ... No caso de haver jogos que fossem criados como ferramentas de ensino, dando um exemplo, quando temos uma criança que tem um brinquedo e esse brinquedo tem as

formas geométricas, apesar de para a criança ser um brinquedo, a criança está a aprender algo – a separar as formas corretamente. Isto é um exemplo para crianças, mas penso que o mesmo exemplo pode ser criado para casos mais complexos através dos jogos.

E: Vê algum aspeto negativo no uso do *gaming* para o ensino?

I: Se é utilizado como ferramenta de ensino, penso que não.

E: Que tipo de resultados esperaria do uso do *gaming* nas escolas?

I: Penso que se é utilizado como ferramenta de ensino, simplesmente será usado para tornar mais divertido algo que as crianças ou adultos ou o que seja, já teriam de aprender. O jogo é só uma forma de tornar a aprendizagem mais divertida.

E: Colocaria alguma objeção a esta possibilidade?

I: Penso que não

E: Como pensa que seria uma boa forma de implementar o *gaming* como ferramenta de ensino?

I: Tendo em conta que já estamos numa era digital, penso que caso uma criança leve jogos como uma forma de aprendizagem para casa, terá mais motivação para fazer as coisas e para aprender.

E: Como considera que as relevâncias destas ferramentas variariam consoante o tipo ou as áreas de ensino?

I: Acho que o que quer que fosse o jogo, e qual fosse a área, teria de ser adaptado individualmente para cada área, portanto penso que a relevância seria igual para todas desde que as coisas fossem bem-adaptadas.

E: Pensa que os níveis de escolaridade podem fazer com que estas ferramentas tenham mais ou menos relevância?

I: Sim, penso que quando chegamos a uma certa idade – diria da universidade para cima – já deixa de ser tão relevante porque as pessoas que estão nessa idade já não terão tanto apego ao *gaming*.

E: O que entende pelo conceito de *eSports*?

I: Os *eSports* é a prática profissional ou semiprofissional de um jogo.

E: Como teve conhecimento deste conceito?

I: Todos os anos que joguei, sempre vi muitos torneios e competições de diversos jogos.

E: Que informação tem sobre a existência de *eSports* em Portugal?

I: Existem vários torneios, existem vários eventos que também englobam torneios em Portugal, existem várias equipas... Penso que é isto

E: Tem conhecimento do crescimento deste meio nos últimos anos?

I: ... Se for em termos de torneios, penso que é algo que já existe há bastante tempo e não tem tido grande crescimento, mas penso que ganhou grande relevância e conhecimento devido a plataformas como o Youtube e a Twitch

E: Antes de avançarmos: Os *eSports* são uma forma de desporto onde os seus principais aspetos são facilitados por sistemas eletrónicos; o *input* dos jogadores e/ou equipas, bem como o *output* do sistema de *eSports* são mediados por interfaces homem-máquina. Em termos mais práticos, os *eSports* referem-se a videojogos competitivos – amadores e profissionais – (transmitidos na internet). Considera os *eSports* uma profissão?

I: Sim, penso que a partir do momento em que alguém é pago para estar a fazer algo com uma organização, é uma profissão.

E: O que acha de ser considerado uma profissão lá fora, no estrangeiro?

I: Penso que ainda faz mais sentido do que em Portugal devido ao facto de lá o *gaming* e os *eSports* terem uma dimensão muito maior que em Portugal.

E: O que acha de passar a ser considerado também uma profissão em Portugal?

I: Penso que já faz sentido para uma minoria, porque há pouco pessoas em Portugal que estejam ao nível da competição que existe lá fora, mas penso que já existem pessoas a esse nível cá em Portugal, portanto penso que faz sentido apesar de ser uma profissão ainda pouco explorada ou com pouca gente.

E: Muito obrigada pela sua disponibilidade.

Apêndice C – Transcrição da entrevista ao Indivíduo B

Data: 15 de dezembro de 2019	Hora de Início: 17h 40 m	Duração: 45 min.	Idade: 52 anos	Gênero: F
--	------------------------------------	----------------------------	--------------------------	---------------------

Entrevistador (E): Como descreveria os seus sentimentos mais frequentes, perante a vida, no dia-a-dia?

Indivíduo (I): Os meus sentimentos mais frequentes no meu dia-a-dia... Sensação de rotina... ahm... falta de tempo para mim própria... necessidade de exercer certas funções para a sobrevivência e manutenção, pronto, mas mais sob obrigação...em geral é isso, é o que eu vejo na minha rotina.

E: Então são sentimentos mais negativos e...? (interrupção)

I: Frustrante, sim, sim.

E: Considera que estes sentimentos são estáveis ou sofrem várias alterações?

I: Posso dizer que em 80% do tempo é estável, é esse o meu sentimento com algumas interrupções em momentos que fogem da rotina, mas que são muito raros.

E: Portanto diria que em termos de frequência são praticamente todos os dias?

I: Sim, sim.

E: Relativamente à intensidade, considera que é uma intensidade elevada?

I: Hmm... depende muito da minha disposição naquele dia.... Posso dizer que sim, a intensidade é mais para o elevado.

E: Mudando de tema, o que considera por *gaming*?

I: *Gaming*... penso que o *gaming* começa logo por fazer parte a prática de jogos em casa, portanto consolas, e jogos de vídeo, e o computador. Foi também o meu primeiro contacto, foi esse, eram jogos simples dos anos 80, jogar ping-pong no ecrã preto, eu própria tive essa experiência. Depois mais tarde vieram, com as minhas filhas, vieram outros tipos de jogos, jogos mais modernos, como a Nintendo. Mas isso não era eu a jogar, via elas a jogar, *PlayStation* que esse já eu por vezes também jogava, e agora, nos tempos atuais, os jogos na *Internet* que são jogados entre várias pessoas à volta de todo o mundo, que ligam pessoas sem ser de um agregado familiar, que já é uma dimensão muito maior. E por último, os jogos jogados em competição.

E: Então o contacto tem com esta prática é nulo?

I: Já tive, mas neste momento é zero, sim.

E: Esclarecendo o conceito de *gaming*: O *Gaming* refere-se a videojogos, seja através de consolas, computadores, telemóveis ou outro meio. *Gaming* é um termo diferenciado que sugere a prática de jogar regularmente, possivelmente como um *hobby*. Apesar de tradicionalmente ser uma forma solitária de relaxamento, os videogames *multiplayer online* também a tornaram uma atividade popular em grupo. Tendo esta referência do que é o *Gaming*, que pontos positivos vê nesta prática?

I: Positivos... para já a distração da pessoa, a pessoa ao jogar distrai-se, está a fazer algo que gosta, está a fazer algo onde tem objetivos diferentes daqueles do trabalho ou de outro momento do dia-a-dia... Portanto distração. Talvez anti-stress também, desde que a pessoa não seja demasiado nervosa durante o jogo, que também há pessoas que ficam stressadas enquanto jogam, depois, no caso dos jogos na *Internet* é a interligação de pessoas de culturas de países diferentes, de culturas diferentes, as pessoas podem manter essa ligação durante um período maior, ou pode ser uma única vez num certo dia, mas acaba por ser, por formar pontes entre pessoas de diferentes pontos do mundo, acho isso uma ideia bonita. Mais?... Portanto distração, interligação de pessoas.... Acho que se limita a isso...

E: E pontos negativos?

I: Pontos negativos...os pontos negativos é o rouba-tempo. A pessoa por vezes tem coisas a fazer e mal começa a jogar perde-se, perde-se no tempo, ou porque quer acabar o jogo, ou porque gostou do jogo e não quer largar o jogo, e deixa coisas prioritárias para trás. Outra coisa é o passo mais à frente que é mesmo o vício, em que a pessoa, que há pessoas que imagino não façam outra coisa senão jogar, e que para as quais, para essas pessoas, imagino que além do vício do jogo, ahm... pode-se tornar também doentio, além de estar ali constantemente a jogar, que é a parte do vício, pode afetá-lo de outras formas também como, por exemplo, ficar stressado, pelo jogo, por ansiedade, por querer ganhar e não conseguir, por frustração na derrota....

E: Se pedisse para tomar uma posição e dizer se considera que o *gaming* é benéfico ou prejudicial, que posição tomaria, fazendo um balanço dos pontos que referiu?

I: ... Agora que me está a colocar essa questão, lembro-me de mais um ponto positivo, que possa acrescentar, que é a parte em que a pessoa que joga com alguma regularidade

ganhar certas habilidades ao jogar, como por exemplo, a parte estratégica que é requerida no jogo, dependendo do jogo que for.. porque talvez acrescente algo ao desenvolvimento da pessoa em si, o estar a jogar e o estar ali e num curto espaço de tempo reagir de diversas formas, que possa desenvolver positivamente de alguma forma e.... repita lá a pergunta, por favor...

E: Se lhe pedir para tomar uma posição...

I: Ah! Tomar uma posição, sim. Eu diria, desde que o *gaming* seja praticado de ânimo leve, sem vício, sem ansiedade, só para a distração e para um desporto, mas que se mantenha dentro dos níveis saudáveis, acho positivo. Se ultrapassar esse esse limite, já... portanto é como eu equiparo-me à pessoa que vai ao casino. A pessoa que vai ao casino investe dinheiro num jogo, mas que chegando àquele limite, parou, e há a outra pessoa que vai ao casino e que não consegue parar. O *gaming* acho muito parecido com o jogo do casino.

E: Passando para uma fase de sentimentos despertados, como definiria a prática do *gaming*?

I: O *gaming*, para mim, é uma diversão. Para mim, em primeiro lugar, é algo para a pessoa se divertir, em primeiro lugar, é a primeira coisa que me surge é, jogar para se divertir, é uma passatempo, uma ocupação para o tempo livre, um *hobby*, é a primeira coisa que me ocorre.

E: Então e já que não pratica, quando pensa em alguém próximo de si praticar, o que é que sente com isso?

I: É como essa pessoa ler um livro, ou ver um filme. Está a jogar um jogo.

E: Não tem nenhum contra?

I: Não.

E: Que sentimentos é que associa ao *gaming*, no geral? Falou-me aqui de stress e ansiedade das pessoas...

I: O *gaming*, em geral, ou...?

E: Em geral.

I: Quer dizer, é assim, eu não quero pensar que as pessoas que praticam o *gaming* sejam aquelas que ultrapassem os limites, não é? Por isso... se não é para divertimento,

se é já para desporto com competições, e com desafios, e com prémios monetários, há quem faça já ganha-pão dessa profissão, eu acho que é uma ocupação como outra qualquer. Fazer um desporto físico, jogar à bola, ser atleta, jogar jogos com concorrentes, acho que é uma opção de vida.

E: Pensando mais concretamente em sentimentos, sentimento de realização, talvez?

I: Para quem está a jogar?

E: Sim.

I: É de realização porque a pessoa se sente bem a jogar, se sente habilitada para o jogo, ahm... e gostando de praticar, acho que sim, acho que isso é a realização da pessoa.

E: Que tipo de jogos é que as pessoas mais próximas têm interesse em jogar?

I: As pessoas mais próximas a mim?

E: Exatamente, com quem tem mais contacto.

I: Então... acho que são jogos comuns, aqueles de fazer um percurso e conseguir o objetivo daquele jogo e subir de nível. Jogos simples, *Bandicoot* e semelhantes. E depois há o jogo na *Internet*, em que a pessoa escolhe um figura que em princípio é um lutador, que entra numa batalha, em que pode ter companheiros de batalha, mas tem sempre os adversários e também o jogo tem como objetivo vencer o adversário e conseguir passar para o próximo nível. Jogos *multiplayer*.

E: Pensando agora no geral, e não só nas pessoas mais próximas, que jogos acha que são mais jogados hoje em dia?

I: Sou muito sincera, não tenho noção. Sei que os meus colegas de trabalho, não sei se continuam, mas durante muito tempo juntavam-se à noite, cada um na sua casa, a jogar um jogo na *Internet* que era de corrida, mas tirando isso não sei de pessoas do meu conhecimento a praticarem jogos, nem em casa com consolas nem na *Internet*, não tenho conhecimento.

E: Lembra-se de ver alguma publicidade a algum jogo?

I: Jogos de futebol, sim, o FIFA... Sinceramente, não me ocorre mais.

E: Sente que os seus sentimentos relativamente ao *gaming* poderiam diferir dependendo do tipo de jogo, ou qualquer jogo é igual?

I: Não... acho que qualquer jogo, para mim, é aceitável, desde que a pessoa não se isole demasiado a jogar e deixe de participar na vida do agregado familiar, e por enquanto, as pessoas próximas que jogam ainda não demonstraram estes comportamentos. Se fosse este o caso, eu já teria uma opinião diferente. Na minha opinião, a pessoa tem estado a praticar *gaming* em casa, dentro dos limites de tempo. O que para mim é completamente aceitável. Se eu verificasse que essa pessoa se isolasse no seu quarto e não tivesse contacto com o resto do agregado familiar, isso para mim já mudaria em muito a minha opinião. Relativamente ao tipo de jogo, para mim é igual.

E: Que comportamentos considera que são típicos de um *gamer*? Quando pensa num *gamer*, acha que tem algum comportamento típico, imagina sempre um certo tipo de pessoa?

I: Não, quer dizer, imagino um jovem, faixa etária entre os 13 e os 25, talvez. Claro que há mais velhos e há mais novos. Mas tirando isso, assim comportamento típico, não sei dizer, porque não conheço nada assim mais fora da caixa.

E: Como considera que a imagem de comportamentos típicos de um *gamer* (ex: introvertido, fora da sociedade, etc) pode ser afetada por diversos fatores externos?

I: Também depende muito do carácter da pessoa. Se a pessoa for muito introvertida, se tiver problema, por exemplo se for uma pessoa que sofre *bullying*, e que se isole em casa a jogar na net, nesse caso eu acredito que o jogo aprofunde o isolamento dessa pessoa. Essa pessoa até pode ter contacto, se for um jogo na *Internet*, pode escrever-se com os outros participantes no jogo, mas isso não substitui o contacto físico com pessoas. Portanto eu aí já reconhecera um risco de a pessoa que pratica *gaming* se isole demasiado e que venha a ser prejudicada por isso, por causa do isolamento. Isola-se no *gaming* mas eu acho que o próprio carácter dessa pessoa favorece esse comportamento, enquanto há outras pessoas também que praticam *gaming*, e praticam muito, mas que têm uma atitude que saem de casa e que têm contacto com outras pessoas, possivelmente outros praticantes de *gaming* e que troquem opiniões, isso também tudo depende do carácter da pessoa, não é, não considero isso influência do jogo, acho que isso nasce já com a pessoa e ... pode aumentar.

E: Referiu o “jogar muito”. Acha que a “Frequência de jogo” pode ser um dos fatores que cria ou altera a imagem de um típico *gamer*?

I: Ah... uma pessoa que esteja sempre a jogar, obviamente que as outras pessoas, pronto, lhe poem o carimbo de *gamer* porque ele não faz outra coisa senão isso, não é? Enquanto que uma pessoa que joga, mas com menos frequência, possivelmente já não levaria com esse carimbo em cima.

E: Como considera que o *gaming* possa ter impacto nos comportamentos sociais?

I: Volto a repetir, pode isolar, porque uma pessoa até pode nem ter problemas sociais, pode não ter sido vítima de *bullying* ou do género, mas o vício no jogo é de tal ordem que não larga ou o computador ou a consola e isso para mim é um problema, é um risco que vem com o *gaming*. Uma pessoa que vive isolada, é uma pessoa que, perdendo a ligação com o exterior, perde a ligação com a realidade, perde a ligação... até é capaz de se perder a si próprio parcialmente, porque se não faz outra coisa, se não convive com outras pessoas, se não troca opiniões, se não se expressa nem convive com outras pessoas, eu acho que isso é muito muito prejudicial, acho que isso é muito prejudicial. A pessoa que pratica *gaming*, para ter uma vida saudável, tem que ser uma boa gestora do seu tempo, tem que ter algum controlo e tem de saber quando é que é tempo para jogar e quando é que é tempo para outras coisas importantes da vida.

E: Que conhecimento tem de casos em que esta prática tenha afetado os comportamentos sociais?

I: Não tenho nenhum.

E: De que forma considera que o tipo de jogo, possa afetar os comportamentos sociais?

I: Ahm... jogos há muitos, há os inofensivos, como aqueles de estratégia, estilo *Bandicoot* e do género, há os relacionado com desporto, como por exemplo de futebol, há os de *League of Legends*, que eu também não considero ofensivo em termos de objetivo de jogo. Depois há aqueles que eu pessoalmente não gosto, nem gosto nem gosto de saber que as pessoas jogam, e muito menos os jovens, que são aqueles em que há um personagem, que é o papel de quem está a praticar o *gaming*, que tem uma arma de fogo na mão, e que tem abater o inimigo que são pessoas, que são seres humanos. Esses jogos não concordo com a existência deles, porque nas mentes mais frágeis e desequilibradas pode alimentar desejos que nalguns casos extremos podem vir a causar mortes de outras pessoas.

E: Considera que jogos um pouco mais violentos possam trazer ao de cima essa faceta?

I: Exatamente, e considero também que esses praticantes de *gaming* que eu considero frágeis e desequilibrados, ahm..., percam a noção da realidade e sejam de tal ordem influenciados por aquilo que vivem no jogo que depois não saibam distinguir... não é não saber distinguir, talvez até saibam, não sei... mas que o desejo de transportar o que jogam no jogo para a vida real é de tal ordem que eles não conseguem evitar e acabam por causar desgraças.

E: De que forma considera que o tempo de jogo, possa afetar também estes comportamentos?

I: Bom, para qualquer pessoa, seja ela equilibrada ou desequilibrada, aqui acho que é importante haver um tempo limite de prática do *gaming*, porque ... quem não souber gerir o seu tempo... portanto eu acho que as pessoas devem ter limites de tempo de jogo para terem tempo para outras coisas, como por exemplo conviver com outras pessoas, ou fazer coisas que, por exemplo se for um caso de um estudante, dedicar os eu tempo e a sua concentração também aos estudos, alimentarem-se como deve de ser, fazerem exercício físico, uma vez que enquanto estão a jogar, em princípio, estão parados sentados na cadeira. Portanto, o tempo de jogo deve ser bem gerido.

E: E considera que a importância que os jogadores dão ao jogo, pode também afetar os comportamentos que eles têm na vida real?

I: Se forem demasiado jovens, talvez sejam mais influenciáveis, mas eu penso que uma pessoa sã, mentalmente sã, que não sofra grande influência pelo jogo. Penso eu, é a minha ideia, claro que há exceções.

E: Que aspetos pensa que seriam positivos no uso do *gaming* como ferramenta de ensino?

I: É a parte da estratégia, do raciocínio, ... nesses campos penso eu que possa ajudar no desenvolvimento do cérebro. Mas também que tipo de jogos é que há... há aqueles estratégicos, eu penso que sejam positivos, ...aquele jogo de perguntas geral, o Buzz, esses jogos para mim são positivíssimos, mil por cento positivos, porque ajudam-me, ensinam-me.

E: E que aspetos negativos poderiam advir do uso do *gaming* no ensino?

I: Talvez o encanto excessivo pelos jogos, que vicia os pequeninos, os mais jovens, que sejam logo viciados por serem novinhos e se encantarem logo com os jogos, fiquem viciados. Porque é assim, enquanto jogam, e se forem jogos educativos, só têm, a ganhar porque estão a aprender, mas depois paralelamente com o jogar e o aprender, há também aquela parte do gostarem demasiado e depois com o crescimento vão para outros tipos de jogos e depois já deixa de ser educativo e de ensino e pode criar logo ali o vício. Mas tirando isso, pronto também tem de ser gerido o tempo que estão a jogar, essa parte também tem de ser controlada pelos pais, mas tirando isso, não sei se há mais algum aspeto negativo. Isto falando de jogos educativos... Talvez, também não sei em que ambiente é que eles usariam os jogos, se é na escola com colegas, se é em casa isolados, porque se for em casa isolado também temos aquela parte em que a criança, que eu no meu tempo havia mais contacto entre crianças a brincar sem ser computadores ou jogos e íamos para rua brincar, se for uma prática das crianças em casa, traz consigo também o isolamento da criança fechada no quarto em frente à consola ou ao computador, seja o que for.

E: Que tipo de resultados acha que poderiam advir de usar o *gaming* no ensino?

I: Ahm... que tipo de resultados... eu acho que é uma boa ferramenta para o ensino porque é mais fácil cativar uma criança com um jogo educativo do que talvez como livro habitual do ensino escolar... ahm... no entanto, uma criança que se encante com o ensino através do jogo é capaz de já não mostrar interesse se houver uma fase em que tem de deixar o jogo e agarrar-se ao livro.

E: Falando em objeções a esta possibilidade, seria mais o limite inicial de idade para usar o *gaming*, uma vez que falou de os muito pequeninos serem mais influenciáveis?

I: Sim, quer dizer, os pequeninos ou os 10-13 anos vai dar ao mesmo. Teria de fazer parte das ferramentas de ensino e não permitir que as crianças usem só o *gaming* para o ensino. Teria de ser complementar.

E: Como pensa que seria uma boa forma de implementar o *gaming* como ferramenta de ensino?

I: ... é assim o *gaming*... realmente equivale ao isolamento em termos físicos da pessoa que está a jogar... lá está, quer dizer, tem de ser sempre, em qualquer idade, limitado no tempo. Não pode ser uma coisa que se apodere da vida da pessoa... porque eu acredito que uma pessoa que esteja a jogar, nem sinta o tempo que passar, seja que

idade for, criança ou adulto. Portanto a implementação do *gaming* na vida de uma criança, é um risco que se corre, quer-se fazer bem, mas ao mesmo tempo tem o verso da moeda... tem que ser uma coisa sempre acompanhada pelos pais, para evitar que haja demasiado entusiasmo e que haja demasiado isolamento.

E: Considera que a relevância destas ferramentas no ensino poderiam variar consoante o tipo ou as áreas de ensino onde seriam implementadas?

I: Sim, sempre. Para ser utilizado no ensino tem de ter um objetivo educativo... e depois é assim, eu também acredito que o futuro vai estar muito ligado a esse ambiente, do *gaming*, não sei em que termos, em que dimensões, mas... Deve haver jogos desenvolvidos no *gaming* que possam por exemplo ensinar uma língua, no geral, a matemática, para os mais pequenotes, deve ser fácil fazer jogos para os pequenotes a ensinar a matemática. As letras a mesma coisa. Eu acho que há muito por onde explorar no *gaming* para o ensino, e a relevância penso que é grande em todas as áreas.

E: E variariam dependendo dos níveis de escolaridade?

I: Consideraria mais relevante, e mais importante, para os pequeninos. E com o passar da idade, acho que menos.

E: O que entende pelo conceito de *eSports*?

I: Ahm... entendo que o que muitos praticantes de *gaming* fazem em casa, que é jogar *online* com outros participantes de todo o mundo, no mesmo jogo, deu inspiração para isso se fazer em competição oficial, com o interesse de espectadores, portanto, assim como alguém vê um jogo de futebol na televisão, há quem goste de acompanhar participantes/jogadores no grande ecrã a jogarem..

E: Como teve conhecimento deste conceito?

I: Já vi artigos em revistas, não os li, mas pelos títulos gordos que li e a fotografia que vi, foi uma sala enorme, estilo sala de concerto, com ecrãs gigantes espalhados por toda a parede à volta, aquilo parecia uma arena com espetadores a verem. No centro da arena, estavam os espetadores a verem, que estava a concorrer entre eles, e os espetadores acompanhavam o jogo através dos ecrãs gigantes que estavam espalhados pela sala.

E: Que informação tem sobre a existência de *eSports* em Portugal?

I: Nenhuma, não sei se existem, não tenho conhecimento.

E: E tem conhecimento do crescimento deste meio nos últimos anos?

I: Não faço ideia.

E: Os eSports são uma forma de desporto onde os seus principais aspetos são facilitados por sistemas eletrónicos; o input dos jogadores e/ou equipas, bem como o output do sistema de eSports são mediados por interfaces homem-máquina. Em termos mais práticos, os eSports referem-se a videojogos competitivos – amadores e profissionais – (transmitidos na internet). Considera os eSports uma profissão?

I: ... Profissão, profissão... pois, pelo que eu entendo, sim. Porque é uma habilidade que as pessoas que participam desenvolveram, que se tornaram profissionais nisso... profissionais, quer dizer, entendidos nisso. E se o fazem na competição, portanto, eles não são diferentes daqueles que ganharam habilidades noutros campos físicos e que também competam para ganhar um prémio e recebendo assim um valor. Não sei, profissional, como é que nós podemos entender um jogador profissional, é alguém que não recebe um ordenado regular, é alguém possivelmente que compete para ganhar um prémio. Quer dizer, eu penso que ele não... é profissional em que aspeto? Eu sei que há aqueles que jogam *online* e que recebem doutras pessoas particulares para lhes passarem níveis, será que isso já é considerado um jogador profissional?

E: No eSports, existe a competição de amadores que é, como referiu, jogadores que vão para a competição tentar ganhar um prémio. Os profissionais, são mesmo equipas, tal como no futebol, que contratam jogadores e eles recebem mensalmente

I: Pois, eu desconhecia isso. A minha questão era, se eles recebem regularmente ou só se participarem e atingirem aqueles níveis.

E: O que acha de ser considerado uma profissão lá fora, no estrangeiro?

I: Não me choca, não quero avaliar se é uma profissão digna, porque para mim jogar um jogo pouco tem a ver com remuneração de trabalho. Mas pronto, percebo que é uma nova geração de profissionais e que se há quem esteja disposta a dar-lhes um ordenado regular, portanto é uma nova geração de profissionais, é o futuro.

E: E por último, se em Portugal, de hoje para amanhã passar a ser considerado também uma profissão?

I: Nem tenho anda contra, nem nada a favor. Só espero é que não seja nada de... uma profissão com remunerações daquelas astronómicas porque isso já, quer dizer... enquanto

o jogador de futebol tem de correr e dar a parte física, aquele está sentadinho no banco e tem de carregar em teclas ou ... pronto, qualquer coisa. Só espero é que seja uma profissão, sim senhor, para quem tem habilidade para o fazer, que tenha ali uma remuneração, mas que não seja nada daquelas coisas absurdas e astronómicas.

E: Muito obrigada pela sua disponibilidade.

Apêndice D – Transcrição da entrevista ao Indivíduo C

Data: 7 de janeiro de 2020	Hora de Início: 17h 00 m	Duração: 52 min.	Idade: 20 anos	Gênero: F
--------------------------------------	------------------------------------	----------------------------	--------------------------	---------------------

Entrevistador (E): Como descreveria os seus sentimentos mais frequentes, perante a vida, no dia-a-dia?

Indivíduo (I): Ahm... no dia-a-dia... não sei, talvez monotonia..., mas também conforto.

E: Considera que estes sentimentos são estáveis ou sofrem várias alterações?

I: Acho que depende um bocado, do tipo de dia que tenho, mas normalmente são estáveis.

E: Portanto diria que em termos de frequência é constante?

I: Sim, há um dia ou outro que talvez menos, e um dia ou outro que mais, mas é isso. Se tiver um compromisso marcado para um dia, não vou sentir tanto a monotonia... Relativamente ao conforto, por exemplo, agora que estive em Erasmus acho que, quando faço as viagens mais económicas, não sinto tanto o conforto.

E: E relativamente à intensidade destes sentimentos...?

I: Hmm... acho que também depende dos fatores que referi.

E: O que considera por *gaming*?

I: Ahm... jogar jogos, por norma de computador. Penso que não se referem a *gaming* a jogos físicos. Pronto, jogos de computador.

E: Qual é o contacto que tem com esta prática?

I: Ahmm... acho que já tive mais, não, tenho a certeza que já tive mais. Agora não tenho tido assim muito tempo, e também tenho tido outras prioridades. Mas... acho um bom passatempo.

E: Esclarecendo o conceito de *gaming*: O *Gaming* refere-se a videojogos, seja através de consolas, computadores, telemóveis ou outro meio. *Gaming* é um termo diferenciado que sugere a prática de jogar regularmente, possivelmente como um *hobby*. Apesar de tradicionalmente ser uma forma solitária de relaxamento, os videogames *multiplayer*

online também a tornaram uma atividade popular em grupo. Posto esta definição, que pontos positivos vê nesta prática?

I: Hm... acho que lá está, o facto de ser um passatempo que se pode ... ok, como é que hei-de explicar... o facto de se poder jogar com outras pessoas, mas não depender necessariamente delas, ou seja, é um passatempo que se pode, lá está, é solitário, e não depende da presença de outras pessoas. Ou seja, quando tu vais jogar e vais jogar com outras pessoas, ok, mas aquelas pessoas não têm que ser as mesmas, então não estás dependente delas. Tu podes jogar à vontade, podes praticar, podes usufruir desse *hobby* à vontade sem que outras pessoas tenham necessariamente que influenciar. Jogas com outras pessoas na mesma, mas não precisa necessariamente de ser as mesmas pessoas ou assim e estás sempre, continuas a jogar com outras pessoas.

E: Mais pontos positivos?

I: Ahm... acho que, por exemplo, pelo pouco que sei, a maior parte dos jogos são muito em inglês e têm muitos termos em inglês. Claro que se pode ter a tradução, mas como é um *hobby* que chega a todos os cantos do mundo, basta ter *Internet*, ... acho que, lá está, as pessoas comunicam muito com pessoas de outros países, e então isso é bom, mesmo para a melhoria de línguas, não só do Inglês, porque imagina que estou a aprender Alemão e surge um alemão e eu tento falar com ele... Mais... Também acho que, pronto, não conheço assim muitos, mas do que eu conheço são muito à base de estratégia e então, lá está, não é uma coisa inútil, não é um *hobby* que tu, por exemplo, ... com qualquer coisa consegue-se aprender coisas, não é? Mas o facto de estar regularmente a jogar um jogo que implica estratégia, acho que exercita também um bocado o pensamento e cérebro nesse sentido, o ser mais estratégico e... hmm... desenrascado.

E: E pontos negativos?

I: O facto de estar muito tempo à frente do ecrã acho que é prejudicial, pronto, à visão, ao cansaço.... Mais prejudicial... acho que, pronto, mas isso é como todos os passatempos, às vezes torna-se vício. Parece que as pessoas depois não... lá está, em todos os passatempos isso acontece... quando te divertes muito a fazer uma coisa, e como aquilo também está a pôr outras pessoas, como é que se diz? Pronto, está a pôr outras pessoas lá, não é individual, acho que as pessoas, se calhar, não sentem tanto a necessidade de terem outros *hobbies*, por exemplo, se eu for ler, ou fazer *sudoku* ou assim, é fazer uma coisa só para mim, então depois sinto necessidade de interação social, mas

aquilo como combina jogos individuais e diversão individual e interação social, acho que depois as pessoas acabam por limitar os seus passatempos àquilo e então acabam por passar a maior parte do seu tempo livre naquilo e acaba por ser um vício, e acontece abdicar também das horas de sono e assim, naquilo, o que claro, é prejudicial. E mais um ponto negativo é, como as pessoas se habituem tanto a interagir a nível virtual, acho que depois podem perder um pouco as capacidades de comunicação real, física.

E: Então fazendo um balanço, considera que a prática é benéfica ou não?

I: Considero que sim, que seja benéfica.

E: Como definiria esta prática, em termos de sentimentos?

I: O *gaming*, para mim, é uma diversão. Para mim, em primeiro lugar, é algo para a pessoa se divertir, em primeiro lugar, é a primeira coisa que me surge é, jogar para se divertir, é uma passatempo, uma ocupação para o tempo livre, um *hobby*, é a primeira coisa que me ocorre.

E: Então quando pensa e praticar ou pensa em alguém próximo de si praticar, o que é que sente com isso?

I: Acho que não sinto nada negativo. Se for eu a pensar em praticar, sei que é uma coisa que eu gosto, então que à partida me vou divertir.

E: Então no geral, que sentimentos associaria ao *gaming*?

I: Hmm... Que sentimentos.... Acho que, pronto, diversão/alegria. Claro que pode causar também irritação, porque pronto, se aquilo não corre como queremos, acaba por causar irritação. Acho que é isso

E: Que tipo de jogos é que tem mais interesse em jogar?

I: Lá está eu não conheço todo o tipo de jogos, mas acho que é mais aqueles *multiplayer*, daqueles que impliquem estratégia, mas, como é que eu hei-de dizer?... Por exemplo, o Metin e o LoL. O Metin, por exemplo, é um jogo *multiplayer* também, mas não é muito o meu estilo porque implica muita paciência e persistência e comprar os itens que são necessários. Acho que o que mais me interessa é aquele tipo de jogo em que, quando começas, é mesmo para jogar, tens aquela função, ganhas ou perdes, lutas com outros, mas tens aquele tempo. E Sims, também costumo jogar.

E: Que tipo de jogos considera que são mais comuns, no geral?

I: Não estou muito por dentro, mas o que eu ouvia mais era mais CS, Fortnite, lembro-me que quando saiu, foi muito falado. Não sei se o LoL ainda está no auge O Metin, acho que pouca gente joga... FIFA e PES

E: Lembra-se de ver alguma publicidade a algum jogo?

I: FIFA e PES. O *online* de computador, não vejo muita publicidade, mas para as consolas vejo algumas. E aplicações móveis também vejo imenso. Vejo tanto que acho que não há nenhum que se destaque assim muito, mas talvez Candy Crush.

E: De que forma é que os seus sentimentos variam consoante o tipo de jogo que está a jogar?

I: Hm... Por exemplo, no League of Legends, o que eu sentia... às vezes sentia frustração, porque a jogar em equipa, quando não se corresponde às expectativas dos outros fica-se um bocado frustrada e irritada. Mas também acho que, contrariamente, já me surgiu o sentimento de orgulho, por conseguir fazer uma boa jogada, conquista, alegria, claro. Às vezes também o sentimento de... só me está a vir a palavra em Inglês... “*belonging*”. Relativamente ao LoL, acho que é um mix de sentimentos, acho que traz muitos sentimentos à tona. Relativamente aos Sims, o que é que se pode dizer...? ... Não me surge nada... Talvez calma, e, isto não é propriamente um sentimento, mas aquele estado quando comesças a sonhar com uma vida diferente, que é o facto de estares ali a criar uma família nova, um ambiente novo, teres cães, teres gatos, uma casa com piscina, uma casa com ginásio, teres um carro, pronto. Mas lá está, acho que, passando à questão das variações, acho que como o LoL implica mais pessoas e estar ali no momento, enquanto que os Sims podes parar e voltar mais tarde, se não te apetecer, acho que é por isso que o LoL traz tantos sentimentos, porque é uma coisa em que a ação está mais ali a mexer, enquanto que os Sims é mais monótono e mais parado, e o que acontece é, normalmente, o que eu quero que aconteça.

E: Que comportamentos considera que são típicos de um *gamer*?

I: Por acaso não acho que um *gamer*... quer dizer, só a nível psicológico. Claro, tem de ser, porque a nível físico nada distingue, e mesmo a personalidade, acho que todo o tipo de pessoas, acho que os *gamers* englobam todo o tipo de pessoas. Talvez mais, lá está, também dependo do tipo de jogos que a pessoa jogue, não é? Mas talvez assim mais ponderado. Que preveja consequências, e os passos, alguém mais estratégico.

E: Uma vez que falou que depende dos tipos de jogos, considera que esta imagem típica pode ser afetada por diversos fatores externos? Existe mais algum para além do tipo de jogo?

I: Claro que o tempo que se joga... Talvez o tipo de envolvimento que a pessoa tem com o jogo, por exemplo, há pessoas que se envolvem muito mais no jogo, e que são capazes de gastar dinheiro e colocar no jogo. Eu não faço tanta questão de dar dinheiro para isso. Acho que isso também diferencia o tipo de *gamers*.

E: Como considera que o *gaming* possa ter impacto nos comportamentos sociais?

I: Lá está, é um pouco aquilo que disse há pouco, pode restringir ou inibir capacidades reais, como a comunicação. Por outro lado, as capacidades virtuais, ajuda a desenvolver.

E: Que conhecimento tem de casos em que esta prática tenha afetado os comportamentos sociais?

I: Penso que não.

E: De que forma considera que o tipo de jogo, possa afetar os comportamentos sociais?

I: O tipo de jogo... hm... Por exemplo, lá está, só o facto de ser *multiplayer* ou solo, logo aí já há uma diferença porque acho que aquela inibição na comunicação real, acho que engloba todos, mas pelo menos os *multiplayer* ainda têm aquela contrapartida de comunicarem virtualmente, enquanto os *solo* não têm tanto, então só aí já há uma diferença. Não sei se por exemplo os jogos mais agressivos, talvez nas idades mais jovens, acho que têm um impacto maior, e esse, por exemplo, talvez jovens que joguem tipos de jogos mais agressivos, numa bulha na escola, talvez podem levar aquilo um bocadinho mais longe dos outros, porque experienciam regularmente violência.

E: De que forma acha que o tempo de jogo pode afetar os comportamentos?

I: A área da comunicação, como já falei. Dando o exemplo da agressividade, claro que se uma criança joga mais tempo aquele tipo de jogos, acho que vai ter comportamentos agressivos mais frequentemente do que uma criança que jogue menos tempo. Quanto mais tempo ligada ao jogo, mais a pessoa é influenciada pelo jogo na vida real.

E: E a importância dada aos jogos, como referiu há pouco, considera que também pode afetar os comportamentos na vida real?

I: Sim, também acho que está um bocado relacionado. Por exemplo, uma pessoa que esteja mais envolvida nos jogos, acaba por passar mais tempo a jogar e acaba por ser mais influenciada, e acaba por dar muito mais importância ao conteúdo que o jogo dá do que uma pessoa que não esteja tão envolvida, acho que absorve muito mais.

E: Que aspetos pensa que seriam positivos no uso do *gaming* como ferramenta de ensino?

I: Acho que só o facto de ser “jogo” já, acho que abre mais a mente ao conteúdo que traz. Porque, vamos lá ver, se for um trabalho chato, uma pessoa está ali a fazer por obrigação e não absorve tanto a informação nem tem prazer no que está a fazer, nem dá muita atenção. Dá apenas para o trabalho ficar feito, “entre a 100, sai a 1000”. Se for um jogo, acho que o grau de interesse é maior, ou pelo menos o prazer é maior e o sentido de obrigação é menor, então acho que as pessoas têm uma mente mais aberta a jogar e absorvem muito mais informação que advém dos jogos. O facto de ser versátil também é positivo, e não ser sempre a mesma coisa, como é no ensino regular. É uma forma criativa no ensino.

E: E que aspetos negativos poderiam advir do uso do *gaming* no ensino?

I: Pode não ser acessível a toda a gente. Na biblioteca e assim tudo bem, mas em casa, pode nem toda a gente ter acesso a computador, as famílias mais carenciadas. Ou o router estar para arranjar e não haver *Internet*... Penso que há várias coisas que podem falhar, nesse aspeto.

E: No caso de usar o *gaming* no ensino, que tipo de resultados acha que poderiam advir daí?

I: Depende um pouco do tipo de jogo for criado, e que objetivo é que se tem. Por exemplo, se for um jogo de xadrez como trabalho de casa, espera-se resultados que 9º aluno melhor a sua estratégia. Acho que depende muito do tipo de jogo que seja.

E: Colocaria alguma objeção a esta possibilidade?

I: Não. Lá está, sendo implementado, se houvesse forma de todos conseguirem ter acesso, para ninguém sair prejudicado... Eu pessoalmente não tenho nada contra.

E: Como pensa que seria uma boa forma de implementar o *gaming* como ferramenta de ensino?

I: Talvez, para não haver faltas de material ou assim, aplicar isso mesmo nas aulas, em vez de ser como trabalho de casa, porque garantia, caso existissem requisitos, que a escola estaria preparada para esses casos. Na escola, ou nos tempos extracurriculares, mas isso já nem toda a gente tem...

E: Como considera que a relevância destas ferramentas no ensino poderia variar consoante o tipo ou as áreas de ensino onde seriam implementadas?

I: Por exemplo, talvez em áreas como Música, penso que o ensino através do *gaming* não teria tanto impacto como se calhar teria em Ciências ou... Talvez Letras também, porque Música é uma coisa muito de *feeling* e acho que é preciso ter-se o contacto com o próprio instrumento. Claro que a nível de tempos e assim, talvez o jogo conseguiria dar algo, mas a nível de *feeling* não daria tanto. Assim como se calhar, a nível de Plástica, desenho, pronto, isso também depende do tipo de material que seria utilizado. Por exemplo, se houvesse aquelas canetas e os tablets, que depois passaria para o computador, acho que sim, agora, só a desenhar no Paint, acho que não é relevante o suficiente. Enquanto que nas Ciências e jogos de matemática e assim, acho que essas áreas são muito mais facilmente aplicáveis em ecrãs e que não têm tanta relevância ser papel ou ecrã do que as outras.

E: E dependendo dos níveis de escolaridade?

I: Lá está, acho que poderia ter mais relevância se o tipo de *gaming* fosse adaptado às idades. Por exemplo, claro que na Primária, se forem só os jogos básicos é uma coisa, mas se fores pôr esse mesmo jogos em níveis de escolaridade mais avançados perde todo o tipo de interesse e não é tão relevante. Diferentes níveis de escolaridade implicam níveis diferentes, e os pontos positivos que falei relativamente à diversão e assim, irá variar porque o tipo de diversão de uma pessoa com 15 anos, por exemplo, é totalmente diferente de uma pessoa com 10, então acho que talvez o tipo de jogo básico e um bocado óbvio de ensino é mais fácil ser adaptado às idades mais jovens, enquanto que para as idades mais avançadas talvez os jogos mais elaborado, por exemplo, xadrez, matemática...

E: O que entende pelo conceito de *eSports*?

I: Acho que é, por definição, desportos virtuais, eletrónicos. Acho que desporto tanto pode ser individual como de grupo. Entendo por jogos *online* de consolas e computadores.

E: Como teve conhecimento deste conceito?

I: Jogando e conhecendo por pessoas próximas.

E: Que informação tem sobre a existência de eSports em Portugal?

I: Penso que qualquer pessoa que jogue *online* em Portugal faz parte de *eSports*.

E: E tem conhecimento do crescimento deste meio nos últimos anos?

I: Tenho ideia que vem aumentando cada vez mais e que já há pessoas a viver disso.

E: Definição de eSports: Os eSports são uma forma de desporto onde os seus principais aspetos são facilitados por sistemas eletrónicos; o input dos jogadores e/ou equipas, bem como o output do sistema de eSports são mediados por interfaces homem-máquina. Em termos mais práticos, os eSports referem-se a videojogos competitivos – amadores e profissionais – (transmitidos na internet). Considera os eSports uma profissão?

I: Eu acho que sim, são atletas...

E: O que acha de ser considerado uma profissão lá fora, no estrangeiro?

I: Penso que é normal, tanto em Portugal como no estrangeiro.

E: Terminámos. Muito obrigada pela sua disponibilidade.

Apêndice E – Transcrição da entrevista ao Indivíduo D

Data: 28 de fevereiro de 2020	Hora de Início: 19h 00 m	Duração: 18 min.	Idade: 51 anos	Gênero: F
---	------------------------------------	----------------------------	--------------------------	---------------------

Entrevistador (E): Como descreveria os seus sentimentos mais frequentes, perante a vida, no dia-a-dia?

Indivíduo (I): Tem dias... tem dias bons e dias maus... Nos dias bons sinto-me feliz. Nos dias maus.... Angustiada...

E: Considera que estes sentimentos são estáveis ou sofrem várias alterações?

I: A maioria são dias bons.

E: Como classificaria a intensidade desses sentimentos?

I: Não é muito de extremos, é mais de meia-medida.

E: O que considera por *gaming*?

I: ... Isso para mim é chinês... Os jogos no casino? Eu ia mais para os jogos nos casinos.

E: Esclarecendo o conceito de *gaming*: O *Gaming* refere-se a videojogos, seja através de consolas, computadores, telemóveis ou outro meio. *Gaming* é um termo diferenciado que sugere a prática de jogar regularmente, possivelmente como um *hobby*. Apesar de tradicionalmente ser uma forma solitária de relaxamento, os videogames *multiplayer online* também a tornaram uma atividade popular em grupo. Posto isto, que pontos positivos vê nesta prática?

I: Pontos positivos?... Se calhar dá para conviver com outras pessoas.

E: E pontos negativos?

I: Se calhar há pessoas que deviam estar a fazer outras coisas e estão a jogar.

E: Então fazendo um balanço, considera que a prática é benéfica ou não?

I: É...

E: Então quando pensa e praticar ou pensa em alguém próximo de si praticar, o que é que sente com isso?

I: Depende do dia... Se calhar às vezes acho que é uma perda de tempo, outras vezes acho bem, porque ao menos está distraído.

E: Que tipo de jogos é que as pessoas próximas têm mais interesse em jogar?

I: Ui... não faço a mínima ideia. Penso que é mais tiros, corridas de carros, essas coisas assim... Outros é aqueles jogos de mobilar casas e de criar novas divisões

E: Que tipo de jogos considera que são mais comuns, no geral?

I: É capaz de ser aqueles dos tiros e de ação, para rapazes.

E: Lembra-se de ver alguma publicidade a algum jogo?

I: Sim, acho que já tenho visto alguns aí, mas já tem dado algumas vezes que vai sair determinado jogo.

E: De que forma é que os seus sentimentos variam consoante o tipo de jogo que está a jogar?

I: Os sentimentos são diferentes, sim. O de mobilar é interessante, é puxar pela cabeça e assim, agora os outros de andar a correr e andar aos tiros aos outros, não acho piada nenhuma àquilo. Para mim é diferente. Não estão a puxar pela cabeça ao jogar àquilo, não está a exercitar o cérebro.

E: Que comportamentos considera que são típicos de um *gamer*?

I: Ai! Isso não sei, não os consigo conhecer assim. Isso eu não conheço.

E: Considera que o *gaming* possa ter impacto nos comportamentos sociais?

I: Em alguns casos acho que possa ter impacto, principalmente em crianças.

E: De que forma considera que o tipo de jogo, possa afetar os comportamentos sociais?

I: Se o miúdo já for reguila, já quer é dar tiros e não sei quê. Se estiver habituado a só jogar aqueles jogos de tiros acho que ainda se vai tornar mais agressivo, mais violento.

E: E acha que o tempo de jogo pode afetar os comportamentos?

I: Não, acho que não.

E: E a importância dada aos jogos, considera que pode afetar os comportamentos sociais?

I: Sim, tentarem pôr em prática aquilo que jogam. De tiros e agressões. Há muitos jogos que são assim. Corridas de carros também... Não sei até que ponto é que estas coisas todas não têm interferência.

E: Que aspetos pensa que seriam positivos no uso do *gaming* como ferramenta de ensino?

I: Uii... só se fizerem uns jogos adaptados. Se fossem adaptados ao ensino, acho que seria bom. Os pais, os professores a ensinarem e eles a voltarem a ver as mesmas coisas nos jogos, acho que iam fixar melhor as coisas.

E: E pontos negativos?

I: Sim, talvez para eles acabaria por se tornar muito chato estarem sempre a ver e ouvir as mesmas coisas.

E: Que tipo de resultados esperaria do uso do *gaming* no ensino?

I: Um resultado positivo.

E: Colocaria alguma objeção a esta possibilidade?

I: Não.

E: Como pensa que seria uma boa forma de implementar o *gaming* como ferramenta de ensino?

I: Isso já é mais complicado... Essa parte não sei...

E: Acha que a relevância desta implementação poderia variar consoante o tipo ou as áreas de ensino?

I: Acho que em alguns casos ia ser melhor, por exemplo o Português, a Música.

E: E acha que o impacto seria diferente consoante dos níveis de escolaridade?

I: Acho que o impacto maior seria nas crianças mais novas

E: O que entende pelo conceito de *eSports*?

I: Não faço ideia.

E: Definição de *eSports*: Os *eSports* são uma forma de desporto onde os seus principais aspetos são facilitados por sistemas eletrónicos; o *input* dos jogadores e/ou equipas, bem como o *output* do sistema de *eSports* são mediados por interfaces homem-máquina. Em termos mais práticos, os *eSports* referem-se a videojogos competitivos –

amadores e profissionais – (transmitidos na internet). Sabendo isto, considera os *eSports* uma profissão?

I: Eu acho que não...

E: Sabendo que é considerado uma profissão no estrangeiro, que acha?

I: Em competições e isso? É uma profissão. Eu acho mal... se eu tenho de trabalhar tanto e ganho mal e eles a jogarem ganharem um ordenado... acho mal.

E: E se em Portugal passar a ser considerado também uma profissão?

I: Não, não sou nada a favor disso.

E: Muito obrigada pela sua disponibilidade.

Apêndice F – Transcrição da entrevista ao Indivíduo E

Data: 28 de fevereiro de 2020	Hora de Início: 20h 00 m	Duração: 17 min.	Idade: 20 anos	Gênero: F
---	------------------------------------	----------------------------	--------------------------	---------------------

Entrevistador (E): Como descreveria os seus sentimentos mais frequentes, perante a vida, no dia-a-dia?

Indivíduo (I): Esperançosa... Uns dias melhores, outros piores, mas no geral sinto-me esperançosa.

E: Considera que estes sentimentos são estáveis ou sofrem várias alterações?

I: Existem alterações significativas dependendo do que acontece no dia.

E: Como classificaria a frequência desses sentimentos?

I: Meio-termo, tal como as alterações que acontecem.

E: Como classificaria a intensidade desses sentimentos?

I: Depende do grau das coisas que aconteçam, mas no geral não é de extremos.

E: O que considera por *gaming*?

I: Jogar videojogos.

E: Que contacto tem com esta prática?

I: Não jogo quase nada, só no telemóvel. Tirando isso, acho que o mais próximo que tenho são as minhas primas.

E: Esclarecendo o conceito de *gaming*: O *Gaming* refere-se a videojogos, seja através de consolas, computadores, telemóveis ou outro meio. *Gaming* é um termo diferenciado que sugere a prática de jogar regularmente, possivelmente como um *hobby*. Apesar de tradicionalmente ser uma forma solitária de relaxamento, os videogames *multiplayer online* também a tornaram uma atividade popular em grupo. Posto isto, que pontos positivos vê nesta prática?

I: É uma distração, dá para passar tempo, depende dos jogos, mas às vezes dá para aprender alguma coisa, dá para comunicar, para conhecer outras pessoas, para estar a jogar com os teus amigos, mesmo não estando ao pé deles.

E: E que pontos negativos considera que o *gaming* traz?

I: Pontos negativos... é um vício... Por ser um vício, as pessoas ficam muito fixadas no jogo e ficam muito agarradas, lá está, ao telemóvel, *PlayStation*, computador e deixam de viver a sua vida lá fora... Penso que não há grandes perigos

E: Então fazendo um balanço, considera que a prática é positiva ou negativa?

I: Se não for em excesso, penso que seja positiva. Acho que positiva, dá para te distraíres da realidade, mas se for em excesso já não acho tão bem.

E: Quando pensa em praticar ou em alguém próximo de si praticar, o que sente?

I: Depende dos jogos que sejam..., mas no geral, sinto-me bem com isso, não vejo nenhum problema.

E: Que sentimentos associaria ao *gaming*?

I: Acho que é um pouco distração, como é que hei-de dizer... com a mente ocupada, uma escapatória, só para passar o tempo.

E: Que tipo de jogos é que tem mais interesse em jogar?

I: De estratégia e talvez um pouco de ação.

E: Que tipo de jogos considera que são mais comuns, no geral?

I: Call of Duty, PES, FIFA, LoL. São mais esses os que eu ouço falar.

E: Lembra-se de ver alguma publicidade a algum jogo?

I: Sim, FIFA.

E: De que forma é que os seus sentimentos variam consoante o tipo de jogo que está a jogar?

I: Particularmente não gosto muito dos jogos que referi, mas se as pessoas que me são próximas e os jogam se identificarem com eles, não vejo qualquer problema. Consoante a minha identificação com o jogo, os meus sentimentos perante ele alteram-se.

E: Que comportamentos considera que são típicos de um *gamer*?

I: Depende, quando penso num *gamer* penso numa pessoa um bocado viciada em jogos, então vejo uma pessoa que, se calhar, não está muito ligada com a sociedade – anti-social. Mas depois também vejo que a realidade não é bem assim, mas essa é a imagem que eu tenho.

E: Acha que essa imagem pode ser alterada devido a diversos fatores?

I: Eu acho que sim. A idade pode afetar porque normalmente penso num miúdo e não num adulto, por exemplo. Comportamentos que a pessoa tenha, se eu souber que a pessoa fez algo diferente do habitual... Se tem família...

E: De que forma considera que o *gaming* possa ter impacto nos comportamentos sociais?

I: Acho que as pessoas encaram os jogos como um vício e acabam por se fechar muito, acabam por ficar anti-sociais no pouco tempo que estão na rua. Estão com os amigos, mas a mexer no telemóvel

E: Tem conhecimento de algum caso em que esta prática tenha afetado os comportamentos sociais?

I: Sim, acho que tenho amigos meus que começam a jogar um jogo e deixam de estar presentes com os amigos. Ou ficam em casa para jogar, ou vão ter com os amigos, mas levam os telemóveis atrás para jogar.

E: De que forma considera que o tipo de jogo, possa afetar os comportamentos sociais?

I: Acho que não é tanto o tipo de jogo, é mais o vício da pessoa.

E: E acha que o tempo de jogo pode afetar os comportamentos?

I: Sim, quanto mais tempo está a jogar, maior o vício, e cada vez afasta-se mais porque está a perder demasiado tempo. Acho que as coisas têm de ser doseadas.

E: E acha que a importância dada aos jogos pode afetar os comportamentos sociais?

I: Sim, acho que se a pessoa dá demasiada importância ao jogo acaba por... isto é tudo um bocado interligado, na minha opinião... Se a pessoa dá muita importância ao jogo acaba por estar muito tempo a jogar e acaba por modificar o comportamento. Mas não ache que modifique em prol de jogo, por exemplo, começar aos tiros por jogar jogos de tiros e assim... penso que isso não acontece tanto.

E: Que aspetos pensa que seriam positivos no uso do *gaming* como ferramenta de ensino?

I: Que aspetos seriam positivos? Acho que seria uma forma das crianças e adolescentes se interessarem mais pelo ensino, e estarem a aprender mesmo sem

repararem, por diversão. Estou a lembrar-me de um caso em que um professor na universidade, penso que na área de contabilidade, deu um jogo aos alunos e estes estavam sempre a jogar e acabavam por aprender só de jogarem.

E: E aspetos negativos?

I: Acho que não tem aspetos negativos, ou talvez ser mais complicado para uns pais do que outros, para os filhos terem computadores. Mas acho que a nossa época já está muito ligada à tecnologia, pelo que penso que não haveria grande problemas nem vícios assim tão grandes.

E: Que tipo de resultados esperaria do uso do *gaming* no ensino?

I: Esperaria alunos mais motivados, com vontade de aprender, por ser mais divertido e mais prático.

E: Colocaria alguma objeção a esta possibilidade?

I: Não.

E: Como pensa que seria uma boa forma de implementar o *gaming* como ferramenta de ensino?

I: Hm... no ponto de vista de utilizador? Do ponto de vista do utilizador, penso que era oferecer um tablet a cada aluno, com uns jogos lá instalados. Mas um tablet que não dá para instalar outras aplicações. Do ponto de vista do governo, acho que não é uma boa solução...

E: Como considera que a relevância desta implementação poderia variar consoante o tipo ou as áreas de ensino?

I: Acho que variaria, acho que por exemplo há disciplinas que não têm muito sentido usar essas aplicações, como por exemplo educação física, que é tão prática... só se fosse a parte teórica. Mas talvez não fosse tão relevante como para outras disciplinas.

E: E acha que o impacto seria diferente consoante dos níveis de escolaridade?

I: Acho que se os jogos fossem adequados a cada nível, penso que seria da mesma relevância.

E: O que entende pelo conceito de *eSports*?

I: Penso que são desportos através dos jogos, como na Wii.

E: Definição de eSports: Os *eSports* são uma forma de desporto onde os seus principais aspetos são facilitados por sistemas eletrónicos; o *input* dos jogadores e/ou equipas, bem como o output do sistema de *eSports* são mediados por interfaces homem-máquina. Em termos mais práticos, os *eSports* referem-se a videojogos competitivos – amadores e profissionais – (transmitidos na internet). Sabendo isto, considera os *eSports* uma profissão?

I: Sei que são, mas não deveriam ser. Porque não tem sentido pessoas serem tão úteis e fazerem tanta coisa pela sociedade, e outras ganharem dinheiro por simplesmente estarem a jogar.

E: Muito obrigada pela sua disponibilidade.

Apêndice G – Transcrição da entrevista ao Indivíduo F

Data:	Hora de Início:	Duração:	Idade:	Género:
1 de março de 2020	19h 30 m	27 min.	27 anos	F

Entrevistador (E): Como descreveria os seus sentimentos mais frequentes, perante a vida, no dia-a-dia?

Indivíduo (I): Stressada... animada, motivada... amada... cansada, às vezes. Ansiosa, mas isso já faz parte de mim

E: Considera que esses sentimentos são estáveis ou sofrem alterações significativas?

I: Ai... durante o dia muda, de manhã não estou assim tão stressada... quer dizer, se for para despachar o Afonso (filho)..., mas à noite já estou mais aliviada, do que durante o dia.

E: E com que frequência é que tem essas alterações?

I: É todos os dias... essas alterações é todos os dias.

E: Relativamente à intensidade, como classificaria a intensidade desse sentimento?

I: Estão no meio-termo.

E: O que considera por *gaming*?

I: Videojogos, jogos de computador, também devem estar... Divertimento.

E: Defina divertimento.

I: É estar distraída, pronto. Não pensar... Bom, mas também há jogos de estratégia, acabam por ser divertidos também, sair um bocadinho da rotin.

E: Que contacto tem com o *gaming*?

I: Agora é quase nenhum, mas antigamente jogava, há uns tempos jogava.

E: Dando uma definição de *gaming*: O *Gaming* refere-se a videojogos, seja através de consolas, computadores, telemóveis ou outro meio. *Gaming* é um termo diferenciado que sugere a prática de jogar regularmente, possivelmente como um hobby. Apesar de tradicionalmente ser uma forma solitária de relaxamento, os videogames *multiplayer online* também a tornaram uma atividade popular em grupo. Que pontos positivos vê nesta prática?

I: Aliviar o stress nalguns jogos; dinheiro, para quem joga a dinheiro, dinheiro para quem os faz... Também é bom para desenvolver a memória e as capacidades estratégicas, digamos assim. E acho que é isso. E passar um momento... podes estar com mais pessoas, podes estar numa atividade de grupo.

E: Que pontos negativos acha que o *gaming* traz?

I: Então... às vezes, o isolamento, porque está cada um em sua casa e em vez de estarem a conviver pessoalmente, estão atrás de ecrãs... Ou às vezes são capazes de estar na mesma sala e cada um estar a jogar o seu jogo em vez de estarem a conversar... Isolamento... dependência! Acho que não traz assim muito mais... para além de que se passares muitas horas em frente ao computador, depois precisas de usar óculos e essas coisas...

E: Fazendo um balanço, considera que o *gaming* é positivo ou negativo?

I: É assim, depende, tudo tem um peso e uma medida. Se não for em excesso, eu acho que é positivo, não vejo mal nenhum... agora, também estares a deixar de viver a tua vida para estares a jogar... ok, se fizeres disso vida e receberes por isso, ok, aí aceito, agora não sendo profissional, acho que tem de haver limites. Eu, por exemplo, tinha um colega que a mãe via-o sair de casa, e ele esperava que a mãe saísse de casa e voltava a entrar e faltava às aulas para ficar em casa a jogar... pronto... por isso é que eu digo, são dependências. Ele, quanto mais jogava, mais queria jogar, e deixares de fazer a tua vida ou deixares mesmo de ir às aulas e assim para estar a jogar... é queu era todos os dias... eu vi-o para aí meia dúzia de vezes num ano inteiro.

E: Quando pensa em praticar *gaming*, ou em alguém próximo de si o fazer, o que é que sente?

I: Eu gosto! Sinto-me contente! Sinto-me motivada para ganhar, não é? Sempre. Pronto, e com algum receio, pode correr mal, posso perder. Mas também não tenho nada a perder, por isso... não jogo a dinheiro...

E: Que tipo de jogos tem, ou as pessoas mais próximas de si têm, mais interesse em jogar?

I: Isso é uma boa pergunta.... Então, eu gosto mais de jogar, porque é o que tenho, não é? ... são os jogos da Wii, ou da Wii ou do telemóvel. Tipo... Tipo juntar 4 frutos ou 4 bolinhas... à minha volta... Eles gostam mais de estratégia, eu não gosto muito disso,

é de pensar muito. Pronto, e depois há o LoL, estratégia também, lá está... E... pronto, acho que basicamente é isso.

E: Que tipo de jogos considera que são mais comuns de serem jogados?

I: Eu acho que esse, o LoL, principalmente. E o Poker! Também há muita gente que joga Poker... e o FIFA. FIFA e PES e esses assim

E: E lembra-se de ver publicidade de algum tipo de jogo, ultimamente?

I: Bom... ultimamente não, mas principalmente do FIFA, assim que eu me lembre mais... No telemóvel também me aparecem publicidades de jogos no telemóvel.

E: O que sente ao jogar, ou pessoas próximas jogarem, esses jogos?

I: Às vezes fico um bocado chateada, porque lá está, ficam ali a pensar como é que devem fazer as coisas, e em vez de estarmos a falar uns com os outros, eles estão ali, agarrados ao telemóvel, a pensar como é que vão fazer isto, como é que vão fazer aquilo... Então sinto-me um bocado frustrada... pronto, acho que é isso.

E: Os seus sentimentos diferem consoante o tipo de jogo que é?

I: Eu acho que diferem em relação ao tempo que a pessoa perde a jogar. Ou seja, se for uma pessoa que eu só veja uma vez por semana, ou de tempos em tempos, de 15 em 15 dias, e ela a única hora que estamos juntas, ela me está a jogar, então vou ficar mais frustrada.

E: Que comportamentos considera típicos de um *gamer*?

I: Isolamento, está isolada das pessoas. Um jovem que só pensa no jogo, pronto.

E: Considera que esta imagem de comportamentos típicos de um *gamer* pode ser alterada dependendo de diversos fatores externos?

I: Acho que sim, acho que dá para alterar. O facto de o ver às compras, de ver que tem tipo um horário estipulado para jogar, e tem outro para estar com as pessoas.

E: Como considera que o *gaming* possa ter impacto nos comportamentos sociais?

I: Tudo depende dos jogos que jogues. Acho que há muitos que incentivam à violência, que é a maior parte deles... Maior parte... há outros que não. Tipo o FIFA, tem as rasteiras e essas coisas todas, mas lá está... Acho que o melhor é os Sims. Nos Sims consegues mostrar a tua vida quotidiana, com a realidade virtual.

E: Tem conhecimento de casos em que a prática do *gaming* tenha afetado os comportamentos sociais?

I: Pois então, esse meu colega que faltava à escola para jogar. E tenho mais, que dizem “Ah, tenho de ir para casa, tenho de ir descansar que estou muito cansado” e depois vais a ver e esteve a noite toda a jogar. Vai para casa, sim, mas para passar a noite toda a jogar.

E: De que forma considera que o tipo de jogo possa afetar os comportamentos?

I: A violência leva à violência, o facto de estar a jogar jogos muito violentos, acho que provoca um bocadinho esse sentimento na pessoa, também. E o facto de não conseguir alcançar as suas estratégias, das suas estratégias não irem avante, também a pessoa vai ficando logo a pensar que... isso também acontece na realidade. O facto de às vezes as coisas não correrem bem...

E: E o tempo de jogo, considera que pode afetar os comportamentos?

I: Sim... Cabeça, tronco e medidas.

E: E a importância que é dada aos jogos, pode afetar os comportamentos?

I: Sim, acho que sim. Por exemplo, acho que dão bastante importância ao FIFA, e dão muito euros para ter um jogo que depois até pode esperar e se vais a ver até não acrescenta muito ao do ano anterior. Acho que isso também tem uma influência.

E: Que aspetos pensa que seriam positivos no uso do *gaming* como ferramenta de ensino?

I: Lá está, o Sims, aprender a gerir uma casa, sem os códigos para juntar mais dinheiro, isso não, isso já são falcatruas, mas o base... acho que era importante. Mas mesmo outros jogos simples, nem que fosse o jogo da memória para os pequeninos.

E: Falamos mais de criar jogos específicos para o ensino.

I: Acho que sim, que é uma mais-valia. Visto que atualmente há muita gente que os jogos estão por todo o lado, digamos assim, se calhar mais facilmente compraria um jogo do que estar a comprar um livro, para aprender qualquer coisa. Que seja didático.

E: E aspetos negativos neste uso do *gaming* como ferramenta de ensino?

I: Lá está, é que depois os livros iam acabar por ficar mais para trás. Acho que iam preferir os jogos do que estar mesmo em papel e assim. Porque por exemplo, eu vejo... nós temos aqui um amigo que tem um filho que também, tem 4 anos e dá-lhe o tablet e

ele põe-se a jogar, pronto. Em vez de estar, pronto, a brincar com os carrinhos, ou a treinar as letras ou qualquer coisa assim, não. Está a jogar os jogos, e a pintar no tablet. Acaba por ser um jogo também.... Há certos jogos que, são bons, sim, mas falta o outro lado. Tem tudo um peso e uma medida.

E: Que tipo de resultados esperaria do uso do *gaming* nas escolas?

I: Captava a atenção das crianças, mais didático é mais cativante para eles.

E: Colocaria alguma objeção a esta possibilidade?

I: Não. Acho que é uma boa forma, é uma ferramenta, mas não pode ser a única.

E: Como pensa que seria uma boa forma de implementar o *gaming* como ferramenta de ensino?

I: Vindo nos, por exemplo, aqueles cadernos das férias que nós fazíamos. Aqueles livros para as férias, que tinham várias atividades, haviam umas lúdicas, haviam outras de aprendizagem, para escrever, para pintar, e eu acho que poderiam haver outras de também de ouvir, ou jogar este jogo... Construir os livros, digamos assim, ter a base como livro mas ter uma ferramenta que complementasse o livro, neste caso essa ferramenta era o jogo.

E: Como considera que as relevâncias destas ferramentas variariam consoante o tipo ou as áreas de ensino?

I: Acho que por exemplo em trabalho manuais, não vejo que fosse a relevância de um jogo. Mas sei lá, talvez na matemática ou assim, talvez para motivar os pequeninos. Um galinhazitas a passarem de um lado para o outro, a dizer 1 mais 1 dá 2. Acho que era engraçado.

E: E consoante aos níveis de escolaridade, acha que iriam perder a relevância?

I: Eu acho que sim..., para o início, sim. Para os mais pequeninos ia ser mais fácil para lhes captar a atenção, ia ser benéfico, mas se calhar, numa faculdade ou ... não estou bem a ver que tipo de relevância poderia ter... de que modo é que se poderia utilizar... Talvez, alguém que esteja relacionado com computadores, aí ainda percebo. Como fazer o seu próprio jogo ou uma coisa assim, mas aí já não é tanto o ensino, não é? Não é tanto ir jogar um jogo, é fazeres o teu próprio, para isso tens de saber as bases.

E: O que entende pelo conceito de *eSports*?

I: Ai, não percebo nada disso, que é isso? Conheço a WiiSports, a WiiSports conheço.

E: São coisas diferentes. Basicamente os *eSports* são uma forma de desporto onde os seus principais aspetos são facilitados por sistemas eletrónicos; o *input* dos jogadores e/ou equipas, bem como o *output* do sistema de *eSports* são mediados por interfaces homem-máquina. Em termos mais práticos, os *eSports* referem-se a videojogos competitivos – amadores e profissionais – (transmitidos na internet). Considera os *eSports* uma profissão?

I: Acho que sim, se eles são pagos para isso, é uma profissão. Nada contra. Mas é tomar a decisão para a vida.

E: O que acha de ser considerado uma profissão lá fora, no estrangeiro?

I: Não tenho problemas

E: O que acha de passar a ser considerado também uma profissão em Portugal?

I: Achava bem, se nos outros países é, porque é que em Portugal há-de ser diferente?

E: Muito obrigada pela sua disponibilidade.

Apêndice H – Questionário

Introdução do Questionário

Este questionário destina-se a recolher dados para uma dissertação de mestrado em Gestão de Sistemas de Informação, no ISCTE, cujo principal objetivo é compreender até que ponto os portugueses se interessam pelo *gaming*, ou videojogos, e estes são importantes no seu quotidiano ou na sua vida.

Todos os dados recolhidos serão tratados de forma totalmente anónima e confidencial, sendo exclusivamente usados para fins científicos.

Pedimos-lhe que responda da forma mais espontânea e sincera possível. Não existem respostas certas ou erradas. É livre de abandonar o questionário a qualquer momento, se assim o desejar.

O tempo necessário para o preenchimento deste questionário é de cerca de 15 minutos.

Agradecemos, desde já, pela sua disponibilidade:

Estou informado/a sobre os objetivos do trabalho em curso e aceito participar no mesmo de livre vontade, respondendo ao presente questionário: Sim Não

Muito obrigada!

Nota: Para qualquer questão ou dúvida que queira colocar, pode contactar com Alexandra Morais ou Abílio Oliveira (orientador) através do email: arfms@iscte-iul.pt.

Questões

Parte I

Idade: __ anos

Sexo: Feminino Masculino

Tem nacionalidade portuguesa? Sim Não

Distrito:

Situação profissional:

Grau de escolaridade concluído:

Parte II

O Gaming refere-se a videojogos, seja através de consolas, computadores, telemóveis ou outro meio digital, e sugere a prática de jogar regularmente, habitualmente como um hobby. (Em alguns casos, pode tornar-se uma atividade profissional, como e-sports).

Pedimos-lhe o favor de responder às seguintes questões:

1. Tem/Já teve contacto com a prática de gaming? Sim Não

2. Com que idade começou a jogar videojogos?

- Antes dos 10 anos
- Entre os 11 e os 20 anos
- Entre os 21 e os 30 anos
- Depois dos 30 anos

3. Em média, quantas horas joga videojogos diariamente?

- Mais de 12 horas
- Entre 8 e 12 horas
- Entre 6 e 8 horas
- Entre 2 e 4 horas
- Menos de 2 horas

4. Com que frequência utiliza os seguintes dispositivos para jogar?

	Não jogo	Menos de 4 vezes por mês	1 a 3 vezes por semana	4 a 6 vezes por semana	Todos os dias
Computador					
PlayStation					
Telemóvel					
Wii					
Xbox					
Consolas (Nintendo DS, Gameboy, etc)					

5. Utiliza outro dispositivo para jogar videojogos? Sim Não

Se sim, qual? _____

6. Com que frequência utiliza o dispositivo referido para jogar?

- Menos de 4 vezes por mês
- 1 a 3 vezes por semana
- 4 a 6 vezes por semana
- Todos os dias

Definições de alguns tipos de jogos:

- *RTS: Muitos jogos de RTS baseiam-se na construção e desenvolvimento de uma "nação" num determinado período histórico. O objetivo destes jogos é a destruição ou domínio da nação adversária e a gestão de recursos;*
- *FPS: Para que um jogo se caracterize por este termo, o jogador deve controlar um personagem e observar o cenário à sua frente como se estivesse a ver tudo através dos seus olhos;*
- *TPS: Ao contrário dos FPS, neste tipo de jogos o jogador tem visão do próprio personagem com que joga e do cenário que o rodeia, como se estivesse a ver a cena "de fora";*
- *MOBA: Estes jogos caracterizam-se por ter 2 equipas que se defrontam no mapa simétrico e cujo objetivo é destruir a base da equipa adversária;*
- *RPG: jogos onde as pessoas interpretam os seus personagens e criam narrativas que giram em torno de um enredo;*
- *MMORPG: tem o mesmo estilo de jogo que os RPGs, no entanto, são online e multiplayer, o que faz com que tenham uma grande quantidade de jogadores*

7. Com que frequência joga os seguintes tipos de videojogo?

	Nunca	Raramente	Ocasionalmente	Frequentemente	Quase sempre
RTS (Real Time Strategy). Ex: Comand and Conquer					
FPS (First Person Shooter). Ex: Call of Duty					
TPS (Third Person Shooter). Ex: Grant Theft Auto					
MOBA. Ex: League of Legends, DOTA					
RPG. Ex: Star Wars: Knights of the Old Republic					
MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Games). Ex: World of Warcraft, Metin					
Sobrevivência/Terror. Ex: Resident Evil					
Simulação de vida. Ex: Sims					
Música. Ex: Rockband					
Festa. Ex: Buzz					
Desportos. Ex: FIFA					
Carros. Ex: Need For Speed					

8. Joga outro tipo de videojogo? Sim Não

Se sim, qual? _____

9. Com que frequência utiliza o tipo de videojogo que referiu?

- Raramente
- Ocasionalmente
- Frequentemente
- Quase sempre

10. Como se sente habitualmente ao jogar videojogos?

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Os videojogos fazem-me libertar a tensão.					
Jogar videojogos deixa-me feliz.					
Sinto-me confortável enquanto jogo videojogos.					
Quando tenho tempo livre, jogo videojogos.					
Faço amigos quando jogo videojogos.					
Divirto-me a jogar com amigos.					
Se estiver muito tempo sem usar videojogos fico mais ansioso.					
Converso com amigos enquanto jogo.					
Gosto de sentir que vou melhorando ao jogar.					
Jogar videojogos relaxa-me.					
Jogo videojogos porque gosto de competir.					
Estabeleço contacto com desconhecidos/as quando jogo.					
Gosto de videojogos que ofereçam recompensas enquanto jogo.					
Jogar videojogos faz-me sentir realizado.					
Quando perco jogos fico stressado.					

11. Considera que o gaming competitivo pode ser uma profissão?

Discordo totalmente Concordo totalmente

12. O que pensa acerca dos videojogos?

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Jogar videojogos aumenta a coordenação da vista e da mão.					
Jogar jogos violentos torna as pessoas mais agressivas.					
Jogar videojogos torna as pessoas antissociais.					
Jogar jogos <i>online</i> aumenta a capacidade de comunicação.					
Jogar videojogos frequentemente diminui o rendimento escolar.					
Jogar videojogos aumenta os problemas de atenção.					
Jogar videojogos promove o desenvolvimento de problemas de natureza psicológica.					
Jogar videojogos melhora a capacidade de memória.					
Jogar videojogos melhora a capacidade de estratégia.					
Jogar videojogos é um vício e deve ser evitado.					
Uma pessoa que joga videojogos, vive isolada.					
Uma pessoa que joga videojogos, perde o controlo do seu tempo.					
Jogar videojogos melhora os reflexos.					
Jogar videojogos melhora a capacidade de planeamento.					
Jogar videojogos <i>multiplayer</i> melhora a capacidade de trabalhar em equipa.					
Jogar videojogos distrai-me das questões mundanas.					
Jogar videojogos tem um impacto positivo nos comportamentos sociais.					

13. O que pensa do uso do gaming na aprendizagem?

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Usar jogos nas aulas torna a aprendizagem mais fácil.					
O uso de gaming no ensino seria mais relevante para crianças.					
Se usar o gaming no ensino, as crianças vão ficar viciadas.					
É mais fácil cativar uma criança a aprender através de um jogo.					
O jogo torna a aprendizagem mais divertida.					
Ao usar o gaming no ensino, as crianças e adolescentes iriam ficar mais interessados.					
A implementação do gaming no ensino só faz sentido para algumas áreas.					
Devia implementar-se o gaming no ensino.					
O gaming no ensino só deve ser implementado como um complemento e não como única ferramenta.					
Através de jogos, os alunos absorveriam a matéria mais facilmente.					
A implementação do gaming no ensino pode ajudar no desenvolvimento do cérebro.					
Ao implementar o gaming no ensino, passa a haver formas mais criativas de dar aulas.					
Usar o gaming no ensino pode facilitar a aprendizagem de línguas.					

14. Normalmente sinto-me...

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Cansado(a)					
Animado(a)					
Furioso(a)					
Enérgico(a)					
Tenso(a)					
Nervoso(a)					
Sozinho(a)					
Infeliz					
Deprimido(a)					
Amargurado(a)					
Fatigado(a)					
Aborrecido(a)					
Irritado(a)					
Motivado(a)					
Aliviado(a)					
Preocupado(a)					
Calmo(a)					
Entusiasmado(a)					
Frustrado(a)					
Melancólico(a)					
Abatido(a)					
Orgulhoso(a)					
Eufórico(a)					
Culpado(a)					
Ansioso(a)					

15. Sinto que...

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Em tempos de crise, costumo considerar as necessidades dos outros antes de considerar as minhas próprias necessidades					
Em tempos de grande tragédia, a oportunidade de me sacrificar pelo bem comum torna a minha dor mais suportável					
Perseguirei os meus objetivos de vida, não importa quanto me custem.					
Existe um lado negro e mau em todo o lado.					
A vida está cheia de contratempos.					
Ser um exemplo para os outros motiva-me a suportar dificuldades.					
Viver para os outros ajuda-me a enfrentar todos os problemas.					
É inevitável que as pessoas me dececionem.					
Nunca nos iremos livrar de guerra, terrorismo ou tragédia.					
A minha vida vale a pena de ser vivida, não importa quantos problemas tenha.					
O meu sofrimento diminui sempre que eu procuro ajudar os outros.					
Posso seguir em frente com confiança, mesmo que a maioria das pessoas não aprove os meus objetivos.					
Quero contribuir para o bem-estar dos outros apesar das minhas próprias circunstâncias infelizes.					
A minha vida é frágil e pode terminar a qualquer momento.					
Mesmo que me tirassem tudo, eu acredito que a minha vida é preciosa.					
Em tempos de tragédia, estou disposto a sacrificar a minha própria segurança pela segurança dos outros.					
A vida tem um valor intrínseco, independentemente das circunstâncias.					
Vale a pena viver, não importa quão difícil ou doloroso seja.					
Prefiro morrer a lutar por algo em que acredito do que jogar pelo seguro.					
Estou disposto a enfrentar consequências horríveis para fazer o que é certo.					
Sinto satisfação a ajudar os outros, mesmo no meio do meu próprio sofrimento.					

16. Para finalizar, diga-nos, p.f., o que pensa sobre o gaming e dos seus impactos na sociedade - ou a nível social?

17. Em que sentido considera que a prática habitual de gaming (ou videojogos) pode influenciar as atitudes das pessoas (que o praticam) perante a vida?

Apêndice I – Fonte de itens

Grupo/ Questão	Item	Fonte
10	Os videojogos fazem-me libertar a tensão.	Autoria própria
	Jogar videojogos deixa-me feliz.	Computer Game Attitude Scale
	Sinto-me confortável enquanto jogo videojogos.	Computer Game Attitude Scale
	Quando tenho tempo livre, jogo videojogos.	Computer Game Attitude Scale
	Faço amigos quando jogo videojogos.	Autoria própria
	Divirto-me a jogar com amigos.	Autoria própria
	Se estiver muito tempo sem usar videojogos fico mais ansioso.	Autoria própria
	Converso com amigos enquanto jogo.	Autoria própria
	Gosto de sentir que vou melhorando ao jogar.	Autoria própria
	Jogar videojogos relaxa-me.	Autoria própria
	Jogo videojogos porque gosto de competir.	Autoria própria
	Estabeleço contacto com desconhecidos/as quando jogo.	Autoria própria
	Gosto de videojogos que ofereçam recompensas enquanto jogo.	Autoria própria
	Jogar videojogos faz-me sentir realizado.	Autoria própria
Quando perco jogos fico stressado.	Autoria própria	
12	Jogar videojogos aumenta a coordenação da vista e da mão.	Computer Game Attitude Scale
	Jogar jogos violentos torna as pessoas mais agressivas.	Autoria própria
	Jogar videojogos torna as pessoas antissociais.	Autoria própria
	Jogar jogos online aumenta a capacidade de comunicação.	Autoria própria
	Jogar videojogos frequentemente diminui o rendimento escolar.	Autoria própria
	Jogar videojogos aumenta os problemas de atenção.	Autoria própria
	Jogar videojogos promove o desenvolvimento de problemas de natureza psicológica.	Autoria própria
	Jogar videojogos melhora a capacidade de memória.	Autoria própria
	Jogar videojogos melhora a capacidade de estratégia.	Autoria própria
	Jogar videojogos é um vício e deve ser evitado.	Autoria própria
	Uma pessoa que joga videojogos, vive isolada.	Autoria própria
	Uma pessoa que joga videojogos, perde o controlo do seu tempo.	Autoria própria
	Jogar videojogos melhora os reflexos.	Autoria própria
	Jogar videojogos melhora a capacidade de planeamento.	Autoria própria
	Jogar videojogos multiplayer melhora a capacidade de trabalhar em equipa.	Autoria própria
Jogar videojogos distrai-me das questões mundanas.	Autoria própria	
Jogar videojogos tem um impacto positivo nos comportamentos sociais.	Autoria própria	
13	Usar jogos nas aulas torna a aprendizagem mais fácil.	Autoria própria
	O uso de gaming no ensino seria mais relevante para crianças.	Autoria própria
	Se usar o gaming no ensino, as crianças vão ficar viciadas.	Autoria própria

	É mais fácil cativar uma criança a aprender através de um jogo.	Autoria própria
	O jogo torna a aprendizagem mais divertida.	Autoria própria
	Ao usar o gaming no ensino, as crianças e adolescentes iriam ficar mais interessados.	Autoria própria
	A implementação do gaming no ensino só faz sentido para algumas áreas.	Autoria própria
	Devia implementar-se o gaming no ensino.	Autoria própria
	O gaming no ensino só deve ser implementado como um complemento e não como única ferramenta.	Autoria própria
	Através de jogos, os alunos absorveriam a matéria mais facilmente.	Autoria própria
	A implementação do gaming no ensino pode ajudar no desenvolvimento do cérebro.	Autoria própria
	Ao implementar o gaming no ensino, passa a haver formas mais criativas de dar aulas.	Autoria própria
	Usar o gaming no ensino pode facilitar a aprendizagem de línguas.	Autoria própria
14	Cansado(a)	Autoria própria - Respostas entrevistas
	Animado(a)	Autoria própria - Respostas entrevistas
	Infeliz	Autoria própria - Respostas entrevistas
	Calmo(a)	Autoria própria - Respostas entrevistas
	Motivado(a)	Autoria própria - Respostas entrevistas
	Aliviado(a)	Autoria própria - Respostas entrevistas
	Entusiasmado(a)	Autoria própria - Pesquisa
	Preocupado(a)	Autoria própria - Pesquisa
	Frustrado(a)	Autoria própria - Respostas entrevistas
	Furioso(a)	Autoria própria - Pesquisa
	Enérgico(a)	Autoria própria - Pesquisa
	Tenso(a)	Autoria própria - Pesquisa
	Nervoso(a)	Autoria própria - Pesquisa
	Sozinho(a)	Autoria própria - Pesquisa
	Deprimido(a)	Autoria própria - Pesquisa
	Amargurado(a)	Autoria própria - Pesquisa
	Fatigado(a)	Autoria própria - Pesquisa
	Aborrecido(a)	Autoria própria - Pesquisa
	Irritado(a)	Autoria própria - Pesquisa
	Melancólico(a)	Autoria própria - Pesquisa
	Abatido(a)	Autoria própria - Pesquisa
	Orgulhoso(a)	Autoria própria - Respostas entrevistas
	Eufórico(a)	Autoria própria - Pesquisa
Culpado(a)	Autoria própria - Pesquisa	
Ansioso(a)	Autoria própria - Respostas entrevistas	

15	Em tempos de crise, costumo considerar as necessidades dos outros antes de considerar as minhas próprias necessidades	Life Attitude Scale - Paul Wong
	Em tempos de grande tragédia, a oportunidade de me sacrificar pelo bem comum torna a minha dor mais suportável	Life Attitude Scale - Paul Wong
	Perseguirei os meus objetivos de vida, não importa quanto me custem.	Life Attitude Scale - Paul Wong
	Existe um lado negro e mau em todo o lado.	Life Attitude Scale - Paul Wong
	A vida está cheia de contratempos.	Life Attitude Scale - Paul Wong
	Ser um exemplo para os outros motiva-me a suportar dificuldades.	Life Attitude Scale - Paul Wong
	Viver para os outros ajuda-me a enfrentar todos os problemas.	Life Attitude Scale - Paul Wong
	É inevitável que as pessoas me dececionem.	Life Attitude Scale - Paul Wong
	Nunca nos iremos livrar de guerra, terrorismo ou tragédia.	Life Attitude Scale - Paul Wong
	A minha vida vale a pena de ser vivida, não importa quantos problemas tenha.	Life Attitude Scale - Paul Wong
	O meu sofrimento diminui sempre que eu procuro ajudar os outros.	Life Attitude Scale - Paul Wong
	Posso seguir em frente com confiança, mesmo que a maioria das pessoas não aprove os meus objetivos.	Life Attitude Scale - Paul Wong
	Quero contribuir para o bem-estar dos outros apesar das minhas próprias circunstâncias infelizes.	Life Attitude Scale - Paul Wong
	A minha vida é frágil e pode terminar a qualquer momento.	Life Attitude Scale - Paul Wong
	Mesmo que me tirassem tudo, eu acredito que a minha vida é preciosa.	Life Attitude Scale - Paul Wong
	Em tempos de tragédia, estou disposto a sacrificar a minha própria segurança pela segurança dos outros.	Life Attitude Scale - Paul Wong
	A vida tem um valor intrínseco, independentemente das circunstâncias.	Life Attitude Scale - Paul Wong
	Vale a pena viver, não importa quão difícil ou doloroso seja.	Life Attitude Scale - Paul Wong
	Prefiro morrer a lutar por algo em que acredito do que jogar pelo seguro.	Life Attitude Scale - Paul Wong
	Estou disposto a enfrentar consequências horríveis para fazer o que é certo.	Life Attitude Scale - Paul Wong
Sinto satisfação a ajudar os outros, mesmo no meio do meu próprio sofrimento.	Life Attitude Scale - Paul Wong	

Apêndice J – Associação itens-objetivos de investigação

Objetivos		Itens	Técnicas estatísticas	
1	Identificar o que as pessoas pensam e como se sentem face ao <i>gaming</i> ;	Grupo 10 e 12	Estatística descritiva simples (frequências, %, médias, ...) ++	ACP com 10 e ACP com 12 + Correlações entre os fatores obtidas nas 2 ACPs
2	Verificar que tipo de videojogos são mais comuns, ou preferidos;	Grupo 4 e 7		Gráficos de barras
3	Verificar as atitudes mais comuns perante a vida;	Grupo 14 e 15		ACP só com 14 e ACP com 15 + correlações entre os factores obtidos
4	Analisar as possíveis associações entre o tempo jogado, a importância dada aos jogos, o tipo de jogos preferidos, e as atitudes mais comuns perante a vida;	Grupos 4, 7, 14 e 15		Correlações
5	Verificar que potencial é atribuído às atividades de <i>gaming</i> como possíveis ferramentas de ensino;	Grupo 13		ACP + Clusters com diferentes variáveis
6	Averiguar se o conceito de <i>eSports</i> é (re)conhecido como uma profissão, em Portugal.	Grupo 11		Teste paramétrico (média escala 1-5 > 3,5)

Apêndice K – Estatísticas descritivas (Frequência, médias e desvio-padrão)

Parte I – Residência atual (distrito)

Tabela de frequências de residentes por distrito

	N	%
Açores	1	0,7%
Aveiro	4	2,8%
Beja	1	0,7%
Braga	7	5%
Castelo Branco	1	0,7%
Coimbra	2	1,4%
Faro	2	1,4%
Leiria	8	5,7%
Lisboa	81	57,4%
Portalegre	1	0,7%
Porto	6	4,3%
Santarém	7	5%
Setúbal	14	9,9%
Viana do Castelo	3	2,1%
Vila Real	2	1,4%
Viseu	1	0,7%
Total	141	100%

Parte II – 1. Teve/Já teve contacto com a prática de *gaming*?

Tabela de frequências de contacto com *gaming*

	N	%
Não	15	10,6%
Sim	126	89,4%

Parte II – 2. Com que idade começou a jogar videojogos?

Tabela de frequências de início de contacto com *gaming*

	N	%
Antes dos 10 anos	59	46,8%
Entre os 11 e os 20 anos	62	49,2%
Entre os 21 e os 30 anos	4	3,2%
Depois dos 30 anos	1	0,8%

Tabela de média e desvio-padrão de início de contacto com *gaming*

N	126
Média	1,58
Desvio-padrão	0,60

Parte II – 3. Em média, quantas horas joga videojogos diariamente?

Tabela de frequências de horas de jogo diárias

	N	%
Mais de 12 horas	57	45,2%
Entre 8 e 12 horas	40	31,7%
Entre 6 e 8 horas	26	20,6%
Entre 2 e 4 horas	2	1,6%
Menos de 2 horas	1	0,8%

Tabela de média e desvio-padrão de horas de jogo diárias

N	126
Média	1,81
Desvio-padrão	0,87

Parte II – 4. Com que frequência utiliza os seguintes dispositivos para jogar?

Tabela de frequências de vezes por tipo de dispositivo

	Não jogo		Menos de 4 vezes por mês		1 a 3 vezes por semana		4 a 6 vezes por semana		Todos os dias	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Computador	34	27%	17	13,5%	25	19,8%	14	11,1%	36	28,6%
PlayStation	70	55,6%	35	27,8%	8	6,3%	9	7,1%	4	3,2%
Telemóvel	18	14,3%	22	17,5%	38	30,2%	12	9,5%	36	28,6%
Wii	106	84,1%	18	14,3	2	1,6%	0	-	0	-
Xbox	120	95,2%	4	2,8%	0	-	1	0,7%	1	0,7%
Consolas (Nintendo DS, Gameboy, etc)	97	77%	17	13,5%	4	3,2%	5	4%	3	2,4%
Outro	117	92,9%	6	4,8%	1	0,8%	1	0,8%	1	0,8%

Tabela de média e desvio-padrão de vezes por tipo de dispositivo

	N	Média	Desvio-padrão
Computador	126	3,01	1,58
PlayStation	126	3,21	1,40
Telemóvel	126	1,75	1,07

Wii	126	1,17	0,42
Xbox	126	1,09	0,47
Consolas (Nintendo DS, Gameboy, etc)	126	1,41	0,92
Outro	126	1,12	0,52

Parte II – 5. Utiliza outro dispositivo para jogar videojogos?

Tabela de frequências de utilização de outro tipo de dispositivo

	N	%
Não	117	93,6%
Sim	8	6,4%

Parte II – 7. Com que frequência joga os seguintes tipos de videojogo?

Tabela de frequências por tipo de videojogo

	Nunca		Raramente		Ocasionalmente		Frequentemente		Quase sempre	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
RTS	76	60,3%	26	20,6%	16	12,7%	7	5,6	1	0,8%
FPS	55	43,7%	18	14,3%	18	14,3%	13	10,3%	22	17,5%
TPS	65	51,6%	22	17,5%	19	15,1%	14	11,1%	6	4,8%
MOBA	78	61,9%	11	8,7%	7	5,6%	17	13,5%	13	10,3%
RPG	89	70,6%	14	11,1%	11	8,7%	8	6,3%	4	3,2%
MMORPG	80	63,5%	20	15,9%	11	8,7%	6	4,8%	9	7,1%
Sobrevivência/Terror	81	64,3%	18	14,3%	19	15,1%	6	4,8%	2	1,6%

Simulação de vida	48	18,1%	23	18,3%	21	16,7%	18	14,3%	16	12,7%
Música	92	73%	16	12,7%	14	11,1%	4	3,2%	0	-
Festa	71	56,3%	24	19%	19	15,1%	11	8,7%	1	0,8%
Desportos	67	53,2%	18	14,3%	22	17,5%	15	11,9%	4	3,2%
Carros	51	40,5%	28	22,2%	22	17,5%	17	13,5%	8	6,3%
Outro	0	-	106	84,1%	1	0,8%	9	7,1%	10	7,9%

Tabela de média e desvio-padrão por tipo de videogame

	N	Média	Desvio-padrão
RTS	126	1,66	0,96
FPS	126	2,44	1,55
TPS	126	2,00	1,25
MOBA	126	2,02	1,48
RPG	126	1,60	1,09
MMORPG	126	1,76	1,23
Sobrevivência/Terror	126	1,65	1,01
Simulação de vida	126	2,45	1,44
Música	126	1,44	0,82
Festa	126	1,79	1,05
Desportos	126	1,98	1,22
Carros	126	2,23	1,29
Outros	126	1,39	0,93

Parte II – 8. Joga outro tipo de videogogo?

Tabela de frequências de outro tipo de videogogo

	N	%
Não	96	76,2%
Sim	30	23,8%

Parte II – 10. Como se sente habitualmente ao jogar videogogos?

Tabela de frequências de sentimentos perante o gaming

	Discordo totalmente		Discordo parcialmente		Não concordo nem discordo		Concordo parcialmente		Concordo totalmente	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Os videogogos fazem-me libertar a tensão.	3	2,4%	7	5,6%	26	20,6%	54	42,9%	36	28,6%
Jogar videogogos deixa-me feliz.	4	3,2%	6	4,8%	24	19%	61	48,4%	31	24,6%
Sinto-me confortável enquanto jogo videogogos.	4	3,2%	7	5,6%	13	10,3%	60	47,6%	42	33,3%
Quando tenho tempo livre, jogo videogogos.	8	6,3%	13	10,3%	11	8,7%	48	38,1%	46	36,5%
Faço amigos quando jogo videogogos.	32	25,4%	21	16,7%	24	19%	30	23,8%	19	15,1%
Divirto-me a jogar com amigos.	9	7,1%	8	6,3%	15	11,9%	35	27,8%	59	46,8%
Se estiver muito tempo sem usar videogogos fico mais ansioso.	76	60,3%	23	18,3%	16	12,7%	9	7,1%	2	1,6%

Converso com amigos enquanto jogo.	25	19,8%	14	11,1%	17	13,5%	50	39,7%	49	38,9%
Gosto de sentir que vou melhorando ao jogar.	4	3,2%	6	4,8%	17	13,5%	50	39,7%	49	38,9%
Jogar videojogos relaxa-me.	5	4%	9	7,1%	29	23%	58	46%	25	19,8%
Jogo videojogos porque gosto de competir.	30	23,8%	20	15,9%	27	21,4%	35	27,8%	14	11,1%
Estabeleço contacto com desconhecidos/as quando jogo.	48	38,1%	15	11,9%	27	21,4%	28	22,2%	8	6,3%
Gosto de videojogos que ofereçam recompensas enquanto jogo.	17	13,5%	15	11,9%	23	18,3%	45	35,7%	26	20,6%
Jogar videojogos faz-me sentir realizado.	34	27%	27	21,4%	36	28,6%	25	19,8%	4	3,2%
Quando perco jogos fico stressado.	36	28,6%	31	24,6%	24	19%	28	22,2%	7	5,6%

Tabela de média e desvio-padrão por tipo de videojogo

	N	Média	Desvio-padrão
Os videojogos fazem-me libertar a tensão.	126	3,90	0,96
Jogar videojogos deixa-me feliz.	126	3,87	0,95
Sinto-me confortável enquanto jogo videojogos.	126	4,02	0,98
Quando tenho tempo livre, jogo videojogos.	126	3,88	1,20
Faço amigos quando jogo videojogos.	126	2,87	1,42
Divirto-me a jogar com amigos.	126	4,01	1,22

Se estiver muito tempo sem usar videojogos fico mais ansioso.	126	1,71	1,04
Converso com amigos enquanto jogo.	126	3,24	1,43
Gosto de sentir que vou melhorando ao jogar.	126	4,06	1,00
Jogar videojogos relaxa-me.	126	3,71	1,00
Jogo videojogos porque gosto de competir.	126	2,86	1,35
Estabeleço contacto com desconhecidos/as quando jogo.	126	2,47	1,36
Gosto de videojogos que ofereçam recompensas enquanto jogo.	126	3,38	1,31
Jogar videojogos faz-me sentir realizado.	126	2,51	1,18
Quando perco jogos fico stressado.	126	2,52	1,27

Parte II – 11. Considera que o *gaming* competitivo pode ser uma profissão?

Tabela de frequências de opinião sobre o *gaming* competitivo

Discordo totalmente		Discordo parcialmente		Não concordo nem discordo		Concordo parcialmente		Concordo totalmente	
N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
5	3,5%	9	6,4%	30	21,3%	36	25,5%	61	43,3%

Tabela de média e desvio-padrão por tipo de videojogo

N	Média	Desvio-padrão
141	3,99	1,11

Parte II – 12. O que pensa acerca dos videojogos?

Tabela de frequências de pensamentos sobre os videojogos

	Discordo totalmente		Discordo parcialmente		Não concordo nem discordo		Concordo parcialmente		Concordo totalmente	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Jogar videojogos aumenta a coordenação da vista e da mão.	3	2,1%	16	11,3%	23	16,3%	58	41,1%	41	29,1%
Jogar jogos violentos torna as pessoas mais agressivas.	57	40,4%	22	15,6%	21	14,9%	34	24,1%	7	5%
Jogar videojogos torna as pessoas antissociais.	40	28,4%	30	21,3%	30	21,3%	38	27%	3	2,1%
Jogar jogos online aumenta a capacidade de comunicação.	10	7,1%	25	17,7%	42	29,8%	46	32,6%	18	12,8%
Jogar videojogos frequentemente diminui o rendimento escolar.	18	12,8%	28	19,9%	32	22,7%	50	35,5%	13	9,2%
Jogar videojogos aumenta os problemas de atenção.	33	23,4%	38	27%	35	24,8%	25	17,7%	10	7,1%
Jogar videojogos promove o desenvolvimento de problemas de natureza psicológica.	39	27,7%	35	24,8%	37	26,2%	27	19,1%	3	2,1%
Jogar videojogos melhora a capacidade de memória.	1	0,7%	11	7,8%	41	29,1%	67	47,5%	21	14,9%
Jogar videojogos melhora a capacidade de estratégia.	1	0,7%	6	4,3%	14	9,9%	84	59,6%	36	25,5%
Jogar videojogos é um vício e deve ser evitado.	31	22%	35	24,8%	40	28,4%	27	19,1%	8	5,7%

Uma pessoa que joga videogames, vive isolada.	54	38,3%	37	26,2%	35	24,8%	14	9,9%	1	0,7%
Uma pessoa que joga videogames, perde o controlo do seu tempo.	26	25,5%	22	15,6%	31	22%	45	31,9%	17	12,1%
Jogar videogames melhora os reflexos.	4	2,8%	10	7,1%	42	29,8%	62	44%	23	16,3%
Jogar videogames melhora a capacidade de planeamento.	5	3,5%	10	7,1%	39	27,7%	66	46,8%	21	14,9%
Jogar videogames <i>multiplayer</i> melhora a capacidade de trabalhar em equipa.	2	1,4%	11	7,8%	33	23,4%	68	48,2%	27	19,1%
Jogar videogames distrai-me das questões mundanas.	13	9,2%	10	7,1%	29	20,6%	62	44%	27	19,1%
Jogar videogames tem um impacto positivo nos comportamentos sociais.	10	7,1%	14	9,9%	72	51,1%	33	23,4%	12	8,5%

Tabela de média e desvio-padrão por tipo de videogame

	N	Média	Desvio-padrão
Jogar videogames aumenta a coordenação da vista e da mão.	141	3,84	1,04
Jogar jogos violentos torna as pessoas mais agressivas.	141	2,38	1,36
Jogar videogames torna as pessoas antissociais.	141	2,53	1,22
Jogar jogos online aumenta a capacidade de comunicação.	141	3,26	1,11
Jogar videogames frequentemente diminui o rendimento escolar.	141	3,09	1,20
Jogar videogames aumenta os problemas de atenção.	141	2,58	1,23
Jogar videogames promove o desenvolvimento de problemas de natureza psicológica.	141	2,43	1,15

Jogar videogames melhora a capacidade de memória.	141	3,68	0,85
Jogar videogames melhora a capacidade de estratégia.	141	4,05	0,77
Jogar videogames é um vício e deve ser evitado.	141	2,62	1,19
Uma pessoa que joga videogames, vive isolada.	141	2,09	1,05
Uma pessoa que joga videogames, perde o controlo do seu tempo.	141	3,04	1,31
Jogar videogames melhora os reflexos.	141	3,64	0,94
Jogar videogames melhora a capacidade de planeamento.	141	3,62	0,95
Jogar videogames <i>multiplayer</i> melhora a capacidade de trabalhar em equipa.	141	3,76	0,90
Jogar videogames distrai-me das questões mundanas.	141	3,57	1,15
Jogar videogames tem um impacto positivo nos comportamentos sociais.	141	3,16	0,97

Parte II – 13. O que pensa do uso do *gaming* na aprendizagem?

Tabela de frequências das opiniões do *gaming* na aprendizagem

	Discordo totalmente		Discordo parcialmente		Não concordo nem discordo		Concordo parcialmente		Concordo totalmente	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Usar jogos nas aulas torna a aprendizagem mais fácil.	6	4,3%	9	6,4%	29	20,6%	66	46,8%	31	22%
O uso de <i>gaming</i> no ensino seria mais relevante para crianças.	8	5,7%	15	10,6%	25	17,7%	70	49,6%	23	16,3%
Se usar o <i>gaming</i> no ensino, as crianças vão ficar viciadas.	33	23,4%	44	31,2%	44	31,2%	16	11,3%	4	2,8%

É mais fácil cativar uma criança a aprender através de um jogo.	0	-	8	5,7%	20	14,2%	60	42,6%	53	37,6%
O jogo torna a aprendizagem mais divertida.	1	0,7%	4	2,8%	19	13,5%	57	40,4%	60	42,6%
Ao usar o <i>gaming</i> no ensino, as crianças e adolescentes iriam ficar mais interessados.	5	3,5%	9	6,4%	28	19,9%	63	44,7%	36	25,5%
A implementação do <i>gaming</i> no ensino só faz sentido para algumas áreas.	9	6,4%	10	7,1%	23	16,3%	62	44%	37	26,2%
Devia implementar-se o <i>gaming</i> no ensino.	6	4,3%	11	7,8%	52	36,9%	49	34,8%	23	16,3%
O <i>gaming</i> no ensino só deve ser implementado como um complemento e não como única ferramenta.	3	2,1%	6	4,3%	20	14,2%	45	31,9%	67	47,5%
Através de jogos, os alunos absorveriam a matéria mais facilmente.	4	2,8%	11	7,8%	37	26,2%	65	46,1%	24	17%
A implementação do <i>gaming</i> no ensino pode ajudar no desenvolvimento do cérebro.	4	2,8%	7	5%	39	27,7%	63	44,7%	28	19,9%
Ao implementar o <i>gaming</i> no ensino, passa a haver formas mais criativas de dar aulas.	2	1,4%	8	5,7%	23	16,3%	74	52,5%	34	24,1%
Usar o <i>gaming</i> no ensino pode facilitar a aprendizagem de línguas.	2	1,4%	7	5%	20	14,2%	50	35,5%	62	44%

Tabela de média e desvio-padrão das opiniões do *gaming* na aprendizagem

	N	Média	Desvio-padrão
Usar jogos nas aulas torna a aprendizagem mais fácil.	141	3,76	1,01
O uso de <i>gaming</i> no ensino seria mais relevante para crianças.	141	3,60	1,06
Se usar o <i>gaming</i> no ensino, as crianças vão ficar viciadas.	141	2,39	1,05
É mais fácil cativar uma criança a aprender através de um jogo.	141	4,12	0,86
O jogo torna a aprendizagem mais divertida.	141	4,21	0,84
Ao usar o <i>gaming</i> no ensino, as crianças e adolescentes iriam ficar mais interessados.	141	3,82	1,00
A implementação do <i>gaming</i> no ensino só faz sentido para algumas áreas.	141	3,77	1,11
Devia implementar-se o <i>gaming</i> no ensino.	141	3,51	1,00
O <i>gaming</i> no ensino só deve ser implementado como um complemento e não como única ferramenta.	141	4,18	0,98
Através de jogos, os alunos absorveriam a matéria mais facilmente.	141	3,67	0,95
A implementação do <i>gaming</i> no ensino pode ajudar no desenvolvimento do cérebro.	141	3,74	0,93
Ao implementar o <i>gaming</i> no ensino, passa a haver formas mais criativas de dar aulas.	141	3,92	0,87
Usar o <i>gaming</i> no ensino pode facilitar a aprendizagem de línguas.	141	4,16	0,94

Tabela de frequências dos sentimentos do dia-a-dia

	Discordo totalmente		Discordo parcialmente		Não concordo nem discordo		Concordo parcialmente		Concordo totalmente	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Cansado(a)	23	16,3%	26	18,4%	29	20,6%	50	35,5%	13	9,2%
Animado(a)	3	2,1%	12	8,5%	19	13,5%	86	61%	21	14,9%
Furioso(a)	65	46,1%	47	33,3%	17	12,1%	12	8,5%	0	-
Enérgico(a)	5	3,5%	25	17,7%	43	30,5%	59	41,8%	9	6,4%
Tenso(a)	21	14,9%	44	31,2%	29	20,6%	40	28,4%	7	5%
Nervoso(a)	21	14,9%	40	28,4%	33	23,4%	39	27,7%	8	5,7%
Sozinho(a)	49	34,8%	47	33,3%	22	15,6%	18	12,8%	5	3,5%
Infeliz	69	48,9%	41	29,1%	20	14,2%	9	6,4%	2	1,4%
Deprimido(a)	63	44,7%	41	29,1%	21	14,9%	12	8,5%	4	2,8%
Amargurado(a)	75	53,2%	38	27%	17	12,1%	11	7,8%	0	-
Fatigado(a)	52	36,9%	35	24,8%	29	20,6%	22	15,6%	3	2,1%
Aborrecido(a)	34	24,1%	38	27%	29	20,6%	34	24,1%	6	4,3%
Irritado(a)	45	31,9%	50	35,5%	26	18,4%	15	10,6%	5	3,5%
Motivado(a)	5	3,5%	14	9,9%	43	30,5%	66	46,8%	13	9,2%
Aliviado(a)	14	9,9%	24	17%	61	43,3%	35	24,8%	7	5%
Preocupado(a)	18	12,8%	26	18,4%	47	33,3%	40	28,4%	10	7,1%
Calmo(a)	6	4,3%	17	12,1%	47	33,3%	50	35,5%	21	14,9%
Entusiasmado(a)	4	2,8%	14	9,9%	34	24,1%	69	48,9%	20	14,2%

Frustrado(a)	45	31,9%	47	33,3%	27	19,1%	19	13,5%	3	2,1%
Melancólico(a)	51	36,2%	41	29,1%	24	17%	19	13,5%	6	4,3%
Abatido(a)	64	45,4%	42	29,8%	18	12,8%	14	9,9%	3	2,1%
Orgulhoso(a)	11	7,8%	21	14,9%	41	29,1%	56	39,7%	12	8,5%
Eufórico(a)	30	21,3%	39	27,7%	53	37,6%	17	12,1%	2	1,4%
Culpado(a)	62	44%	37	26,2%	30	21,3%	10	7,1%	2	1,4%
Ansioso(a)	32	22,7%	20	14,2%	40	28,4%	34	24,1%	15	10,6%

Tabela de média e desvio-padrão dos sentimentos do dia-a-dia

	N	Média	Desvio-padrão
Cansado(a)	141	3,03	1,25
Animado(a)	141	3,78	0,88
Furioso(a)	141	1,83	0,95
Enérgico(a)	141	3,30	0,95
Tenso(a)	141	2,77	1,16
Nervoso(a)	141	2,81	1,16
Sozinho(a)	141	2,17	1,15
Infeliz	141	1,82	0,99
Deprimido(a)	141	1,96	1,09
Amargurado(a)	141	1,74	0,95
Fatigado(a)	141	2,21	1,16
Aborrecido(a)	141	2,57	1,21
Irritado(a)	141	2,18	1,11

Motivado(a)	141	3,48	0,92
Aliviado(a)	141	2,98	1,01
Preocupado(a)	141	2,99	1,13
Calm(a)	141	3,45	1,02
Entusiasmado(a)	141	3,62	0,95
Frustrado(a)	141	2,21	1,10
Melancólico(a)	141	2,21	1,19
Abatido(a)	141	1,94	1,08
Orgulhoso(a)	141	3,26	1,07
Eufórico(a)	141	2,45	1,00
Culpado(a)	141	1,96	1,03
Ansioso(a)	141	2,86	1,31

Parte II – 15. Sinto que...

Tabela de frequências das atitudes perante a vida

	Discordo totalmente		Discordo parcialmente		Não concordo nem discordo		Concordo parcialmente		Concordo totalmente	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Em tempos de crise, costumo considerar as necessidades dos outros antes de considerar as minhas próprias necessidades	5	3,5%	15	10,6%	35	24,8%	64	45,4%	22	15,6%
Em tempos de grande tragédia, a oportunidade de me sacrificar pelo bem	8	5,7%	20	14,2%	43	30,5%	56	39,7%	14	9,9%

comum torna a minha dor mais suportável											
Persegurei os meus objetivos de vida, não importa quanto me custem.	9	6,4%	24	17%	38	27%	48	34%	22	15,6%	
Existe um lado negro e mau em todo o lado.	6	4,3%	9	6,4%	28	19,9%	45	31,9%	53	37,6%	
A vida está cheia de contratempos.	4	2,8%	3	2,1%	25	17,7%	59	41,8%	50	35,5%	
Ser um exemplo para os outros motiva-me a suportar dificuldades.	4	2,8%	13	9,2%	28	19,9%	59	41,8%	37	26,2%	
Viver para os outros ajuda-me a enfrentar todos os problemas.	9	6,4%	32	22,7%	43	30,5%	48	34%	9	6,4%	
É inevitável que as pessoas me dececionem.	17	12,1%	18	12,8%	42	29,8%	50	35,5%	14	9,9%	
Nunca nos iremos livrar de guerra, terrorismo ou tragédia.	9	6,4%	18	12,8%	29	20,6%	51	36,2%	34	24,1%	
A minha vida vale a pena de ser vivida, não importa quantos problemas tenha.	4	2,8%	3	2,1%	23	16,3%	39	27,7%	72	51,1%	
O meu sofrimento diminui sempre que eu procuro ajudar os outros.	4	2,8%	10	7,1%	38	27%	53	37,6%	36	25,5%	
Posso seguir em frente com confiança, mesmo que a maioria das pessoas não aprove os meus objetivos.	3	2,1%	21	14,9%	29	20,6%	54	38,3%	34	24,1%	
Quero contribuir para o bem-estar dos outros apesar das	1	0,7%	12	8,5%	35	24,8%	60	42,6%	33	23,4%	

minhas próprias circunstâncias infelizes.										
A minha vida é frágil e pode terminar a qualquer momento.	41	29,1%	24	17%	22	15,6%	32	22,7%	22	15,6%
Mesmo que me tirassem tudo, eu acredito que a minha vida é preciosa.	4	2,8%	18	12,8%	33	23,4%	42	29,8%	44	31,2%
Em tempos de tragédia, estou disposto a sacrificar a minha própria segurança pela segurança dos outros.	6	4,3%	19	13,5%	45	31,9%	54	38,3%	17	12,1%
A vida tem um valor intrínseco, independentemente das circunstâncias.	2	1,4%	7	5%	43	30,5%	46	32,6%	43	30,5%
Vale a pena viver, não importa quão difícil ou doloroso seja.	5	3,5%	20	14,2%	28	19,9%	46	32,6%	42	29,8%
Prefiro morrer a lutar por algo em que acredito do que jogar pelo seguro.	16	11,3%	17	12,1%	47	33,3%	42	29,8%	19	13,5%
Estou disposto a enfrentar consequências horríveis para fazer o que é certo.	3	2,1%	19	13,5%	45	31,9%	56	39,7%	18	12,8%
Sinto satisfação a ajudar os outros, mesmo no meio do meu próprio sofrimento.	3	2,1%	3	2,1%	34	24,1%	63	44,7%	38	27%

Tabela de média e desvio-padrão das atitudes perante a vida

	N	Média	Desvio-padrão
Em tempos de crise, costumo considerar as necessidades dos outros antes de considerar as minhas próprias necessidades	141	3,59	0,99
Em tempos de grande tragédia, a oportunidade de me sacrificar pelo bem comum torna a minha dor mais suportável	141	3,34	1,03
Persegurei os meus objetivos de vida, não importa quanto me custem.	141	3,35	1,13
Existe um lado negro e mau em todo o lado.	141	3,92	1,10
A vida está cheia de contratemplos.	141	4,05	0,94
Ser um exemplo para os outros motiva-me a suportar dificuldades.	141	3,79	1,02
Viver para os outros ajuda-me a enfrentar todos os problemas.	141	3,11	1,04
É inevitável que as pessoas me dececionem.	141	3,18	1,16
Nunca nos iremos livrar de guerra, terrorismo ou tragédia.	141	3,59	1,17
A minha vida vale a pena de ser vivida, não importa quantos problemas tenha.	141	4,22	0,99
O meu sofrimento diminui sempre que eu procuro ajudar os outros.	141	3,76	1,01
Posso seguir em frente com confiança, mesmo que a maioria das pessoas não aprove os meus objetivos.	141	3,67	1,07
Quero contribuir para o bem-estar dos outros apesar das minhas próprias circunstâncias infelizes.	141	3,79	0,92
A minha vida é frágil e pode terminar a qualquer momento.	141	2,79	1,47
Mesmo que me tirassem tudo, eu acredito que a minha vida é preciosa.	141	3,74	1,12
Em tempos de tragédia, estou disposto a sacrificar a minha própria segurança pela segurança dos outros.	141	3,40	1,01

A vida tem um valor intrínseco, independentemente das circunstâncias.	141	3,86	0,96
Vale a pena viver, não importa quão difícil ou doloroso seja.	141	3,71	1,14
Prefiro morrer a lutar por algo em que acredito do que jogar pelo seguro.	141	3,22	1,17
Estou disposto a enfrentar consequências horríveis para fazer o que é certo.	141	3,48	0,95
Sinto satisfação a ajudar os outros, mesmo no meio do meu próprio sofrimento.	141	3,92	0,89

Apêndice L – Análise de Componentes Principais

Objetivo 1 – Análise de Componentes Principais – Questão 10 (Parte II)

<i>KMO e Teste de Bartlett</i>		
KMO		,847
Teste de Bartlett	Chi.Quadrado aprox.	1024,293
	Graus de liberdade	105
	Sig.	,000

<i>Variância total explicada</i>						
Componentes	Valores Próprios	% Variância Explicada	% Cumulativa	Valores Próprios	% Variância Explicada	% Cumulativa
1	6,189	41,261	41,261	6,189	41,261	41,261
2	2,071	13,808	55,069	2,071	13,808	55,069
3	1,343	8,951	64,020	1,343	8,951	64,020
4	0,933	6,223	70,243			
5	0,726	4,842	75,085			
6	0,667	4,445	79,530			
7	0,587	3,916	83,447			
8	0,528	3,522	86,969			
9	0,438	2,921	89,890			
10	0,343	2,289	92,179			
11	0,327	2,181	94,359			
12	0,288	1,921	96,280			
13	0,248	1,653	97,933			
14	0,202	1,350	99,282			
15	0,108	0,718	100,000			

Método de Extração: Análise de componentes principais

<i>Matriz de Componentes</i>			
Componentes	1	2	3
1	1,000	,445	,411
2	,445	1,000	,511
3	,411	,511	1,000

Método de Extração: Análise de componentes principais.

Método de Rotação: Promax com Normalização de Kaiser.

Tabela de frequências de índices relativos às dimensões do objetivo 1 (questão 10)

<i>Conforto e relaxamento</i>			<i>Competição e Stress</i>			<i>Convívio</i>		
	N	%		N	%		N	%
1	1	0,8	1,00	7	5,6	1	7	5,6
1,5	2	1,6	1,20	6	4,8	1,25	2	1,6
1,67	1	0,8	1,40	4	3,2	1,5	5	4
2	1	0,8	1,60	10	7,9	1,75	5	4
2,33	4	3,2	1,80	9	7,1	2	9	7,1
2,67	1	0,8	2,00	6	4,8	2,25	3	2,4
2,83	2	1,6	2,20	8	6,3	2,5	13	10,3
3	4	3,2	2,40	2	1,6	2,75	8	6,3
3,17	3	2,4	2,60	9	7,1	3	7	5,6
3,33	7	5,6	2,80	9	7,1	3,25	7	5,6
3,5	5	4	3,00	16	12,7	3,5	10	7,9
3,67	12	9,5	3,20	10	7,9	3,75	12	9,5
3,83	11	8,7	3,40	8	6,3	4	12	9,5
4	17	13,5	3,60	9	7,1	4,25	6	4,8
4,17	14	11,1	3,80	4	3,2	4,5	9	7,1
4,33	12	9,5	4,00	4	3,2	4,75	6	4,8
4,5	6	4,8	4,20	3	2,4	5	5	4
4,67	3	2,4	4,40	2	1,6	Total	126	100
4,83	6	4,8	Total	126	100,0			
5	14	11,1						
Total	126	100						

Objetivo 1 – Análise de Componentes Principais – Questão 12 (Parte II)

<i>KMO e Teste de Bartlett</i>		
KMO		,862
Teste de Bartlett	Chi.Quadrado aprox.	1137,027
	Graus de liberdade	120
	Sig.	,000

<i>Variância total explicada</i>						
Componentes	Valores Próprios	% Variância Explicada	% Cumulativa	Valores Próprios	% Variância Explicada	% Cumulativa
1	5,676	35,473	35,473	5,676	35,473	35,473
2	3,424	21,401	56,874	3,424	21,401	56,874
3	0,889	5,558	62,432			
4	0,794	4,964	67,396			
5	0,729	4,556	71,952			
6	0,720	4,503	76,455			
7	0,699	4,371	80,825			
8	0,514	3,212	84,037			
9	0,471	2,944	86,982			
10	0,402	2,513	89,495			
11	0,357	2,229	91,724			
12	0,343	2,143	93,867			
13	0,302	1,885	95,752			
14	0,264	1,648	97,400			
15	0,229	1,434	98,834			
16	0,187	1,166	100,000			

Método de Extração: Análise de componentes principais

<i>Matriz de Componentes</i>		
Componentes	1	2
1	1,000	-,248
2	-,248	1,000

Método de Extração: Análise de componentes principais.

Método de Rotação: Promax com Normalização de Kaiser.

Tabela de frequências de índices relativos às dimensões do objetivo 1 (questão 12)

<i>Impactos Negativos</i>			<i>Melhoria de Capacidades</i>		
	N	%		N	%
1,00	4	2,8	1,25	1	0,7
1,13	3	2,1	1,38	1	0,7
1,25	5	3,5	1,88	1	0,7
1,38	3	2,1	2,00	1	0,7
1,50	6	4,3	2,13	1	0,7
1,63	4	2,8	2,25	2	1,4
1,75	9	6,4	2,50	2	1,4
1,88	7	5,0	2,63	1	0,7
2,00	5	3,5	2,75	3	2,1
2,13	3	2,1	2,88	4	2,8
2,25	12	8,5	3,00	8	5,7
2,38	7	5,0	3,13	6	4,3
2,50	2	1,4	3,25	7	5,0
2,63	3	2,1	3,38	9	6,4
2,75	6	4,3	3,50	13	9,2
2,88	5	3,5	3,63	13	9,2
3,00	13	9,2	3,75	16	11,3
3,13	4	2,8	3,88	13	9,2
3,25	7	5,0	4,00	11	7,8
3,38	6	4,3	4,13	4	2,8
3,50	2	1,4	4,25	5	3,5
3,63	9	6,4	4,38	3	2,1
3,75	5	3,5	4,50	3	2,1
3,88	1	0,7	4,63	2	1,4
4,00	3	2,1	4,75	1	0,7
4,13	1	0,7	4,88	3	2,1
4,25	1	0,7	5,00	7	5,0
4,38	2	1,4	Total	141	100,0
4,50	1	0,7			
4,63	1	0,7			
4,75	1	0,7			
Total	141	100			

Objetivo 3 – Análise de Componentes Principais – Questão 14 (Parte II)

<i>KMO e Teste de Bartlett</i>		
KMO		,890
Teste de Bartlett	Chi.Quadrado aprox.	2050,254
	Graus de liberdade	300
	Sig.	,000

<i>Variância total explicada</i>						
Componentes	Valores Próprios	% Variância Explicada	% Cumulativa	Valores Próprios	% Variância Explicada	% Cumulativa
1	9,597	38,388	38,388	9,597	38,388	38,388
2	2,980	11,919	50,307	2,980	11,919	50,307
3	1,595	6,381	56,688	1,595	6,381	56,688
4	1,215	4,861	61,549	1,215	4,861	61,549
5	0,940	3,758	65,308			
6	0,886	3,544	68,851			
7	0,774	3,096	71,947			
8	0,741	2,966	74,913			
9	0,687	2,747	77,660			
10	0,624	2,497	80,157			
11	0,565	2,258	82,415			
12	0,519	2,076	84,491			
13	0,514	2,056	86,548			
14	0,442	1,768	88,316			
15	0,412	1,650	89,966			
16	0,375	1,502	91,467			
17	0,339	1,357	92,824			
18	0,336	1,344	94,168			
19	0,282	1,126	95,294			
20	0,273	1,092	96,386			
21	0,247	0,986	97,373			
22	0,225	0,900	98,272			
23	0,191	0,764	99,037			
24	0,131	0,523	99,560			
25	0,110	0,440	100,000			

Método de Extração: Análise de componentes principais

<i>Matriz de Componentes</i>				
Componentes	1	2	3	4
1	1,000	-,348	,366	0,358
2	-,348	1,000	-,389	-,125
3	,366	-,389	1,000	,164
4	,358	-,125	,164	1,000

Método de Extração: Análise de componentes principais.

Método de Rotação: Promax com Normalização de Kaiser.

Tabela de frequências de índices relativos às dimensões do objetivo 3 (questão 14)

<i>Sentimentos Depressivos</i>			<i>Sentimentos de Felicidade</i>			<i>Sentimentos de Ansiedade</i>			<i>Sentimentos de Fúria</i>		
	N	%		N	%		N	%		N	%
1,00	5	3,5	1,00	2	1,4	1,00	8	5,7	1,00	16	11,3
1,08	3	2,1	1,17	1	0,7	1,33	7	5,0	1,50	26	18,4
1,17	6	4,3	1,50	1	0,7	1,67	15	10,6	2,00	42	29,8
1,25	7	5,0	1,67	1	0,7	2,00	16	11,3	2,50	22	15,6
1,33	6	4,3	1,83	1	0,7	2,33	10	7,1	3,00	22	15,6
1,42	3	2,1	2,00	6	4,3	2,67	10	7,1	3,50	8	5,7
1,50	7	5,0	2,17	3	2,1	3,00	19	13,5	4,00	3	2,1
1,58	5	3,5	2,33	8	5,7	3,33	16	11,3	4,50	2	1,4
1,67	2	1,4	2,50	3	2,1	3,67	14	9,9	Total	126	100
1,75	6	4,3	2,67	5	3,5	4,00	13	9,2			
1,83	10	7,1	2,83	14	9,9	4,33	8	5,7			
1,92	3	2,1	3,00	10	7,1	4,67	3	2,1			
2,00	9	6,4	3,17	11	7,8	5,00	2	1,4			
2,08	5	3,5	3,33	14	9,9	Total	126	100			
2,17	5	3,5	3,50	20	14,2						
2,25	9	6,4	3,67	14	9,9						
2,33	4	2,8	3,83	9	6,4						
2,42	6	4,3	4,00	8	5,7						
2,50	2	1,4	4,17	4	2,8						
2,58	2	1,4	4,33	3	2,1						
2,67	2	1,4	4,50	2	1,4						
2,75	2	1,4	4,67	1	0,7						
2,83	2	1,4	Total	126	100,0						

2,92	1	0,7
3,00	7	5,0
3,17	2	1,4
3,25	6	4,3
3,33	3	2,1
3,42	1	0,7
3,50	2	1,4
3,67	1	0,7
3,75	1	0,7
3,83	3	2,1
4,08	1	0,7
4,42	1	0,7
4,83	1	0,7
Total	141	100

Objetivo 3 – Análise de Componentes Principais – Questão 15 (Parte II)

<i>KMO e Teste de Bartlett</i>		
KMO		,732
Teste de Bartlett	Chi.Quadrado aprox.	823,209
	Graus de liberdade	120
	Sig.	,000

<i>Variância total explicada</i>						
Componentes	Valores Próprios	% Variância Explicada	% Cumulativa	Valores Próprios	% Variância Explicada	% Cumulativa
1	4,152	25,947	25,947	4,152	25,947	25,947
2	2,628	16,422	42,369	2,628	16,422	42,369
3	1,850	11,563	53,932	1,850	11,563	53,932
4	1,257	7,853	61,785	1,257	7,853	61,785
5	1,033	6,454	68,239	1,033	6,454	68,239
6	0,860	5,377	73,616			
7	0,671	4,195	77,811			
8	0,590	3,690	81,501			
9	0,552	3,449	84,949			
10	0,472	2,948	87,897			
11	0,450	2,814	90,711			
12	0,380	2,374	93,085			
13	0,352	2,200	95,285			
14	0,289	1,806	97,091			
15	0,270	1,689	98,781			
16	0,195	1,219	100,000			

Método de Extração: Análise de componentes principais

<i>Matriz de Componentes</i>					
Componentes	1	2	3	4	5
1	1,000	,358	,141	0,209	-,221
2	,358	1,000	,499	,410	-,055
3	,141	,499	1,000	,231	,052
4	,209	,410	,231	1,000	-,054
5	-,221	-,055	,052	-,054	1,000

Método de Extração: Análise de componentes principais.

Método de Rotação: Promax com Normalização de Kaiser.

Tabela de frequências de índices relativos às dimensões do objetivo 3 (questão 15)

<i>Valor à Vida</i>			<i>Convicções</i>			<i>Altruísmo</i>		
	N	%		N	%		N	%
1,33	1	0,7	1,60	1	0,7	1,33	1	0,7
1,67	1	0,7	2,00	2	1,4	1,67	2	1,4
2,00	5	3,5	2,20	3	2,1	2,00	7	5,0
2,33	5	3,5	2,40	6	4,3	2,33	6	4,3
2,67	4	2,8	2,60	5	3,5	2,67	8	5,7
3,00	20	14,2	2,80	3	2,1	3,00	16	11,3
3,33	9	6,4	3,00	17	12,1	3,33	18	12,8
3,67	16	11,3	3,20	17	12,1	3,67	23	16,3
4,00	20	14,2	3,40	12	8,5	4,00	28	19,9
4,33	13	9,2	3,60	15	10,6	4,33	19	13,5
4,67	21	14,9	3,80	16	11,3	4,67	5	3,5
5,00	26	18,4	4,00	11	7,8	5,00	8	5,7
Total	126	100	4,20	9	6,4	Total	126	100
			4,40	10	7,1			
			4,60	5	3,5			
			4,80	2	1,4			
			3,80	16	11,3			
			Total	126	100,0			

<i>Contratempos</i>			<i>Inevitabilidades</i>		
	N	%		N	%
1,00	4	2,8	1,00	3	2,1
2,00	2	1,4	1,50	2	1,4
2,50	3	2,1	2,00	14	9,9
3,00	17	12,1	2,50	12	8,5
3,50	20	14,2	3,00	36	25,5
4,00	37	26,2	3,50	19	13,5
4,50	25	17,7	4,00	30	21,3
5,00	33	23,4	4,50	12	8,5
Total	141	100	5,00	13	9,2
			Total	141	100,0

Objetivo 5 – Análise de Componentes Principais – Questão 13 (Parte II)

<i>KMO e Teste de Bartlett</i>		
KMO		,916
Teste de Bartlett	Chi.Quadrado aprox.	1084,016
	Graus de liberdade	78
	Sig.	,000

<i>Variância total explicada</i>						
Componentes	Valores Próprios	% Variância Explicada	% Cumulativa	Valores Próprios	% Variância Explicada	% Cumulativa
1	6,647	51,132	51,132	6,647	51,132	51,132
2	1,517	11,673	62,805	1,517	11,673	62,805
3	0,831	6,391	69,196			
4	0,756	5,817	75,013			
5	0,612	4,711	79,724			
6	0,537	4,130	83,854			
7	0,447	3,435	87,289			
8	0,410	3,156	90,445			
9	0,329	2,529	92,974			
10	0,272	2,096	95,070			
11	0,254	1,952	97,022			
12	0,211	1,626	98,648			
13	0,176	1,352	100,000			

Método de Extração: Análise de componentes principais

<i>Matriz de Componentes</i>		
Componentes	1	2
1	1,000	0,63
2	0,63	1,000

Método de Extração: Análise de componentes principais.

Método de Rotação: Promax com Normalização de Kaiser.

Tabela de frequências de índices relativos às dimensões do objetivo 5 (questão 13)

<i>Impactos Positivos</i>			<i>Limitações</i>		
	N	%		N	%
1,55	3	2,1	1,00	7	5,0
1,82	1	0,7	1,50	6	4,3
2,09	1	0,7	2,00	11	7,8
2,45	1	0,7	2,50	12	8,5
2,55	1	0,7	3,00	43	30,5
2,64	1	0,7	3,50	33	23,4
2,82	1	0,7	4,00	20	14,2
2,91	1	0,7	4,50	7	5,0
3,00	7	5,0	5,00	2	1,4
3,09	2	1,4	Total	141	100,0
3,18	6	4,3			
3,27	3	2,1			
3,36	3	2,1			
3,45	8	5,7			
3,55	4	2,8			
3,64	3	2,1			
3,73	8	5,7			
3,82	3	2,1			
3,91	6	4,3			
4,00	14	9,9			
4,09	14	9,9			
4,18	8	5,7			
4,27	5	3,5			
4,36	6	4,3			
4,45	5	3,5			
4,55	5	3,5			
4,64	3	2,1			
4,73	2	1,4			
4,82	2	1,4			
4,91	6	4,3			
5,00	8	5,7			
Total	141	100			