



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA SOCIAL

**EFEITOS DE MÍDIA DE MÚSICA EM PENSAMENTOS E SENTIMENTOS
AGRESSIVOS**

Maria Helena Venâncio de Vasconcelos

JOÃO PESSOA - PB

2020

Maria Helena Venâncio de Vasconcelos

**EFEITOS DE MÍDIA DE MÚSICA EM PENSAMENTOS E SENTIMENTOS
AGRESSIVOS**

Dissertação apresentada junto ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social da Universidade Federal da Paraíba, como requisito para a obtenção do grau de Mestre em Psicologia Social.

Orientador: Prof.º Dr.º Carlos Eduardo Pimentel.

JOÃO PESSOA – PB

2020

V331e Vasconcelos, Maria Helena Venâncio de.

Efeitos de mídia de música em pensamentos e sentimentos
agressivos / Maria Helena Venâncio de Vasconcelos. -
João Pessoa, 2020.

0 f. : il.

Orientação: Carlos Eduardo Pimentel.

Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCHLA.

1. Capas de álbuns violentas. 2. Pensamentos
agressivos. 3. Sentimentos agressivos. I. Pimentel,
Carlos Eduardo. II. Título.

UFPB/CCHLA

Maria Helena Venâncio de Vasconcelos

**EFEITOS DE MÍDIA DE MÚSICA EM PENSAMENTOS E SENTIMENTOS
AGRESSIVOS**

Dissertação apresentada junto ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social da Universidade Federal da Paraíba, como requisito para a obtenção do grau de Mestre em Psicologia Social.

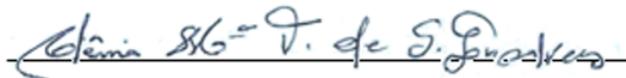
BANCA AVALIADORA



Prof.º Dr.º Carlos Eduardo Pimentel
Doutorado em Psicologia Social, do Trabalho e das Organizações pela
Universidade de Brasília
Orientador (PPGPS – UFPB)



Prof.º Dr.º Cícero Roberto Pereira
Pós-doutorado em Psicologia Social no Instituto de Ciências Sociais da
Universidade de Lisboa
Membro interno (PPGPS – UFPB)



Prof.ª Dr.ª Clênia Maria Toledo de Santana Gonçalves
Doutorado em Psicologia Social na Universidade Federal da Paraíba
Membro externo (Departamento de Psicologia – UFPB)

“Há mais na superfície do que o nosso olhar alcança. ”

Aaron Beck

AGRADECIMENTOS

O sentimento de gratidão nunca vem sozinho. Existe uma história que faz parte desse sonho em andamento. Agradeço ao Criador, em primeiro lugar, por sua Graça e luz que guia cada passo. Esse foi um muito importante. Agradeço à minha família por essa conquista. Agradeço, especialmente, à minha mãe, que sempre me motivou a estudar e acreditou no meu potencial, até quando eu mesma, muitas vezes, duvidei. Ao meu pai, por acolher minhas escolhas e me ajudar à sua maneira. Aos meus irmãos, cunhadas, sobrinhos, tias, primas... Toda minha gratidão pela força e apoio mesmo quando, muitas vezes, atarefada, não tive como dedicar tempo a vocês. Agradeço, especialmente, a Djalma Mendonça, meu amor, por toda a sua paciência no decorrer desse trabalho, por sua disposição para me ajudar, digitar, estudar comigo, me escutar. O seu apoio foi fundamental.

Aos meus gatinhos carinhosos, Catatau, Zazá e Pipoca, muito obrigada. Foram eles que me acompanharam por diversas noites em claro, enquanto estudava. Minha gratidão a Matheus Henrique, Tamyres, Kaline e Karol, meus amigos. Muito obrigada pelas infinitas vezes em que vocês me ajudaram a construir esse sonho. Ao pessoal da turma de Psicologia 2016.1, muito obrigada pelo auxílio nesse período tão corrido e conturbado de estudos. Sou grata também a todos os professores da graduação, muito obrigada pela compreensão e apoio.

A todos do Laboratório de Psicologia da Mídia – Thamires, Bella, Tailson, Pierre, Suiane, Débora, Amanda, Isaac, Thais, Thalita, Théo. Gratidão pelo apoio e ajuda, vocês são incríveis. Agradeço a Carlos Eduardo Pimentel, por ter aceitado me orientar nessa jornada, por sua paciência comigo. Muito obrigada pelos ensinamentos. Gostaria de agradecer também à turma do Mestrado de 2018 e, principalmente, aos que me acompanharam no estágio com Cícero Roberto Pereira, a quem também agradeço pela acolhida e orientação – foi um período de muito aprendizado.

Toda minha gratidão à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES, pelo apoio financeiro nessa pesquisa e também à Universidade Federal da Paraíba; a instituição que proporciona minha formação acadêmica e, há mais de 10 anos, se tornou o meu segundo lar. O meu coração se enche de alegria e gratidão por esse trabalho e pelo caminho até aqui percorrido, Graças a Deus.

RESUMO

A presente dissertação teve como objetivo verificar os efeitos de capas de álbuns violentas em pensamentos e sentimentos agressivos, além de validar e reunir evidências de adequação psicométrica para a *Escala de Estado de Hostilidade* e *Tarefa de Completar Palavras*. Para tanto, foram realizados três estudos com graduandos. No Estudo 1, realizou-se uma Análise Fatorial Exploratória (AFE). A partir da análise dos componentes principais, verificaram-se boas cargas fatoriais numa estrutura unifatorial, com alfa de 0,83. No Estudo 2, realizou-se uma validade convergente entre a *Escala de Estado de Hostilidade* e a *Tarefa de Completar Palavras*, que mede Cognições Agressivas ($r = 0,26$), $p < 0,01$. Por outro lado, encontraram-se relações sutis com a desejabilidade social, sugerindo a validade discriminante. A medida tem validade fatorial, convergente e discriminante, além de ser precisa, podendo ser utilizada em estudos futuros. No Estudo 3, por sua vez, realizou-se uma análise de variância múltipla (MANOVA), verificaram-se efeitos marginalmente significativos das capas nos pensamentos agressivos, $F(2, 147) = 2,694$, $\eta^2 = 0,53$, $\eta^2_{\text{parcial}} = 0,035$, $p = 0,07$. As comparações por pares (comparações múltiplas), por sua vez, apresentaram que a diferença se encontra entre a capa do grupo controle (neutra) e do grupo experimental 2 (violenta, Legacy of Cain), $p = 0,035$, como esperado.

Palavras-chave: Capas de álbuns violentas; pensamentos agressivos, sentimentos agressivos.

ABSTRACT

This dissertation aimed to verify the effects of violent album covers on aggressive thoughts and feelings. Validate and gather evidence of psychometric adequacy for the Hostile Status Scale and Word Completion Task. To this end, three studies were conducted with undergraduates. In Study 1, an Exploratory Factor Analysis (EFA) was performed. From the principal components analysis, good factor loadings were verified in a single factor structure, with alpha of 0.83. In Study 2, a correlation followed, the results showed a significant correlation between Hostility Status and Aggressive Cognitions ($r = 0.26$), $p < 0.01$. The measure has factorial and convergent validity, besides being accurate and can be used in future studies. In Study 3, in turn, a multiple variance analysis (MANOVA) was performed, with marginally significant effects of the covers on aggressive thoughts, $F(2,147) = 2,694$, power = 0.53, partial $\eta^2 = 0.035$, $p = 0.07$. Pairwise comparisons (multiple comparisons), in turn, showed that the difference is between the cover of the control group and the experimental group 2 (Legacy of Kain), $p = 0.035$, as expected.

Keywords: Violent album covers; aggressive thoughts; aggressive feelings.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Modelo Geral da Agressão (GAM) traduzido de Anderson e Bushman (2002).....	25
Figura 2 Gráfico de distribuição dos valores próprios e os componentes.....	40
Figura 3 Gráfico das médias dos grupos.....	56

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 Comparação entre critério de Kaiser e critério de Horn	40
Tabela 2 Estrutura fatorial da Escala de Estado de Hostilidade (EEH)	41
Tabela 3 Frequência da Tarefa de Completar Palavras (TCP) do Estudo 1.....	42
Tabela 4 Frequência da Tarefa de completar palavras (TCP) do Estudo 2.....	48
Tabela 5 Tabela de Correlações	49
Tabela 6 Frequência da Tarefa de Completar Palavras (TCP) do Estudo 3.....	55

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

GAM – Modelo Geral da Agressão

AFE – Análise Fatorial Exploratória

SPSS – *Statistical Package for the Social Sciences*

EEH – Escala de Estado de Hostilidade

TCP – Tarefa de Completar Palavras

ANOVA – *Analysis of variance* ou análise de variância

MANOVA – *Multivariate analysis of variance* ou análise de variância múltipla

TCLE – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

G1C – Grupo 1 Controle

G2E – Grupo 2 Experimental

G3E – Grupo 3 Experimental

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
I. REFERENCIAL TEÓRICO	20
1.1. TEORIAS DE AGRESSÃO.....	21
1.1.1. Modelo Geral da Agressão (GAM)	23
1.2. A VIOLÊNCIA NA MÍDIA.....	30
1.3 OBJETIVOS	34
1.3.1. Objetivo Geral	34
1.3.2. Objetivos Específicos	34
II. ESTUDOS EMPÍRICOS	35
2.1. ESTUDO 1 – VALIDADE FATORIAL E CONSISTÊNCIA INTERNA.....	36
2.1.1. Participantes	36
2.1.2. Instrumentos	36
2.1.3. Procedimentos	38
2.1.4. Processo de tradução e adaptação cultural	38
2.1.5. Análise dos Dados	39
2.1.6. Resultados	39
2.1.7. Discussão Parcial	43
2.2. ESTUDO 2 – VALIDADE CONVERGENTE.....	45
2.2.1. Participantes	45
2.2.2. Instrumentos	45
2.2.3. Procedimentos	45
2.2.4. Análise dos Dados	45
2.2.5. Resultados	47
2.2.6. Discussão Parcial	49
2.3. ESTUDO 3 – EXPERIMENTO CAPAS DE ÁLBUM DE MÚSICA.....	50
2.3.1. Participantes	50
2.3.2. Instrumentos	50
2.3.3. Procedimentos	52
2.3.4. Análise dos Dados	53

2.3.5. Resultados	54
2.3.6. Discussão Parcial	56
2.4. DISCUSSÃO GERAL.....	58
III. CONSIDERAÇÕES FINAIS	65
REFERÊNCIAS	67
APÊNDICES	00
ANEXOS	74

INTRODUÇÃO

A agressividade é uma tendência para ser hostil e atuar agressivamente para com os outros (Mesquita & Duarte, 1966). Todavia, o termo violência também pode ser associado ao termo agressão. A agressão é qualquer comportamento dirigido para outro indivíduo com a intenção de prejudicar (Anderson & Bushman, 2002). A violência, por sua vez, é um subtipo de agressão no qual o objetivo é causar danos extremos entre os indivíduos. Sendo assim, toda violência é uma agressão, mas muitos casos de agressão não são violentos (Anderson & Bushman, 2002).

As formas de representar a violência na mídia estão cada vez mais elaboradas, ao mesmo tempo em que o acesso a ela também se tornou mais fácil. A sociedade moderna, conectada, escolhe desde o tipo de mídia que consome até ao tipo de conteúdo. A mídia constitui um novo personagem dentro da nossa casa, com quem estamos em intenso contato, muitas horas por dia (Guareschi, 2004).

A mídia é entendida como o complexo de meios de comunicação que envolve mensagem e recepção por formas diversas, cuja característica central é a manipulação dos elementos simbólicos (Eagleton, 1991). O termo mídia está vinculado aos processos de produção, circulação e recepção de mensagens. A criação da mídia, como meio de comunicação em massa, representa um aspecto constitutivo do nascimento da sociedade de massa no fim do século XIX (Silveira, 2004).

Em específico, a violência na mídia pode ser definida como retratos visuais de atos de agressão física de um humano contra outro (Huesmann & Taylor, 2006). Nesse sentido, a mídia violenta é aquela que retrata tentativas intencionais de indivíduos – que podem ser um personagem de desenho animado, uma pessoa real ou qualquer coisa

entre eles (Anderson & Bushman, 2001) – para infligir danos aos outros. Dentre as causas do aumento da violência e agressão em sociedades modernas, está a ampla exposição à mídia de entretenimento violento (Bushman & Huesmann, 2001).

A exposição a conteúdos violentos da mídia através da televisão, filmes, jogos de computador / videogames e letras de música – está associada a sentimentos de raiva e a inclinações agressivas reais (Anderson et al., 2003; Fischer & Greitemeyer, 2006). A exposição à mídia violenta pode ter vários efeitos deletérios, por exemplo: aumento de agressividade, dessensibilização, impulsividade, estresse, interesse em armas entre crianças, estereótipos negativos sobre grupos marginalizados, diminuição na ajuda, empatia, atenção, desempenho escolar, engajamento cívico (Anderson & Bushman, 2018).

Os efeitos desse tipo de mídia podem ser observados a longo prazo. A constante visualização de episódios de mídia de violência pode resultar no desenvolvimento, superaprendizagem e reforço de estruturas de conhecimento relacionadas à agressão (Gentile, Coyne, & Walsh, 2011; Anderson & Dill, 2000; Anderson & Bushman, 2002; Lennings & Warburton, 2011). Em estudos longitudinais, os estudiosos do desenvolvimento têm documentado vários efeitos negativos, a longo prazo, da mídia violenta no comportamento agressivo e delinquente das crianças (Anderson et al., 2003; Anderson & Bushman, 2001; Huesmann & Kirwil, 2007).

Os processos psicológicos subjacentes à agressão relacionada à mídia podem ser divididos entre aqueles que produzem efeitos imediatos, mas transitórios, de curto prazo, no comportamento agressivo, e aqueles que produzem efeitos mais tardios, mas duradouros, sobre o comportamento agressivo (por exemplo, Bushman & Huesmann, 2006).

Os videoclipes, por sua vez, apresentam a temática da violência de forma subjetiva. Há conteúdo agressivo explícito com tons antissociais, ainda que a agressividade, ou a violência, não seja explicitamente apresentada (Baxter, De Riemer, Landini, Leslie, & Singletary, 1985; Caplan, 1985; Rich, Woods, Goodman, Emans, & DuRant, 1998). Desde o início da década de 1960, há evidências em pesquisas de que a exposição à violência nas mídias (televisão, filmes, celulares, internet) aumenta o risco de comportamento violento pelo espectador, assim como crescer em um ambiente violento (Thompson, Geeves, & Olsen, 2018).

A respeito, ainda, do tipo de mídia violenta audiovisual, quanto mais tempo as pessoas passavam assistindo à representações violentas da mídia, menos responsivas emocionalmente se tornavam aos estímulos violentos (por exemplo, Averill, Malstrom, Koriat, & Lazarus, 1972) e menos simpatia mostravam por vítimas de violência no mundo real (por exemplo, Mullin & Linz, 1995). Nesse sentido, cada episódio de mídia violenta é essencialmente mais um teste de aprendizado.

Vale ressaltar a importância do aspecto cultural na mídia, em específico a agressiva. A generalidade cultural versus a especificidade dos efeitos da violência na mídia sobre a agressão foi examinada em sete países – Austrália, China, Croácia, Alemanha, Japão, Romênia, Estados Unidos. O estudo foi transversal, utilizando como base as teorias modernas de agressão humana (Prot & Anderson, 2013; Anderson et al, 2017). Os participantes relataram comportamentos agressivos, hábitos de uso da mídia, e vários outros fatores conhecidos de risco e proteção para agressão. Independente da cultura, os resultados foram significativos (Anderson et al, 2017).

Atenta-se para o fato de que a mídia de música agressiva pode afetar a forma como as pessoas vivem, seja por respostas emocionais positivas a esse tipo de música

(Thompson et al., 2018), ou pela influência no que se refere à hostilidade afetiva do indivíduo (Triplett, 2016). Observou-se que o conteúdo semântico das letras parece causar efeitos associados de curto prazo em relação à cognição e ao afeto (Pieschl & Fegers, 2016). Em um estudo recente, observou-se que letras violentas aumentaram as cognições agressivas (teste de conclusão de palavras) e o afeto agressivo (estado de raiva) em comparação com as letras pró-sociais (Pieschl & Fegers, 2016).

A presente dissertação busca verificar os efeitos de capas de álbuns violentas em pensamentos e sentimentos agressivos. Para isso, pretende-se realizar um estudo experimental, de modo a averiguar os possíveis resultados do estímulo exercido por capas de álbum de música agressiva representando a mídia de música agressiva, em pensamentos e sentimentos agressivos.

Optou-se pela utilização da capa no experimento devido às imagens que são, em sua grande parte, extremamente violentas, sobretudo de gêneros musicais como o *death metal*, *black metal* ou *gangsta rap*. Estima-se a possibilidade de acessar, a partir das respostas, o estado interno presente que compreende as cognições e os afetos. A capa, então, constitui-se uma variável de entrada considerada fator de risco, aumentando, desse modo, a probabilidade de sentimentos e pensamentos agressivos (Allen, Anderson, & Bushman, 2018).

Almeja-se investigar as possíveis correlações do instrumento e a utilização da escala em um estudo experimental. Desse modo, será possível responder algumas questões importantes: o estímulo visual por si só (capas de álbuns violentas) pode acarretar o surgimento de sentimentos e pensamentos agressivos? A mídia de música agressiva, através de imagem, aumenta a frequência da emissão de palavras hostis? Há diferenças entre os sexos na emissão de tais sentimentos e pensamentos?

De maneira a contemplar o objetivo geral da presente pesquisa, esse trabalho está dividido em três partes. A primeira parte engloba aspectos teóricos importantes para o fenômeno investigado. Desse modo, aportes teóricos e conceituais a respeito da mídia de música agressiva, do Modelo Geral da Agressão e da hostilidade.

A segunda parte refere-se aos estudos empíricos, assim como a metodologia optada e a discussão dos resultados descobertos. O primeiro estudo trata-se de uma Análise Fatorial Exploratória da *Escala de Estado de Hostilidade*, de modo que o segundo estudo apresenta a validade convergente da mesma. No terceiro estudo, experimental, é possível observar as diferenças entre os grupos em relação aos pensamentos e sentimentos agressivos, além da emissão de palavras hostis.

Por fim, a terceira parte é composta pelas considerações finais, apresentando as principais descobertas dos estudos mencionados, como também as suas limitações e a sugestão de investigações futuras. Ao final do trabalho, apresenta-se as referências utilizadas, os apêndices e os anexos.

I.REFERENCIAL TEÓRICO

1.1. TEORIAS DE AGRESSÃO

Em específico, para compreender o fenômeno da violência na mídia de música, faz-se necessária a utilização do Modelo Geral da Agressão (GAM) proposto por Anderson e Bushman (2002). Ele consiste em uma estrutura abrangente e integrativa para entender o fenômeno da agressão humana, os fatores sociais, cognitivos, de desenvolvimento e biológicos são considerados (DeWall, Anderson, & Bushman, 2014; Anderson & Carnagey, 2004; Anderson & Huesmann, 2003; DeWall, Anderson, & Bushman, 2011).

O GAM inclui elementos de teorias específicas a respeito da agressão. No intuito de compreender melhor o modelo, as teorias que o integram serão apresentadas de maneira breve, facilitando o entendimento posterior. Dito isto, a primeira teoria consiste na neoassocionismo cognitivo (Berkowitz¹, Berkowitz², 1989, 1990). Ela sugere que estímulos relacionados à agressão e às ocorrências aversivas tendem a ativar reações agressivas automáticas e que o processamento cognitivo pode, então, intervir para aumentar ou enfraquecer as inclinações agressivas (Berkowitz, 2012).

A segunda teoria que integra o GAM é a da aprendizagem social (Bandura, 2001; Mischel & Shoda, 1995), na qual os comportamentos sociais, incluindo a agressão, podem ser aprendidos através da observação e imitação dos outros (Bandura, 1986). A teoria de Bandura, uma das mais reconhecidas, é importante para compreender a dimensão das estruturas de conhecimento que fazem parte da trajetória dos indivíduos.

Seguindo essa esteira, a terceira teoria, do roteiro, diz respeito a aprendizagem de roteiros agressivos através da observação da violência. Segundo ela, os *scripts* definem situações e guiam o comportamento. Após a aprendizagem de um *script*, ele pode ser recuperado posteriormente e usado como guia para o comportamento

novamente (Huesmann, 1986; Huesmann; 1998). Assim, nas interações onde há a presença de um estímulo violento, por exemplo, a resposta do indivíduo tem uma relação direta com os *scripts* existentes no repertório dele.

Elementos da teoria da transferência de excitação (Zillmann & Bryant, 1974), também foram utilizados no GAM. Dentre eles, a observação de que a excitação fisiológica se dissipa lentamente. A raiva, por exemplo, pode ser estendida por um longo período de tempo, caso o indivíduo tenha atribuído uma maior excitação a ela de forma consciente. Desse modo, ainda que a excitação se dissipe, a pessoa continua pronta a agredir enquanto o rótulo de raiva autogerado persistir (Zillmann, 1983).

Por fim, a quarta teoria, da interação social, interpreta o comportamento agressivo (ou ações coercitivas) como comportamento de influência social. Dessa perspectiva, um ator usa ações coercivas para a) obter algo de valor, b) exigir justiça retaliadora em relação a erros percebidos ou c) trazer identidades sociais e próprias, no intuito de produzir alguma alteração no comportamento do alvo (Tedeschi & Felson, 1994).

Destarte, o GAM unifica as teorias da neoassocionismo cognitivo (Berkowitz¹, Berkowitz², 1989, 1990), a teoria da aprendizagem social (Bandura, 2001; Mischel & Shoda, 1995), a teoria do *script* (Huesmann, 1986; Huesmann; 1998), a teoria da transferência de excitação (Zillmann & Bryant, 1974) e a teoria da interação social (Tedeschi & Felson, 1994) em um todo coerente, fornecendo uma maneira de compreender a agressão humana a partir de diferentes visões.

A agressão humana, para o GAM, é fortemente influenciada por estruturas de conhecimento que afetam uma ampla variedade de fenômenos sócio-cognitivos, incluindo a percepção, a interpretação, decisão e comportamentos (Bargh, 1996;

Wegner & Bargh, 1998). Algumas das estruturas de conhecimento mais importantes incluem: a) as crenças e atitudes (por exemplo, acreditar que a agressão é normal, avaliando-a positivamente); b) esquemas perceptivos (por exemplo, percebendo eventos ambíguos como hostis); c) esquemas de expectativa (por exemplo, esperando agressão dos outros) e d) roteiros comportamentais (por exemplo, acreditando que os conflitos devem ser resolvidos com agressão) (Allen, Anderson, & Bushman, 2018).

Tais estruturas de conhecimento são desenvolvidas por intermédio da experiência e podem influenciar a percepção em diversos níveis, variando da simples percepção de objetos à percepção complexa de eventos sociais. Estruturas de conhecimento também podem se tornar automatizadas com a prática repetida (como o caso dos *scripts*), incluindo tanto elementos cognitivos quanto componentes afetivos (Allen et al., 2018). Para exemplificar, imagine que uma pessoa tenha estabelecido contato com mídia agressiva durante muito tempo. O conhecimento adquirido integra uma série de vivências do indivíduo com esse tipo de mídia e possui uma relação direta com a forma como ele responderá em situações atuais.

Os processos imediatos do GAM detalham como a pessoa e os fatores da situação influenciam pensamentos agressivos, sentimentos de raiva e níveis de excitação que, por sua vez, afetam os processos de avaliação e decisão e repercutem, por conseguinte, no comportamento agressivo ou não agressivo (Allen et al., 2018). A utilização do GAM pode ser benéfica em ocasiões de intervenções destinadas a tratar indivíduos cronicamente agressivos (Tate et al. 1995).

Com o aumento das experiências de vida, a interpretação típica do mundo social é amplamente baseada em estruturas de conhecimento bem ensaiadas e acessíveis, que são inerentemente difíceis de mudar (Anderson & Bushman, 2002). Sendo assim, as

aprendizagens adquiridas com tais vivências são importantes e decisivas nas respostas dos indivíduos nas interações sociais. Portanto, faz-se necessária uma reflexão a propósito dos resultados que envolvem a interação das pessoas com a mídia de música agressiva.

Além disso, o modelo fornece *insights* mais amplos sobre questões de educação e desenvolvimento infantil, permitindo que pais, professores e formuladores de políticas públicas tomem melhores decisões sobre práticas de educação infantil (Zigler et al., 1992). As intervenções mais bem-sucedidas parecem ser aquelas que abordam múltiplas fontes de ambientes de aprendizagem potencialmente mal-adaptativos, fazendo-o em uma idade relativamente jovem (por exemplo, Zigler et al. 1992).

1.1.1. Modelo Geral da Agressão (GAM)

A agressão humana, de acordo com o GAM, é influenciada por três estruturas de conhecimento: a) os esquemas perceptivos (para fenômenos simples e complexos); b) os esquemas pessoais (crenças sobre uma pessoa ou um grupo) e c) os *scripts* comportamentais (comportamentos para cada ocasião) (Anderson & Bushman, 2002). Tais estruturas são desenvolvidas a partir da experiência dos indivíduos e influenciam a percepção desde padrões visuais básicos até sequências comportamentais complexas (Anderson & Bushman, 2002).

Especificamente, o GAM define agressão como exigindo três componentes: ação, intenção e uma vítima involuntária. Existem formas de agressão igualmente diferentes, chamadas "diretas" e "indiretas", incluídas no modelo. Há dois aspectos importantes no GAM, que são os fatores proximais e os distais. Os primeiros explicam

episódios individuais de agressão através das entradas, das rotas e dos resultados. Assim, as entradas influenciam o estado interno atual que afeta os processos de avaliação e decisão e, por fim, repercutem nos resultados, sejam eles agressivos ou não (Allen et al., 2018).

Os segundos, por sua vez, operam em profundidade nos processos proximais. Os fatores biológicos e ambientais são importantes para influenciar a personalidade, alterando a forma como os indivíduos enxergam as situações e respondem a cada uma delas. Esses fatores podem ser, por exemplo, TDAH (transtorno do déficit de atenção com hiperatividade), desequilíbrios hormonais, baixa serotonina e baixa excitação (Allen et al., 2018). Assim, observa-se a importância de interpretar de forma integrada os processos que estão envolvidos no fenômeno da agressão.

Há ainda os aspectos ambientais que podem aumentar a probabilidade de desenvolver uma personalidade agressiva (embora não limitados a): normas culturais que apoiam a violência, famílias desadaptadas, condições difíceis de vida, privação, vitimização, grupos de pares violentos ou antissociais, conflitos de grupos, difusão de responsabilidades, exposição crônica a meios violentos, dentre outros (Allen et al., 2018).

O foco do presente modelo está na “pessoa na situação”, chamada de episódio, consistindo em um ciclo de interação social contínua (Anderson & Bushman, 2002). Há estudos, por exemplo, mostrando que estudantes universitários designados aleatoriamente para assistir filmes violentos exibem pensamentos (Bushman, 1998) ou emoções mais agressivas (Anderson, 1997). Desse modo, observa-se que, em um episódio no qual a pessoa vivencia alguma situação envolvendo a violência, os estados internos são alterados e suas respostas são condizentes com os estímulos aos quais foram expostas.

Desse modo, o modelo propõe três focos principais, quais sejam: a) entradas de pessoas e situações (fatores pessoais e situacionais); b) as vias cognitiva, afetiva e de excitação através das quais essas variáveis de entrada têm seu impacto, ou seja, as rotas (trajetórias internas); e c) resultados dos processos subjacentes de avaliação e decisão (Anderson & Bushman, 2002, Allen et al., 2018). Uma vez que o foco do presente trabalho está nas causas e processos imediatos, em específico, realizou-se um recorte do Modelo Geral da Agressão (GAM) que também favorece o entendimento da teoria, conforme apresentado na **Figura 1**:

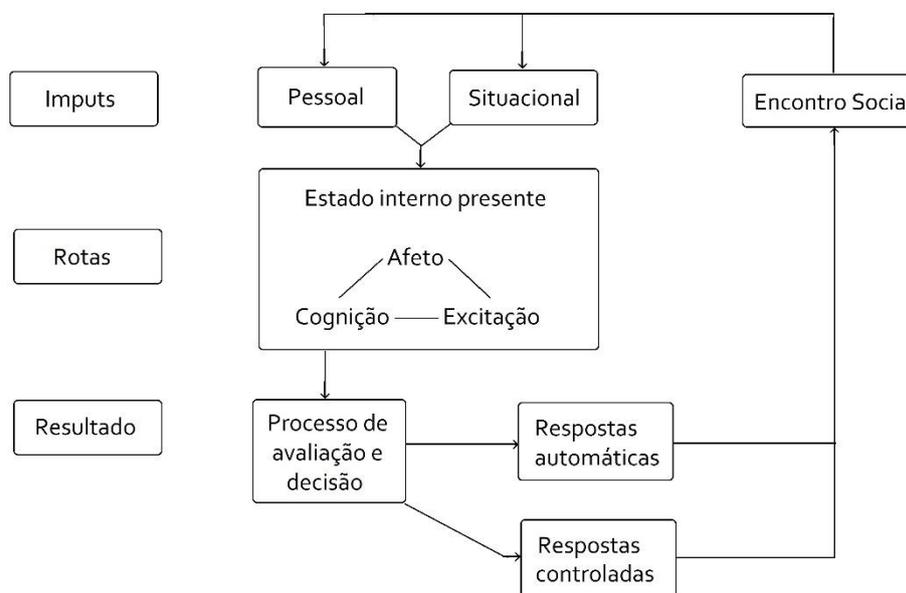


Figura 1. Modelo Geral da Agressão (GAM), traduzido de Anderson e Bushman (2002)

O primeiro estágio, as entradas (fatores pessoais e situacionais), refere-se as características gerais, como os traços de personalidade, as atitudes, os valores, sexos, crenças, objetivos e *scripts* (Anderson & Bushman, 2002). De maneira conjunta, os fatores pessoais compreendem a preparação de um indivíduo para agredir (Anderson & Bushman, 2002). Sendo assim, as variáveis de entrada que aumentam a probabilidade de agressão são consideradas fatores de risco, enquanto as que diminuem a

probabilidade de agressão são apontadas como fatores de proteção (Allen et al., 2018). Desse modo as respostas do indivíduo possuem uma relação direta com o tipo de estímulo.

Para ilustrar como acontece o processo pelo GAM, utilizando como exemplo uma imagem violenta, compreende-se que ao ter acesso a esse tipo de conteúdo uma pessoa poderá responder de forma agressiva (hostil, violenta), seja com pensamentos ou até comportamentos violentos, devido à exposição ou não. Os fatores tendem a ser bastante estáveis ao longo do tempo e situações, desde que a pessoa use consistentemente as mesmas estruturas de conhecimento (Mischel & Shoda, 1995).

A personalidade, em específico, pode ser considerada enquanto um resumo das estruturas de conhecimento de uma pessoa. Ela influencia a tomada de decisão dos sujeitos em relação às situações, como, por exemplo, discernir quais serão evitadas ou não (Anderson & Bushman, 2002). Há fatores que foram identificados como de risco para agressão, tais como a alta autoestima e narcisismo instáveis, autoimagem agressiva, objetivos de longo prazo de apoio à agressão, alta autoeficácia para comportamento agressivo, aceitação normativa da agressão, atitudes positivas em relação à agressão, hostilidade, vieses de atribuição, roteiros comportamentais agressivos, justificativa moral da violência, desumanização, deslocamento de responsabilidade, alta raiva, certos transtornos de personalidade, baixo autocontrole, alto neuroticismo, baixa afabilidade e baixa conscienciosidade (Allen et al., 2018; DeWall, Anderson, & Bushman, 2014; Anderson & Carnagey, 2004; Gilbert & Daffern, 2011).

Os fatores situacionais, por sua vez, dizem respeito às condições externas que influenciam a cognição, tais como a frustração, drogas, dor ou desconforto e provocação (Anderson & Bushman, 2002). Além disso, pode-se incluir, ainda, mas não estão limitados: o estresse social, rejeição social, mau humor, exercícios, intoxicação

alcoólica, mídia violenta, esgotamento do ego, anonimato, temperaturas quentes, ruído, presença de armas e estímulos ameaçadores ou indutores de medo (DeWall, Anderson, & Bushman, 2012; Anderson & Carnagey, 2004).

Utilizando o mesmo exemplo da imagem violenta, a depender da gravidade da situação que está ilustrada, pode ser a figura de uma luta entre duas pessoas, ou ainda um assassinato (ou qualquer situação que seja violenta), compreende-se que, a partir desses fatores situacionais, o contato de uma pessoa com tal imagem pode aumentar a agressividade dos indivíduos. Por outro lado, existem também fatores de proteção como o bom humor ou a exposição à mídia pró-social, ou seja, uma vertente totalmente oposta a situações que envolvem a violência (Greitemeyer & Mügge, 2014).

Os fatores situacionais podem funcionar de forma aditiva ou interativa na influência da cognição, do afeto ou da excitação. Em geral, à medida que aumenta o número de fatores de risco para agressão (pessoa ou fatores de situação), a probabilidade de agressão também se amplia (Gentile & Bushman, 2012). Entende-se, desse modo, que provavelmente, se o indivíduo estabelecer um contato mais significativo com esse tipo de mídia, a probabilidade de ele agir de forma agressiva se elevará.

O segundo estágio, as trajetórias internas ou rotas (afeto, cognição, excitação) são ligadas aos fatores pessoais e situacionais e influenciam no resultado do comportamento através das sensações percebidas pelo indivíduo. Desse modo, exercem influência nos processos de avaliação e decisão (Anderson & Bushman, 2002; Allen et al., 2018). Qualquer uma das três variáveis (afeto, cognição, excitação) pode ocorrer primeiro e depois influenciar as outras duas (Allen et al., 2018). Nesse sentido, o afeto é capaz de influenciar cognição e excitação (Bower, 1981). Por exemplo, o sentimento da

raiva pode incentivar pensamentos hostis e aumentar a excitação. Da mesma forma, o contrário possivelmente ocorrerá (Schachter & Singer, 1962).

A propósito da rota relacionada à cognição, é possível que as variáveis de entrada influenciem pensamentos agressivos. Conceitos agressivos podem ser ativados por certos fatores situacionais (isto é, *priming*), ou se tornar cronicamente acessível após a ativação repetida, como por meio dos *scripts* (Allen et al., 2018; Bargh, Lombardi, & Higgins, 1988; Sedikides & Skowronski, 1990). Assim, é plausível uma imagem agressiva ser considerada um *priming*. Destarte, quando o indivíduo tem contato com ela, naquele momento, há uma alteração nos seus pensamentos que possivelmente se tornarão agressivos.

A excitação, a terceira das trajetórias internas, pode afetar a agressão de, pelo menos, três formas. A primeira consiste, no caso das excitações de fontes irrelevantes, em serem erroneamente rotuladas como raiva, aumentando a probabilidade de agressão. A segunda concerne ao fortalecimento das tendências de ações agressivas, por exemplo, responder a uma provocação enquanto está excitada. A terceira diz respeito aos diferentes níveis de excitação (altos ou baixos), que possivelmente aumentam o afeto agressivo e a cognição, do mesmo modo que a dor e temperaturas desconfortavelmente quentes (Allen et al., 2018; Zillmann, 1988; Anderson, Anderson, Dill, & Deuser, 1998; 1996).

No terceiro estágio, referente aos resultados dos processos subjacentes de avaliação e decisão, a pessoa analisa a situação e opta por como responder (ocorre de forma imediata, inconscientemente e com pouco ou nenhum esforço cognitivo). A ação selecionada influencia o encontro que, por sua vez, possui ingerência nos fatores pessoa e situação, começando o ciclo episódico novamente (Allen et al., 2018). Quando o estado interno presente de uma pessoa é conducente à agressão, avaliações imediatas

negativas – incluindo uma meta, plano e roteiro para prejudicar o perpetrador – são mais prováveis (Allen et al., 2018).

Após a avaliação imediata, a pessoa decide como irá responder. Se a pessoa tiver tempo e recursos mentais suficientes, e a depender da relevância do evento, ela empreenderá uma reavaliação deliberativa (isto é, considerando interpretações alternativas). Caso contrário, o roteiro comportamental que foi ativado durante o primeiro momento é realizado, com pouca ou nenhuma consciência da decisão tomada. Quando o processo de reavaliação é ativado, ele pode influenciar as variáveis de estado internas presentes (Allen et al., 2018).

A execução da agressão baseia-se, em grande parte, no aprendizado, ativação e aplicação de estruturas de conhecimento relacionadas à agressão presentes na memória (por exemplo, *scripts*, esquemas) (Anderson & Bushman, 2001). Além disso, a partir dos *scripts*, é possível realizar uma abordagem com o intuito de reforçar os *scripts* pró-sociais de um indivíduo, desenvolvendo alternativas ao comportamento agressivo por meio de modelagem e reforço e, possivelmente, através de meios de entretenimento pró-sociais (Saleem & Anderson, 2012).

Como mencionado, o modelo tem sido particularmente bem estudado e avaliado quando se olha para os efeitos da violência na mídia (Anderson & Bushman, 2002). Pesquisas a respeito do tema mostraram que a música agressiva é uma ponte para pensamentos agressivos, atitudes e emoções (Fischer & Greitemeyer, 2006). Pode-se verificar, empiricamente, que os comportamentos antissociais se correlacionaram positivamente com a preferência por músicas anticonvencionais (Pimentel, Gouveia, & Vasconcelos, 2005). Por isso, para a presente dissertação, o modelo foi escolhido, tendo em vista o seu caráter prático e integrativo de várias teorias a respeito da agressão.

1.2.A VIOLÊNCIA NA MÍDIA

A violência na mídia estimulou a preocupação pública, a ação política e a pesquisa. Por décadas, uma resposta foi alimentada em grande parte pela apreensão sobre a influência desse tipo de violência em crianças e adolescentes (Scharrer, 2018). Por outro lado, observa-se uma quantidade cada vez mais significativa desse tipo de mídia em diversos âmbitos nos quais o acesso, apesar de conter uma faixa etária recomendada, é bastante facilitado.

A exposição à mídia violenta causa aumentos significativos de pensamentos e comportamentos agressivos, sentimentos de raiva e níveis fisiológicos de excitação (Anderson & Bushman, 2001; Anderson, Camagey, & Eubanks, 2003). Ou seja, ocorre uma resposta ao contato com esse tipo de mídia, que pode alterar o estado de humor dos indivíduos. Ressalta-se que, tanto a percepção emocional quanto, principalmente, a resposta emocional dependem de uma interação entre fatores musicais, pessoais e situacionais (Gabrielsson, 2001).

As respostas emocionais e significado que os ouvintes atribuem a respeito de uma determinada música dependerão de seus atuais estados psicológicos, objetivos, personalidade e histórico sociocultural (Scherer & Zentner, 2001) e não precisam se alinhar com as emoções expressas pela música (Gabrielsson, 2001). No entanto, pesquisadores da violência na mídia invariavelmente definem "violência" de acordo com as definições sociais e legais, e não de acordo com as respostas emocionais ou estéticas dos entusiastas de tais mídias (Sun et al., 2019).

O outro lado deste debate é que o público está "ativo" na informação que busca e retém e possui a capacidade de identificar o significado em textos da mídia e escolher autonomamente aceitar ou rejeitar suas mensagens (Gauntlett, 2006). Indivíduos com

certos traços de personalidade e motivações para ouvir música são atraídos por músicas agressivas de temas violentos e seu entusiasmo por esse gênero promove uma série de respostas emocionais positivas a elas (Thompson, Forde, Geeves, & Olsen, 2019). Desse modo, compreende-se existirem diferentes respostas emocionais que não podem ser medidas, tampouco generalizadas. A violência na mídia, nesse sentido, é percebida das mais variadas formas.

Em situação de estudo experimental, por exemplo, o processamento implícito de imagens violentas é significativamente influenciado pela experiência afetiva induzida pela música, mas não pela percepção do conteúdo violento e agressivo da temática da música (Sun, Lu, Williams, & Thompson, 2019). Assim, compreende-se que determinados traços de personalidade, bem como experiências dos indivíduos com a mídia violenta, sejam elas positivas ou negativas, possuem uma importância na forma como a mídia é interpretada.

No entanto, aceitar que as audiências são totalmente ativas em tudo o que elas consomem é remover a responsabilidade dos produtores de mídia e cultura a respeito do que é publicado e produzido. Nesse sentido, a regulação da mídia é necessária (Hill & Savigny, 2019). As formas de regulação da mídia (por exemplo, recomendações de idade sobre filmes), sugere um reconhecimento de que a mídia não é neutra ou ineficaz, em vez disso, eles têm a capacidade de influenciar o contexto cultural no qual o público recebe e avalia a informação e o entretenimento (Hill & Savigny, 2019).

No contexto neoliberal, o resultado é que o mercado tem permissão para determinar as maneiras pelas quais mulheres, homens, sexo e violência sexual são retratados e, assim, esses temas continuam sendo pontos de venda valorizados para as corporações: a misoginia é tratada como lazer, a violência contra as mulheres se torna recreação (Hill

& Savigny, 2019). Faz-se necessário salientar a acessibilidade a esse tipo de mídia, normalmente bastante difundida e retratadora dos mais diversos tipos de violência.

Questões de poder e privilégio também foram pesquisadas no que diz respeito a quem comete violência e quem é vítima dela nas representações da mídia. As análises revelam que os personagens masculinos estão mais envolvidos na violência como agressores e vítimas na televisão, nos filmes voltados para adolescentes e nos videogames (Scharrer, 2018).

Há também pesquisas que investigam a interação das pessoas com imagens de obras de arte. Verificou-se que o padrão específico de interação entre diferentes mecanismos relacionados à empatia entre o processamento socioafetivo / cognitivo e estético, à medida que a experiência se desenrola, é simultaneamente co-determinado pelas características específicas da imagem (Kesner & Horáček, 2017). Pinturas como *Blinding*, que apresentam composição dinâmica de figuras e representação de mutilação corporal, dor e ação violenta, provavelmente suscitarão empatia motora e empatia afetiva pela dor, mediadas por uma matriz de dor e observação de ação (Kesner & Horáček, 2017).

Dependendo da obra de arte específica e da interação dos fatores (estados mentais), eles podem incluir emoções básicas e estados afetivos complexos, como serem movidos (Hanich et al., 2014), "sentindo vontade de chorar" (Pelowski, 2015) ou fascínio mórbido (Oosterwijk et al., 2016). Há também os chamados "resultados de segunda ordem" ou consequências do comportamento executivo da visualização, como quando a raiva leva a iconoclastia, vandalismo ou violência, que não são explorados em modelos que objetivam investigar o fenômeno da interação das pessoas com imagens de obras de arte (cf. Freedberg, 1989) (Pelowski, Marckey, Lauring, & Leder, 2016).

Apesar dessa realidade preocupante, pesquisas futuras devem continuar a examinar os efeitos da exposição da mídia à violência e informar o público sobre as repercussões que essa exposição pode ter sobre as relações com os outros (Gentile, Coyne e Walsh, 2011). Parte do problema que envolve os efeitos da mídia violenta, sem dúvida, deriva da relutância da mídia em promover informações contrárias ao seu próprio interesse econômico (Cantor, 2000).

A maioria das pesquisas sobre os efeitos psicossociais da exposição a mídias violentas tem se concentrado em mídias baseadas em telas, como televisão, filmes e videogames. Há muito menos pesquisas sobre as consequências da exposição à música com temas violentos. Sugere-se, ainda, que a exposição a longo prazo à mídia violenta possa diminuir a sensibilidade à representações de violência (Sun, Lu, Williams, & Thompson, 2019). Compreender o poder das imagens em provocar respostas afetivas e empáticas nos espectadores um assunto de interesse de longa data – continua a representar um desafio de pesquisa com profundas implicações sociais (Kesner & Horáček, 2017).

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo Geral

Verificar os efeitos de capas de álbuns violentas em pensamentos e sentimentos agressivos a partir da validação da *Escala de Estado de Hostilidade* e da *Tarefa de Completar Palavras*.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Realizar a adaptação e validação fatorial da *Escala de Estado de Hostilidade*;
- Realizar a validade convergente da *Escala de Estado de Hostilidade*;
- Efetivar um estudo experimental com capas de álbum de música violenta;

II. ESTUDOS EMPÍRICOS

2.1. ESTUDO 1 – VALIDADE FATORIAL E CONSISTÊNCIA INTERNA

O presente estudo visa realizar a análise fatorial exploratória (AFE) da *Escala de Estado de Hostilidade*, especificamente validade fatorial e consistência interna.

2.1.1. Participantes

Contou-se com uma amostra não-probabilística composta por 208 participantes. A coleta foi realizada através de questionários online, respondidos por residentes das regiões do Norte (1,5%), Centro-Oeste (1,5%), Sudeste (20,3%), Sul (6,2%) e, uma grande parcela, da região Nordeste (62,1%), com idades entre 18 e 56 anos ($M = 27,07$, $DP = 8,20$). Destes participantes, a maioria são do sexo feminino (74,5%) e solteiros(as) (74,5%). A maior parte dos voluntários eram graduandos/graduados (58,2%) e pós-graduandos (41,8%), de universidade pública (76,9%) e se avaliaram enquanto classe média baixa (74,5%). A respeito da religião, a amostra apresenta em maior valor os adeptos do Catolicismo (38,0%) do que não adeptos de religião (38,5%), o grau de religiosidade obteve maior índice na escala 3 tipo Likert (de 5 pontos) (33,7%).

2.1.2. Instrumentos

O questionário foi composto pelo *Termo de Consentimento Livre e Esclarecido*, a *Escala de Estado de Hostilidade (EEH)* (Anderson, 1995, 2012), a *Tarefa de Completar Palavras (TCP)* (Greitemeyer, 2009ab), a versão brasileira da *Escala de Desejabilidade Social* de Marlowe-Crowne (2004) e o Questionário Sociodemográfico.

O *Termo de Consentimento Livre e Esclarecido* teve como objetivo cumprir os requisitos éticos para realização da pesquisa e continha, na primeira página do livreto, informações a respeito do estudo, além da identificação dos pesquisadores e da instituição a qual estavam vinculados. O participante do estudo, em concordância e livre

colaboração, deveria rubricar o termo, dando consentimento para fazer parte da pesquisa.

A *Escala de Estado de Hostilidade (State Hostility Scale)* Anderson (1995, 2012), é composta por 35 itens, contendo formato do tipo Likert, de 1 a 5 pontos, no qual o primeiro representa “discordo totalmente” e o último representa “concordo fortemente”. Os itens expressam estados internos relacionados à hostilidade. Há alguns itens da presente escala que são marcados de forma inversa: 3. Eu me sinto afetuoso (a); 5. Eu me sinto educado (a); 10. Eu me sinto gentil; 13. Eu me sinto agradável; 17. Eu me sinto manso (a); 19. Eu me sinto amigável; 20. Eu me sinto compreendido (a); 21. Eu me sinto amável; 27. Eu me sinto cooperativo (a); 30. Sinto-me bem-humorado (a); 33. Sinto-me simpático (a). Além disso, alguns itens produzem correlações baixas, gerando incompreensão nos participantes. Em particular, os itens 2, 4, e 35 (obstinado, terno, irritadiço), cujo funcionamento não ocorreu tão bem quanto o dos outros itens, sendo aberta a possibilidade de exclusão (Anderson, 1995; 2012).

A *Tarefa de Completar Palavras (Greitemeyer, 2009ab)*, utilizada para verificar se a exposição à letra de música antissocial aumenta ou não a acessibilidade aos pensamentos agressivos é composta por 18 espaços em branco para preenchimento com uma palavra, contendo no início ou no fim uma sugestão. Por exemplo, “___ter” pode se tornar uma palavra neutra “reter” ou palavra hostil como “bater”. A tarefa foi adaptada e validada pela autora da dissertação de modo a contemplar palavras consideradas hostis, agressivas. Realizou-se uma busca no intuito de identificar e listar palavras que são consideradas hostis, violentas, antissociais.

Após essa etapa, foi construída uma lista de sugestões de preenchimento de palavras de modo a contemplar a possibilidade tanto de palavras neutras como hostis

(Anderson et al., 2003). Originalmente, a tarefa foi empregada para acessibilidade de pensamentos pró-sociais, obtendo sucesso também em pesquisas anteriores na acessibilidade de pensamentos antissociais (Anderson et al., 2003).

Para caracterizar a amostra, aplicou-se um questionário sociodemográfico, contendo perguntas referentes à gênero, idade, estado civil, local, classe social e grau de instrução, que objetivava a obtenção do perfil da amostra estudada

2.1.3. Procedimentos

A primeira etapa consistiu em apresentar o projeto ao Comitê de Ética da Universidade Federal da Paraíba (UFPB) para emissão do parecer favorável (03011418.9.0000.5188). Realizou-se a aplicação de questionários através de um formulário online, com a participação efetivada através da concordância com *Termo de Consentimento Livre e Esclarecido* (TCLE) e com a resolução 510/16 do Conselho Nacional de Saúde. Os indivíduos participaram de forma individual, assegurado o anonimato. Esclareceu-se que a pesquisa não implicaria em tipo algum de desconforto ou risco físico e biopsicossocial para os respondentes e não trazia custo. De semelhante modo, os participantes foram informados que poderiam abandonar o estudo a qualquer momento, sem prejuízo algum, de modo a destacar o caráter voluntário da atividade.

2.1.4. Processo de tradução e adaptação cultural

A primeira etapa foi a tradução do instrumento original, realizada por dois tradutores (T1 e T2), de forma independente. Após essa etapa, dois juízes se reuniram para sintetizar em uma versão única (T12), realizando as devidas anotações e discutindo as divergências. Foi realizada uma retrotradução, na qual verificou-se que a versão

única refletia os mesmos conteúdos que a original. Um especialista na área foi consultado de maneira a verificar a qualidade do conteúdo.

2.1.5. Análise dos dados

Os dados foram analisados pelo programa estatístico IBM SPSS Statistics (versão 21), a partir de estatísticas descritivas e da análise dos componentes principais. A AFE foi realizada no mesmo programa. Em seguida, realizou-se o alfa de Cronbach do fator.

2.1.6. Resultados

No primeiro momento, realizou-se uma análise dos componentes principais para a extração dos fatores da *Escala de Estado de Hostilidade* (EEH). O primeiro passo da análise fatorial exploratória é observar se a matriz de dados é passível de fatoração, dito de outro modo, se os dados podem ser submetidos ao processo (Pasquali, 1999). Assim, o valor da medida de adequação amostral de *Kayser-Meyer-Olkin* (KMO) obtido foi de 0,91, indicando que a matriz de correlação é apropriada. O teste de esfericidade de *Bartlett*, por sua vez, foi significativo, [χ^2 (595) = 4716,77 p <0,001]. As comunalidades foram consideradas satisfatórias, variando entre $h > 0,45$ (item 28) a $h < 0,77$ (item 4).

A partir do gráfico de sedimentação (*Scree Plot*), observa-se a existência de um fator, conforme **Figura 2**. Através do critério de Kaiser-Guttman, verifica-se a existência de 6 fatores com valores próprios (*eigenvalues*) que apresentaram autovalor iguais ou acima de 1, apresentando variação de 13,11 a 1,00. A respeito do percentual

de variação acumulada, a retenção dos fatores está adequada, com 65,01% da variância total do instrumento.

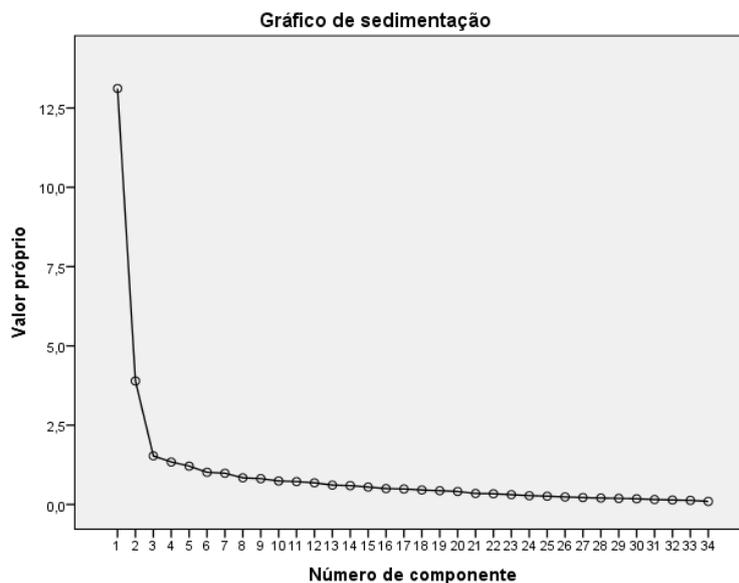


Figura 2. Gráfico de distribuição dos valores próprios e os componentes

Após essa etapa, realizou-se uma análise paralela ou critério de Horn, com 1.000 simulações e 95% de confiança, com o intuito de determinar o número ótimo de componentes da escala (Horn, 1965). Utilizou-se a simulação tipo Monte-Carlo. A comparação levou em conta o Critério de Kaiser dos valores próprios (*eigenvalues*) com a análise paralela. Observa-se a existência de 2 fatores, a partir da análise paralela. A **Tabela 1** mostra os valores próprios comparados.

Tabela 1

Comparação entre critério de Kaiser e critério de Horn

Componentes	Análise Fatorial		Análise Paralela	
	Valor Próprio	% da Variância	Componentes	Valores Próprios
1	13,1	38,57	1	1,96
2	3,89	11,45	2	1,82
3	1,53	4,50	3	1,72
4	1,33	3,93	4	1,64
5	1,20	3,55	5	1,57
6	1,01	2,98	6	1,51

Tendo em conta estudo prévio (Anderson et al., 2003) e a parcimônia de uma estrutura unifatorial. Decidiu-se fixar a estrutura em um componente a se extrair da análise. Observa-se que os itens apresentaram uma distribuição de acordo com o proposto pelos autores (Anderson & Carnagey, 2009). O critério de carga fatorial igual ou superior a 0,30 foi utilizado e os itens que apresentaram valor abaixo da base foram descartados. Destarte, o total de 2 itens foram descartados, os itens 2 “Eu me sinto obstinado (a)” e “Sinto-me irritadiço (a)”. Os resultados da análise exploratória são apresentados na Tabela 2:

Tabela 2

Estrutura fatorial da Escala de Estado de Hostilidade (EEH)

Itens	Cargas Fatoriais	h²
1. Eu me sinto furioso(a).	0,66	0,62
2. Eu me sinto provocado (a).	0,32	0,40
3. Eu me sinto afetuoso (a).*	-0,56	0,77
4. Eu me sinto tempestuoso (a).	0,47	0,44
5. Eu me sinto educado (a).*	-0,34	0,39
6. Eu me sinto descontente.	0,77	0,72
7. Eu me sinto com vontade de bater em uma mesa.*	0,67	0,72
8. Eu me sinto irritado(a).	0,73	0,66
9. Eu me sinto frustrado (a).	0,73	0,69
10. Eu me sinto gentil. *	-0,47	0,64
11. Eu me sinto insociável.	0,60	0,55
12. Eu me sinto indignado (a).	0,46	0,43
13. Eu me sinto agradável.*	-0,70	0,74
14. Eu sinto raiva.	0,66	0,71
15. Eu me sinto ofendido (a).	0,70	0,67
16. Sinto-me enojado (a).	0,49	0,45
17. Eu me sinto manso (a).*	-0,42	0,42
18. Sinto que estou prestes a explodir.	0,75	0,71
19. Eu me sinto amigável. *	-0,59	0,63
20. Eu me sinto compreendido (a). *	-0,58	0,46
21. Eu me sinto amável.*	-0,57	0,80
22. Eu me sinto bravo (a).	0,72	0,71
23. Eu me sinto mal.	0,78	0,76
24. Eu me sinto amargo (a).	0,77	0,69
25. Eu me sinto irado (a).	0,74	0,79

26. Eu sinto vontade de gritar com alguém.	0,66	0,65
27. Eu me sinto cooperativo (a).*	-0,42	0,46
28. Eu sinto vontade de xingar.	0,61	0,54
29. Eu me sinto cruel.	0,38	0,42
30. Sinto-me bem humorado (a) *	-0,62	0,73
31. Sinto-me desagradável.	0,74	0,71
32. Eu me sinto enfurecido(a).	0,69	0,70
33. Sinto-me simpático (a).*	-0,50	0,70
Número de itens	33	
Valor Próprio	13,1	
Variância Explicada (%)	38,57	
Alfa de Cronbach (α)	0,83	

*Itens marcados inversamente

Com base na AFE do presente estudo e no cálculo do Alfa de Cronbach, a escala reúne o total de 33 itens, com um único fator que mensura o estado de hostilidade. A respeito da consistência interna total da escala, constatou-se que o coeficiente de alfa de Cronbach (α) foi de $\alpha = 0,83$, valor satisfatório, uma vez que escala original apresentou o valor de $\alpha = 0,96$ (Anderson & Carnagey, 2009).

A propósito da Tarefa de completar palavras verificou-se a ocorrência de 129 palavras hostis ($M = 0,62$, $DP = 0,97$). Organizou-se o escore da TCP atribuindo valor de 0 para palavras neutras e valores que variaram de 1 a 6 conforme a quantidade de palavras agressivas por respondente. Alguns exemplos de palavras agressivas foram: ódio, bater, mal, irritado, dentre outras. Atenta-se para o fato de que não havia um estímulo agressivo no questionário aplicado nesse primeiro estudo. Entende-se que a tarefa cumpriu o objetivo, uma vez que os respondentes preencheram tanto com palavras hostis quanto com palavras neutras.

Tabela 3. Frequência da Tarefa de completar palavras do Estudo 1

Tipo de palavra	Frequência	Porcentual	Porcentagem válida	Porcentagem cumulativa
0 Palavras neutras	125	60,1	60,1	60,1
1 Palavra agressiva	54	26,0	26,0	86,1
2 Palavras agressivas	19	9,1	9,1	95,2

3 Palavras agressivas	6	2,9	2,9	98,1
4 Palavras agressivas	2	1,0	1,0	99,0
5 Palavras agressivas	1	0,5	0,5	99,5
6 Palavras agressivas	1	0,5	0,5	100,0
Total	208	100,0	100,0	

A partir dos resultados expostos na Tabela 2, verifica-se que a *Escala de Estado de Hostilidade* apresenta um índice de consistência interna satisfatório, no qual foi identificado um único fator, levando em conta a pontuação geral da escala. Um segundo estudo foi realizado com uma base de dados diferente, tendo como intuito verificar a validade convergente da escala.

2.1.7. Discussão Parcial

O principal objetivo deste estudo foi adaptar e validar a versão em português da *Escala de Estado de Hostilidade (EEH)* (Anderson, 1995, 2012). Para isso, a adaptação e validação foram realizadas tendo em vista os pressupostos psicométricos.

A escala originalmente possui 35 itens. Tendo em vista os resultados obtidos, passou a conter 32 e apresenta alto índice de confiabilidade, de 0,83 unifatorial, apresentando uma distribuição de itens de acordo com o proposto pelos autores (Anderson & Carnagey, 2009).

Os itens excluídos mostraram carga fatorial com valor inferior a 0,30. A exclusão de tais itens ocorreu em concordância com a escala original, considerando-se conterem palavras-chave que alguns participantes não compreendem, itens 2, 4 e 35 (obstinado, afetuoso, irritadiço) (Anderson, 1995, 2012). Assim sendo, sugere-se que sejam excluídos. Curiosamente, o item 4 “eu me sinto afetuoso (a)” não apresentou uma carga fatorial baixa e não foi excluído.

A presente escala pode contribuir para a identificação do estado de hostilidade a partir de um estímulo, em estudos que busquem investigar esse fenômeno, principalmente no contexto de estudos experimentais. Por não ser específica para o campo de estudos de mídia de música agressiva, contexto da presente pesquisa, ela também pode ser aplicada em diferentes ambientes, tais como estudos que envolvam a temática da hostilidade, violência, agressividade, por exemplo.

A EEH apresenta parâmetros psicométricos satisfatórios e adequados para o uso no contexto brasileiro. No âmbito da presente pesquisa em mídia de música agressiva, salienta-se a importância de estudos na área no cenário brasileiro, tendo em vista a escassez de investigações nesse sentido.

2.2. ESTUDO 2 – VALIDADE CONVERGENTE

O objetivo deste estudo é realizar a validade convergente da *Escala de Estado de Hostilidade* com os pensamentos agressivos por meio da *Tarefa de Completar Palavras*. Espera-se (hipótese), pois, que quanto mais hostilidade mais pensamentos agressivos (correlação positiva). Ademais, busca-se verificar a validade discriminante com a escala de desejabilidade social (espera-se uma fraca correlação com esta medida).

2.2.1. Participantes

Contou-se com uma amostra não-probabilística composta por 205 participantes residentes na cidade de João Pessoa, Paraíba com idades entre 18 e 61 anos ($M = 24,43$, $DP = 7,63$). Maioria do sexo feminino (67,3%), com maior número de solteiros (82,9%). Os voluntários eram graduandos/graduados (95,1%) e pós-graduandos (4,9%) de Universidade Pública e se avaliaram, em sua maioria, enquanto classe média baixa (42,9%). A respeito da religião, a amostra apresenta uma maioria de adeptos do catolicismo (42,0%) e não adeptos de religião (31,7%), o grau de religiosidade obteve maior índice na escala 3 tipo Likert (29,8%).

2.2.2. Instrumentos

O protocolo de avaliação foi composto pelo *Termo de Consentimento Livre e Esclarecido*; *Escala de Estado de Hostilidade (EEH)* (Anderson, 1995, 2012), *Tarefa de Completar Palavras (TCP)* (Greitemeyer, 2009ab), a versão brasileira da *Escala de Desejabilidade Social* de Marlowe-Crowne (2004) e o questionário sociodemográfico.

O *Termo de Consentimento Livre e Esclarecido* teve como objetivo cumprir os requisitos éticos para realização da pesquisa e continha, na primeira página do livreto, informações a respeito do estudo, além da identificação dos pesquisadores e da

instituição a qual estavam vinculados. O participante do estudo, em concordância e livre colaboração, deveria rubricar o termo, dando consentimento para fazer parte da pesquisa.

Foram utilizadas as mesmas escalas do Estudo 1, a *Escala de Estado de Hostilidade* e a *Tarefa de Completar Palavras*. Para caracterizar a amostra, utilizou-se o Questionário Sociodemográfico, contendo perguntas referentes à gênero, à idade, ao estado civil, local, classe social, grau de instrução.

2.2.3. Procedimentos

A primeira etapa consistiu em apresentar o projeto ao Comitê de Ética da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), para emissão do parecer favorável (03011418.9.0000.5188). Realizou-se a aplicação de questionários de forma presencial, nas salas, com a participação efetivada através da concordância com Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e com a resolução 510/16 do Conselho Nacional de Saúde. Os indivíduos participaram de forma individual, assegurado o anonimato. Esclareceu-se que a pesquisa não implicaria em tipo algum de desconforto ou risco físico e biopsicossocial para os respondentes e não trazia custo. De semelhante modo, os participantes foram informados da possibilidade de abandonar o estudo a qualquer momento, sem prejuízo algum, de modo a destacar o caráter voluntário da atividade.

2.2.4. Análise dos Dados

Os dados foram analisados pelo programa estatístico IBM SPSS *Statistics* (versão 21), no intuito de calcular a frequência do questionário sociodemográfico, caracterizando, dessa maneira, a amostra. Foram realizadas estatísticas descritivas

(frequências da caracterização da amostra), análise de correlação de Pearson entre os construtos abordados e o teste t para comparação de médias.

2.2.5. Resultados

Tendo em vista os resultados obtidos no Estudo 1, sucedeu-se uma estatística descritiva para obtenção da média e desvio padrão dos fatores da EEH, dos fatores da TCP e a escala de Desejabilidade Social, com o intuito de observar a medida da escala de resposta dos participantes e onde estão situados.

Dessa forma, no que tange ao estado de hostilidade verificou-se uma baixa média ($M = 2,60$; $DP = 0,27$), uma vez que a escala varia de 1 a 5, percebe-se que os participantes apresentaram baixo nível de hostilidade. A TCP apresentou uma média também baixa ($M = 0,82$; $DP = 1,13$). Seguindo essa esteira, conclui-se que as pessoas apresentaram poucos pensamentos agressivos.

Ainda a respeito da *Tarefa de Completar Palavras*, verificou-se a frequência de 169 palavras hostis. O escore da TCP foi organizado atribuindo o valor de 0 para palavras neutras (quando o resultado não apresentava nenhuma palavra hostil pelo participante) e valores que variaram de 1 a 6 conforme a quantidade de palavras agressivas por respondente. Alguns exemplos de palavras coletadas foram: ódio, bater, mal, perigo, arma, dentre outras. Atenta-se para o fato de que não havia um estímulo agressivo no questionário aplicado nesse segundo estudo. Compreende-se que a tarefa cumpriu o objetivo, uma vez que os respondentes preencheram tanto com palavras hostis quanto com palavras neutras.

Tabela 4: *Frequência da Tarefa de completar palavras*

Tipo de palavra	Frequência	Porcentual	Porcentagem válida	Porcentagem cumulativa
0 Palavras neutras	108	52,7	52,7	52,7
1 Palavra agressiva	54	26,3	26,3	79,0
2 Palavras agressivas	26	12,7	12,7	91,7
3 Palavras agressivas	10	4,9	4,9	96,6
4 Palavras agressivas	4	2,0	2,0	98,5
5 Palavras agressivas	2	1,0	1,0	99,5
6 Palavras agressivas	1	0,5	0,5	100,0
Total	205	100,0	100,0	

Após a verificação das médias e desvios padrões, realizou-se a correlação de Pearson, na qual foi selecionado o tipo unicaudal. Quando os dados são paramétricos, pode-se mensurar a força do relacionamento utilizando o coeficiente de correlação r de Pearson (Field, 2009). Verificou-se o relacionamento entre a *Escala de Estado de Hostilidade* e a TCP ($r = 0,26$), a nível de $p < 0,01$, significando que quanto mais estado de hostilidade, maior a probabilidade de emitir palavras agressivas.

A correlação entre o estado de hostilidade e a desejabilidade social foi baixa ($r = 0,17$). Portanto, sugere-se validade discriminante. Assim, compreende-se que a descrição do estado de humor atual é pouco afetada por uma possível negação de associação pessoal com opiniões ou comportamentos considerados desabonadores (Ribas, Moura, & Hutz, 2004).

Por outro lado, não se verificou correlação alguma com a TCP e a desejabilidade social, sugerindo que os pensamentos agressivos não são afetados pela desejabilidade social. Desse modo, observa-se que os comportamentos hostis descritos na EEH não são considerados tão reprováveis quanto a emissão de palavras agressivas.

Tabela 5.. Tabela de Correlações

Força e direção das correlações			
1. Estado de Hostilidade		0,27**	0,17**
2. Tarefa de Completar Palavras	0,27**		0,05
3. Desejabilidade Social	0,17**	0,05	
	1	2	3

Nota: N= 205. A correlação é significativa ** no nível $p < 0,01$

2.2.6. Discussão Parcial

Diante dos dados obtidos nos Estudos 1 e 2, observa-se a importância de validar uma escala que permita a expressão de estados internos hostis, seja pela carência de estudos brasileiros a respeito da temática, quanto pela apresentação de uma escala que possibilite estudos futuros diversos a respeito da agressividade (violência, hostilidade).

As distorções nas respostas resultantes da desejabilidade social podem estar associadas à diferentes processos e ter origens diversas, como características pessoais (por exemplo, estados de humor, auto-percepções) e condições e modos de aplicação de instrumentos psicológicos (Richman, Kiesler, Weisband, & Drasgow, 1999). Não obstante, os resultados foram expressivos no que diz respeito ao conteúdo presente em alguns dos itens da *Escala de Estado de Hostilidade (EEH)*, que descrevem comportamentos hostis, violentos. Além disso, há também a TCP onde foram identificadas palavras agressivas. Conclui-se, por conseguinte, que tanto a expressão de um estado de humor quanto a emissão de palavras agressivas não foram (ou foram pouco) afetadas pela desejabilidade social, que consiste na propensão por parte das pessoas a dar respostas consideradas socialmente aceitáveis (Ribas et al., 2004).

A análise estatística construída nos Estudos 1 e 2 permitiu atestar a validade do presente construto. Verificou-se que a escala apresenta padrões psicométricos satisfatórios e adequados para o uso no contexto brasileiro. A realização do segundo

estudo foi importante para verificar novas evidências de validade obtidas na presente pesquisa.

2.3. ESTUDO 3 – EXPERIMENTO: EFEITOS DE CAPAS DE ÁLBUM DE MÚSICA

O objetivo desta investigação é realizar um estudo experimental utilizando capas de álbum de música, no intuito de compreender os efeitos da mídia de música agressiva nas pessoas.

2.3.1. Participantes

Contou-se com uma amostra probabilística composta por 150 participantes residentes na cidade de João Pessoa, Paraíba, com idades entre 18 e 64 anos ($M = 21,79$, $DP = 5,65$), sendo a maioria do sexo feminino (76%), com maior número de solteiros (91,3%). Os voluntários eram graduandos de universidade pública e se avaliaram, em sua maioria, enquanto classe média (43,3%). A amostra é composta em grande parte por estudantes de Psicologia (78,0%). No que diz respeito ao trabalho, a maior parte da amostra (55,3%) respondeu que não. A propósito do grau de religiosidade, a amostra obteve maior índice na escala 3 tipo Likert, no nível muito religioso (29,3%).

2.3.2. Instrumentos

O questionário foi composto por imagens de capas de álbuns: Ratos do Porão – “Homem inimigo do homem” (2006); *Legacy of Kain* – “I.N.V.E.R.S.O.” (2017); e *Threshold* – “Legends of The Shires” (2017). Ademais, continha os seguintes instrumentos: *Escala de Estado de Hostilidade (EEH)* (Anderson, 1995, 2012), *Escala de Estado de Hostilidade (State Hostility Scale)* Anderson (1995, 2012); *Tarefa de Completar Palavras* (Greitemeyer, 2009ab); além de outros questionários não

relacionados ao estudo, utilizados para que o sujeito não percebesse o real objetivo da pesquisa, de perguntas a respeito da imagem do experimento e do *Questionário Sociodemográfico*.

O *Termo de Consentimento Livre e Esclarecido* teve como objetivo cumprir os requisitos éticos para realização da pesquisa e continha, na primeira página do livreto, informações a respeito do estudo, além da identificação dos pesquisadores e da instituição a qual estavam vinculados. O participante do estudo, em concordância e livre colaboração, deveria rubricar o termo, dando consentimento para fazer parte da pesquisa.

Para o Grupo 1 Controle (G1C), enfim, foi utilizada a imagem do álbum da banda de Metal Progressivo *Threshold – Legends of The Shires* (2017), da Inglaterra, sendo o seu 11º álbum. O álbum contém duração de 1 hora e 22 minutos, sendo disponível em formato CD, com 2 discos e três LP's da gravadora *Nuclear Blast*. Ele está disponível também em todas as plataformas de Streaming. A capa do disco é de autoria da artista russa Elena Dudina.

A propósito das imagens para o estudo experimental, foram utilizadas três, sendo duas voltadas para os grupos experimentais e uma para o grupo controle. A do Grupo 2 Experimental (G2E), trata-se da capa do álbum da banda Ratos do Porão – Homem inimigo do homem (2006), que consiste no 15º álbum da banda brasileira de thrash metal, com duração de 30 minutos, em formato CD e LP da gravadora Deckdisc. A capa do disco foi feita pelo artista Mário Alencar.

A imagem utilizada no Grupo 3 Experimental (G3E), diz respeito a capa do álbum de estreia da *Legacy Of Kain – “I.N.V.E.R.S.O.”* (2017). A disponibilidade do álbum por completo foi realizada na plataforma *Youtube* e em outras plataformas de

Streaming, tais como *Spotify*, *Deezer*, *iTune*, *Soundcloud* e *GooglePlay*, além de uma distribuição física limitada. O álbum contém duração de 39 minutos da banda de Trash/Groove Metal, realizado pela *Legacy of Kain*, caracterizando uma produção independente. A capa do disco foi criada pelo artista Carlos Fides. As capas podem ser verificadas nos anexos desta dissertação.

Foram utilizadas as mesmas escalas do Estudo 1 e Estudo 2, *Escala de Estado de Hostilidade (State Hostility Scale)* Anderson (1995, 2012) e a *Tarefa de Completar Palavras* (Greitemeyer, 2009ab). Além das escalas descritas, o questionário continha 4 perguntas relacionadas à imagem do experimento: 1) Você considera a imagem (variando de 1 Nada violenta a 10 Muito violenta); 2) Você gostou da imagem? (variando de 1 para não gostei a 10 Gostei muito); 3) Numa escala de 1 a 10 com que frequência você costuma escutar bandas que comercializam capas de álbum violentas? (variando de 1 Nunca a 10 Sempre); 4) Você compraria o álbum dessa banda apenas pela capa? (variando de 1 Não compraria a 10 Compraria).

Questionário Sociodemográfico formado por perguntas que visam reconhecer características sociais e demográficas dos participantes do estudo, permitindo a descrição da amostra. Foram incluídas as variáveis: idade, sexo, estado civil, uma pergunta sobre o objetivo da pesquisa, escolaridade, curso, universidade, grau de religiosidade, classe socioeconômica, dados sobre o trabalho. Ao final, foi realizado o *debriefing* onde o objetivo da pesquisa era revelado, com um pequeno texto de um parágrafo.

2.3.3. Procedimentos

A primeira etapa consistiu em apresentar o projeto ao Comitê de Ética da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), para emissão do parecer favorável (03011418.9.0000.5188). A aplicação de questionários foi realizada de maneira presencial, em salas de aula da UFPB. Foram alocados aleatoriamente estudantes universitários para compor os grupos experimentais (capa de disco violenta) e o grupo controle (capa de disco neutra) e informado que a tarefa envolveria avaliação das capas de disco, no intuito de medir suas preferências em relação à arte e ao estilo musical.

A participação foi efetivada através da concordância com Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e com a resolução 510/16 do Conselho Nacional de Saúde. Os indivíduos participaram de forma individual, assegurado o anonimato. Esclareceu-se que a pesquisa não implicaria em desconforto, risco físico ou biopsicossocial, além de que não seria cobrado custo algum. De semelhante modo, os participantes foram informados que poderiam abandonar o estudo a qualquer momento, sem prejuízo, de modo a destacar o caráter voluntário da atividade. Realizou-se o *debriefing*, esclarecendo que o estudo na realidade buscava saber se capas de álbuns de músicas violentas (imagens violentas) poderiam afetar pensamentos e sentimentos agressivos.

2.3.4. Análise de Dados

Os dados provenientes dos questionários foram analisados no programa SPSS (IBM SPSS *Statistics* 21). Realizou-se as estatísticas descritivas para o conjunto de dados (média e desvio padrão) e posteriormente estatísticas inferenciais (MANOVA e correlação de *Pearson*), tendo como fim a verificação de diferenças entre as médias dos grupos experimentais e do grupo controle.

2.3.5. Resultados

No primeiro momento, calcularam-se as estatísticas descritivas para os conjuntos de dados. A MANOVA nos permite trabalhar com mais de uma variável dependente (Dancey & Reidy, 2013). Os dados do estudo experimental foram analisados por intermédio de uma MANOVA de um fator (grupos experimentais *versus* grupo controle) com os escores da *Escala de Estado de Hostilidade* (EEH) e da *Tarefa de Completar Palavras* (TCP) como variáveis dependentes.

Chechagem da manipulação

Antes de iniciar a análise principal, realizou-se uma análise de variância (ANOVA) para checar se a manipulação foi efetiva. Para tanto, a primeira pergunta da checagem era: Você considera a imagem, sendo valor 1 para nada violenta e 10 para muito violenta, onde o participante circulava o valor indicativo. Verificaram-se os seguintes resultados: $F(2, 147) = 99,36, p = 0,001$. Foram observadas as seguintes médias em relação aos grupos: G1C (M = 3,06, DP = 2,18) G2E (M= 7,52, DP = 1,59) G3E (M=8,24, DP = 2,14). Nota-se que a menor média encontrada está no G1C, a capa neutra, e a maior média está no G3E, a capa da banda Legacy of Kain, que foi considerada a mais violenta. Portanto, esses resultados demonstram que a manipulação foi efetiva.

Análises principais

Para o nosso objetivo, os efeitos de grupo são importantes, uma vez que eles informam se as capas de disco tiveram ou não um efeito sobre os participantes. A respeito dos valores das significâncias das razões F, o traço de Pillai ($p=0,16$), o Lambda de Wilks ($p=0,63$), o traço de Hotelling ($p= 0,16$) e a maior raiz de Roy ($p=0,03$) e não alcançaram o critério para significância de 0,05.

A propósito da *Tarefa de Completar Palavras*, verificou-se a ocorrência de 143 palavras hostis ($M= 0,97$, $DP= 1,19$) no total dos grupos. Organizou-se o escore da TCP atribuindo valor de 0 para palavras neutras e valores que variaram de 1 a 6 conforme a quantidade de palavras agressivas por respondente. Alguns exemplos de palavras coletadas foram: ódio, bater, mal, perigo, arma, dentre outras.

Tabela 6: *Frequência da Tarefa de completar palavras*

Tipo de palavra	Frequência	Porcentual	Porcentagem válida	Porcentagem cumulativa
0 Palavras neutras	66	44,0	44,0	44,0
1 Palavra agressiva	46	30,7	30,7	74,7
2 Palavras agressivas	25	16,7	16,7	91,3
3 Palavras agressivas	8	5,3	5,3	96,7
4 Palavras agressivas	3	2,0	2,0	98,7
5 Palavras agressivas	1	0,7	0,7	99,3
6 Palavras agressivas	1	0,7	0,7	100,0
Total	150	100,0	100,0	

Por meio dessa análise verificaram-se apenas efeitos *marginalmente* significativos das capas nos pensamentos agressivos, $F(2, 147) = 2,694$, $p = 0,53$, $\eta^2 = 0,035$, $p = 0,07$. Verificaram-se as seguintes médias em relação ao Estado de Hostilidade: G1C ($M = 2,51$, $DP = 0,41$) G2E ($M = 2,52$, $DP = 0,33$) e G3E ($M = 2,42$, $DP = 0,46$). Porém, estes resultados não foram esperados e tampouco revelaram-se estatisticamente significativos. Todavia as médias na TCP (pensamentos agressivos) foram na direção esperada: G1C ($M = 0,78$, $DP = 1,16$) G2E ($M = 0,84$, $DP = 0,91$) 3E

($M = 1,28$, $DP = 1,40$). Conforme pode ser visto no gráfico, **Figura 3**, a seguir:

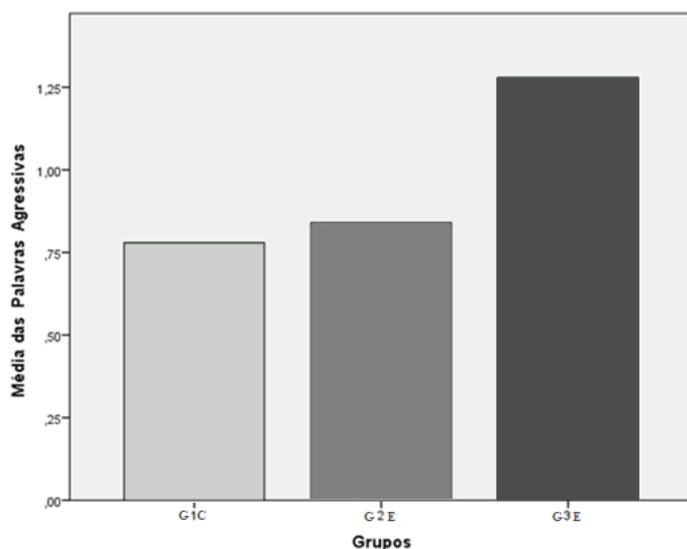


Figura 3. Gráfico das Médias das Palavras Agressivas

G1C (Grupo 1 Controle); G2E (Grupo 2 Experimental); G3E (Grupo 3 Experimental).

De acordo com as comparações por pares (comparações múltiplas) a diferença se encontra entre a capa do G1C e do G3E (Legacy of Kain), $p = 0,035$. Como esperado, o grupo experimental (capa violenta) apresentou mais pensamentos agressivos do que o grupo controle (capa neutra).

2.3.6. Discussão Parcial

O foco do GAM está na “pessoa na situação”, chamada de episódio, consistindo em um ciclo de interação social contínua (Anderson & Bushman, 2002). Nesse sentido, as capas integraram a situação. O modelo propõe três focos: o primeiro, diz respeito às entradas, aos fatores pessoais e situacionais. Nesse sentido, as capas de álbuns de música dos grupos experimentais foram utilizadas enquanto variáveis de entrada que aumentam a probabilidade de agressão e são consideradas fatores de risco (Allen, Anderson & Bushman, 2018). A capa de álbum de música do grupo controle, por sua vez, diminuiria a probabilidade de agressão, configurando-se enquanto variável de entrada classificada como um fator de proteção (Allen, Anderson, & Bushman, 2018).

O segundo foco do GAM são as vias cognitiva, afetiva e de excitação em que as variáveis de entrada têm seu impacto. As rotas (trajetórias internas), por sua vez, puderam ser observadas através das variáveis dependentes estado de hostilidade e pensamentos agressivos. Destas, a segunda, referente à expressão de sentimentos e afetos através da emissão de palavras hostis, apresentou resultados mais significativos. As trajetórias internas ou rotas (afeto, cognição, excitação) são ligadas aos fatores pessoais e situacionais e influenciam no resultado do comportamento através das sensações percebidas pelo indivíduo (Anderson & Bushman, 2002).

O terceiro foco do GAM, os resultados dos processos subjacentes de avaliação e decisão (Anderson & Bushman, 2002, Allen, Anderson & Bushman, 2018), não foram observados no experimento, uma vez que o foco estava nas vias cognitiva e afetiva do modelo. Ademais, os processos de avaliação e decisão estão ligados às respostas comportamentais, representantes da fase final do modelo, qual seja, o processo avaliativo do sujeito de responder ou não de forma agressiva diante do encontro social (Anderson & Bushman, 2002).

Em síntese, o experimento obteve resultados satisfatórios. A checagem da manipulação demonstra que a diferença foi contínua os valores aumentaram progressivamente do grupo controle aos grupos experimentais. Além disso, as capas foram suficientemente expressivas para o bom andamento da experiência.

Ainda, comprovaram-se efeitos das capas de álbuns de música violentas nos pensamentos agressivos. No entanto, não se verificaram estes efeitos no estado de hostilidade. Provavelmente, o estudo não teve poder suficiente para detectar os efeitos. Portanto, de acordo com os resultados do experimento, entende-se que uma maior amostra poderia revelar resultados mais consistentes. Outra possibilidade considerada diz respeito ao conteúdo da escala, que apesar de ser composta por itens que envolvem o

estado de hostilidade, pode ter sido respondida tendo como referência o estado do participante de uma forma mais geral.

Além disso, as imagens utilizadas no experimento nos grupos experimentais não foram suficientemente expressivas para que mudanças ocorressem no estado interno do respondente e pudessem ser observadas nas respostas (em específico da *Escala de Estado de Hostilidade*). Avalia-se que uma maior investigação a respeito desse fenômeno possibilitará estudos importantes na área.

Tendo em vista que parte dos resultados do presente estudo foram significativos, compreende-se que a área de estudos é promissora. O estudo experimental foi importante para identificar os efeitos da mídia de música agressiva nos pensamentos agressivos, tendo em vista que as médias em pensamentos agressivos foram menores no grupo controle e maiores no grupo experimental 1 e no grupo experimental 2. Assim, tais médias demonstram a efetividade do experimento.

2.4. DISCUSSÃO GERAL

Considerando-se os resultados apresentados, mediante os dois primeiros estudos, verificou-se evidências de validade convergente, pertinentes para as medidas pesquisadas. Os instrumentos apresentaram estrutura fatorial satisfatória, de acordo com o estudo original de Anderson (1995, 2012) referente a *Escala de Estado de Hostilidade*, e Greitemeyer (2009) e Anderson et al. (2003) relativa a *Tarefa de Completar Palavras*.

A análise fatorial exploratória (AFE) tem sido um dos procedimentos estatísticos mais comumente utilizados no desenvolvimento, avaliação e refinamento de instrumentos psicológicos (Floyd & Widaman, 1995). Define-se AFE como um conjunto de técnicas multivariadas que tem por objetivo encontrar a estrutura subjacente em uma matriz de dados e determinar o número e a natureza das variáveis latentes (fatores) que melhor representam um conjunto de variáveis observadas (Brown, 2006). A AFE foi utilizada no primeiro estudo da pesquisa, enquanto etapa para análise dos componentes principais para a extração dos fatores da *Escala de Estado de Hostilidade*.

Ao analisar a estrutura das inter-relações de um determinado número de variáveis observadas, a AFE define o(s) fator(es) que melhor explica(m) a sua covariância (Hair, Anderson, Tatham, & Black, 2005). Para avaliação do valor da medida de adequação amostral, utilizou-se o critério de *Kayser-Meyer-Olkin* (KMO) e o Teste de Esfericidade de Bartlett (Pasquali, 1999). O índice de KMO foi de 0,91, indicando que a matriz de correlação é apropriada. O teste de esfericidade de *Bartlett*, no que lhe concerne, foi significativo, [$\chi^2(595) = 4716,77$ $p < 0,001$], indicando que a matriz é fatorável. De forma semelhante, as comunalidades também foram consideradas satisfatórias, variaram entre $h > 0,45$ (item 28) a $h < 0,77$ (item 4).

Para verificar a estrutura fatorial em termos de números de fatores foram utilizados o critério de Cattell, que apontou a existência de apenas um fator, conforme apresentado pelo gráfico de sedimentação (**Figura 2**) (Hayton, Allen, & Sacarrello, 2004). A escala pode ser utilizada com uma estrutura unifatorial de acordo com o estudo prévio de Anderson et al. (2003) e que também apresenta boa precisão. A respeito do percentual de variação acumulada, a retenção dos fatores está adequada, com 65,01% da variância total do instrumento.

Utilizou-se, ainda, a simulação tipo Monte-Carlo. A comparação levou em conta o Critério de Kaiser, dos valores próprios (*eigenvalues*) com a análise paralela. Observa-se a existência de 2 fatores, a partir da análise paralela. O critério de carga fatorial igual ou superior a 0,30 foi utilizado, enquanto os itens que apresentaram valor abaixo da base descartados. Assim, o total de 2 itens foram descartados, os itens 2 “Eu me sinto obstinado (a)” e “Sinto-me irritadiço (a)”. A propósito da *Tarefa de Completar Palavras* verificou-se a ocorrência de 129 palavras hostis, pensamentos agressivos (M= 0,62, DP= 0,97).

Com base na AFE do presente estudo e no cálculo do Alfa de Cronbach, a escala reúne o total de 33 itens, com estrutura unifatorial. Sobre a consistência interna total da escala, o coeficiente de alfa de Cronbach (α) foi de $\alpha = .83$, um valor considerado satisfatório, uma vez que escala original apresentou o valor de $\alpha = .96$ (Anderson & Carnagey, 2009).

O Estudo 2 foi produzido com uma base de dados diferente, para testar a validade convergente da escala. Foram realizadas estatísticas descritivas (frequências da caracterização da amostra) e análise de correlação de Pearson. As médias obtidas foram para a escala de Estado de Hostilidade (M = 2,60; DP = 0,27), e para a TCP (M = 0,82; DP = 1,13).

Realizou-se a correlação de Pearson, unicaudal, utilizada para mensurar a força do relacionamento (Field, 2009). Desse modo, verificou-se o relacionamento entre o Estado de Hostilidade e a TCP ($r = 0,26$), a nível de $p < 0,01$, significando que o estado de hostilidade pode aumentar a probabilidade de emitir pensamentos agressivos. A análise estatística construída nos Estudos 1 e 2 permitiu atestar a validade da EEH.

Constatou-se, ainda, que ela apresenta padrões psicométricos satisfatórios e adequados para o uso no contexto brasileiro.

O Estudo 3, referente ao experimento com capas de álbum de música, realizou-se de forma presencial. A partir dos resultados, efetuou-se estatísticas descritivas e estatísticas inferenciais (MANOVA e correlação de *Pearson*), tendo como fim a verificação de diferenças entre as médias dos grupos experimentais e do grupo controle. A checagem da manipulação foi efetiva realizou-se uma ANOVA, $F(2, 147) = 99,36$, $p = 0,001$ e observou-se as seguintes médias em relação aos grupos: G1C (M = 3,06, DP = 2,18) G2E (M= 7,52, DP = 1,59) G3E (M=8,24, DP = 2,14). A menor média encontrada está no G1C, a capa neutra, e a maior média está no G3E, a capa da banda Legacy of Kain, a mais violenta.

A propósito da *Tarefa de Completar Palavras*, verificou-se a ocorrência de 143 palavras hostis (M= 0,97, DP= 1,19) no total dos grupos. Averiguou-se apenas efeitos *marginalmente* significativos das capas nos pensamentos agressivos, $F(2, 147) = 2,694$, $p = 0,07$, $\eta^2 = 0,035$. No entanto, as médias na TCP (pensamentos agressivos) foram na direção esperada: G1C (M = 0,78, DP = 1,16) G2E (M = 0,84, DP = 0,91) e G3E (M = 1,28, DP = 1,40). De acordo com as comparações por pares, a diferença se encontra na capa do G1C e do G3E (Legacy of Kain), $p = 0,035$. Como esperado, o grupo experimental apresentou mais pensamentos agressivos do que o grupo controle.

A partir dos resultados obtidos no Estudo 3, atenta-se para o fato de que não somente os conteúdos das músicas, as letras, e documentos audiovisuais (videoclipes) podem ser considerados fatores de risco, mas imagens de capas de álbum de música, enquanto variáveis de entrada, também aumentam a probabilidade de agressão. O Modelo Geral da Agressão focaliza na pessoa na situação que integra ciclos de interação

contínua (Anderson & Bushman, 2002). Assim, entende-se que as condições externas influenciam na cognição, no estado interno presente, que engloba além da cognição o afeto e a excitação. Os três processos atuam de forma integrativa sem que um se sobressaia ao outro. A capa do álbum agressivo seria o fator situacional, o *priming*, conforme explicitado onde o foco da investigação consistiu principalmente em observar os afetos, as emoções que os indivíduos expressaram através da TCP.

As palavras escolhidas pelos participantes na TCP foram significativas. No questionário dos participantes a tarefa vinha posteriormente a EEH e a capa de álbum, ou seja, após o *priming*. Das palavras coletadas algumas se sobressaíram mais do que as outras tais como: ódio, mal, bater, irritado, irado, soco, faca, matar. Ainda a propósito das palavras, mais de um participante completou com sucessivas palavras agressivas como: ódio, cravar (um verbo que pode ser usado em “cravou um punhal no inimigo”, por exemplo), bater, irritado.

Os conceitos agressivos puderam ser ativados através da capa no experimento o que pode se tornar cronicamente acessível após uma ativação repetida, como por meio dos *scripts* (Allen et al., 2018; Bargh, Lombardi, & Higgins, 1988; Sedikides & Skowronski, 1990). Quanto maior a exposição a esse tipo de mídia maiores são as chances de ativar tais conceitos de modo que as estruturas de conhecimento são fortalecidas.

Uma vez que as variáveis de entrada podem influenciar pensamentos agressivos, o humor e as emoções, além de fatores da situação, no nosso experimento (tendo como referência teórica o GAM), ocorreu um aumento no efeito agressivo conforme já apresentado pela literatura (Allen et al., 2018). O início de uma ocorrência agressiva se sucede quando um fator situacional (como a exposição à violência na mídia) causa

aumento à curto prazo na acessibilidade de conceitos agressivos (Anderson & Dill, 2000; Bushman, 1998).

O experimento foi realizado com adultos que já possuíam muitas experiências de vida o que explica em parte a ocorrência significativa das palavras agressivas nas respostas. Há diversos tipos de violência que permeiam a sociedade sendo a mídia agressiva das mais acessíveis uma vez que está contida em jogos, músicas, cinema, televisão, dentre outros. Na vida adulta, as estruturas de conhecimento estão bastante fortalecidas e as respostas a mídia violenta em grande parte também são violentas. Sendo assim, sugere-se uma maior investigação do fenômeno no meio infanto-juvenil bem como explorar meios de minimizar o efeito desse tipo de mídia na vida das pessoas.

O Modelo Geral da Agressão fornece orientações para a criação e teste de intervenções projetadas para reduzir a agressão humana (Anderson & Bushman, 2002). As intervenções mais bem-sucedidas são as que abordam várias fontes de ambientes de aprendizado potencialmente desadaptativos e o fazem em uma idade relativamente jovem (Zigler et al. 1992). Nesse sentido, o Programa de Treinamento de Habilidades Sociais orientado para a Competência Social é indicado como intervenção principal ou complementar para problemas como a agressividade (Del Prette & Del Prette, 2017).

As habilidades sociais podem ser relevantes para todas as etapas do desenvolvimento e para os papéis sociais assumidos ao longo delas (Del Prette & Del Prette, 2017). Destaca-se que a sugestão do Programa de Treinamento de Habilidades Sociais orientado para a Competência Social enquanto intervenção não ignora a complexidade dos determinantes de comportamentos problemáticos e outros transtornos psicológicos, mas destaca o papel das consequências obtidas com comportamentos

sociais indesejáveis ativos (agredir, coagir, manipular, desrespeitar, etc) e passivos (isolar-se, omitir-se, autodepreciar-se, submeter-se, etc) (Del Prette & Del Prette, 2017).

Enfim, com base nos Estudos 1, 2 e 3, foi possível verificar, em primeira instância, a validade de um construto importante para o andamento da pesquisa, obtendo-se uma medida com parâmetros satisfatórios para a verificação do estado de hostilidade. Por fim, a partir dos resultados do experimento, constatou-se uma relação causal entre a exposição à mídia de música agressiva (capa de álbum) e a manifestação de pensamentos agressivos. Desse modo, a resolução está em conformidade com propósito desse trabalho.

III. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo verificar os efeitos de capas de álbuns violentas em pensamentos e sentimentos agressivos, além de validar e reunir evidências de adequação psicométrica para a *Escala de Estado de Hostilidade* e a *Tarefa de Completar Palavras*. Ademais, em busca de efetivar o objetivo, realizou-se um estudo experimental com capas de álbum de música violenta. Tendo em vista o exposto nas seções anteriores, verificou-se que os instrumentos são empiricamente válidos para avaliar o estado de hostilidade e a emissão de palavras (hostis ou neutras), no qual foram encontrados índices psicométricos satisfatórios.

Em relação as limitações do estudo, as amostras não probabilísticas impossibilitaram a generalização dos dados. No experimento, em específico, atenta-se para o fato de que uma amostra maior poderia apresentar resultados mais significativos, embora tal limitação não tenha interferido no bom andamento do estudo. Além disso, a utilização de apenas um álbum de música de mídia de música agressiva nos grupos experimentais pode não ter sido um estímulo suficientemente forte para a apresentação do estado de hostilidade.

Devido à escassez de estudos nacionais a respeito da mídia de música agressiva, ressalta-se que as realizações da adaptação e validação da *Escala de Estado de Hostilidade* e da *Tarefa de Completar Palavras* são importantes para a apresentação de investigações sobre o tema, possibilitando, inclusive, a utilização em estudos futuros. O experimento, por sua vez, demonstrou os efeitos das capas de álbuns de música violentas nos pensamentos agressivos.

Enfim, sugere-se a realização de estudos na área da mídia de música agressiva para maiores descobertas sobre o tema. Espera-se que as medidas validadas e seus encadeamentos sejam pertinentes para pesquisas futuras, orientadas à temática da mídia de música agressiva.

REFERÊNCIAS

- Anderson, C., & Bushman, B. J. (2003). Human Aggression: A Social-Cognitive View. Em M. C. Hogg, *The Sage handbook of social psychology* (pp. 296-323). Thousand Oaks: Sage.
- Anderson, C., & Dill-Shackleford, K. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of personality and social psychology*(78), 772-90. doi:10.1037//0022-3514.78.4.772.
- Anderson, C. A., Anderson, K. B., & Deuser, W. E. (1996). Examining an affective aggression framework: Weapon and temperature effects on aggressive thoughts, affect, and attitudes. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 22, 366-376.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, And Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science* 12(5), 353-9.
- Anderson, C., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology* 53(1), 27-51.
- Anderson, C. A., Carnagey, N. L., & Eubanks, J. (2003). Exposure to violent media: the effects of songs with violent lyrics on aggressive thoughts and feelings. *J. Pers. Soc. Psychol.*, 84, 960-971. doi:10.1037/0022-3514.84.5.960
- Anderson C. A., & Carnagey, N.L. (2004). Violent evil and the General Aggression Model. Em A. G. Miller, *The Social Psychology of Good and Evil* (pp. 168-192). New York: Guilford.
- Anderson, C. A., Suzuki, K., Swing, E. L., Groves, C. L., Gentile, D. A., Prot, S., ... Petrescu, P. (2017). Media Violence and Other Aggression Risk Factors in Seven Nations. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 43(7), 986-998. doi:Anderson, C. A., Suzuki, K., Swing, E. L., Groves, C. L., Gentile, D. A., Prot, S., ... Petrescu, P. (2017). Media Violence and Other Aggression Risk Factors in Sev10.1177/014616721
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018). Media Violence and the General Aggression Model. *Journal of Social Issues*, 74(2), 386-413. doi:10.1111/josi.12275
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behaviour: a meta-analytic review of the scientific literature. *Psychol. Sci.* 12, 353-359.
- Anderson, C. A., & Carnagey, N. L. (2009). Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content? *Journal of Experimental Social Psychology*, 45(4), 731-739.

- Anderson, C. D., Deuser, W. E., & DeNeve, K. M. (1995). Hot temperatures, hostile affect, hostile cognition, and arousal: tests of a general model of affective aggression. *Personality and Social Psychology*, *21*, 434-448.
- Anderson, K. B., Anderson, C. A., Dill, K. E., Deuser, W. E. (1998). The interactive relations between trait hostility, pain, and aggressive thoughts. *Aggressive Behavior*, *24*, 161-171.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018). The General Aggression Model. *Current Opinion in Psychology*, *19*, 75-80.
- Allen, J. J., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018). Media Violence and the General Aggression Model. *Journal of Social Issues*, *74*(2), 386-413. doi:10.1111/josi.12275
- Averill J.R., Malmstrom, E. J., Koriat, A., Lazarus, R. S. (1972). Habituation to complex emotional stimuli. *Journal of Abnormal Psychology*, *80*, 20-28.
- Bandura, A., & National Inst of Mental Health (1986). *Prentice-Hall series in social learning theory. Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory: An Agentic. *Annu. Rev. Psychol.*, 1-26.
- Bargh, J. (1996). Automaticity in social psychology. Em E. Higgins, *Social Psychology: Handbook of Basic Principles*. New York: Guilford Press. Fonte: <http://search.proquest.com.proxy.lib.iastate.edu/docview/619024727/>
- Bargh, J. L., Lombardi, W. J., & Higgins, T.(1988). Automaticity of chronically accessible constructs in person situation effects on person perception: it's just a matter of time. *J. Pers. Soc. Psychol*, *55*, 599-605. doi:10.1037/ 0022-3514.55.4.599.
- Baxter, R. D., De Riemer, C., Landini, A., Leslie, L., Singletary, M. W. (1985). A content analysis of music videos. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, *29*, 333-340.
- Berkowitz, L. (1990). On the Formation and Regulation of Anger and Aggression: A Cognitive-Neoassociationistic Analysis. *The American Psychologist*, *45*, 494-503. doi:10.1037/0003-066X.45.4.494
- Berkowitz, L. (2012). A Different View of Anger: The Cognitive-Neoassociation Conception of the Relation of Anger to Aggression. *Aggressive Behavior*, *38*(4), 322-333. doi:10.1002/ab.21432
- Bower, G. H. (1981). Mood and memory. *Am. Psychol*, *36*, 129-148. doi:10.1037/0003-066X.36. 2.129
- Brown, M. R., Bhadury, R., & Pope, N. K. LI.(2010). "The Impact of Comedic Violence on Viral Advertising Effectiveness.". *Journal of Advertising*, *39*(1), 49-65.

- Bushman, B. J. (1998). Effects of television violence on memory for commercial messages. *Journal of Experimental Psychology: Applied*, 4(4), 291-307. doi:10.1037/1076-898X.4.4.291
- Bushman, B. J. (1998). Priming effects of media violence on the accessibility of aggressive constructs in memory. *Journal of Personality and Social Psychology*, 24, 537-545. doi:10.1177/0146167298245009.
- Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2001). Effects of televised violence on aggression. Em J. L. Dorothy G. Singer, *Hand-book of Children and the Media* (pp. 223-254). Thousand Oaks: CA: Sage.
- Brown, T. A. (2006). *Confirmatory factor analysis for applied research*. New York: The Guilford Press.
- Cantor, J. (2000). Media violence. *Journal of Adolescent Health*, 27(2), 30– 34. doi:10.1016/s1054-139x(00)00129-4
- Caplan, R. (1985). Violent program content in music video. *Journalism Quarterly*(62), 144-147.
- Dancey, C. P. (2013). *Estatística sem matemática para psicologia*. Porto Alegre: Artmed.
- Del Prette, A., & Del Prette, Z. A. P. (2017). *Competência social e habilidades sociais: Manual teórico-prático*. Petrópolis, RJ: Editora Vozes.
- DeWall, C. N., & Anderson, C. A. (2011). The General Aggression Model: Theoretical Extensions to Violence. *Psychology of Violence*, 1(3), 245-258. doi:10.1037/a0023842
- DeWall, C. N. (2012). Aggression. Em H. T. J., *Handbook of Psychology* (pp. 449-466). New York: Wiley. Fonte: <http://site.ebrary.com/id/10613587?ppg=473>.
- Eagleton, T. (1991). *Ideology: An Introduction*. Oxford: Verso Books.
- Eagly, A. H., & Steffen, V. J. (1986). Gender and aggressive behavior: A meta-analysis review of the social psychological literature. *Psychological Bulletin*, 100, 309-330.
- Field, A. (2009). *Descobrimos a estatística usando o SPSS*. London: Bookman Editora.
- Fischer, P., & Greitemeyer, T. (2006). Music and aggression: The impact of sexual-aggressive song lyrics on aggression-related thoughts, emotions and behavior toward the same and opposite sex. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 32(9), 1165-1176.
- Floyd, F. J. & Widaman, K. F. (1995). Factor analysis in the development and refinement of clinical assessment instruments. *Psychological Assessment*, 7(3), 286-299.
- Freedberg, D. (1989). *The power of Images*. Chicago, IL: The University of Chicago Press.

- Gabrielsson, A. (2001). Emotion perceived and emotion felt: Same or different? *Musicae Scientiae*, 123–147. doi:10.1177/10298649020050S105
- Gauntlett, D. (2006). ‘Ten things wrong with the media “effects” model’. Em C. C. Weaver, *Critical Readings: Violence and The media* (pp. 54–66). Maidenhead: Open University Press.
- Gentile D. A., Coyne, S. M., & Walsh, D. A. (2011). Media violence, physical aggression, and relational aggression in school age children: a short-term longitudinal study. *Aggress Behav*, 193-206.
- Gentile, D. A., & Bushman, B. J. (2012). Reassessing media violence effects using a risk and resilience approach to understanding aggression. *Psychology of Popular Media Culture*, 1(3), 138-151. doi:10.1037/a0028481
- Gilbert, F., & Daffern, M. (2011). Illuminating the relationship between personality disorder and violence: contributions of the General Aggression Model. *Psychol. Violence*, 230-244. doi:10.1037/a0024089.
- Greitemeyer, T. (2009). Effects of Songs With Prosocial Lyrics on Prosocial Behavior: Further Evidence and a Mediating Mechanism. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35(11), 1500–1511. doi:10.1177/0146167209341648
- Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: a meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Pers. Soc. Psychol. Bull.*, 40, 578-589. doi:10.1177/0146167213520459
- Guaresch, P. A. (2004). Psicologia, Subjetividade e Mídia. Em O. FURTADO, *II Seminário de Psicologia e Direitos Humanos - Compromissos e comprometimentos da psicologia* (pp. 29-34). Recife: Ed. Universitária.
- Gulas, C. S., Swani, K., & Weinberger, M. G. (2018). Audience Reaction to Comedic Advertising Violence After Exposure to Violent Media. *Journal of Current Issues & Research in Advertising*, 1–17. doi:10.1080/10641734.2018.1500324
- Hair, J. F., Anderson, R. E., Tatham, R. L. & Black, W. C. (2005). *Análise multivariada de dados*. A. S. Sant'Anna & A. C. Neto (Trad.). Porto Alegre: Bookman.
- Hanich, J., Wagner, V., Shah, M., Jacobsen, T., and Menninghaus, W. (2014). Why we like to watch sad films. The pleasure of being moved in aesthetic experiences. *Aesthetics Creativity Arts* 8, 130-143. doi: 10.1037/aoo35690.
- Hayton, J. C., Allen, D. G. , & Scarpello, V. (2004). Factor retention decisions in exploratory factor analysis a tutorial an parallel analysis. *Organizational Research Methods* 7 (2), 191-205.
- Hill, R. & Savigny, H. (2019). Sexual violence and free speech in popular music. *Popular Music*, 38(2), 237-251. doi:10.1017/S0261143019000096
- Homem Inimigo do Homem*. (1 de abril de (2019)). Fonte: Wikipedia: https://pt.wikipedia.org/wiki/Homem_Inimigo_do_Homem

- Horn, J. L. (1965). A rationale and test for the number of factors in factor analysis. *Psychometrika*, 30(2), 179–185. doi:10.1007/BF02289447
- Huesmann, L. R., & Kirwil, L. (2007). Why observing violence increases the risk of violent behavior in the observer. Em D. V. Flannery, *The Cambridge Handbook of Violent Behavior and Aggression* (pp. 545-570).
- Huesmann, L. R. (1986). Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer. *Journal of Social Issues*, 42(3), 125-139.
- Huesmann, L. R. (1998). The role of social information processing and cognitive schema in the acquisition and maintenance of habitual aggressive behavior. Em R. G. Donnerstein, *Human Aggression: Theories, Research, and Implications for Policy* (pp. 73-109). New York: Academic Press.
- Huesmann, L. R., & Taylor, L. D. (2006). The role of media violence in violent behavior. *Annual Review of Public Health*. 27(1), 393-415.
- Kesner, L., & Horáček, J. (2017). *Empathy-Related Responses to Depicted People in Art Works*. *Frontiers in Psychology*, 8. doi:10.3389/fpsyg.2017.00228.
- Lennings, H., & Warburton, W. A. (2011). The effect of auditory versus visual violent media exposure on aggressive behaviour: The role of song lyrics, video clips and musical tone. *Journal of Experimental Social Psychology*, 47(4), 794-799.
- Mesquita, E., & Duarte, F. (1966). *Dicionário de Psicologia*. Plátano Editora.
- Mischel, W. &. (1995). A cognitive-affective system theory of personality: Reconceptualizing situations, dispositions, dynamics, and invariance in personality structure. *Psychological Review*, 102(2), 246-268. doi:10.1037/0033-295X.102.2.246
- Mischel, W., & Shoda, Y. (1995). Desensitization and resensitization to violence against women: Effects of exposure to sexually violent films on judgments of domestic violence victims. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69, 449-459.
- Oosterwijk, S., Lindquist, K. A., Adebayo, M., and Barrett, L. F. (2016). The neural representation of typical and atypical experiences of negative images: comparing fear, disgust and morbid fascination. *Soc. Cogn. Affect. Neurosci.* 11, 11–22. doi: 10.1093/scan/nsv088
- Pelowski, M. (2015) Tears transformation: feeling like crying as an indicator of insightful or “aesthetic” experience with art. *Front. Psychol.* 6:1006. doi: 10.3389/fpsyg.2015.01006.
- Pelowski, M., Markey, P. S., Luring, J. O., & Leder, H. (2016). Visualizing the Impact of Art: An Update and Comparison of Current Psychological Models of Art Experience. *Frontiers in human neuroscience*, 10, 160. doi:10.3389/fnhum.2016.00160.
- Pasquali, L. (1999). *Análise fatorial: um manual teórico-prático*. Brasília: Editora UnB.

- Pieschl, S., & Fegers, S. (2016). Violent lyrics = aggressive listeners? Effects of song lyrics and tempo on cognition, affect, and self-reported arousal. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 28(1), 32-41.
- Pimentel, C. E., Gouveia, V. V., Vasconcelos, T. C. (2005). Preferência musical, atitudes e comportamentos anti-sociais entre estudantes adolescentes: um estudo correlacional. *Estud. psicol.*, 22(4), 403-413.
- Prot, S., & Anderson, C. A. (2013). Research methods, design, and statistics in media psychology. Em D. K, *The Oxford handbook of media psychology* (pp. 109-136). New York: Oxford University Press.
- Ribas, R. C., Moura, R. C., Hutz, C. S. (2004). Adaptação brasileira da Escala de Desejabilidade Social de Marlowe-Crowne. 3, 83-92. Fonte: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-04712004000200003&lng=pt&tlng=pt.
- Rich, M., Woods, E.R., Goodman, E., Emans, J., DuRant, R.H. (1998). Aggressors or victims: Gender and race in music video violence. *Pediatrics*, 101, 669-674.
- Richman, W. L., Weisband, S. P., Kiesler, S., & Drasgow, F. (1999). A meta-analytic study of social desirability distortion in computer-administered questionnaires, traditional questionnaires, and interviews. *Journal of Applied Psychology*, 84(5), 754-775. doi:10.1037/0021-9010.84.5.754
- Saleem, M., & Anderson, C. A. (2012). The good, the bad, and the ugly of electronic media. Em J. L. Dvoskin, *Using social science to reduce violent offending* (pp. 83–101). New York : Oxford University Press.
- Saleem, M., Anderson, C. A. & Gentile, D. A (2012). Effects of prosocial, neutral, and violent video. *Aggressive Behavior*, 38, 281-287.
- Schachter, S., & Singer, J. (1962). Cognitive, social, and physiological determinants of emotional state. *Psychological Review*, 69, 379- 399. doi:10.1037/h0046234.
- Scharrer, E. (2018). Teaching about Media Violence. Em P. M. R. Hobbs., *The International Encyclopedia of Media Literacy*. doi:10.1002/9781118978238
- Scherer, K.R., Zentner, M.R. (2001). Emotional effects of music: production rules. Em P. S. Juslin, *Music and emotion: theory and research* (pp. 361– 392). New York : Oxford University Press.
- Sedikides, C., Skowronski, J.J. (1990). Towards reconciling personality and social psychology: a construct accessibility approach. *J. Soc. Behav. Pers.*, 5(6), 531-546.
- Silveira, M. D. (2004). Efeitos da globalização e da sociedade em rede via Internet na formação de identidades contemporâneas. *Psicologia: ciência e profissão*, 24 (4), 42-51.
- Sun Y, Lu X, Williams M, Thompson WF. (2019). Implicit violent imagery processing among fans and non-fans of music with violent themes. *Royal Society Open Science*.

- Tate, D.C., Reppucci, N.D., Mulvey, E.P. (1995). Violent juvenile delinquents: treatment effectiveness and implications for future action. *American Psychologist*, 50(9), 777-781. doi:10.1037/0003-066X.50.9.777
- Tedeschi, J. T., & Felson, R. B. (1994). *Violence, Aggression, & Coercive Actions*. Washington: American Psychological Association.
- Thompson, W. F., Geeves, A. M., & Olsen, K. N. (2018). Who enjoys listening to violent music and why? *Psychology of Popular Media Culture*, 8(3), 218-232. doi:http://dx.doi.org/10.1037/ppm0000184
- Tools, C. (2009). Effects of Songs With Prosocial Lyrics on Prosocial Behavior: Further Evidence and a Mediating Mechanism. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35(11), 1500–1511. doi:10.1177/0146167209341648
- Triplett, A. G. (2016). Music and Aggression: Effects of Lyrics and Background Music on Aggressive Behavior . 3274. Chicago, Illinois, Estados Unidos. doi:10.13140/RG.2.1.3199.6405
- Wegner, D. M., & Bargh, J. A. (1998). Control and automaticity in social life. Em S. T. D. T. Gilbert, *The handbook of social psychology* (pp. 446-496). New York, NY, US: McGraw-Hill. (pp. 446-496). New York: McGraw-Hill.
- Zigler, E., Taussig, C., & Black, K. (1992). Early childhood intervention: A promising preventative for juvenile delinquency. *American Psychologist*, 47(8), 997-1006. doi:10.1037/0003-066X.47.8.997
- Zillmann, D. &. (1974). Effect of residual excitation on the emotional response to provocation and delayed aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 30(6), 782-791. doi:10.1037/h0037541
- Zillmann, D. (1983). Transfer of excitation in emotional behavior. Em J. T. Petty, *Social psychophysiology: A sourcebook* (pp. 215-240). New York: Guilford Press.
- Zillmann, D., & Bryant, J. (1988). Mood management through communication choices. *American Behavioral Scientist*, 31(3), 327-340. doi:10.1177/000276488031003005

ANEXOS



Universidade Federal da Paraíba
 Centro de Ciências Humanas Letras e Artes Campus I
 Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social
 Laboratório de Psicologia da Mídia

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Esta pesquisa em Psicologia Social, está sendo desenvolvida por Maria Helena Venâncio de Vasconcelos, Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social da Universidade Federal da Paraíba, sob orientação do Prof. Dr. Carlos Eduardo Pimentel.

O objetivo geral desse estudo é avaliar medidas para serem usadas em estudos futuros. Entende-se que pesquisas relativas a Mídia e a Psicologia Social poderão auxiliar em uma maior compreensão a respeito do tema.

Solicitamos a sua colaboração para responder esse questionário (com duração média de 10 minutos), como também sua autorização para apresentar os resultados deste estudo em eventos e publicações científicas. Por ocasião da publicação dos resultados, o nome das participantes será mantido em sigilo.

Informamos que essa pesquisa não implica em nenhum tipo de desconforto ou risco físico e biopsicossocial para os respondentes e não trará nenhum custo. A pesquisa está de acordo com o disposto nas resoluções 510/16 do Conselho Nacional de Saúde, e não oferece risco à sua integridade física, psíquica e moral. Esclarecemos que a sua participação no estudo é voluntária e, portanto, o (a) senhor (a) não é obrigado (a) a fornecer as informações e/ou colaborar com as atividades solicitadas pelo Pesquisador (a).

Caso decida não participar do estudo, ou resolver a qualquer momento desistir do mesmo, não sofrerá nenhum dano, nem haverá modificação na assistência que vem recebendo na Instituição. Os pesquisadores estarão a sua disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa.

Diante do exposto, declaro que fui devidamente esclarecido (a) e dou meu consentimento para participar da pesquisa e para publicação dos resultados. Declaro também que sou maior de 18(dezoito) anos de idade e estou ciente que receberei uma cópia desse documento.

Frente ao que foi acima exposto, eu,

expresso meu consentimento em relação à minha participação na pesquisa.

João Pessoa, _____ de _____ de 2019.

Assinatura do participante

Maria Helena Venâncio de Vasconcelos

Assinatura do (a) pesquisador(a)

Caso necessite de maiores informações sobre o presente estudo, favor entrar em contato com o Pesquisador(a), Maria Helena Venâncio de Vasconcelos, via Email: mhelenavv@outlook.com ou para o Comitê de ética no Centro de Ciências da Saúde_ 1° andar / Campus I, Cidade Universitária, João Pessoa. CEP: 58051-900. Email: eticaccsufpb@hotmail.com - fone: (83) 3216 7791.



Universidade Federal da Paraíba
Centro de Ciências Humanas Letras e Artes Campus I
Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social
Laboratório de Psicologia da Mídia

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Esta pesquisa em Psicologia Social, está sendo desenvolvida por Maria Helena Venâncio de Vasconcelos, Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social da Universidade Federal da Paraíba, sob orientação do Prof. Dr. Carlos Eduardo Pimentel.

O objetivo geral desse estudo é compreender a relação entre a personalidade e a preferência musical. Entende-se que pesquisas relativas a Mídia e a Psicologia Social poderão auxiliar em uma maior compreensão a respeito do tema.

Solicitamos a sua colaboração para responder esse questionário (com duração média de 10 minutos), como também sua autorização para apresentar os resultados deste estudo em eventos e publicações científicas. Por ocasião da publicação dos resultados, o nome das participantes será mantido em sigilo.

Informamos que essa pesquisa não implica em nenhum tipo de desconforto ou risco físico e biopsicossocial para os respondentes e não trará nenhum custo. A pesquisa está de acordo com o disposto nas resoluções 510/16 do Conselho Nacional de Saúde, e não oferece risco à sua integridade física, psíquica e moral. Esclarecemos que a sua participação no estudo é voluntária e, portanto, o (a) senhor (a) não é obrigado (a) a fornecer as informações e/ou colaborar com as atividades solicitadas pelo Pesquisador (a).

Caso decida não participar do estudo, ou resolver a qualquer momento desistir do mesmo, não sofrerá nenhum dano, nem haverá modificação na assistência que vem recebendo na Instituição. Os pesquisadores estarão a sua disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa.

Diante do exposto, declaro que fui devidamente esclarecido (a) e dou meu consentimento para participar da pesquisa e para publicação dos resultados. Declaro também que sou maior de 18(dezoito) anos de idade e estou ciente que receberei uma cópia desse documento.

Frente ao que foi acima exposto, eu,

expresso meu consentimento em relação à minha participação na pesquisa.

João Pessoa, _____ de _____ de 2019.

Assinatura do participante

Maria Helena Venâncio de Vasconcelos

Assinatura do (a) pesquisador(a)

Caso necessite de maiores informações sobre o presente estudo, favor entrar em contato com o Pesquisador(a), Maria Helena Venâncio de Vasconcelos, via Email: mhelenavv@outlook.com ou para o Comitê de ética no Centro de Ciências da Saúde_ 1º andar / Campus I, Cidade Universitária, João Pessoa. CEP: 58051-900. Email: eticaccsufpb@hotmail.com - fone: (83) 3216 7791.

Anexo II – INSTRUMENTOS

Observe detalhadamente a imagem abaixo:



Ratos do Porão – “Homem inimigo do homem” (2006)

Arte da capa: Mário Alencar

Observe detalhadamente a imagem abaixo:



Legacy of Kain – “I.N.V.E.R.S.O.” (2017)

Arte da capa: Carlos Fides

Observe detalhadamente a imagem abaixo:



Threshold – “Legends of The Shires” (2017).

Arte da capa: Elena Dudina

A Escala de Estado de Hostilidade (State Hostility Scale) Anderson (1995, 2012)

INSTRUÇÕES. Por favor, indique até que ponto você concorda ou discorda com cada uma das seguintes afirmações sobre o seu estado atual de humor. Para tal, use a escala de classificação de 5 pontos abaixo. Escreva o número correspondente à sua classificação na linha em branco na frente de cada afirmação.

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

- | | |
|---|--|
| ___ Eu me sinto furioso (a). | ___ Sinto que estou prestes a explodir. |
| ___ Eu me sinto provocado (a). | ___ Eu me sinto amigável. |
| ___ Eu me sinto afetuosos (a). | ___ Eu me sinto compreendido (a). |
| ___ Eu me sinto tempestuoso (a). | ___ Eu me sinto amável. |
| ___ Eu me sinto educado (a). | ___ Eu me sinto bravo (a). |
| ___ Eu me sinto descontente (a). | ___ Eu me sinto mal. |
| ___ Eu me sinto com vontade de bater em uma mesa. | ___ Eu me sinto amargo (a). |
| ___ Eu me sinto irritado (a). | ___ Eu me sinto irado (a). |
| ___ Eu me sinto frustrado (a). | ___ Eu sinto vontade de gritar com alguém. |
| ___ Eu me sinto gentil. | ___ Eu me sinto cooperativo (a). |
| ___ Eu me sinto insociável. | ___ Eu sinto vontade de xingar. |
| ___ Eu me sinto indignado (a). | ___ Eu me sinto cruel. |
| ___ Sinto-me agradável. | ___ Sinto-me bem humorado (a). |
| ___ Eu sinto raiva. | ___ Sinto-me desagradável. |
| ___ Eu me sinto ofendido (a). | ___ Eu me sinto enfurecido (a). |
| ___ Sinto-me enojado (a). | ___ Sinto-me simpático (a). |
| ___ Eu me sinto manso (a). | |

Tarefa de Completar Palavras (Greitemeyer, 2009ab)

INSTRUÇÕES. Por favor, preencha os espaços em branco abaixo para formar palavras completas. Tente completar o maior número possível de palavras. O comprimento do sublinhando não indica quantas letras estão faltando.

_____o

_____oso

A_____a

_____a

_____dade

_____ir

Per_____

_____o

In_____

_____ivo

_____ão

_____ar

_____ter

_____ado

_____al

_____oso

S_____ar

_____o

Escala de Desejabilidade Social de Marlowe-Crowne (2004)

INSTRUÇÕES: Abaixo são apresentadas frases ou afirmações que uma pessoa poderia usar para descrever a si mesma. Leia cada afirmação e decida se ela descreve ou não você. Se você concordar com uma afirmação ou achar que ela descreve você, faça uma linha em volta da letra “V” (“Verdadeiro”), na frente da frase. Se você discordar da afirmação ou achar que ela não descreve você, faça uma linha em volta da letra “F” (“Falso”) na frente da frase. Responda cada afirmação com “V” ou “F”, mesmo que você não tenha certeza de sua resposta.

- V F Antes de votar eu examino detalhadamente o currículo de todos os candidatos.
- V F Eu não tenho dúvidas de fazer qualquer coisa para ajudar alguém em dificuldades.
- V F Algumas vezes é difícil eu continuar com meu trabalho se eu não sou encorajado.
- V F Eu nunca tive uma forte antipatia por ninguém.
- V F Em algumas ocasiões eu tive dúvidas sobre minha capacidade para vencer na vida.
- V F Às vezes eu me ressinto quando não consigo fazer o que eu quero.
- V F Eu sou sempre cuidadoso com a minha maneira de vestir.
- V F Meus modos na mesa são tão bons em casa quanto são na rua, quando eu como fora, em um restaurante por exemplo.
- V F Se eu tivesse certeza que ninguém iria me ver, eu provavelmente entraria num cinema sem pagar a entrada.
- V F Algumas vezes eu desisti de fazer coisas porque achei que não era capaz.
- V F De vez em quando eu gosto de fofocar.
- V F Em algumas ocasiões eu senti vontade de me rebelar contra chefes ou pessoas no comando, mesmo sabendo que elas estavam certas.
- V F Eu sou sempre um bom ouvinte, não importa com quem eu esteja conversando.
- V F Eu lembro de ter fingido estar doente para escapar de alguma coisa.
- V F Houve ocasiões em que me aproveitei de alguém.
- V F Eu estou sempre disposto a admitir, quando eu cometo um erro.
- V F Eu tento sempre agir da mesma maneira como digo aos outros para fazer.
- V F Eu não acho tão difícil lidar com pessoas desbocadas e desagradáveis.
- V F Às vezes, em lugar de perdoar e esquecer, eu procuro me vingar.
- V F Quando eu não sei alguma coisa eu não me importo nem um pouco em admitir.
- V F Eu sou sempre educado, mesmo com pessoas desagradáveis.

- V F Às vezes eu realmente insisto para fazer as coisas do meu jeito.
- V F Em algumas ocasiões senti vontade de quebrar as coisas.
- V F Eu nunca deixaria que outra pessoa fosse castigada por meus erros.
- V F Eu nunca fico chateado quando me pedem para retribuir um favor.
- V F Eu nunca fico irritado quando pessoas expressam ideias muito diferentes das minhas.
- V F Eu nunca saio de casa para um passeio longo sem verificar se o gás está desligado.
- V F Em certas ocasiões eu senti bastante inveja da boa sorte dos outros.
- V F Eu quase nunca tenho vontade de dar uma resposta malcriada a alguém.
- V F Às vezes eu fico irritado com pessoas que pedem favores a mim.
- V F Eu nunca achei que fui castigado sem uma razão.
- V F Às vezes eu penso que quando acontece uma coisa ruim com as pessoas é porque elas mereceram.
- V F Eu nunca falei de propósito alguma coisa que tenha magoado alguém.

Perguntas relacionadas a imagem do experimento:**Você considera a imagem:**

1-----2-----3-----4-----5-----6-----7-----8-----9-----10

Nada violenta**Muito violenta****Você gostou da imagem?**

1-----2-----3-----4-----5-----6-----7-----8-----9-----10

Não gostei**Gostei muito****Numa escala de 1 a 10 com que frequência você costuma escutar bandas que comercializam capas de álbum violentas?**

1-----2-----3-----4-----5-----6-----7-----8-----9-----10

Nunca**Sempre****Você compraria o álbum dessa banda apenas pela capa?**

1-----2-----3-----4-----5-----6-----7-----8-----9-----10

Não compraria**Compraria**

PERGUNTAS SÓCIO-DEMOGRÁFICAS. Finalmente, para obter um perfil dos participantes deste estudo, pedimo-lhes que responda às seguintes perguntas:

1. **Idade:** _____ anos

2. **Sexo:** Masculino Feminino

3. **Estado Civil:** _____

4. **Você conseguiria dizer qual foi o objetivo dessa pesquisa?**

5. **Escolaridade:**

Ensino fundamental

Ensino médio

Graduação

Pós-graduação

6. **Curso:** _____.

7. **Universidade:** Pública () Privada ()

8. **Qual seu grau de religiosidade? Circule a resposta.**

Nada religioso (a) 1 2 3 4 5 Totalmente religioso (a)

9. **Em comparação com as pessoas da sua cidade, você diria que sua família é da classe sócio-econômica (circule):**

Baixa Média-Baixa Média Média-Alta Alta

10. **Você trabalha ou já trabalhou? () Sim () Não**

11. **O objetivo dessa pesquisa foi compreender os efeitos da mídia de música agressiva nas pessoas. Essa informação não foi apresentada anteriormente para que não influenciasse suas respostas. Contudo, se após essa informação, você deseja que os resultados não sejam mais utilizados no estudo, informe ao responsável pela realização do experimento.**

12. **Caso deseje receber os resultados desse estudo quando forem publicados, informe seu e-mail abaixo:**

☺ Obrigado pela sua participação, por favor cheque se não deixou nenhum item sem resposta.



Laboratório de Psicologia da Mídia