



INSTITUTO
UNIVERSITÁRIO
DE LISBOA

Título: “Relacionamentos online e offline através de jogos digitais como meio de expansão de capital social”

Ana Catarina Encarnação Flora

Mestrado em Gestão de Novos Media

Orientador:
Doutor Tiago Lapa, Professor Auxiliar,
ISCTE - Instituto Universitário de Lisboa

Setembro, 2023



SOCIOLOGIA
E POLÍTICAS PÚBLICAS

Departamento de Sociologia

Título: “Relacionamentos online e offline através de jogos digitais como meio de expansão de capital social”

Ana Catarina Encarnação Flora

Mestrado em Gestão de Novos Media

Orientador:
Doutor Tiago Lapa, Professor Auxiliar,
ISCTE - Instituto Universitário de Lisboa

Setembro, 2023

Resumo

Este estudo teve como objetivo principal, compreender o impacto dos videojogos no capital social dos jogadores, estudando os seus diferentes hábitos de utilização, assim como as distintas características de quem os utiliza. O estudo das diferentes práticas de jogo, assim como, dos géneros e faixas etárias, tornam-se pertinentes pois podem ter influência no impacto que os videojogos têm na vida social dos utilizadores. Estes podem vir a servir como uma ferramenta de expansão do capital social ou manutenção de laços já existentes. Este estudo foi suportado por uma metodologia quantitativa em forma de questionário.

Palavras-Chave: Capital Social, Videojogos, Género, Faixa etária

Abstract

The main objective of this study was to understand the impact of video games on players' social capital, studying their different usage habits, as well as the different characteristics of those who use them. The study of the different gaming practices, as well as the genders and age groups, become relevant because they can have an influence on the impact that video games have on the social life of users. They can serve as a tool for expanding social capital or maintaining existing ties. This study was supported by a quantitative methodology in the form of a questionnaire.

Keywords: Social Capital, Videogames, Gender, Age

Índice

Introdução.....	1
Enquadramento teórico.....	3
1. Capital Social nos videojogos, Conexão social e Participação na Comunidade <i>Gaming</i>	6
2. Metodologia	9
2.1. Métodos e Técnicas de Investigação	10
2.2. Limitações e Vantagens.....	11
2.3. Amostra e Processamento de Dados.....	12
2.4. Desenvolvimento e Estrutura do Questionário.....	13
2.4.1. Variáveis Independentes.....	15
2.4.2. Variáveis Dependentes	17
3. Análise de Resultados	18
3.1. Análise às Relações que se estabelecem <i>online</i>	18
3.2 Análise às Relações Online para o Offline.....	23
3.3 Análise por Género.....	27
3.4 Análise por Faixa Etária	29
4. Considerações Finais.....	31
Referências Bibliográficas	34

Índice de Figuras

Figura 1- Metodologia e técnicas de investigação utilizadas	11
Figura 2- Questão Idade: Faixas Etárias	13
Figura 3- Descrição das questões presentes no questionário.....	14
Figura 4- Questão 2: Práticas de jogo.....	15
Figura 5- Questão 3: Horas jogadas	16
Figura 6- Questão 4.1: Padrões de jogo com membros da família próxima	19
Figura 7- Questão 4.2: Padrões de jogo com membros da família afastada	19
Figura 8- Questão 4.3: Padrões de jogo com amigos próximos.....	20
Figura 9- Questão 4.4: Padrões de jogo com amigos distantes	20
Figura 10- Mapa de correlações entre Questões 4 e Questão 10.....	21
Figura 11- Questões 4.2 e 10.1: Padrões de resposta.....	21
Figura 12- Questões 4.4 e 10.1: Padrões de resposta.....	22
Figura 13- Questões 4.5 e 10.4: Padrões de resposta.....	22
Figura 14- Questões 4.5 e 10.5: Padrões de resposta.....	23
Figura 15- Mapa de Correlações entre as questões 4.5, 10.4 e 10.5	23
Figura 16- Questão 7: Novas amizades	24
Figura 17- Questão 8: Transposição das relações online	24
Figura 18- Mapa de correlações entre as questões 7 e 8	25
Figura 19- Questões 4.5 e 6: Padrões de resposta.....	25
Figura 20- Questões 4.1 e 6: Padrões de resposta.....	26
Figura 21- Questões 4.3 e 6: Padrões de resposta.....	26
Figura 22- Mapa correlações entre as questões 4.1, 4.3, 4.5 e 6.....	27
Figura 23- Questão Género e questão 3: Padrões de resposta	28
Figura 24- Questão Género e questão 6: Padrões de resposta	28
Figura 25- Mapa das correlações entre a questão Género, questão 3 e questão 6	29
Figura 26- Questão Idade e questão 3: Padrões de resposta	30
Figura 27- Questão Idade e questão 6: Padrões de resposta	31
Figura 28- Mapa de correlações entre a questão Idade, questão 3 e questão 6.....	31

Introdução

O crescente interesse pelos jogos digitais torna pertinente questionar de que modo esta prática impacta o capital social dos seus utilizadores, pois, contrariamente ao que é debatido em muitos estudos sobre jogos digitais, onde, estes são muitas vezes associados a comportamentos como o isolamento social, nomofobia e conflito, (Gentile & Anderson, 2003) (Kuss et al., 2017). Os jogos digitais podem ser considerados um ambiente altamente propício para desenvolver contacto social, fornecendo aos seus utilizadores ferramentas para que se possam conectar com outros indivíduos, mesmo que estes advenham de diferentes contextos sociais, económicos e culturais. Por isso, a presente dissertação estuda o impacto positivo para o capital social dos jogadores de jogos digitais no estabelecimento de relações sociais, nas vertentes de *bonding* e *bridging*, pois segundo Trepte, Reinecke e Juechems (2012), “*both social capital dimensions are positively related to offline social support.*”.

O capital social, termo introduzido por Robert Putnam, pode ser dividido em diversas vertentes entre as quais o *bonding* e o *bridging*:

O *bonding* refere-se ao fortalecimento de relações já existentes com indivíduos semelhantes, como por exemplo amigos e familiares. Já o *bridging* refere-se ao tipo de relações entre indivíduos com características mais diversas, existentes em eventos, associações ou qualquer outro tipo de grupo social (Putnam, R. D., 2000).

O estudo dos jogos digitais, e a sua relevância no contexto do capital social, torna possível a compreensão do processo de formação e manutenção de laços sociais no meio digital. Os jogos digitais podem ser utilizados de modo a fortalecer os laços pré-existentes através dos jogos *online*, mas também podem ser utilizados na vertente de *bridging*, pois permite que os jogadores criem laços diversificados, com indivíduos de várias proveniências e de diferentes contextos culturais. (Cole & Griffiths.,2007).

A presente dissertação procura responder às seguintes questões de investigação:

- (1) Ao invés de olhar para o consumo de jogos digitais como algo individualizante e isolador, em que medida são utilizados como um ponto de manutenção de amizades e/ou de expansão do capital social.
- (2) Até que ponto os jogos digitais expandem as relações pré-existentes e/ou são uma via para colmatar necessidades sociais.

(3) Tendo em consideração as diferenças de género e idade entre os utilizadores, até que ponto existem diferenças no padrão de utilização e no uso dos jogos digitais, em particular, para efeitos de manutenção e expansão do capital social?

Os videojogos tornam a forma como os indivíduos comunicam mais ágil, estes, podem interagir mesmo estando em localizações longínquas, o que proporciona uma perspetiva mais rica e ampla do mundo. (Kowert & Oldmeadow, 2015). Neste contexto, os jogos digitais tornaram-se numa ferramenta de criação de conteúdo, pois com o surgimento e crescente popularidade das plataformas de *streaming* como a *Twitch* que apelam para que os jogadores partilhem as suas experiências e jogos em *stream*, permitindo com que outras pessoas eventualmente se juntem mesmo que não joguem, estabelecendo uma comunidade em torno do jogo, das pessoas que assistem e da pessoa que partilha o conteúdo.

A diferente utilização dos jogos digitais tem como consequência diferentes resultados pois, “*a significant impact of social online gaming frequency on the probability of meeting exclusively online friends. Different social motives played an important role for modality switching processes.*”, onde os jogadores que demonstram interesse na expansão do capital social são os mais propensos a transpor as relações do meio digital para o mundo real. Emese D., Ruth F., Thorsten Q. (2014)

Segundo as questões de investigação, foram desenvolvidos objetivos pertinentes que auxiliam o desenvolvimento do presente estudo:

- Analisar que padrões de utilização são típicos em jogadores de jogos digitais;
- Identificar os padrões, assim como os motivos de utilização consoante variáveis como o género e a idade
- Aferir se os jogos digitais são utilizados principalmente para a manutenção de relações já existentes, ou para a expansão do capital social;
- Avaliar se há uma transposição das relações sociais que ocorrem no âmbito dos jogos digitais do *online* para o *offline*, e/ou vice-versa, ou se são distintas.

Esta dissertação desenvolveu primeiramente conceitos como o capital social, o uso de jogos digitais e a sua correlação, sendo por fim abordado o processo metodológico aplicado, assim como a análise dos dados obtidos.

Enquadramento teórico

A Internet é tida como um meio de comunicação, e, o desenvolvimento constante das aplicações e ferramentas que nesta se inserem, como os videojogos, podem ser utilizadas como um veículo expensor de capital social (Castells, 2014); (Trepte, Reinecke, & Juechems, 2012).

A sociedade ocidental encontra-se cada vez mais envolvida pela área e cultura *gaming*, sendo uma área com grande impacto na vida da sociedade contemporânea, pelo menos no contexto norte-americano. Como atesta Wills (2019):

"America is a nation of video gamers. In 2016, around seventeen million viewers watched regular NFL games on television, and around one million teenagers played competitively on football teams in high school. By contrast, an estimated 185 million people played video games. In a December 2015 survey Gaming and Gamers, Pew researchers found that half of American adults and a staggering 97 percent of teenagers played video games. Around five million "serious gamers" spent more than forty hours a week on titles such as The Elder Scrolls V: Skyrim (2011) and World of Warcraft (2004+). The Washington Post has reported a growing phenomenon of young adult men who find more reward in playing video games than developing their careers, some eschewing the job market entirely (what might be called "play at home" men). Four out of five households owned a games console, while "casual gaming," associated with smartphone titles such as Angry Birds (2009+), proved even more widespread."

Ademais possui a capacidade de estimular e auxiliar o desenvolvimento cognitivo e motor do jogador, existindo já um vasto conjunto de estudos que apontam esses benefícios nos jovens e até nos séniores (Anguera & Gazzaley, 2015; Gray, 2015; Bleakley et al., 2015).

O *gaming*, termo e prática com crescente popularidade na comunidade jovem ocidental (Wills, 2019), traduz-se na atualidade, não só numa atividade de lazer, mas também, numa forma de inclusão social, assim como numa expansão do capital social. Trepte, S., Reinecke, L., & Juechems, K. (2012). Mandryk, R. L., Frommel, J., Armstrong, A., & Johnson, D. (2020).

O Capital social é o fruto do conjunto entre organização social, confiança e normas que facilitam a cooperação entre indivíduos em mútuo benefício (Putman, 1993). A natureza do capital social pode ainda ser dividida em duas categorias ou dimensões, o "*bonding*" que é definido pela conexão entre membros da mesma comunidade e o "*bridging*", que se distingue

do anterior por caracterizar a ligação entre membros de grupos com características distintas como raça, religião, entre outras características (Putnam, 2000).

Os videojogos, atualmente compreendem-se em três comunidades amplas distintas pela sua plataforma, o *mobile gaming*, *pc gaming* e *console gaming* e cada um desses engloba a sua comunidade, estas, ainda, com diferentes nichos tornando possível a interação entre indivíduos de diferentes características reunindo-os. (P.S Geraldus. 2015)

As relações *online* através dos videojogos podem surgir de diferentes formas. Dado que os videojogos são meios *transmedia*¹, a forma em que cada indivíduo é introduzido ao conteúdo produzido pelo jogo e pela sua comunidade é diferente, tendo como consequência uma multitude de novos interessados com pontos de partida diferentes, ou seja, os videojogos auxiliam na conexão de indivíduos com interesses semelhantes, embora, fomentados de diferentes formas pela mesma temática, o jogo, género, personagem e/ou equipa.

Um estudo realizado por Yu-Hao Lee refere que *“Playing with local and distant ties were both associated with more bonding and bridging social capital. Moreover, playing with online friends was associated with bridging social capital. Playing with online friends was also associated with more civic participation.”*

Os videojogos e as suas diferentes características e práticas constituem todo um ambiente propício para o desenvolvimento de novas relações tais como:

O *gaming online* possibilita que um indivíduo se conecte com outro mesmo em lados opostos do mundo (Kowert & Oldmeadow, 2015). Ao longo de todo este processo em conjunto onde são desenvolvidas atividades, são criadas amizades e relações emocionais mais profundas. É através da experiência geral ao longo de todo o jogo, este, que envolve comunicação, planeamento, trabalho em equipa e competição amigável. Assim, é possível verificar que os que possuem o género de multijogador online como os FPS², MOBA³ ou MMORPG⁴ são os que mais oferecem ferramentas de conexão com outros indivíduos através da formação de equipas ou fações distintas em tempo real. Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007).

¹ Transmedia - Transmedia storytelling é uma abordagem narrativa em que uma história é contada através de múltiplas plataformas e mídias, cada uma contribuindo com elementos complementares para enriquecer a experiência do público. Jenkins, H. (2007).

² FPS - First Person Shooter

³ MOBA - Multiplayer Online Battle Arena

⁴ MMORPG - Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, modalidade onde centenas de pessoas podem jogar em tempo real no mesmo servidor

Os jogos digitais têm-se desenvolvido em prol da comunicação, assim como a comunidade em torno dos mesmos tem vindo a desenvolver ferramentas de suporte com foco em melhorar e tornar mais prática e simples a comunicação e partilha de conteúdo entre os indivíduos e as comunidades. Ferramentas como o *Discord* que cada vez mais se adaptam ao conforto e às necessidades que os utilizadores enfrentam no dia-a-dia, tornando a prática do gaming mais inclusiva, como exemplo, a aplicação *Discord* no ano de 2023 tornou possível comunicar e partilhar através de *streaming*, entre utilizadores com computador e consola, algo que ainda não era possível sem utilizar outro dispositivo externo.

Os videojogos deram também lugar aos desportos eletrónicos a partir do ano de 2000 com o enorme sucesso de jogos como o *StarCraft*, que fomentaram ainda mais o interesse pela internet e pelos videojogos por parte da comunidade, originando todos os anos novas equipas reconhecidas e patrocinadas pelas marcas mais famosas de todo o mundo.

Outro exemplo deste fenómeno é o torneio Mundial do jogo *League of Legends* que todos os anos move milhares de pessoas ao país e cidade escolhidos para realizar o torneio, o que torna os e sports numa ferramenta altamente capacitada em angariar novas pessoas para a comunidade de gaming focando-se cada vez mais na interação e partilha da experiência que é pertencer a este grupo.

Atualmente é possível experienciar os videojogos em diversas plataformas como mobile, consola e computadores...

Os videojogos podem ser considerados como um meio social, pois estes, podem possibilitar uma interação entre indivíduos com interesses semelhantes, ainda que os mesmos possuam uma educação, cultura ou posses monetárias diferentes, então, os videojogos são um meio aberto onde todos os indivíduos têm a oportunidade de encontrar e pertencer a uma comunidade com a qual se identifiquem. Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007).

Os videojogos são considerados muitas das vezes como um porto de abrigo onde são colmatadas muitas dificuldades da vida real, segundo Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2017):

“For a minority of gamers, these online worlds may be a substitute for the lack of real-life social contexts and may draw such individuals to these games.”

Desinibindo os utilizadores e encorajando a atividades que não seriam realizadas de outra forma por estas mesmas pessoas, pois, nos videojogos não existe o mesmo constrangimento pela aparência, género, sexualidade ou idade, a não ser que estes dados sejam revelados pelo próprio. Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007), Trepte, S., Reinecke, L., & Juechems, K. (2012).

Os jogos digitais para além de capazes de fornecer os seus utilizadores com ferramentas essenciais no desenvolvimento de novas conexões sociais no mundo online, os jogadores de jogos digitais podem desenvolver laços sociais íntimos com outros jogadores, e, estas relações podem ser transpostas para o mundo real (Bainbridge, W. S. (2007). Consalvo, M. (2003).

Segundo Lin, H., & Sun, C.-T. (2011) jogadores que tenham laços sociais fortalecidos com outros jogadores *online* são mais propensos a participar e conviver com estes, em atividades ou convívios sociais *offline* tais como eventos.

Segundo um estudo da Carnegie Mellon University (2010), ao contrário das representações de senso comum sobre as práticas de jogar jogos digitais, enquanto práticas individualizantes e alienantes, estas podem, pelo contrário, facilitar o desenvolvimento das aptidões sociais e comunicativas, não só em contexto online, mas também no mundo real, ainda assim, as passagens destas relações do meio *online* para o *offline* podem ser difíceis pelo facto de nunca terem conhecido a pessoa no mundo real (Taylor, 2014).

Em alguns casos, poderá surgir uma barreira na manutenção e desenvolvimento destas relações após a transição para o mundo real, verificando-se quando o único elemento de ligação entre estes indivíduos é o jogo apenas (Steinkuehler & Williams, 2006).

1. Capital Social nos videojogos, Conexão social e Participação na Comunidade *Gaming*

O Capital social é um conceito relacionado à conexão social. Pode ser definido como os recursos acumulados por meio da interação com outras pessoas. O capital social é frequentemente destacado como um recurso inerente aos laços sociais, e, que pode ser utilizado para necessidades individuais ou ações coletivas. (Putnam, 2001)

O capital social também é também entendido como a própria rede de relações e como o resultado das interações entre as mesmas (Beaudoin e Tao, 2007; Hampton e Wellman, 2003;

Williams, 2006). O presente estudo foca-se na compreensão do capital social como recurso individual e como resultado das interações sociais.

Estudos sobre a relação entre jogos e capital social têm encontrado resultados mistos. Alguns estudos sugerem que jogar videogames pode substituir o tempo gasto com outras pessoas, reduzindo o capital social na vertente de bonding, outros sugerem que os videogames podem ser uma ferramenta com a capacidade de fortalecer laços próximos existentes e aumentar capital social de bonding e bridging. Trepte, et al. (2012) refere que a proximidade física ou social entre os jogadores afetava o seu capital social proveniente dos jogos online.

QR1

Estará a prática solitária da utilização de videogames relacionada com o sentimento de desconexão com o mundo em redor

As diferenças de género na prática dos videogames têm sido amplamente estudadas e documentadas. Estudos demonstram que, em média, os homens têm uma propensão maior para se envolver com o mundo dos videogames do que as mulheres, tanto em termos de frequência de jogo quanto de tempo gasto na prática do mesmo. Estas diferenças podem ser influenciadas por uma variedade de fatores, incluindo estereótipos de género, normas sociais e preferências individuais.

Além das diferenças de envolvimento com os videogames, estudos também indicam a existência de consequências provenientes da disparidade de género na experiência dos jogos. Por exemplo, as mulheres podem enfrentar estereótipos negativos, preconceitos e discriminação dentro da cultura dos videogames, o que pode levar a um ambiente hostil e exclusivo (Dill, Brown, & Collins, 2008; Fox & Tang, 2014). Isso pode afetar negativamente a motivação, a autoestima e o interesse das mulheres em participar na prática de jogo.

No entanto, também existem pesquisas que exploram a resiliência e a resistência das mulheres nos videogames, destacando as suas habilidades e contribuições para a comunidade de jogo (Consalvo, 2012; Shaw, 2014). Estes estudos mostram que as mulheres podem encontrar

maneiras de superar as barreiras e estereótipos de gênero, encontrando espaços de empoderamento e expressão através dos videogames.

QR2 Estará o gênero relacionado com a quantidade de tempo que os jogadores passam a jogar?

QR3 Estará o gênero relacionado com as experiências positivas ou negativas durante a utilização dos videogames?

Os videogames demonstram-se cada vez mais presentes na vida de muitos jovens da sociedade contemporânea, e por isso, desenvolve-se também a crescente importância do seu estudo, e dos impactos que possui na sociedade, embora alguns estudos levantem questões sobre as possíveis consequências negativas inerentes à prática dos videogames, Ferguson, C. J. (2017) demonstra que os videogames podem contribuir de uma maneira positiva no desenvolvimento do capital social dos jovens. Os mais jovens, no geral, demonstram dedicar mais horas à prática dos videogames. Essa diferença pode ser atribuída a fatores como maior disponibilidade de tempo livre, interesse em jogos mais complexos e narrativas envolventes, além da procura por interação social com amigos e outros jogadores online.

QR4 A faixa etária está relacionada com o tempo que passa a jogar e com quem joga.

QR5 Estará a faixa etária relacionada com as experiências positivas ou negativas durante a utilização dos videogames?

Dadas as questões de pesquisa apresentadas o presente estudo tem como objetivo geral aferir a importância dos jogos digitais para o capital social nas vertentes de *bonding* e *bridging* dos inquiridos. Ademais, temos como objetivos subsidiários: 1) perceber se existem diferenças de gênero nas modalidades de uso e na forma como os jogos digitais impactam o capital social; 2) identificar eventuais diferenças etárias na utilização e gratificação retirada dos jogos digitais e na forma como os jogos digitais impactam o capital social de indivíduos de diferentes idades.

2. Metodologia

Este Capítulo irá retratar a metodologia utilizada na produção deste presente trabalho. O contexto em que se insere o conceito de capital social, assim como todos os conteúdos relevantes para contextualizar o mesmo dentro desta problemática, foram estabelecidos de forma a tornar mais claro o propósito de todo o processo metodológico seguido. As variáveis e as questões utilizadas foram inspiradas no estudo “Older adults’ digital gameplay, social capital, social connectedness, and civic participation” este, analisa como a prática de jogar jogos digitais afeta a conexão social, capital social e participação cívica de adultos mais velhos. A pesquisa foi desenvolvida online com 1101 adultos acima de 60 anos. Os resultados demonstraram que os adultos mais velhos que jogavam sozinhos não experienciaram uma diminuição no seu capital social e que, jogar com pessoas próximas e distantes estava associado a um aumento no capital social, para além disto, jogar com amigos online estava relacionado a uma maior participação cívica. O estudo concluiu que os jogos digitais podem ser uma ferramenta eficaz para promover a conexão social em adultos mais velhos, dependendo de como e com quem jogam.

Tendo em conta estes resultados, assim como de outros estudos prévios sobre a relação entre capital social e práticas de jogo de jogos digitais, chegamos à seguintes hipóteses na pesquisa:

H1a: A utilização dos videojogos tem um impacto positivo no capital social, na vertente de *bonding*.

H1b: A utilização dos videojogos tem um impacto positivo no capital social, na vertente de *bridging*.

Por um lado, jogar videojogos sozinho pode ser uma ferramenta de combate ao stress e como consequência o aumento do bem-estar emocional: segundo Russoniello et al. (2009), jogar videojogos sozinho pode funcionar como uma forma de escape e distração dos problemas do mundo real, embora momentaneamente, ajudando a reduzir o stress e o desenvolvimento de sentimentos positivos.

Por outro lado, jogar jogos com pessoas próximas que compartilham proximidade física pode fortalecer o capital social na vertente de bonding. Embora haja menos informações sobre isso, estudos com jogadores mais jovens também descobriram que jogar jogos com a família está associado a uma maior coesão familiar (Durkin e Barber, 2002). Estudos também demonstraram que jogar jogos online com amigos distantes pode promover o desenvolvimento do capital social na vertente de bridging. (Vorderer et al., 2016). Deste modo, julgamos pertinente aferir as seguintes hipóteses adicionais:

H2: Os jogadores que jogam videogames com familiares e amigos veem as suas relações aprofundadas e com mais significância com os membros do seu círculo íntimo com quem, partilham práticas de jogo.

H3: Há uma propensão para as relações encetadas *online* serem transferidas para relacionamentos de amizade *offline*?

2.1. Métodos e Técnicas de Investigação

A metodologia seguida será quantitativa, com base num inquérito por questionário, caracterizado por respostas fechadas, utilizando uma linguagem adaptada e simplificada para o público-alvo indicado entre faixas etárias distintas, as quais se compreendem entre: 10-11, 12-13, 14-15 e 16 ou mais anos de idade. Como é possível verificar através da Figura 1, a utilização do questionário tornará possível observação e deteção de padrões, diferenças e semelhanças na escolha e hábitos de utilização de videogames. É segundo esta informação fornecida pelos indivíduos inquiridos, que, será também possível verificar se, estas diferenças ou semelhanças, são corroboradas face a características que possuem como faixa etária e género.

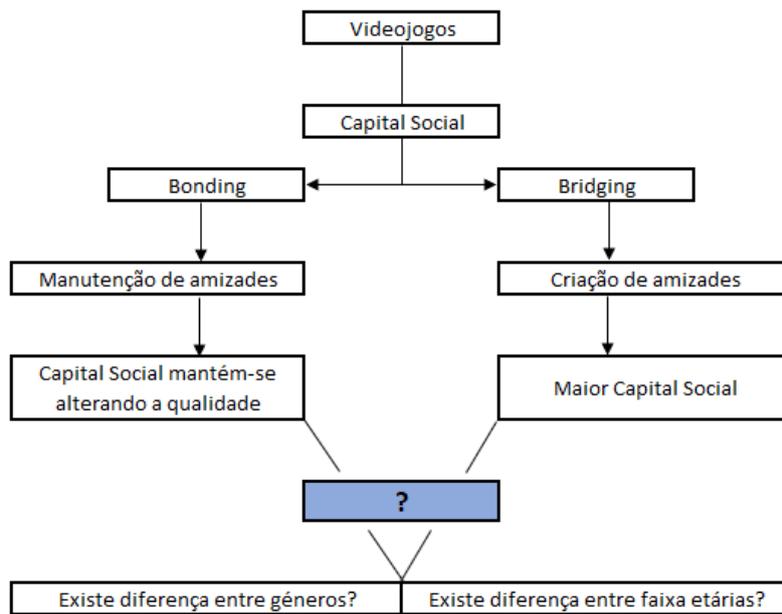


Figura 1- Metodologia e técnicas de investigação utilizadas

2.2. Limitações e Vantagens

Várias limitações deste estudo devem ser observadas ao interpretar os resultados. Os resultados são associações e não devem ser interpretados como relações causais. Embora diferentes tipos de relacionamentos de jogos estejam associados a diferentes formas de capital social, também é possível que o oposto seja verdadeiro: os jovens que possuem certos tipos de capital social são mais propensos a jogar determinados tipos jogos digitais e modalidades de jogo mais ou menos relacionais, com diferentes redes, e a procurar naqueles determinados usos e também gratificações.

Como a pesquisa foi distribuída online, a amostra só pode ser generalizada para os indivíduos que têm acesso à internet, e, embora a maioria dos jovens tenha acesso à internet, é importante considerar que existem indivíduos que não têm acesso, estes, não foram incluídos na amostra. Neste estudo não foram analisados os diferentes tipos de jogos jogados em diferentes relações sociais, nem a forma como os videojogos eram jogados, ou seja, de forma colaborativa ou competitiva; diferentes tipos de jogos podem ter diferentes níveis de interação e envolvimento social, o que pode levar a diferentes resultados. Não foram medidos os fatores

negativos como solidão ou depressão que possam estar associados ao uso excessivo de jogos digitais.

O uso excessivo da mídia pode ter impactos negativos na saúde mental dos jovens. (Ferguson, 2017) ;(Twenge et al., 2018). Por isso, é importante considerar tanto os aspetos positivos quanto os potenciais efeitos negativos dos jogos digitais entre os jovens. Apesar dessas limitações, este estudo é um passo importante para entender a relação entre jogos digitais e capital social e conexão social entre os jovens.

A escolha do questionário como método de recolha de dados apresenta algumas limitações tais como a impossibilidade de obter respostas mais pessoais, extensas, variadas e não tão profundas ou compreensivas, mas, como vantagem é possível obter resultados partindo de uma amostra de tamanho superior e de forma quantificada, sendo então possível aferir associações entre variáveis, obter resultados estatísticos de uma forma mais visual e mais ampla.

As questões utilizadas no questionário assim como as hipóteses e questões relacionais propostas, foram desenvolvidas tendo como base de inspiração o estudo de Lee, Y.-H., “*Older adults’ digital gameplay, social capital, social connectedness, and civic participation*”.

2.3. Amostra e Processamento de Dados

A amostra foi recolhida através de um questionário realizado no Qualtrics. Um total de 260 participantes foram incluídos na análise. A faixa etária dos participantes compreende-se entre os 10 anos de idade e os 30 anos de idade. Devido à metodologia utilizada se tratar de quantitativa, um grande número de respostas foi obtido, e, por isso, depois da recolha dos dados recebidos, o processo a seguir é compreendido pelo agrupamento dos dados e a sua organização construindo ao longo do processo diversos gráficos para os demonstrar de uma forma visualmente clara.

No fim efetuou-se o processo de análise dos dados para verificar os padrões, hábitos e correlações com género e faixa etária relevantes para o estudo em questão.

No total dos inquiridos cerca de 58% são do género masculino e cerca de 42% são do género feminino.

A tabela presente na Figura 2, demonstra a divisão da amostra total dos participantes do questionário pela idade. É possível verificar que a idade dos 11 anos é a mais frequente no questionário, representando cerca de 29,2% da amostra total (260). A faixa etária entre os 10 e 16 anos representa cerca de 90% de toda a amostra, sendo que apenas 8,5% é compreendida pelas idades a partir dos 17 anos. A média etária da amostra é de 13,27.

		Frequência	Porcentagem	Porcentagem acumulativa
Válido	10	39	15,0	15,0
	11	76	29,2	44,2
	12	23	8,8	53,1
	13	12	4,6	57,7
	14	49	18,8	76,5
	15	31	11,9	88,5
	16	7	2,7	91,2
	17	1	,4	91,5
	18	1	,4	91,9
	20	1	,4	92,3
	21	1	,4	92,7
	22	2	,8	93,5
	23	8	3,1	96,5
	24	5	1,9	98,5
	25	2	,8	99,2
	26	1	,4	99,6
	30 ou mais	1	,4	100,0
	Total	260	100,0	

Figura 2- Questão Idade: Faixas Etárias

2.4. Desenvolvimento e Estrutura do Questionário

Durante o desenvolvimento do presente questionário, foram ponderadas as características dos inquiridos, dada a sua diversidade. Realça-se assim os cuidados necessários inerentes no processo de compreensão e transmissão do estudo a públicos mais jovens.

Foi então com base nas necessidades dos mais jovens que se optou pela utilização de uma linguagem mais simples e direta, na formulação frásica, assim como nas respostas possíveis.

Na construção do questionário, com base nas características previamente apresentadas, visando uma leitura simplificada e compreensível por todos os inquiridos, o presente questionário é composto por questões binárias, questões de escolha múltipla e questões em escala de Likert, como é possível verificar na tabela da Figura 3.

Nome da Questão	Descrição da questão	Tipo de resposta
Questão género	Qual é o teu género?	Binária
Questão idade	Que idade tens?	Numérico
Questão 1	Qual é a tua ocupação?	Escolha múltipla
Questão 2	Jogas videojogos?	Binária
Questão 3	Quanto tempo passas a jogar?	Escala Likert
Questão 4.1	Jogas com membros da família com que vives?	Escala Likert
Questão 4.2	Jogas com membros da família afastada?	Escala Likert
Questão 4.3	Jogas com amigos próximos?	Escala Likert
Questão 4.4	Jogas com amigos distantes?	Escala Likert
Questão 4.5	Jogas sozinho?	Escala Likert
Questão 5	Como interages com outras pessoas nos jogos?	Escolha múltipla
Questão 6	Já tiveste alguma experiência negativa ao interagir com outro jogador?	Escolha múltipla
Questão 7	Já te tornaste amigo de alguém a jogar videojogos?	Binária
Questão 8	Já estiveste com alguém pessoalmente que tenhas conhecido online através de plataformas de jogos?	Escolha múltipla
Questão 9	Costumas participar em eventos presenciais relacionados com os videojogos?	Escolha múltipla
Questão 10.1	As tuas relações tornam-se mais fortes quando jogas com os teus amigos ou familiares?	Escala Likert
Questão 10.2	"Quando me sinto em baixo sei que nos videojogos tenho alguém que me apoia"	Escala Likert
Questão 10.3	"Confio nas pessoas com quem jogo para me ajudar a resolver os meus problemas"	Escala Likert
Questão 10.4	"Sinto-me desligado do mundo à minha volta"	Escala Likert
Questão 10.5	"Sinto-me mais próximo das pessoas"	Escala Likert

Figura 3- Descrição das questões presentes no questionário

2.4.1. Variáveis Independentes

2.4.1.1. Hábitos de Utilização de Videojogos

Os hábitos de utilização de videogames foram verificados através de uma primeira questão com resposta de escolha múltipla com “Sim” e “Não”, sobre se o participante joga videogames ou não, o questionário termina quando a opção “Não” é selecionada.

Da tabela da Figura 4 traduz-se as respostas obtidas à questão “Jogas Videojogos?”, onde é possível verificar que 78,6% das pessoas inquiridas joga videogames e apenas 21% respondeu que não jogava qualquer tipo de videogames.

		Frequência	Porcentagem	Porcentagem válida	Porcentagem acumulativa
Válido	Sim	202	77,7	78,6	78,6
	Não	55	21,2	21,4	100,0
	Total	257	98,8	100,0	
Omisso	Sistema	3	1,2		
Total		260	100,0		

Figura 4- Questão 2: Práticas de jogo

Numa segunda questão “Quanto tempo passas a jogar?”, com resposta em escala de Likert com 4 pontos onde 1= Até uma hora por dia 2= Entre 3 e 5 horas por dia 3= Mais que 5 horas por dia 4= Mais que 7 horas por dia, é possível verificar de uma forma mais completa os hábitos dos participantes.

A Figura 5 correspondente à Q3 demonstra que o hábito mais comum é a prática dos videogames até 1 hora e de seguida entre 3 e 5 horas por dia, verificando-se pela sua percentagem de 34,2% e 24,6% respetivamente.

		Frequência	Porcentagem	Porcentagem válida	Porcentagem acumulativa
Válido	Até 1 hora por dia	89	34,2	46,4	46,4
	Entre 3 a 5 horas por dia	64	24,6	33,3	79,7
	Mais que 5 horas por dia	10	3,8	5,2	84,9
	Mais que 7 horas por dia	29	11,2	15,1	100,0
	Total	192	73,8	100,0	
Omisso	Sistema	68	26,2		
Total		260	100,0		

Figura 5- Questão 3: Horas jogadas

2.4.1.2. Hábitos Comportamentais nos Videojogos

Os hábitos comportamentais aquando da utilização dos videojogos foram medidos através de 2 questões, a primeira: “Como interages com outras pessoas nos jogos”, de escolha múltipla permitindo mais que uma resposta seja seleccionada compreendendo 6 pontos: 1= Conversas por voz, 2= Formação de grupos ou equipas, 3= Trocas de itens, 4= Participar em eventos ou competições, 5= Trocar ou dar jogos, 6= Outro (Resposta aberta). a segunda: “Já tiveste alguma experiência negativa ao interagir com outro jogador?” de resposta múltipla com 4 pontos sendo “Sim, várias vezes”, “Algumas”, “Raramente” e “Nunca”.

2.4.1.3. Transposição das Relações Online para o Offline

Para verificar a frequência com que os jogadores que formam as suas relações online as passam para o offline foi então utilizada a pergunta: “Já estiveste com alguém pessoalmente que tenhas conhecido online através de plataformas de jogos?” com escolha múltipla: “Sim”, “Não, mas mantenho contacto online”, “Nunca”.

2.4.1.4. Relações durante os Videojogos

Para o estudo em questão é pertinente perceber se e com quem os jogadores jogam, e a frequência com que o fazem. Assim, foram utilizadas 5 questões com escala de Likert que são: “Jogas com membros da família com quem vives”, “Jogas com membros da família afastada”, “Jogas com amigos próximos”, “Jogas com amigos distantes”, “Sozinho” as respostas possíveis são: 1= Nunca, 2= Raramente, 3= Às vezes, 4= Muitas vezes e 5= Sempre. Assim, é possível diferenciar entre jogar sozinho, laços locais existentes, laços distantes existentes e jogar com amigos online.

2.4.2. Variáveis Dependentes

2.4.2.1. Capital Social nos Videojogos

A vertente de bonding do capital social foi medida através de 5 questões com resposta em escala de Likert, estas, com o propósito de definir o quanto os inquiridos concordam ou não com as afirmações propostas: “As tuas relações tornam-se mais fortes quando jogas com os teus amigos ou familiares?”, “Quando me sinto em baixo sei que nos videojogos tenho alguém que me apoia”, “Confio nas pessoas com quem jogo para me ajudar a resolver os meus problemas”, “Sinto-me desligado do mundo à minha volta” e “Sinto-me mais próximo das pessoas”.

A vertente de bridging foi estudada através das seguintes questões de escolha múltipla:

“Já te tornaste amigo de alguém enquanto jogavas?”, “Já estiveste com alguém pessoalmente que tenhas conhecido online através das plataformas de videojogos?” e “Costumas participar em eventos presenciais relacionados com videojogos?”.

2.4.2.2. Conexão Social

A conexão social foi medida utilizando as questões com resposta em escala de Likert com cinco pontos, “As tuas relações tornam-se mais fortes quando jogas com os teus amigos ou familiares?”, “Quando me sinto em baixo sei que nos videojogos tenho alguém que me apoia”, “Confio nas pessoas com quem jogo para me ajudar a resolver os meus problemas”, “Sinto-me desligado do mundo à minha volta” e “Sinto-me mais próximo das pessoas”.

2.4.2.3. Participação na Comunidade *Gaming*

A participação na Comunidade Gaming, foi medida através de 2 questões nas quais os participantes foram questionados sobre com que frequência e de que modo participaram em atividades como grupos ou em eventos sociais da comunidade gaming, “Como interages com outras pessoas nos jogos?” e “Costumas participar em eventos presenciais relacionados com videojogos?”.

3. Análise de Resultados

No presente capítulo são analisados os diferentes tipos de relações existentes através da prática de videogames, sendo estas entre familiares próximos, familiares distantes, amigos próximos, amigos distantes, e a prática de videogames solitária. Deste modo é possível compreender também as variadas vertentes do capital social que nestas estão presentes.

3.1. Análise às Relações que se estabelecem *online*

As primeiras hipóteses H1a e H1b propõem que a utilização dos videogames tem um impacto positivo no capital social, tanto na vertente de *bonding* (H1a) quanto na vertente de *bridging* (H1b). A segunda hipótese propõe que os indivíduos que jogam videogames com os seus familiares e amigos têm como resultado um aprofundamento das relações que mantêm com os mesmos. A Questão Relacional 1 (QR1) questiona, se a prática solitária da utilização de videogames estará relacionada com o sentimento de desconexão com o mundo em redor.

Através das tabelas abaixo é possível verificar a existência de diferentes tipos de hábitos sociais na prática dos videogames, e aferir, de que modo os videogames são utilizados, se, para expansão do capital social ou para mantimento do mesmo.

A tabela representada na Figura 6 demonstra os hábitos de 192 inquiridos de modo a aferir o quão frequente é a prática dos videogames entre familiares próximos.

Os dados indicam que esta prática é rara, sendo que apenas 28 dos inquiridos relataram desfrutar de sessões de jogo em família com frequência. A maioria, 108 inquiridos, joga raramente, e 56 nunca jogaram com familiares próximos, evidenciando uma lacuna significativa nas interações de lazer familiar.

Jogas sozinho ou acompanhado? - Com membros da família com que vives,

		Frequência	Porcentagem	Porcentagem válida	Porcentagem acumulativa
Válido	Nunca	56	21,5	29,2	29,2
	Raramente	45	17,3	23,4	52,6
	Às vezes	63	24,2	32,8	85,4
	Muitas vezes	18	6,9	9,4	94,8
	Sempre	10	3,8	5,2	100,0
	Total	192	73,8	100,0	
Omisso	Sistema	68	26,2		
Total		260	100,0		

Figura 6- Questão 4.1: Padrões de jogo com membros da família próxima

A tabela da Figura 7 demonstra a frequência com que os inquiridos jogam videojogos com familiares afastados, dos inquiridos, 83 pessoas (aproximadamente 43%) admitiram nunca ter jogado com familiares afastados. Por outro lado, a maioria dos entrevistados joga videojogos com familiares distantes, pois 92 pessoas (aproximadamente 48%) afirmaram jogar com alguma frequência, apenas 17 pessoas (cerca de 9%) revelam a maior frequência desta prática, jogando com muita frequência ou sempre.

Jogas sozinho ou acompanhado? - Com membros da família afastada,

		Frequência	Porcentagem	Porcentagem válida	Porcentagem acumulativa
Válido	Nunca	83	31,9	43,2	43,2
	Raramente	53	20,4	27,6	70,8
	Às vezes	39	15,0	20,3	91,1
	Muitas vezes	12	4,6	6,3	97,4
	Sempre	5	1,9	2,6	100,0
	Total	192	73,8	100,0	
Omisso	Sistema	68	26,2		
Total		260	100,0		

Figura 7- Questão 4.2: Padrões de jogo com membros da família afastada

A Figura 8 demonstra a frequência com que os jogadores jogam videojogos com amigos próximos, dos inquiridos apenas 19 referem nunca jogar, 68 jogam com pouca frequência, a maioria, 108 dos inquiridos, afirmam jogar com bastante frequência.

Jogas sozinho ou acompanhado? - Amigos próximos,

		Frequência	Porcentagem	Porcentagem válida	Porcentagem acumulativa
Válido	Nunca	19	7,3	9,9	9,9
	Raramente	22	8,5	11,5	21,4
	Às vezes	46	17,7	24,0	45,3
	Muitas vezes	70	26,9	36,5	81,8
	Sempre	35	13,5	18,2	100,0
	Total	192	73,8	100,0	
Omisso	Sistema	68	26,2		
Total		260	100,0		

Figura 8- Questão 4.3: Padrões de jogo com amigos próximos

A Figura 9 demonstra os hábitos da prática de videogames com amigos distantes, nesta é possível verificar que, 63 dos inquiridos afirmaram nunca jogar videogames com amigos distantes, e que, uma grande parte, 90 inquiridos, joga com pouca frequência, apenas 39 dos inquiridos (cerca de 20%), afirmam jogar com bastante frequência.

Jogas sozinho ou acompanhado? - Amigos distantes,

		Frequência	Porcentagem	Porcentagem válida	Porcentagem acumulativa
Válido	Nunca	63	24,2	32,8	32,8
	Raramente	40	15,4	20,8	53,6
	Às vezes	50	19,2	26,0	79,7
	Muitas vezes	25	9,6	13,0	92,7
	Sempre	14	5,4	7,3	100,0
	Total	192	73,8	100,0	
Omisso	Sistema	68	26,2		
Total		260	100,0		

Figura 9- Questão 4.4: Padrões de jogo com amigos distantes

De acordo com o mapa de correlações da Figura 10, é possível verificar que as questões relativas à frequência com que se joga com amigos próximos e amigos distantes, têm grande correlação com o fortalecimento das relações verificada na questão 10.1, de 0,315 e 0,309 respectivamente, e uma elevada correlação entre ambas (0,362). Como as questões 4.1 e 4.2, relativas à frequência de práticas de jogo com membros da família com quem habita e distante, não

apresentam correlação com fortalecimento das relações. Iremos analisar apenas as questões 4.3 e 4.4, sendo as únicas a apresentar correlação com a questão 10.1.

	Questão 4.1	Questão 4.2	Questão 4.3	Questão 4.4	Questão 10.1
Questão 4.1	1	0,347	0,108	0,111	-0,024
Questão 4.2	0,347	1	0,173	0,261	-0,026
Questão 4.3	0,108	0,173	1	0,362	0,315
Questão 4.4	0,111	0,261	0,362	1	0,309
Questão 10.1	-0,024	-0,026	0,315	0,309	1

Figura 10- Mapa de correlações entre Questões 4 e Questão 10

A Figura 11 demonstra de que modo os inquiridos que responderam à questão 4.3 responderam face à questão 10.1.

É possível verificar que 65 dos 102 dos inquiridos que responderam jogar muita frequência com amigos próximos, concordaram com a afirmação cuja qual questiona se ao jogar o inquirido vê as suas relações tornarem-se mais fortes.

O total de inquiridos que responderam jogar com pouca frequência, 65 inquiridos, apenas 14 discordam, não vendo as suas relações tornarem-se mais fortes quando jogam com os amigos próximos.

No total dos 186 inquiridos, 98 concorda com a afirmação, vendo alterações positivas nas suas relações de família e amizade através da prática de videojogos.

Clicar para escrever o texto da pergunta - As tuas relações tornam-se mais fortes quando jogas com os teus amigos ou familiares?

		Discordo totalmente	Discordo	É indiferente	Concordo	Concordo totalmente	Total
Jogas sozinho ou acompanhado? - Amigos próximos,	Nunca	4	0	10	4	1	19
	Raramente	5	2	8	2	4	21
	Às vezes	4	3	15	17	5	44
	Muitas vezes	2	3	23	24	17	69
	Sempre	2	1	6	12	12	33
Total		17	9	62	59	39	186

Figura 11- Questões 4.2 e 10.1: Padrões de resposta

A tabela seguinte (Figura 12) demonstra de que modo os inquiridos que responderam à questão 4.4 o fizeram face à questão 10.1. É possível verificar que dos 26 inquiridos que discordam, 17 afirmam nunca jogar, 6 jogam com pouca frequência e que apenas 3 o fazem com bastante frequência.

Do total de 98 inquiridos que concorda com a afirmação, 51 referem jogar com pouca frequência e 27 jogam com amigos distantes com muita frequência.

		As tuas relações tornam-se mais fortes quando jogas com os teus amigos ou familiares?					
		Discordo totalmente	Discordo	É indiferente	Concordo	Concordo totalmente	Total
Jogas sozinho ou acompanhado? - Amigos distantes,	Nunca	12	5	26	14	6	63
	Raramente	1	1	12	17	6	37
	Às vezes	2	2	16	13	15	48
	Muitas vezes	0	1	7	11	5	24
	Sempre	2	0	1	4	7	14
Total		17	9	62	59	39	186

Figura 12- Questões 4.4 e 10.1: Padrões de resposta

Na Figura 13 estão demonstradas as respostas às questões 4.5 e 10.4. É possível verificar que 94 dos inquiridos que discordam 38 referem jogar sozinho com alguma frequência e que 52 referem jogar com bastante frequência sozinho, não sentido desconexão ao mundo em redor.

Dos inquiridos que concordam com a afirmação (60), apenas 5 nunca jogam sozinho, 20 fazem-no com alguma frequência e 35 afirmam jogar sozinho com muita frequência, demonstrando um sentimento de desconexão com o mundo à sua volta.

No total cerca de 50% dos inquiridos discorda da afirmação, não vendo qualquer desconexão ao jogar videojogos, enquanto, cerca de 32% concorda com a afirmação sentindo um afastamento quando joga.

		"Sinto-me desligado do mundo à minha volta"					
		Discordo totalmente	Discordo	É indiferente	Concordo	Concordo totalmente	Total
Jogas sozinho ou acompanhado? - Sozinho	Nunca	3	1	2	1	4	11
	Raramente	11	5	5	5	1	27
	Às vezes	13	9	12	7	7	48
	Muitas vezes	23	18	11	19	2	73
	Sempre	5	6	2	10	4	27
Total		55	39	32	42	18	186

Figura 13- Questões 4.5 e 10.4: Padrões de resposta

A Figura 14 demonstra as respostas dadas às questões 4.5 e 10.5. É possível verificar que dos 186 inquiridos, 48 (cerca de 25%) discordam da afirmação “quando jogo sinto-me mais próximo das pessoas”, destes apenas 1 inquiridos nunca joga a sós, 18 jogam a sós com alguma frequência e 29 jogam a sós com muita frequência.

Do total dos inquiridos 73 (cerca de 39%) concordam com a afirmação, sendo que apenas 6 referem nunca jogarem a sós, 34 afirmam jogar a sós com alguma frequência e 33 afirmam jogar com muita frequência.

É então possível verificar que a maioria se sente mais próximo das pessoas mesmo jogando sem qualquer conhecido.

		"Sinto-me mais próximo das pessoas"					Total
		Discordo totalmente	Discordo	É indiferente	Concordo	Concordo totalmente	
Jogas sozinho ou acompanhado? - Sozinho	Nunca	1	0	4	1	5	11
	Raramente	2	5	11	4	5	27
	Às vezes	8	3	12	18	7	48
	Muitas vezes	13	7	27	18	8	73
	Sempre	6	3	11	3	4	27
Total		30	18	65	44	29	186

Figura 14- Questões 4.5 e 10.5: Padrões de resposta

Pela tabela presente na Figura 15, observa-se que existe correlação, de -0,158, entre as questões 4.5 e 10.5, o que traduz que a prática dos inquiridos jogarem sozinhos tem implicação com o facto dos mesmos se sentirem mais próximos das pessoas. Este tipo de relação é igualmente observado entre as questões 10.4, relativa ao sentimento de desconexão dos indivíduos, e 10.5, apresentando uma correlação de 0,204. Assim, a verificação destas correlações, servem como suporte de viabilidade para a análise efetuada anteriormente.

	Questão 4.5	Questão 10.4	Questão 10.5
Questão 4.5	1	0,032	-0,158
Questão 10.4	0,032	1	0,204
Questão 10.5	-0,158	0,204	1

Figura 15- Mapa de Correlações entre as questões 4.5, 10.4 e 10.5

3.2 Análise às Relações Online para o Offline

Neste capítulo é analisado com que frequência as relações transitam do meio online para o ambiente real, e, se esta é uma prática comum.

Neste é proposta uma terceira hipótese (H3), que remete para a frequência com que as pessoas se conhecem online e se tornam amigos na vida real.

Através da tabela correspondente à Figura 16, é possível verificar que num total dos 190 inquiridos, 125 (cerca de 66%), afirmou já ter formado um laço de amizade com alguém enquanto jogava videojogos, e apenas 65 (cerca de 34%), responderam que nunca o fizeram.

Já te tornaste amigo de alguém ao jogar videojogos?

		Frequência	Porcentagem	Porcentagem válida	Porcentagem acumulativa
Válido	Sim	125	48,1	65,8	65,8
	Não	65	25,0	34,2	100,0
	Total	190	73,1	100,0	
Omisso	Sistema	70	26,9		
Total		260	100,0		

Figura 16- Questão 7: Novas amizades

Na tabela da Figura 17 é possível verificar que no total de 190 inquiridos, 84 afirmam nunca o ter feito, 45 afirmam não o ter feito, mas mantêm contacto online, e 61 dos inquiridos afirmam já ter estado com alguém pessoalmente que tenha conhecido através de plataformas de jogo online.

Assim, é possível verificar que a maioria das pessoas (cerca de 68%) não convertem as suas relações do ambiente online para mundo offline.

Já estiveste com alguém pessoalmente que tenhas conhecido online através de plataformas de jogos?

		Frequência	Porcentagem	Porcentagem válida	Porcentagem acumulativa
Válido	Sim	61	23,5	32,1	32,1
	Não, mas mantenho contacto online	45	17,3	23,7	55,8
	Nunca	84	32,3	44,2	100,0
	Total	190	73,1	100,0	
Omisso	Sistema	70	26,9		
Total		260	100,0		

Figura 17- Questão 8: Transposição das relações online

O relacionamento entre as duas questões analisadas, é igualmente comprovado pela correlação entre ambas, de 0,502, verificada na tabela seguinte (Figura 18).

	Questão 7	Questão 8
Questão 7	1	0,502
Questão 8	0,502	1

Figura 18- Mapa de correlações entre as questões 7 e 8

Através da tabela da Figura 19, é possível verificar que dos 192 inquiridos, 135 (cerca de 70%) já teve algum tipo de experiência negativa, sendo que apenas 57 (cerca de 29%) afirmam nunca ter experienciado.

É possível verificar que dos inquiridos que afirmam ter experiências negativas com outros utilizadores, 49 afirmam jogar a sós com bastante frequência, 42 dos inquiridos afirmam jogar a sós com pouca frequência, e apenas 5 dos inquiridos afirmam nunca jogar a sós.

Dos inquiridos que afirmam nunca ter experienciado algum momento negativo ao interagir com outros jogadores, 4 nunca jogam a sós, 25 jogam a sós com pouca frequência e 28 jogam a sós com muita frequência.

		Já tiveste alguma experiência negativa ao interagir com outro jogador?				Total
		Sim, várias vezes	Algumas	Raramente	Não, nunca	
Jogas sozinho ou acompanhado? - Sozinho	Nunca	3	2	2	4	11
	Raramente	6	9	7	9	31
	Às vezes	16	11	6	16	49
	Muitas vezes	20	15	20	18	73
	Sempre	8	6	4	10	28
Total		53	43	39	57	192

Figura 19- Questões 4.5 e 6: Padrões de resposta

Na Figura 20, é possível verificar que, dos inquiridos que responderam já ter experienciado algum momento negativo ao interagir com outro jogador, 40 afirmam nunca jogar com familiares próximos, 78 afirmam jogar com alguma regularidade, e apenas 17 afirmam jogar com muita frequência com familiares próximos.

Dos inquiridos que afirmam nunca ter experienciado momentos negativos ao interagir com outro jogador, 16 afirmam nunca jogar com familiares próximos, 30 afirmam jogar com familiares próximos com alguma frequência, e 11 afirmam jogar com familiares próximos com muita frequência.

		Já tiveste alguma experiência negativa ao interagir com outro jogador?				Total
		Sim, várias vezes	Algumas	Raramente	Não, nunca	
Jogas sozinho ou acompanhado? - Com membros da família com que vives,	Nunca	23	11	6	16	56
	Raramente	13	13	9	10	45
	Às vezes	13	16	14	20	63
	Muitas vezes	2	2	6	8	18
	Sempre	2	1	4	3	10
Total		53	43	39	57	192

Figura 20- Questões 4.1 e 6: Padrões de resposta

Na tabela da Figura 21, é possível verificar que dos 135 inquiridos que afirmam ter experienciado momentos negativos ao interagir com outro jogador, 11 afirmam nunca jogar com amigos próximos, 40 dos inquiridos afirmam jogar com amigos próximos com alguma frequência e 84 (cerca de 62% dos inquiridos que afirmam ter experienciado momentos negativos) afirmam jogar com amigos próximos com muita frequência.

Dos inquiridos que afirmam nunca terem tido alguma experiência negativa ao interagir com outro jogador, apenas 8 afirmam nunca jogar com amigos próximos, 28 afirmam jogar com alguma frequência e 25 dos inquiridos afirmam jogar com bastante frequência com os seus amigos próximos.

		Já tiveste alguma experiência negativa ao interagir com outro jogador?				Total
		Sim, várias vezes	Algumas	Raramente	Não, nunca	
Jogas sozinho ou acompanhado? - Amigos próximos,	Nunca	6	3	2	8	19
	Raramente	8	3	2	9	22
	Às vezes	7	10	10	19	46
	Muitas vezes	19	21	14	16	70
	Sempre	13	6	11	5	35
Total		53	43	39	57	192

Figura 21- Questões 4.3 e 6: Padrões de resposta

Através destas últimas tabelas, é possível verificar que os inquiridos que jogam videogames sozinhos ou com amigos próximos experienciam mais momentos negativos com outros jogadores do que os que jogam com familiares próximos.

Das questões verificadas, a questão 4.1 é a que apresenta uma correlação relevante com a questão 6 (0.2), relativa à existência de experiências negativas, sendo que a questão 4.3 apresenta uma fraca correlação (Figura 22).

	Questão 6
Questão 4.1	0,2
Questão 4.3	-0,128
Questão 4.5	-0,018

Figura 22- Mapa correlações entre as questões 4.1, 4.3, 4.5 e 6

3.3 Análise por Género

Neste capítulo são analisados os géneros e as suas diferenças, tanto nos hábitos de jogo, quanto nas experiências que os indivíduos têm com a prática dos videojogos.

Neste são propostas duas questões relacionais a QR2, “Estará o género relacionado com a quantidade de tempo que os jogadores passam a jogar?” e a QR3 “Estará o género relacionado com as experiências positivas ou negativas durante a utilização dos videojogos?”.

Na Figura 23 é possível verificar que dos 192 inquiridos 112 são do género masculino (cerca de 58%) e 80 são do género feminino (cerca de 42%).

É possível verificar que os inquiridos que afirmaram ser do género masculino apenas 35 (cerca de 31%) afirma jogar até 1 hora por dia, sendo que 77 inquiridos afirmam jogar mais que 1 hora por dia (cerca de 69%). A prática mais comum entre os membros deste género é jogar entre 3 e 5 horas diárias, equivalente a 38% da amostra masculina, e cerca de 19% jogam mais de 7 horas por dia.

É possível verificar que os inquiridos que afirmaram ser do género feminino, apenas 8 (cerca de 10% do género feminino) afirmam jogar mais do que 7 horas diárias, 54 (cerca de 67% do género feminino) dos inquiridos do género feminino afirma jogar até uma hora por dia, sendo esta a prática mais comum entre os membros deste género. Assim, só cerca de 33% da amostra do género feminino joga mais que 1 hora diária.

É possível verificar que os membros do género masculino jogam videojogos mais tempo que os membros do género feminino.

		Quanto tempo passas a jogar? - Num dia jogas				Total
		Até 1 hora por dia	Entre 3 a 5 horas por dia	Entre 5 a 7 horas por dia	Mais que 7 horas por dia	
Qual é o teu género?	Masculino	35	46	10	21	112
	Feminino	54	18	0	8	80
Total		89	64	10	29	192

Figura 23- Questão Género e questão 3: Padrões de resposta

Na tabela presente na Figura 24, é possível verificar que dos 112 inquiridos do género masculino, 85 (cerca de 75% dos inquiridos do género masculino) afirmam já ter tido algum tipo de experiência negativa ao interagir com outro jogador, sendo que apenas 27 (cerca de 25% dos inquiridos do género masculino) afirmam nunca ter tido alguma experiência.

É possível verificar que dos 80 inquiridos, que afirmam ser do género feminino, 50 (cerca de 62,5% dos inquiridos do género feminino) afirmam já ter tido algum tipo de experiência negativa ao interagir com outro jogador, e 30 (cerca de 37,5% dos inquiridos do género feminino) afirmam nunca ter tido qualquer tipo de experiência negativa nas suas interações com outros jogadores.

É possível verificar que os inquiridos do género masculino têm mais experiências negativas ao interagir com outros jogadores do que os inquiridos do género feminino.

Tabulação cruzada Qual é o teu género? * Já tiveste alguma experiência negativa ao interagir com outro jogador?

Contagem

		Já tiveste alguma experiência negativa ao interagir com outro jogador?				Total
		Sim, várias vezes	Algumas	Raramente	Não, nunca	
Qual é o teu género?	Masculino	41	22	22	27	112
	Feminino	12	21	17	30	80
Total		53	43	39	57	192

Figura 24- Questão Género e questão 6: Padrões de resposta

A análise das correlações da Figura 25, comprova que o género tem uma relação com os padrões de resposta das questões anteriormente analisadas, relativas ao tempo jogado e às experiências negativas, apresentando uma correlação de -0,294 e 0,209 respetivamente.

	Questão Género	Questão 3	Questão 6
Questão Género	1	-0,294	0,209
Questão 3	-0,294	1	-0,256
Questão 6	0,209	-0,256	1

Figura 25- Mapa das correlações entre a questão Género, questão 3 e questão 6

3.4 Análise por Faixa Etária

Neste capítulo são analisadas diferentes faixas etárias e as suas diferenças tanto nos hábitos de jogo quanto nas experiências que os indivíduos têm com a prática dos videojogos. Assim, foram propostas duas questões relacionais a QR4 “A faixa etária está relacionada com o tempo que passa a jogar e com quem joga.” e a QR5 “Estará a faixa etária relacionada com as experiências positivas ou negativas durante a utilização dos videojogos?”.

Na tabela da Figura 26, é possível verificar que na faixa etária entre os 10 e 11 anos, 44 dos inquiridos jogam até 1 horas por dia (cerca de 47%), 31 jogam entre 3 e 5 horas por dia (cerca de 33%) e 19 dos inquiridos jogam mais de 7 horas diárias (cerca de 20%), sendo a faixa etária que apresenta mais inquiridos a jogarem o maior número de horas.

Nas faixas etárias entre os 12 e os 13 anos, verifica-se que 12 dos inquiridos jogam até 1 hora por dia (50% da amostra), 9 afirmam jogar entre 3 e 5 horas diárias (cerca de 38%) e apenas 3 afirmam jogar mais que 7 horas por dia (cerca de 12%).

Entre os 14 e os 15 anos de idade é possível observar que 25 dos inquiridos jogam até 1 hora por dia (cerca de 51%), 15 dos inquiridos jogam entre 3 e 5 horas por dia (cerca de 31%), 4 dos inquiridos afirmam jogar entre 5 a 7 horas por dia (cerca de 8%), e 5 dos inquiridos afirmam jogar mais que 7 horas diárias (cerca de 10%).

Na faixa etária dos 16 ou mais anos de idade é possível verificar que 8 dos inquiridos jogam até 1 hora por dia (32% da amostra), 9 afirmam jogar entre 3 e 5 horas diárias (36%), 6 jogam entre 5 a 7 horas por dia (24%) e apenas 2 dos inquiridos afirmam jogar mais que 7 horas diárias (8%).

É possível verificar que a prática mais comum entre os inquiridos é jogar videojogos até 1 hora por dia (cerca de 46%).

		Quanto tempo passas a jogar? - Num dia jogas				Total
		Até 1 hora por dia	Entre 3 a 5 horas por dia	Entre 5 a 7 horas por dia	Mais que 7 horas por dia	
Que idade tens?	10	17	12	0	3	32
	11	27	19	0	16	62
	12	10	6	0	2	18
	13	2	3	0	1	6
	14	17	8	2	5	32
	15	8	7	2	0	17
	16	3	1	1	1	6
	17	0	1	0	0	1
	18	0	1	0	0	1
	20	0	0	1	0	1
	21	0	1	0	0	1
	22	1	0	1	0	2
	23	2	4	2	0	8
	24	2	1	1	1	5
	Total		89	64	10	29

Figura 26- Questão Idade e questão 3: Padrões de resposta

Na Figura 27 é possível verificar que todos os inquiridos com 18 anos ou mais já experienciaram algum momento negativo ao interagir com outro jogador, estando a maioria dos indivíduos que nunca experienciaram, nas faixas etárias dos 10, 11 e 14 anos de idade, representando cerca de 30% do total de inquiridos nestas mesmas faixas.

Na faixa etária dos 10 aos 11 anos de idade, cerca de 56% dos inquiridos raramente ou nunca experienciaram interações negativas, tendo cerca de 26% experienciado com elevada frequência. Na faixa etária dos 12-13 anos de idade, cerca de 58% nunca ou raramente experienciaram interações negativas, sendo que cerca de 21% experienciaram momentos negativos com elevada frequência. Na faixa etária dos 14-15 anos de idade cerca de 51% nunca ou raramente experienciaram momentos negativos e cerca de 22% experienciaram com elevada frequência. Na faixa dos 16 ou mais anos de idade, apenas 16% nunca ou raramente experienciaram momentos negativos, sendo que 52% experienciaram com elevada frequência

Tabulação cruzada Que idade tens? * Já tiveste alguma experiência negativa ao interagir com outro jogador?

Contagem

		Já tiveste alguma experiência negativa ao interagir com outro jogador?				Total
		Sim, várias vezes	Algumas	Raramente	Não, nunca	
Que idade tens?	10	7	7	9	9	32
	11	17	10	15	20	62
	12	2	5	4	7	18
	13	3	0	1	2	6
	14	7	8	7	10	32
	15	4	5	3	5	17
	16	1	2	0	3	6
	17	0	0	0	1	1
	18	1	0	0	0	1
	20	0	1	0	0	1
	21	1	0	0	0	1
	22	2	0	0	0	2
	23	5	3	0	0	8
	24	3	2	0	0	5
Total		53	43	39	57	192

Figura 27- Questão Idade e questão 6: Padrões de resposta

Através da tabela de correlações seguinte (Figura 28), é possível verificar que existe uma correlação entre as idades dos inquiridos e o facto de terem experiências negativas (-0,269), e uma correlação quase inexistente com o tempo que passam a jogar (0,045).

	Questão Idade	Questão 3	Questão 6
Questão Idade	1	0,045	-0,269
Questão 3	0,045	1	-0,256
Questão 6	-0,269	-0,256	1

Figura 28- Mapa de correlações entre a questão Idade, questão 3 e questão 6

4. Considerações Finais

Este estudo teve como objetivo principal, compreender o impacto dos videojogos no capital social dos jogadores, ou seja, até que ponto são os videojogos utilizados como uma forma de expansão ou manutenção de laços já existentes, de que modo são as experiências dos jogadores afetadas pelas suas características, como o género ou idade.

Este estudo abordou uma variedade de aspetos relacionados com os hábitos de utilização de videojogos, os hábitos comportamentais enquanto se joga, a transposição das relações online

para o offline, as relações durante os videogames assim como a conexão social e a participação na comunidade gaming.

Os resultados demonstraram que na maioria dos participantes inquiridos (crianças e jovens) joga videogames, e, ao analisar os hábitos comportamentais durante a prática de jogo, assim como a interação com outros jogadores e a ocorrência de experiências negativas, foi possível verificar que muitos dos jogadores têm interações sociais através dos jogos, mas que nem sempre são positivas tendo sido identificados vários momentos negativos experienciados e reportados no questionário.

Numa outra análise à transposição das relações *online* para o *offline*, foi verificado que, embora uma parte significativa dos jogadores tenha conhecido pessoas online, a maioria, não converte as relações online em interações pessoais no mundo *offline*.

O presente estudo analisou também o impacto dos videogames no capital social e na conexão social dos participantes, onde se evidenciou que as relações com amigos próximos e distantes têm uma influência positiva nas interações sociais dos jogadores, contribuindo para o fortalecimento dos laços sociais. Ademais, foi possível observar que jogar sozinho pode estar tanto associado a um sentimento de proximidade com as pessoas quanto à sensação de desconexão com o mundo ao redor.

Em ambas as análises, de gênero, e de seguida na faixa etária, foram identificadas diferenças significativas em ambas as respostas dadas pelos participantes.

Verificou-se que, em relação às diferenças de gênero, os homens apresentaram um número de horas jogadas diariamente muito superior ao das mulheres, experienciando igualmente uma frequência de momentos negativos ao interagir com outros jogadores mais elevada em comparação com o oposto gênero.

Relativamente à faixa etária foi possível verificar a faixa etária dos 10-11 anos de idade são os que jogam um maior nível de horas diárias, ao invés da faixa dos 14-15 anos de idade que jogam menos horas diárias, contudo, a faixa etária dos 16 ou mais anos são os que têm a menor percentagem de indivíduos a jogar uma hora diária e os que com maior percentagem de indivíduos com 3 ou mais horas diárias. Em termos da frequência de momentos negativos, a faixa etária dos 16 ou mais anos é a que apresenta maior percentagem de inquiridos que

reportam ter experienciado estes momentos com maior frequência, contrariamente à faixa dos 12-13 anos de idade, que reportaram uma menor frequência destes momentos.

A interação social nos videojogos pode ser influenciada por fatores como o género ou a idade dos indivíduos.

Em suma, este estudo procurou contribuir para uma melhor compreensão da realidade portuguesa no contexto da interação humana no ambiente dos videojogos e para o desenvolvimento de estratégias que promovam experiências mais positivas e saudáveis neste meio, tendo por base o estudo dos hábitos de utilização dos videojogos assim como das relações sociais que destes surgem ou que através destes veem melhorias.

Os resultados obtidos corroboraram, tanto a importância, quanto as diversas aplicabilidades que os videojogos podem ter, quer seja no contexto das interações sociais durante o jogo, ou nas nuances das experiências positivas e negativas experienciadas pelos jogadores. As implicações destes resultados podem contribuir para uma melhor compreensão da interação humana no ambiente dos videojogos, e também, para o desenvolvimento de estratégias que promovam experiências mais positivas e saudáveis neste meio, tendo em consideração as atitudes, noções e cotações negativas relativamente aos jogos digitais.

Referências Bibliográficas

- Bainbridge, W. S. (2007). The scientific research potential of virtual worlds. *Science*, 317(5837), 472-476.
- Beaudoin, C. E., & Tao, C. C. (2007). Benefiting from social capital in online support groups: An empirical study of cancer patients. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 587-590.
- Carnegie Mellon University. (2010, March 2). New research shows computer games improve social skills. *ScienceDaily*.
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 575-583.
- Consalvo, M. (2003). "There is no magic circle": Locating pleasure in the digital gaming experience. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 433-449). Routledge.
- Consalvo, M. (2012). Confronting toxic gamer culture: A challenge for feminist game studies scholars. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, (1).
- Dill, K. E., Brown, B. P., & Collins, M. A. (2008). Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment. *Journal of Experimental Social Psychology*, 44(5), 1402-1408.
- Durkin, K., & Barber, B. (2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 23(4), 373-392.
- Emese D., Ruth F., Thorsten Q. (2014). To dwell among gamers: Investigating the relationship between social online game use and gaming-related friendships
- Ferguson, C. J. (2017). Everything in moderation: Moderate use of screens unassociated with child behavior problems. *Pediatrics*, 140(Supplement 2), S97-S101.
- Ferguson, C. J. (2017). Video games and youth violence: A prospective analysis in adolescents. *Journal of Youth and Adolescence*, 46(1), 143-154.
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2014). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society*, 16(6), 941-957.

- Gentile, D. A., & Anderson, C. A. (2003). Violent video games: The newest media violence hazard. In D. A. Gentile (Ed.), *Media violence and children* (pp. 131-152).
- Hampton, K. N., & Wellman, B. (2003). Neighboring in Netville: How the Internet supports community and social capital in a wired suburb. *City & Community*, 2(4), 277-311.
- Jenkins, H. (2007). Transmedia storytelling 101. *Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*.
- Kowert, R., & Oldmeadow, J. A. (2015). Playing for social comfort: Online video game play as a social accommodator for the insecurely attached. *Computers in Human Behavior*, 53, 556-566.
- Kowert, R., Domahidi, E., & Quandt, T. (2014). The relationship between online video game involvement and gaming-related friendships among emotionally sensitive individuals. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(6), 368-373.
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2017). Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field. *Journal of behavioral addictions*, 6(2), 103–109.
- Lee, Y.-H. (2019). Older adults' digital gameplay, social capital, social connectedness, and civic participation. Volume 19 (1).
- Lin, H., & Sun, C.-T. (2011). The role of onlookers in arcade gaming: Frame analysis of public behaviors. *Título do Periódico*, Volume 17 (2).
- Mandryk, R. L., Frommel, J., Armstrong, A., & Johnson, D. (2020). How Passion for Playing World of Warcraft Predicts In-Game Social Capital, Loneliness, and Wellbeing. *Frontiers in Psychology*, 11, 2165.
- Putnam, R. (1993) *Making Democracy Work: Civic Traditions in Modern Italy*
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. Simon and Schuster.
- Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. (2009). The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *Journal of CyberTherapy & Rehabilitation*, 2(1), 53-66.

- Steinkuehler, C. A., & Williams, D. (2006). Where everybody knows your (screen) name: Online games as “third places.” *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 885-909.
- Taylor, T. L. (2014). The assemblage of play. *Games and Culture*, 9(3), 177-198.
- Trepte, S., Reinecke, L., & Juechems, K. (2012). The social side of gaming: How playing
- Twenge, J. M., Joiner, T. E., Rogers, M. L., & Martin, G. N. (2018). Increases in depressive symptoms, suicide-related outcomes, and suicide rates among U.S. adolescents after 2010 and links to increased new media screen time. *Clinical Psychological Science*, 6(1), 3-17.
- Vorderer, P., Klimmt, C., & Ritterfeld, U. (2016). Enjoyment: At the heart of media entertainment. In J. Bryant & P. Vorderer (Eds.), *Psychology of Entertainment* (pp. 43-61). Routledge.
- Williams, D. (2006). On and off the 'Net: Scales for social capital in an online era. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(2), 593-628.
- Galehantomo P.S, G. (2015). Platform Comparison Between Games Console, Mobile Games and PC Games. *SISFORMA*, 2(1) 23-26.