



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

**ISAAC RODAS ARAÚJO**

**PREFERÊNCIAS POR MÍDIAS DE ENTRETENIMENTO E OS EFEITOS NO  
COMPORTAMENTO AGRESSIVO**

**JOÃO PESSOA – PB**

**2021**

**ISAAC RODAS ARAÚJO**

**PREFERÊNCIAS POR MÍDIAS DE ENTRETENIMENTO E OS EFEITOS NO  
COMPORTAMENTO AGRESSIVO**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social da Universidade Federal da Paraíba, como requisito final para obtenção do título de Mestre em Psicologia Social.

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

**JOÃO PESSOA – PB**

**2021**

**Catálogo na publicação**  
**Seção de Catalogação e Classificação**

A663p Araújo, Isaac Rodas.

Preferências por mídias de entretenimento e os efeitos no comportamento agressivo / Isaac Rodas Araújo. - João Pessoa, 2021.

108 f. : il.

Orientação: Carlos Eduardo Pimentel.  
Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCHLA.

1. Mídias de entretenimento. 2. Agressão. 3. Comportamento suicida. I. Pimentel, Carlos Eduardo. II. Título.

UFPB/BC

CDU 316.774(043)

**Isaac Rodas Araújo**

**PREFERÊNCIAS POR MÍDIAS DE ENTRETENIMENTO E OS EFEITOS NO  
COMPORTAMENTO AGRESSIVO**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social da Universidade Federal da Paraíba, como requisito final para obtenção do título de Mestre em Psicologia Social.

**BANCA AVALIADORA**



---

**Prof.º Dr.º Carlos Eduardo Pimentel**

**Orientador**



---

**Prof.º Dr.º Cícero Roberto Pereira**

**Membro Interno**



---

**Prof.ª Dr.ª Jaqueline Gomes Cavalcanti**

**Membro Externo**

## AGRADECIMENTOS

Durante toda a minha vida, tive o desejo de desbravar o mundo, descobrir novas coisas e desvendar seus mistérios. Vivendo em uma cidade pequena do interior da Paraíba, sem muitas condições financeiras, sonhava em caminhos que eu poderia trilhar para atingir tais objetivos. Hoje, agradeço a Deus por ter colocado a psicologia em minha vida, pois através dela tive a possibilidade de conhecer a pesquisa científica, sendo este um dos principais caminhos de realizar meus sonhos.

Mas a realização destes sonhos não teria sido possível sem o apoio de pessoas tão especiais. Entre essas pessoas, inicialmente eu cito a minha família, sendo minha mãe, meu pai, minha irmã, minha sobrinha e Marcelo. Minha mãe, foi aquela responsável por despertar o meu desejo por conhecimento, trabalhava como professora o dia inteiro e ao chegar em casa, me ensinava ainda mais. Além desse desejo, ela foi quem me inseriu na vida de paixão por entretenimento (tema desta dissertação), assistíamos filmes, séries e debatíamos livros por horas e horas.

Meu pai, foi aquele responsável por me ensinar resistência, perseverança e luta naquilo em que se propõe a fazer. Foi aquele que lutou dia após dia para me possibilitar alcançar tudo aquilo que alcancei. Minha irmã, Emmeline, que sempre esteve disposta a me defender contra tudo de ruim que o mundo poderia causar, está sempre ao meu lado para me garantir que eu possa resistir. Assim minha sobrinha, Sophia, que chegou logo ao início de meus estudos na graduação, me trazendo um novo sentido de amor para a minha vida. Por fim, Marcelo, meu padrasto que se tornou um dos meus melhores amigos, sempre ao meu lado para debater achados científicos, teorias de séries e filmes ou simplesmente para jogar comigo para me distrair dos péssimos momentos. O meu enorme obrigado para todos!

Em especial, agradeço à minha companheira, namorada, noiva e futura esposa, Bárbara Lima, que desde sempre agiu como minha âncora, manteve meus pés no chão e ao mesmo tempo me impulsionou para as estrelas. Ela que me fez mirar as estrelas, através de grandes

saltos, para alcançar um grande futuro. Em todos os momentos em que eu tive dúvida, em que fraquejei, que sofri e lutei, você estava comigo. Em todas as minhas vitórias, você também estará, pois essa vitória, meu amor, é por nós! Você, que tanto luta e que tanto estuda, me motiva a cada segundo para que eu possa me tornar melhor. Obrigado por ser minha âncora e meu impulso, eu te amo, obrigado!

Agradeço também aos meus familiares, meus tios e tias, primos e primas, meus avôs e avós (in memoriam), em especial à minha tia Helenice e suas filhas, Patrícia e Halessandra, que me apoiaram ao início do mestrado, me oferecendo um local e transporte nos dias da seleção do mestrado. Obrigado a todos!

Agradeço todos os meus amigos. Mas em especial, cito Ericarla, que foi um grande suporte para mim dentro da psicologia, me incentivou no momento em que eu quase desisti de fazer o mestrado e me mostrou que existem muitas possibilidades no mundo, me fazendo sorrir e sendo forte ao meu lado. Cito também Hian, que nos dias mais difíceis estava ao meu lado me provando que a vida é muito mais do que o que nos dizem ou nos fazem sentir, assim como Dávilla que sempre esteve para me oferecer suporte, um ombro amigo ou um alerta. Vocês me deram a força para chegar aqui, obrigado!

E por falar em amizade, não posso deixar de mencionar Ediane, minha dupla da graduação, minha dupla da psicologia! Ela esteve comigo nos momentos de maiores decisões, quando eu aprendi o que era pesquisar e o tanto que eu amo fazer isso, me mostrou que tá tudo bem parar por um tempo e que nem sempre as coisas acontecem como planejamos. Além dela, também menciono Rayssa, que me estimulou em um dos momentos que eu mais precisava, me tirando de uma ressaca de escrita que eu estava há muito tempo, assim como Arthur que ao lado de Rayssa estavam dispostos para tudo a qualquer momento. Obrigado aos três, pelas chamadas de vídeo, pelas conversas e pelas teorias da conspiração sobre o mundo e sobre todo aquele entretenimento que tanto amamos.

Agradeço a Amanda e Débora, meu trio do mestrado, o trio sobrevivente. Obrigado por compreenderem meus momentos falhos e minhas dificuldades, por entenderem minha luta e por

não me julgarem quando estive em momentos ruins. E obrigado principalmente por serem aquelas a dizer que tudo iria ficar bem!

Obrigado aos meus professores da FIP, em especial à Pierre, que foi um dos primeiros a me incentivar a seguir com o mestrado, aquele que me ofereceu um quarto em sua casa para que eu tivesse onde ficar em João Pessoa, me ofereceu todo o apoio que eu nunca imaginei que alguém poderia me oferecer, sem você, Pierre, eu não estaria aqui! Menciono também Rebecca, minha orientadora da graduação, que foi a primeira a me ensinar sobre pesquisa, me incentivar e me impulsionar para a entrada no mestrado, por ser exemplo de uma pessoa maravilhosa em todos os sentidos. Também agradeço a Mayara, que é uma amiga que a graduação me ofereceu, que também esteve no momento em que quase desisti de tudo e me deu um grande puxão pela orelha, me mostrou que eu precisava lutar.

Agradeço a meu orientador, o professor Carlos Eduardo Pimentel, que me aceitou e me deu uma chance sem praticamente me conhecer, me ensinou o que é pesquisar e compreendeu quando eu estive em momentos difíceis, entendeu que eu passei por um momento ruim e que eu precisava de tempo. Me deu à possibilidade de estudar aquilo que eu tanto amo, unindo a psicologia com a mídia, muito obrigado por tudo!

Além dele, agradeço também ao meu núcleo de pesquisa, o Laboratório de Psicologia da Mídia. Agradeço a todos que me acolheram, me ensinaram e me entenderam, vocês são incríveis! Em especial, agradeço a Tailson, que me ajudou a compreender aquilo que eu considerava incompreensível, que me ajudou a perceber que com calma, nós conseguimos resolver tudo. E no geral, agradeço também a: Isabella, Helena, Suiane, Tamyres, Ludwig, Baldo, Thalita, Thaís, Mísia, Lívia, Ericarla e todos aqueles que já passaram pelo LPM. Muito obrigado!

Agradeço a todos os meus professores e colegas da UFPB, que me acolheram e foram compreensíveis quando eu precisava chegar nas aulas cinco minutinhos de atraso, pois estava chegando de uma viagem de 6 horas ou quando precisava sair 5 minutinhos adiantado, pois precisava pegar o ônibus para outra viagem assim e voltar para casa para trabalhar.

Agradeço a banca, o professor Cícero e a professora Jaqueline, que aceitaram participar e me avaliar de muito bom grado, assim como compreenderam meus momentos de dificuldade diante da pandemia e das consequências que ela me trouxe.

Agradeço ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social, por me oferecer a possibilidade de ensino e pesquisa de qualidade. Assim como agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES, pela bolsa de mestrado e suportes financeiros para que esta pesquisa tenha sido realizada.

Agradeço, por fim, a mim, o autor desta dissertação! Por não ter desistido mesmo quando tudo apontava para que eu chegasse nesse ponto. Por ter enfrentando uma depressão e a ansiedade para conseguir chegar até aqui, por ter pesquisado, trabalhado e estudado para que tudo fosse possível. Por ter adquirido a paixão por entretenimento, por filmes, séries, livros, música, entre outros e pelo amor pela psicologia. É preciso ser grato a si mesmo pelas próprias vitórias e próprias lutas. Mas nada disso seria possível sem todo o apoio que recebi de todos mencionados aqui e aqueles que estiveram presentes de alguma maneira durante os meus estudos e trabalhos.

Serei eternamente grato!

*“Se existe magia em lutar além dos limites da resistência, esta é a mágica de arriscar tudo por um sonho que ninguém enxerga, só você.”*

***Menina de Ouro***

*“Eu sei agora. As pessoas nessas [grandes] histórias tiveram muitas chances de voltar atrás, só que não o fizeram. Eles continuaram, porque estavam segurando em algo. [...] O bem que há neste mundo, Sr. Frodo, pelo qual vale a pena lutar.”*

***O Senhor dos Anéis***

## **PREFERÊNCIAS POR MÍDIAS DE ENTRETENIMENTO E OS EFEITOS NO COMPORTAMENTO AGRESSIVO E SUICÍDIO**

**Resumo:** O uso das mídias de entretenimento tem se tornado algo muito frequente no cotidiano das pessoas, partindo disto vários estudos envolvendo esta temática foram realizados com a proposta de compreender o impacto causado por essas mídias no comportamento humano. Uma

das temáticas que mais tem sido relacionada ao uso das mídias é a agressão, principalmente com filmes, música, entre outros. Assim, esta dissertação teve como objetivo analisar as relações existentes entre as preferências por diferentes tipos de mídia de entretenimento, a agressão e o comportamento suicida, além de levar os fatores de personalidade em consideração. Para tanto, parte-se da hipótese de que as pessoas que tem preferência por mídias consideravelmente violentas, terão maiores pontuações na presença de comportamentos agressivos, seja contra as outras pessoas ou contra si mesmo. Para chegar a estes resultados, inicialmente se fez necessário dividir esta dissertação em três estudos, presentes no capítulo 2, sendo eles: Estudos 1 e 2 - A validação da Escala de Preferências por Mídias de Entretenimento (Rentfrow, et al., 2011) para o contexto brasileiro, considerando o modelo original de cinco fatores, se demonstrando favorável após às adaptações e análises; Estudo 3 - a realização de um estudo para verificar as relações existentes entre as preferências por mídias de entretenimento, agressão contra si mesmo e contra os outros e com os aspectos da personalidade humana, em que foi possível identificar relações existentes entre os diferentes tipos de mídias entretenimento e os comportamentos agressivos contra os outros e contra si mesmo, em especial quando existe o uso frequente de mídias sombrias. Percebemos também que ao levar em consideração os traços da personalidade (sombrios ou não), é possível prever estes comportamentos agressivos. Após a conclusão desta dissertação, identificamos a existência do impacto das mídias de entretenimento no comportamento humano, confirmando as hipóteses desta dissertação e de que a utilização de determinadas mídias violentas, pode aumentar a frequência dos comportamentos agressivos.

**Palavras-chave:** mídias de entretenimento; agressão; comportamento suicida

## **ENTERTAINMENT MEDIA PREFERENCES AND THE EFFECTS IN THE AGGRESSIVE BEHAVIOR AND SUICIDE**

**Abstract:** The use of entertainment media has become something very common in people's daily lives, based on this, several studies involving this theme were carried out with a proposal to understand the impact of these media on human behavior. One of the themes that has been most

related to the use of media is aggression, especially with films, music and video games. Thus, this dissertation aimed to analyze the existing relationships between preferences for different types of entertainment media, aggression and suicidal behavior, in addition to taking personality factors into account. Therefore, it is assumed that people who have a preference for considerably violent media, will have higher scores in the presence of aggressive behavior, either against other people or against yourself. To reach these results, it was initially necessary to divide this dissertation into three studies, presented in chapter 2, namely: Studies 1 and 2 - The validation of the Entertainment Media Preferences Scale (Rentfrow, et al., 2011) for the Brazilian context, considering the original five-factor model, proving favorable after adaptations and analysis; Study 3 - conducting a study to verify the relationships between preferences for entertainment media, aggression against oneself and others and with aspects of human personality, in which it was possible to identify existing relationships between different types of media entertainment and aggressive behaviors against others and against oneself, especially when there is frequent use of dark media. We also realized that taking into account personality traits (dark or not), it is possible to predict these aggressive behaviors. After the conclusion of this dissertation, we identified the existence of the impact of entertainment media on human behavior, confirming the hypotheses of this dissertation and the theoretical assumptions of the General Aggression Model which states that the use of certain violent media can increase the frequency of aggressive behavior.

**Key-words:** entertainment media; aggression; suicide behavior

## SUMÁRIO

Introdução .....	15
Capítulo 1.....	20
Referencial Teórico.....	20
Psicologia e as mídias de entretenimento .....	20
Agressão e mídia: perspectivas teóricas .....	24

O comportamento suicida e as relações com a mídia .....	28
A personalidade humana: os cinco fatores de personalidade, a tríade sombria e as relações com as mídias de entretenimento.....	31
Hipóteses.....	37
Objetivos.....	38
Objetivo Geral.....	38
Objetivos Específicos .....	38
Capítulo 2.....	39
Estudos Empíricos .....	39
Estudo 1. Validação da Escala de Preferências por Mídias de Entretenimento ao contexto brasileiro .....	39
Método.....	39
Participantes.....	39
Instrumentos.....	39
Procedimentos.....	40
Análise de Dados .....	40
Resultados.....	40
Estudo 2 Validação Confirmatória da Escala de Preferências por Mídias de Entretenimento.....	51
Método.....	51
Participantes.....	51
Instrumentos.....	51
Procedimentos.....	51
Análise de Dados .....	52
Resultados.....	52
Discussões Parciais do Estudo 1 e 2 .....	54
Estudo 3. Correlatos das preferências por mídias de entretenimento com níveis de agressão, comportamento suicida e tipos de personalidade .....	56
Método.....	56
Participantes.....	56
Instrumentos.....	56

Procedimentos.....	58
Análise de Dados .....	58
Aspectos Éticos.....	58
Resultados.....	58
Discussões Parciais do Estudo 3.....	69
Capítulo 3:.....	74
Discussão Geral da Dissertação.....	74
Principais Resultados.....	74
Considerações Finais .....	79
Referências.....	81
APÊNDICES .....	92
ANEXOS.....	98

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Modelo Geral da Agressão - GAM (adaptado de Allen & Anderson, 2017).....	27
<b>Figura 4.</b> Scree plot da AFE da EPME.....	41
<b>Figura 5.</b> Curvas Características dos Itens da EPME .....	49
<b>Figura 6.</b> Estrutura fatorial da EPME .....	53

## LISTA DE TABELAS

<b>Tabela 1.</b> Estrutura fatorial exploratória da EPME .....	42
<b>Tabela 2.</b> Parâmetros a e b dos itens da EPME.....	46
<b>Tabela 3.</b> Análise Fatorial Confirmatória de Segunda Ordem .....	53

<b>Tabela 4.</b> Diferenças entre os sexos entre preferências por mídias de entretenimento, agressão e tendência ao suicídio .....	60
<b>Tabela 5.</b> Correlatos entre preferência por mídias de entretenimento, agressão, personalidade e personalidade sombria .....	62
<b>Tabela 6.</b> Correlatos entre preferência por mídias de entretenimento, suicídio, personalidade e personalidade sombria .....	65
<b>Tabela 7.</b> Regressões lineares múltiplas hierárquicas para predição da Agressão Física (VD)..	67
<b>Tabela 8.</b> Regressão hierárquica múltipla para a predição da Atração pela morte (VD) .....	68

## **Introdução**

Os dispositivos midiáticos possuem presença indiscutível no dia-a-dia da sociedade, influenciado tanto nossa vida privada quanto a esfera social (Lorenzetti, et al., 2012; Pimentel,

et al., 2014). Acompanhando a evolução e transformações socioculturais a área da Psicologia também busca compreender os impactos da mídia (e.g. filmes, músicas, livros, redes sociais) no ser humano. A ciência psicológica tem se dedicado a investigar as relações do mundo midiático com o mundo “real” e como estas se influenciam mutuamente. Portanto, a intersecção Psicologia e Mídia surge como consequência das criações tecnológicas do ser humano, onde a mídia emerge como um novo fenômeno que ultrapassa as barreiras previamente estabelecidas, afetando assim a cultura, as normas sociais e as formas de ver e de agir sobre o mundo (Reeves, et al., 2015; Silva & Santos, 2009).

E isso tem se ampliado nas demais formas de mídias de entretenimento, podendo ser citadas as demais plataformas de reprodução online de filmes e séries (*Netflix, Prime Video, Disney+*, entre outros), além das utilizadas para leituras de livros (*Kindle*, por exemplo) e os conhecidos consoles de videogame (*PlayStation, X-Box, Computadores*, entre outros). Partindo destes pressupostos, diversos tipos de pesquisas buscaram entender quais as possíveis influências que as formas midiáticas exercem nas vidas das pessoas (Rentfrow, et al., 2004). Além disso, é possível mencionar que, com a proliferação do uso da internet, as plataformas de compartilhamento e reprodução online de música (por exemplo, o *Spotify*), tem tornado este tipo de entretenimento um elemento central e proeminente na vida de muitas pessoas (Nave, et al., 2018).

Logo, a psicologia da mídia se insere neste contexto realizando pesquisas e investigações com a proposta de compreender as influências e relações existentes entre a mídia e o comportamento humano. Parte destas pesquisas buscaram, com frequência, realizar análises correlacionais dos variados tipos de preferências por mídias de entretenimento com outros construtos, muitas vezes atribuídos a aspectos do humor, agressão ou tipos de personalidade. Alguns estudos perceberam que quando adultos se encontram em estados de humor negativos, tendem a buscar mídias potencialmente animadoras com o objetivo de melhorar seu humor, evitando conteúdos midiáticos consideravelmente tristes (Dillman-Carpentier, et al., 2008; Knobloch & Zilmann, 2002). Os autores ainda alertam que existem exceções a essas tendências,

em que muitas vezes inicialmente busca-se o uso de mídias desanimadoras, mesmo em estados de humor negativos.

Grande parte das pesquisas envolvendo preferências por mídias a relacionam com comportamentos agressivos das pessoas, sendo frequentemente associados aos tipos de mídias que os sujeitos costumam utilizar. Um dos exemplos é acerca das especulações sobre o possível vínculo entre videogames violentos e eventos de tiroteio nas escolas não se limitam aos políticos e aos programas de televisão ou noticiários (Ferguson, 2008). Pesquisas acadêmicas relacionado o uso de mídias violentas a comportamentos agressivos, desde ataques terroristas às atitudes de agressão no dia a dia, vem sendo desenvolvidas há décadas (Anderson, et al., 2004; Anderson & Bushman, 2002).

Outro estudo que objetivava comparar os efeitos da música popular brasileira e da música clássica nas expressões corporais, correlacionando com sintomas psicológicos de idosos, realizado por Corrêa, et al. (2020), percebeu que músicas consideradas nostálgicas e representativas da história de vida destes idosos podem influenciar numa melhor satisfação com a vida e gerar o surgimento de sentimentos positivos.

Em um experimento realizado por Anderson, Carnagey e Eubanks (2003), desenvolveu-se uma análise dos efeitos das letras violentas de músicas em pensamentos agressivos e hostis, notando-se uma relação entre esses fatores, percebeu-se que os universitários que ouviram músicas com letras violentas sentiram-se mais hostis do que os que ouviram músicas com estilos parecidos, mas sem a letra violenta. Para compreender as relações aqui existentes, se faz necessário compreender as definições e conceitos existentes acerca da agressão.

A agressão entre os seres humanos tem sido pesquisada por diferentes áreas de conhecimento, como a psicologia, antropologia, sociologia, biologia, entre outros, por exemplo (Kristensen, et al. 2003). A partir destes estudos, uma forma explicativa para a agressão foi desenvolvida: conhecida como o Modelo Geral da Agressão (Anderson & Bushman, 2001; Kristensen et al. 2003).

O Modelo Geral da Agressão trata-se de uma estrutura abrangente e integradora que busca entender a agressão humana. Este modelo leva em consideração a influência dos fatores cognitivo, social, biológicos e de desenvolvimento na agressão, incluindo elementos de várias teorias que tratam deste fator, como por exemplo: a teoria da aprendizagem social ou a teoria da interação social, entre outras (DeWall, Anderson & Bushman, 2014; Anderson & Bushman, 2002; Anderson & Camagey, 2014; Anderson & Huesman, 2003; Allen, Anderson & Bushman, 2018).

Neste modelo, é possível encontrar estruturas de conhecimento para percepção, interpretação, tomada de decisão e ações, podendo ser empregado na compreensão dos comportamentos e atitudes agressivas, que acabam por ter diferentes motivos (Anderson & Bushman, 2001; Kristensen et al, 2003). Porém, para além da agressão voltada contra os outros seres humanos, também é importante levar em consideração um outro tipo de agressão que vem trazendo cada vez mais consequência na vida dos sujeitos: a agressão a si mesmo, que pode acabar ocasionando no suicídio.

O suicídio pode ser descrito como o ato de tirar a própria vida, sendo uma problemática considerada multifatorial, não dependendo de apenas uma causa, razão ou motivo, influenciados pelas consequências das interações de fatores psicológicos, biológicos, sociais, culturais e ambientais (OMS, 2006). O Ministério da Saúde ao divulgar um boletim epidemiológico sobre o suicídio, apontou-se que no período de 2011 a 2016, aconteceram 1.173.418 casos de violência autoprovocada no Brasil, além de um aumento de 12% de casos de suicídio entre 2011 e 2015 (BRASIL, 2017; Araújo, et al. 2019).

Levando em consideração estes dados consideravelmente preocupantes, também é importante se perguntar acerca das possíveis existentes relações entre as mídias de entretenimento e os casos de agressão autoprovocada. Vários estudos descrevem que a exposição à temática do suicídio em filmes pode estar ligada ao desenvolvimento do comportamento suicida, principalmente ao suicídio imitativo subsequente, conhecido como suicídios imitadores (Till, et al., 2014).

Ao realizar um estudo com preferência por filmes e o comportamento suicida Till, et al. (2014) descreveram que as preferências por filmes de temática noir e dramas do meio ambiente se relacionaram mais fortemente com os escores mais altos de ideação suicida, depressão e psicoticismo, além de escores baixos de insatisfação com a vida. Ainda, também se faz importante mencionar que as preferências por filmes de terror, thrillers, tragicomédias, tragédias e melodramas foram associadas a pontuações mais elevadas de alguns dos fatores de risco do suicídio.

Considerando estes dados, foi possível construir esta dissertação com a proposta de verificar as relações existentes entre as diferentes preferências por mídias de entretenimento (músicas, livros, filmes, programas e séries de TV) e os comportamentos agressivos, sejam eles contra as outras pessoas ou contra si mesmo. Buscando o embasamento deste estudo, foi possível a construção de um capítulo teórico, fundamentando as temáticas e teorias que possibilitaram a realização dos estudos propostos, constituindo a primeira parte desta dissertação.

A segunda parte foi composta pelos estudos empíricos. No primeiro e segundo estudo, a Escala de Preferência por Mídias de Entretenimento (EPME), desenvolvida por Rentfrow, et al. (2011), foi validada e adaptada para o contexto brasileiro através de uma Análise Fatorial Exploratória e uma Análise Fatorial Confirmatória. Após a validação da EPME, o terceiro estudo buscou compreender as relações entre as preferências por mídias de entretenimento, agressão, suicídio e a personalidade humana (Big-5 e personalidade sombria).

Desta forma, busca-se responder alguns questionamentos levantados para a realização das pesquisas mencionadas, entre eles: os estilos de mídias de entretenimento afetam em comportamentos agressivos contra si mesmo e contra os outros?; quais estilos de mídias de entretenimento tem maiores possibilidades de influenciar em comportamentos agressivos contra si mesmo e contra os outros?; A personalidade humana está envolvida com a escolha por diferentes mídias de entretenimento? Quais tipos de personalidade influenciam nessa escolha?; A personalidade humana serve como predisposição para a relação entre as preferências por

diferentes mídias de entretenimento e os comportamentos agressivos contra si mesmo e contra os outros?

Por fim, a terceira parte desta dissertação constitui-se através das considerações finais, descrevendo os principais achados dos estudos aqui realizados, apresentando suas limitações e propostas futuras, além de suas principais contribuições para os ramos acadêmicos e sociais. Em seguida, encontram-se as referências utilizadas, apêndices e anexos.

## **Capítulo 1**

### **Referencial Teórico**

### *Psicologia e as mídias de entretenimento*

Os estudos da psicologia da mídia surgiram como consequência dos diversos avanços tecnológicos que acometeram nossa sociedade nas últimas décadas. Essa tecnologia avançada acaba por causar grandes transformações nas áreas de conhecimento humano, incluindo a psicologia. As tecnologias midiáticas, de informação e comunicação acabam por criar impactos experienciais na sociedade através de distintas práticas sociais e de comunicação, as redes sociais possibilitam que os indivíduos possam interagir com pessoas distantes, que possam ler notícias, opinar, estudar e até se mobilizar coletivamente (Hobsbawn, 1995; Araújo & Vilaça, 2016).

Neste contexto de transformação tecnológica, diversos estudos envolvendo a psicologia e as mídias no geral foram desenvolvidos pelo mundo, porém esta área ainda não possui um consenso acerca de sua definição. Apesar desta questão, Rutledge (2010) afirma que ela pode ser incluída em qualquer local em que o comportamento humano cruze as tecnologias e a mídia, levando em consideração os seguintes fatores: 1) as tecnologias da mídia estão presentes em todos os ambientes; 2) as pessoas, independentes da idade, usam da tecnologia midiática; 3) os jovens usam com mais frequência; 4) pessoas mais velhas se preocupam com pessoas mais jovens; 5) a tecnologia não está indo embora; 6) existe uma preocupação acerca das mídias tecnológicas, buscando compreender se é algo positivo ou negativo para o ser humano; 7) a psicologia estuda o comportamento humano e os fatores que o afetam, independentemente da idade.

Considerando estes fatores e a íntima relação entre o uso da mídia tecnológica e o comportamento humano, é possível afirmar que a psicologia é a chave para compreender as implicações tecnológicas nas pessoas, através da psicologia da mídia. De forma geral, apesar da falta de consenso, é possível entender a psicologia da mídia como uma área que usa das teorias, conceitos e métodos da psicologia para compreender o impacto da mídia de massa em indivíduos, grupos e culturas, levando em consideração principalmente a dinamicidade existente na mídia e no comportamento humano (Rutledge, 2010; Fischhoff, 2005). A mídia estudada pela

psicologia engloba desde o uso de computadores até assistir programas de televisão. Neste quesito, incluem-se as mídias de entretenimento, que são as formas de mídias utilizadas para o lazer e divertimento das pessoas, entre elas, é possível citar como exemplo: música, filmes, livros, programas de televisão, vídeo games e até redes sociais.

Dessa forma, os pesquisadores ao estudarem estas relações contribuem para o desenvolvimento e reafirmação da Psicologia da Mídia como uma área científica. A Psicologia da Mídia se caracteriza por investigar os fenômenos sociais e a difusão do conhecimento através de instrumentos midiáticos (Santos, Mariano, Pimentel & Nascimento, 2020). Ainda é possível defini-la como um campo psicológico que estuda os processos psicológicos, o comportamento e as relações sociais envolvidas na interação dos sujeitos com a mídia, se preocupando especialmente com os processos e efeitos da recepção da mídia; utilizando teorias e pesquisas empíricas para compreender questões nesse campo (Klimmt & Vorderer, 2003; Vorderer, 2001).

Um exemplo a ser citado é a pesquisa realizada por Iglesias, et al. (2013) que teve como proposta compreender as estratégias persuasivas utilizadas com o público infantil na mídia, através da análise do conteúdo comercial divulgado na TV previamente ao dia das crianças. Este estudo relatou a existência de uma grande diferença nas táticas de persuasão das crianças, estas que não apresentam grande capacidade de resistência considerando o seu desenvolvimento cognitivo, podendo impactar negativamente na saúde da criança levando em conta principalmente o contexto social da qual está inserida. Tal pesquisa serve para fundamentar a necessidade dos estudos da psicologia da mídia, sabendo das consequências que estas ferramentas midiáticas podem causar no ser humano, sejam negativas ou positivamente.

Partindo deste pressuposto, as mídias de entretenimento não se excluem dos níveis de impactos causados no comportamento humano, podendo muitas vezes estar mais presente do que as demais, considerando a frequência do uso desta forma de mídia. Considerando principalmente esta presença no nosso cotidiano, diversos estudos da psicologia da mídia têm se dedicado a compreender estes efeitos no ser humano.

Entre estes estudos acerca das mídias de entretenimento, encontram-se as pesquisas voltadas para as preferências por diferentes tipos de mídias e as relações com os aspectos do comportamento humano, seus aspectos subjetivos e personalidade. Rittenberg, et al. (2012) realizaram um estudo sobre as diferentes preferências por mídias de entretenimento (por exemplo: canais de filmes, séries, etc.) ou por mídias de notícias (canais de jornalismo, por exemplo) e a relação com a decisão de voto em candidatos democratas dos Estados Unidos. Através desta pesquisa, os autores conseguiram concluir que os efeitos das preferências por entretenimento dependem do ambiente político e social de um momento em específico, porém, quando as pessoas tendem a negar o uso das mídias de notícias, também tendem a não votarem. Uma pesquisa como esta levanta questionamentos sobre as relações entre comportamentos sociais e políticos e as preferências por mídias de entretenimento, destacando-se principalmente o alerta dos autores sobre a necessidade de aprofundamento nestas temáticas.

Outra área de interesse tem sido os efeitos da música nos sujeitos, em um estudo sobre músicas, Pimentel, Gunther e Silva (2017) investigaram os efeitos de letras de música pró-social, considerando o papel moderador de variáveis pessoais e mediador dos afetos. Os resultados mostraram que os participantes expostos à música pró-social apresentaram mais comportamentos pró-sociais do que os expostos à música neutra, porém essa diferença não foi estatisticamente significativa. Entretanto foram verificados efeitos indiretos da letra de música pró-social em comportamentos pró-sociais, tendo os afetos positivos como variável mediadora.

Pesquisas também foram realizadas acerca das redes sociais. Como por exemplo, as pesquisas que têm abordado atitudes frente ao Orkut (Ferreira, et al., 2008) cujo resultado mostrou que a principal vantagem da participação do Orkut é “fazer amigos” e a principal desvantagem reportada foi a “falta de privacidade”. Em outro estudo, verificando atitudes frente ao Facebook (Pimentel, et al., 2016) mostraram que os homens possuem atitudes mais favoráveis frente ao site.

O estudo de Corrêa et al. (2020) comparou os efeitos da música popular brasileira e da música clássica nas expressões corporais, relacionando com sintomas psicológicos de idosos. Os resultados mostraram que músicas consideradas nostálgicas e representativas da história de

vida destes idosos podem influenciar numa melhor satisfação com a vida e gerar o surgimento de sentimentos positivos. Em um estudo sobre as atitudes frente ao Instagram (Pessoa, et al., no prelo) identificou que as atitudes positivas frente ao Instagram se correlacionam com a autoestima.

Estudos relacionando comportamentos agressivos e o uso da mídia possuem grande frequência nas temáticas abordadas, incluindo aqueles envolvendo as preferências por mídias de entretenimento. Entre alguns estudos, nós podemos exemplificar é o estudo realizado por Rubin, et al. (2009) com a proposta de analisar as diferenças entre agressão, atitudes frente às mulheres e preferência por música popular, identificando que os ouvintes do gênero Heavy Metal demonstraram mais comportamentos agressivos e menos considerações pelas mulheres, enquanto os ouvintes de rap apontaram mais agressão e desconfiança.

Um recente estudo sobre jogos violentos, realizado por Medeiros et al. (2020), com amostra composta por 249 estudantes do ensino médio, com idades variando de 13 a 20 anos, investigou a relação entre traços disposicionais e comportamentos antissociais com o consumo de videogames violentos. Os resultados mostraram que jogar videogames violentos, comportamento antissocial, raiva e gênero foram preditores da agressão física. Em outra pesquisa, Vasconcelos (2020) investigou os efeitos de capas de álbuns violentas em pensamentos e sentimentos agressivos. Os resultados mostraram que houveram efeitos marginalmente significativos das capas nos pensamentos agressivos entre a capa do grupo controle (neutra) e do grupo experimental.

As pesquisas citadas trazem evidências científicas dos impactos que a mídia possui no ser humano devido ao seu frequente uso. Nota-se, a importância que a Psicologia da Mídia tem para a compreensão de diversos fenômenos presentes na nossa sociedade. Embora o mundo tecnológico e informatizado traga inúmeras vantagens, como a velocidade em que temos acesso a informações e a possibilidade de comunicação que não é mais impedida por grandes distâncias, essas mudanças não são neutras de um ponto de vista psicossocial e se torna cada vez mais urgente

o envolvimento da psicologia na compreensão do impacto da mídia e da tecnologia nas interações humanas e nas características individuais (Santos, et al., 2020).

Com base nos estudos supracitados, é notável a presença de diversas pesquisas envolvendo a mídia e as relações com os comportamentos agressivos, muitas delas observando os impactos causados por determinados tipos de mídia no comportamento humano. Ademais, entendemos a necessidade de compreender como estes estudos foram realizados e quais as suas principais perspectivas teóricas. Estas informações são destrinchadas no tópico a seguir.

#### *Agressão e mídia: perspectivas teóricas*

O comportamento agressivo do ser humano vem sendo alvo de pesquisas científicas por muito tempo, a psicologia investigou esse fenômeno dos mais variados ângulos, desde o contexto clínico até o contexto acadêmico. A agressão humana trata-se de qualquer comportamento direcionado a outra pessoa com o objetivo de causar dano, em que o agressor tem consciência de que irá ou poderá causar prejuízo, sabendo que o agredido buscará evitar tais danos (Bushman & Anderson, 2001; Baron & Richardson, 1994; Berkowitz, 1993; Geen, 2001; Anderson & Bushman, 2002).

Os comportamentos agressivos podem ser encontrados nos seres humanos independentemente da sua cultura. Este ato tão presente na sociedade pode trazer grandes consequências para as suas vítimas, desde perda financeira, sofrimento psicológico (como o desenvolvimento de traumas e transtornos), impedimentos físicos, afastamentos sociais e em alta escala, podendo causar o acontecimento de guerras (Bell & Baron, 1977; Hsieh & Chen, 2017).

Considerando estes efeitos supracitados, diversos teóricos e estudiosos buscaram compreender e explicar este fenômeno de uma forma mais ampla. Entre estas teorias propostas durante as últimas décadas, o Modelo Geral da Agressão (GAM) desenvolvido por Anderson e Bushman (2002) tem grande destaque, por ser um modelo teórico que engloba diversos fatores. O GAM busca incorporar miniteorias de agressão em uma única estrutura, oferecendo um modelo de agressão consideravelmente parcimonioso, explicando a agressão através de várias

razões. Este é o único modelo sócio-cognitivo que inclui de forma explícita o aspecto biológico, além dos aspectos de personalidade, os processos sociais e cognitivos básicos, processos de curto e longo prazo e processos de decisão para a compreensão da agressão. (DeWall, et al. 2011).

Durante a construção do GAM, os autores basearam-se em uma série de teorias como citado anteriormente, entre elas podemos exemplificar a teoria da transferência da excitação (Zillmann, 2008), que defende que a excitação fisiológica se dissolve de forma lenta e ela se relaciona com os comportamentos mais agressivos. Para este autor, se duas situações que causam a excitação são separadas por um curto período, a excitação acometida à primeira situação pode ser relacionada de forma incorreta ao segundo evento, se este segundo estiver relacionado à raiva a carga extra de excitação aumentará a irritação.

A teoria do neoassocionismo cognitivo (Berkowitz, 1989; Berkowitz 2, 1990) também serve de base para o GAM e afirma que comportamentos agressivos automáticos são ativados como reação à estímulos que se relacionam com a agressão, sendo o momento em que o processamento cognitivo entrará em ação, diminuindo ou aumentando as reações agressivas à tais estímulos. Em uma outra teoria, Bandura e Walters (1977) descreve a agressão como um comportamento social e como tal, é aprendida através de processos observacionais e imitação das outras pessoas.

Por último, também se faz necessário apontar a Teoria do *Script* (Huesman, 1986; Huesman, 1998) que se enquadra como uma das teorias que fundamentam o Modelo Geral da Agressão. A teoria do *Script* se propõe a explicar a agressão também através da observação, em que as pessoas criam *scripts* (roteiros) para utilizar como guia para futuras situações. Quando situações que envolvem comportamentos agressivos servem de base para um *script*, ele será utilizado em futuras situações com estímulos violentos.

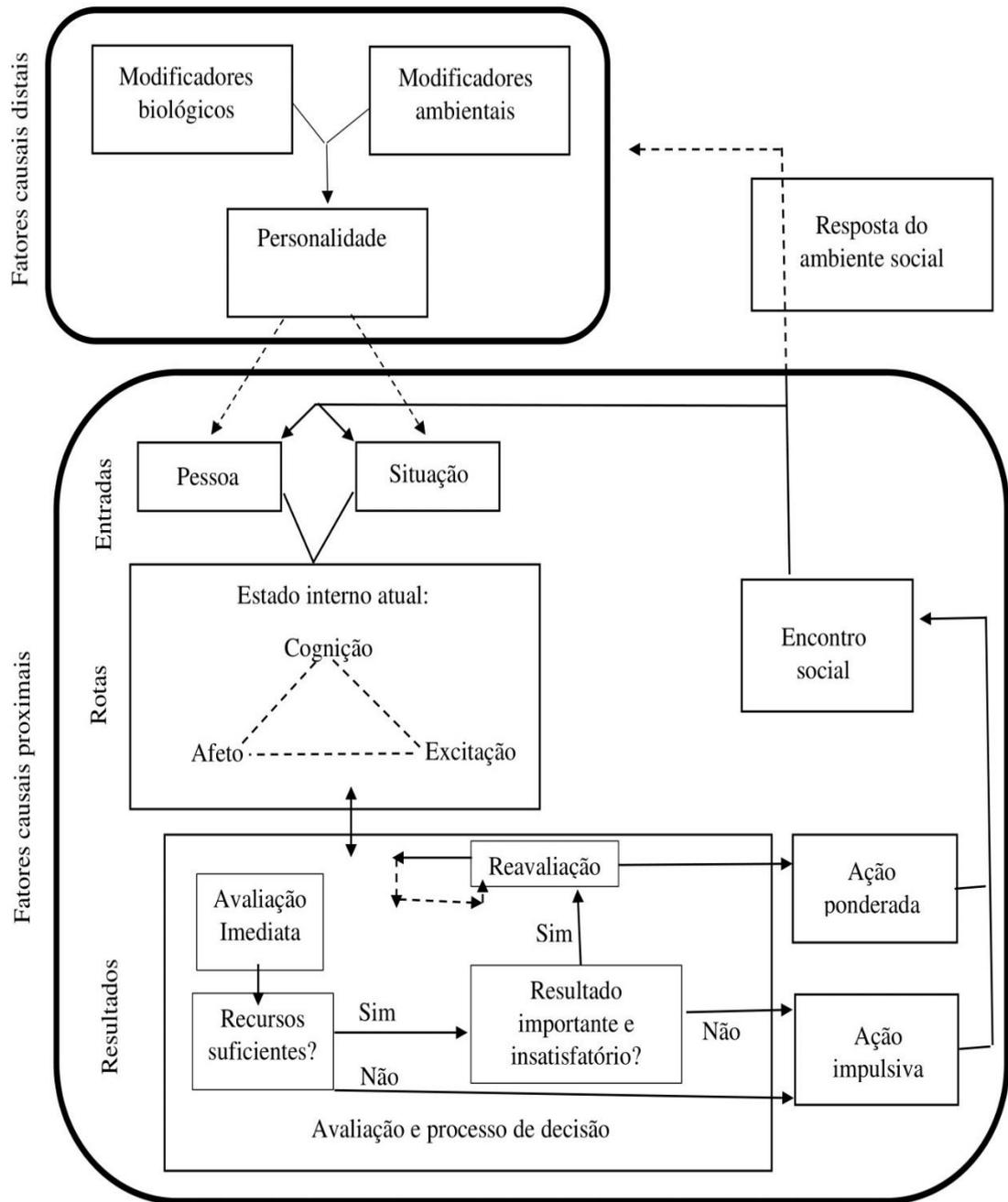
Partindo deste pressuposto, a estrutura do Modelo Geral da Agressão objetiva abranger os fatores de desenvolvimento, biológicos, cognitivos e sociais, principalmente para conseguir prever e explicar a possível chance de determinado comportamento agressivo acontecer. Esta

teoria descreve que a agressão como um acontecimento direto ou indireto, que necessita de três componentes para acontecer, sendo eles: a ação, a intenção e uma vítima involuntária (Allen et al., 2018). Dentro deste processo, três aspectos são considerados os principais para a agressão acontecer, sendo eles: 1) fatores pessoais e situacionais; 2) via do afeto, da cognição e características pessoais; e 3) o resultado da avaliação e processo de decisão (Anderson & Bushman, 2002; Allen et al., 2018). Estes aspectos demonstram a abrangência do GAM como um modelo que leva em consideração diversas variáveis, sendo um importante pressuposto teórico explicativo do fenômeno da agressão humana.

Além disto, é possível identificar dois fatores de grande importância para a compreensão desta teoria, sendo eles os fatores proximais e os fatores distais. Os fatores proximais são episódios individuais de agressão realizados pelas entradas, rotas e resultados, afetando diretamente no estado interno do sujeito e influenciando nos processos de avaliação e decisão, impactando nos resultados agressivos ou não. Enquanto os fatores distais vão trabalhar de forma intensa dentro dos processos proximais, em que a personalidade do sujeito será moldada através de aspectos biológicos e ambientais, influenciando nas perspectivas e interpretações das diferentes situações que podem vir a causar os comportamentos agressivos (Allen, et al. 2018). Todo esse processo que envolve o GAM pode ser compreendido através da **Figura 1**.

### **Figura 1.**

Modelo Geral da Agressão - GAM (adaptado de Allen & Anderson, 2017).



Percebendo a abrangência presente no GAM, é compreensível que este modelo seja utilizado em diversos estudos, com a proposta de investigar e compreender os fenômenos do comportamento agressivo e outros fatores, como uso de drogas, por exemplo. A psicologia da mídia não fica de fora destes estudos, realizando pesquisas principalmente voltadas para as mídias de entretenimento (vídeo games, filmes, preferência musical, entre outros). Quando as pessoas são expostas a formatos de mídia violentos, os pensamentos e comportamentos agressivos são aumentados de forma significativa, acontecendo uma resposta ao contato com a mídia violenta (Anderson & Bushman, 2001; Anderson, et al., 2003).

Complementando a afirmação supracitada, é possível citar a realização de um estudo experimental sobre efeitos de filmes violentos, traços de hostilidade e pensamentos agressivos (Anderson, 1997), através da apresentação de vídeos violentos, relatou um aumento nos comportamentos agressivos e na hostilidade dos participantes após a exposição ao estímulo.

Em uma pesquisa experimental acerca de vídeo games violentos e pensamentos hostis, relacionando com o GAM, parte dos participantes foram colocados para jogar um vídeo game violento e outra parte para jogar um não violento e, posteriormente, leram alguns trechos de histórias ambíguas acerca de conflitos interpessoais em potencial e deveriam dar respostas sobre como o personagem das histórias deveria agir. Os participantes que jogaram vídeo games violentos deram respostas mais agressivas do que as que não jogaram, além de demonstrarem pensamentos e comportamentos mais agressivos (Bushman & Anderson, 2002).

Levando estes estudos em consideração, é possível compreender que a mídia tem um fator importante nas influências dos comportamentos agressivos, principalmente a mídia de entretenimento que está tão presente nas nossas vidas. Porém, os comportamentos agressivos não se enquadram apenas como atitudes violentas contra outras pessoas, mas também como a si mesmos, como o comportamento suicida, por exemplo. Sendo este um fator de grande preocupação da psicologia e da sociedade como um todo, se faz também necessário buscar a compreensão deste fenômeno e das relações existentes com as mídias de entretenimento.

#### *O comportamento suicida e as relações com a mídia*

Existem várias formas de comportamentos agressivos do ser humano, tanto contra os outros quanto auto infligida. As diversas formas de violências voltadas para si próprio são consideradas como um dos problemas sociais de maiores níveis de impacto na saúde pública mundial, essas formas de violência estão relacionadas diretamente ao comportamento suicida e suas variações, considerando também o ato do comportamento autolesivo sem a intenção de cometer suicídio, com o objetivo de obter alívio de pensamentos ou sentimentos negativos (Medeiros, et al., 2019; Minayo, 2005).

Ademais, o comportamento suicida constitui-se como um fenômeno que têm acometido pessoas de todas as idades, sendo uma problemática mundial e transcultural. Sua conceituação foi destrinchada por diversos autores, porém, a Organização Mundial da Saúde (OMS) o descreve como o ato de tirar a própria vida, sendo independente da uma razão, resultante da interação entre fatores sociais, biológicos, psicológicos, ambientais ou culturais (Araújo, et al., 2019). Apesar de ser afetado por diversos fatores, o suicídio é a morte mais afetada por fatores psicológicos, sendo responsabilidade de profissionais da psicologia, psiquiatria e saúde mental no geral buscarem métodos para prevenir sua ocorrência e a busca pela sua compreensão (O'Connor & Nock, 2014).

Um dos principais teóricos a estudar acerca do suicídio foi E. Durkheim com a obra O Suicídio (Durkheim, 1897). Neste livro, o autor descreve o suicídio como todo ato realizado para tirar a própria vida, sendo de forma direta ou indiretamente, desejado ou não. O suicídio acaba por ser diferenciado em três possibilidades: o suicídio anômico (causado devido a grandes mudanças na sociedade, como crises econômicas); o suicídio altruísta (quando o sujeito tira a própria vida em pró de algo, seja um grupo social ou sociedade, como os homens bomba); e por fim, o suicídio egoísta (realizado por pessoas individualizadas, quando isoladas da sociedade). Estes estudos realizados por este autor serviram como fundamentação para muitas pesquisas e avanços sobre essa problemática, favorecendo a compreensão de seus fatores e possibilitando intervenções, porém, cada vez mais os números de mortes por suicídio crescem no mundo, fato que demonstra que novos estudos possam ser realizados.

O suicídio é uma das principais causas de morte do mundo, sendo responsável por 220,045 mortes por intoxicação exógena entre 2007 e 2017, quando as outras formas de suicídio são levadas em conta, estes números sobem ainda mais. Apenas entre 2011 e 2016, 1.173.418 notificações de casos de violências autoprovocadas foram notificados no Brasil, já entre 2011 e 2015, 55.649 casos de óbitos por suicídio foram registrados. (Ministério da Saúde, 2019; Araújo, et al., 2019; Ministério da Saúde, 2017). Além destes casos, é possível a existência

daqueles que não foram notificados por diversas razões, sejam elas familiares ou erros de avaliação ou de sistema.

Alguns aspectos do comportamento do sujeito podem indicar possíveis comportamentos suicidas, entre eles é possível citar a história de vida, o histórico familiar de suicídio, doenças crônicas limitantes, comportamentos retraídos e o luto. Porém, existem alguns fatores de risco que podem levar ao suicídio, como os transtornos mentais variados, abuso de álcool e drogas, a falta de suporte social, crises financeiras, o sexo (homens tem mais sucesso em cometer suicídio, enquanto as mulheres possuem mais tentativas), a idade (idosos são mais propensos às tentativas de suicídio), isolamento social, além dos sinais que são demonstrados na fala e pequenas atitudes, como falar sobre a morte com frequência. (Botega, et al., 2006; OMS, 2006; Santos, et al. 2016).

A psicologia da mídia também se dedicou a realizar estudos que envolvendo as relações entre mídia e o comportamento suicida, principalmente com as mídias de entretenimento. Ao realizar uma revisão integrativa da literatura acerca do suicídio na comunicação das redes sociais, Pereira & Botti (2017) perceberam através da leitura e análise crítica de artigos que, nas redes sociais, existem duas categorias relacionadas ao suicídio: a comunicação online preventiva e a comunicação online pró-suicida. Devido ao fácil acesso à conteúdos sobre o suicídio na internet, além dos aspectos do cyberbullying nas redes sociais, estas podem se tornar um sério fator de risco do suicídio, merecendo total atenção dos profissionais que buscam a prevenção deste fenômeno.

Apesar da problemática relacionada ao suicídio nas redes sociais, as pesquisas da psicologia da mídia e o suicídio não se resumem apenas a este setor. Stack (2014) realizou uma pesquisa sobre a exposição à filmes sobre suicídio e índices de tentativa de suicídio e apesar das limitações, através de análises preditivas e do autorrelato da exposição à filmes com esta temática, o risco de tentativa de suicídio teve um aumento considerável, causando uma preocupação acerca da utilização destes conteúdos por pessoas com os fatores de riscos supracitados presentes em suas vidas.

Ainda sobre filmes, um experimento realizado por Till, et al. (2018) com o uso de filmes em que personagens cometem suicídio, possibilitou a compreensão de que as pessoas que assistiram aos filmes com suicídio demonstraram uma deterioração do humor e os participantes com tendências suicidas mais intensas tiveram um aumento na tendência suicida. Já os sujeitos que assistiram ao filme em que o personagem principal consegue resolver positivamente as suas questões demonstraram aumento nos níveis de satisfação com a vida, especialmente entre os sujeitos com maiores tendências suicidas.

É possível compreender que o contato com diferentes mídias de entretenimento pode possibilitar diferentes efeitos relacionados ao comportamento suicida, principalmente quando os sujeitos já demonstram alguma predisposição. Além destes fatores apontados, também é necessário levar em consideração outras questões da individualidade humana, como os aspectos da personalidade. Esses aspectos serão discutidos no tópico a seguir, considerando sua relação com as mídias de entretenimento e os impactos no comportamento humano.

*A personalidade humana: os cinco fatores de personalidade, a tríade sombria e as relações com as mídias de entretenimento*

Existe uma grande diversidade de estudos voltados para a busca da compreensão da personalidade humana, por exemplo, o próprio conceito é muito variado, pois as tentativas de conceituação da personalidade acabam por variar com base no contexto ou nos pressupostos teóricos. Por essa razão, não é possível uma generalização no momento de definição, pois este termo é tão amplo e diverso, que cada pesquisador pode compreendê-la de uma forma diferente (Hall & Lindzey, 1985; Pasquali, 2003). Porém, a nível de entendimento, é possível entender que o termo personalidade se refere aos aspectos permanentes do ser humano, considerando sua continuidade e estabilidade durante a vida. Apesar disso, a personalidade humana não pode ser considerada como algo cristalizado ou que não é passível de mudanças, portanto, a mesma pode mudar de acordo com a situação vivida (Schultz & Schultz, 2006).

Entre estas tentativas de compreender a personalidade humana, surgiu uma proposta de explicá-la através de um modelo fatorial em que a personalidade estaria construída através de

cinco fatores. Apesar das críticas existentes a este modelo, ele é consideravelmente importante, pois, esta estrutura demonstrou-se de forma adequada aos vários contextos em que foi avaliada, desde diferentes amostras, métodos de aplicação e até culturas, podendo ser apontado como uma das propostas com mais estudos realizados (John & Srivastava, 1999; Prinzie, et al., 2009; Silva & Nakano, 2011).

O modelo dos cinco grandes fatores da personalidade tem como objetivo entender a personalidade humana através de traços descritos, a partir da linguagem natural, de forma a descrever aspectos relevantes das individualidades de cada sujeito (Nunes, 2005). Dessa maneira, esses traços da personalidade dos indivíduos se relacionam com os fatores biológicos e com as características adquiridas com base em suas experiências de vida, essa interação entre tais fatores guiam o comportamento humano e colaboram com o surgimento de novas experiências (Costa & McCrae, 1998; McCrae, 2006).

A proposta do modelo dos cinco grandes fatores da personalidade se constitui hierarquicamente através de dois níveis, sendo um inferior, onde se encontram os traços característicos e singulares, e outro superior, em que identificamos os cinco fatores principais (McCrae, 2006), sendo estes: Abertura à experiência, Conscienciosidade, Extroversão, Agradabilidade e Neuroticismo (que está sendo tratado nesta dissertação como Estabilidade Emocional).

As pessoas com altas pontuações na Abertura à experiência se enquadram como sujeitos mais espirituosos, originais, já aqueles com menores pontuações tendem a serem pessoas mais comuns ou simples (Friedman & Schustack, 2004; Andrade, 2008). Na Conscienciosidade, quando as pessoas possuem maiores pontuações, encontramos aspectos de pessoas menos impulsivas e mais focadas em seus objetivos, enquadrando-se como pessoas responsáveis e confiáveis (Andrade, 2008; Nunes, 2005). No caso da Extroversão, os indivíduos com pontuações elevadas apresentam características de sociabilidade e assertividade, com maiores níveis de interação social, afeto e com uma maior probabilidade de ter experiências

emocionalmente positivas (Costa & McCrae 2000; Cangussú & Ferreira, 2015; Peixoto & Meneses, 2018).

Enquanto que ao possuir maiores pontuações na Agradabilidade, as pessoas possuem uma tendência a lidar com os outros de formas sincera e com empatia, acatando opiniões alheias e norteando suas atitudes através dos sentimentos (Costa & McCrae, 2000; Lopes, et al., 2014; Nunes, 2005; Peixoto & Meneses, 2018). Por fim, no Neuroticismo ou Estabilidade Emocional, encontramos características de estabilidade ou instabilidade nas suas emoções a depender do nível de pontuações neste aspecto, quando a instabilidade é mais frequente os sujeitos tendem à experienciar mais intensamente situações de sofrimento, sendo pessoas mais ansiosas, impulsivas, dependentes e até mesmo depressivas (Peixoto & Meneses, 2018; Nunes, 2005; Palma, 2012).

Através dessa noção que o modelo dos cinco grandes fatores traz para a compreensão da personalidade, muitos estudos foram construídos justamente com o objetivo de verificar as relações existentes entre estas características apontadas por esse pressuposto teórico e o comportamento humano, entre outros fatores. A psicologia social é uma das áreas que faz uso desse modelo em vários de seus estudos, assim como a psicologia da mídia, que busca analisar o impacto da personalidade humana no uso de mídias de entretenimento, como redes sociais, preferência por filmes, séries, músicas, entre outros. Vejamos a seguir alguns destas pesquisas.

Em um estudo sobre a preferência por estilos de filmes e a relação existente com os cinco fatores de personalidade realizada por Pimentel, et al. (2014), identificamos um exemplo destes estudos, que conseguiu demonstrar que os participantes com maior preferência por filmes de terror, possuíam pontuações maiores no fator agradabilidade do que os que preferiam filmes de suspense, estes que preferiam filmes de suspense demonstraram menor conscienciosidade do que os que preferem filmes de terror, ação, romance e drama. A pesquisa também apontou um maior nível de conscienciosidade nos que preferiram filmes de romance do que os que preferiram filmes de comédia. Assim, é possível interpretar que a personalidade pode servir

como um fator preditor e influenciador nas preferências por mídias de entretenimento, tal temática será discutida em um tópico futuro.

Em um outro estudo acerca dos traços de personalidade e o uso de redes sociais, Seidman (2020) percebeu que os diferentes tipos de personalidade das pessoas conseguem prever determinadas ações dentro das redes sociais, assim como as motivações por trás do uso das redes sociais e quais os conteúdos são compartilhados nelas. Além disso, os autores conseguiram realizar predições dos tipos de personalidade dos sujeitos com base do conteúdo das redes sociais e da linguagem utilizadas dentro delas.

Como mencionado anteriormente, durante as pesquisas para compreender a personalidade surgiram muitas propostas e modelos explicativos. Além do modelo dos cinco grandes fatores, também encontramos estudos acerca dos aspectos mais sombrios da personalidade do ser humano, conhecida como a tríade sombria. Esta perspectiva, inicialmente discutida por Paulhus e Williams (2002), busca analisar os traços da personalidade dos indivíduos levando em consideração características que não fazem parte do que é aceito socialmente.

Sendo conhecida como Dark Triado of personality (Tríade Sombria da Personalidade), esta proposta se divide em três aspectos da personalidade: o narcisismo, o maquiavelismo e a psicopatia (Pozueco & Moreno, 2013). Esses traços não se encontram limitados a questões clínicas, mas acabam fazendo parte da conduta consideravelmente normal da personalidade e do comportamento, sendo estes comportamentos relacionados com atitudes agressivas, frias ou em busca de ascensão própria, possuindo estratégias e propensões à comportamentos maléficos (Kaiser, Le Brenton & Hogan, 2015; Huang & Ling, 2014).

A psicopatia é apontada como um impulso para comportamentos antissociais, ausência de remorso, frieza, desonestidade e impossibilidade de desenvolver relações afetivas estreitas, dividida entre a psicopatia primária (comportamentos cruéis, ausência de afeto) e psicopatia secundária (comportamentos agressivos, níveis elevados de neuroticismo), este traço é compreendido através de atitudes com o objetivo de humilhar, retaliar e causar medo nos outros

(Burns, et al., 2015; Tamborski & Brown, 2011; Levenson, Kiehl & Fitzpatrick, 1995; Leary, 1957).

O maquiavelismo leva em consideração atitudes manipulativas para com as outras pessoas, buscando explorar as pessoas para atingir os próprios interesses através de uma escassez de senso moral (Christie & Geis, 1970). Além destes fatores, os sujeitos que possuem maiores pontuações neste traço acabam por ser consideravelmente cínicos, apáticos e dominadores (McHoskey, Worzel & Szyarto, 1998). Por fim, o narcisismo é constituído pelo desejo de receber atenção, de atitudes egocêntricas em busca de status, possuindo altos níveis de autoestima e um sentimento de que a pessoa é grandiosa e por isso, precisa ser admirada, tendo conseqüentemente atitudes arrogantes e relacionamentos negativos (Raskin & Hall, 1979; Miller, et al., 2015; Tamborski & Brown, 2011).

Em um estudo sobre as relações existentes entre a tríade sombria e preferências de mídias de entretenimento realizado por Williams, Harms e Paulhus (2001), foi possível notar que os maiores níveis de psicopatia se correlacionaram positivamente com tipos de mídias consideradas “antissociais”, como por exemplo: filmes agressivos, esportes violentos, pornografia e o uso de videogames violentos. O padrão seguiu semelhante com as pontuações maiores do maquiavelismo, porém com correlações mais fracas, enquanto que os maiores níveis de narcisismo se correlacionaram unicamente com gosto por esportes violentos.

Em um outro estudo, Davis (2015) com o objetivo de utilizar personagens de filmes ou de programas de TV com características que se encaixam nos traços da tríade sombria para verificar como pessoas com pontuações altas na tríade sombria se identificaram, os autores perceberam que as pessoas com altas pontuações na tríade sombria tinham mais interesses em filmes ou programas de TV com personagens com tais características, tendo reações mais positivas diante dos mesmos e se identificando com esses personagens.

Estes estudos demonstram que tanto o modelo dos cinco grandes fatores quanto a tríade sombria podem ser utilizados para estudos acerca das mídias de entretenimento, relacionando preferências ou o uso com frequência de determinados tipos de mídia com os aspectos

característicos da personalidade humana e os efeitos no nosso comportamento. Esses efeitos podem ser positivos ou negativos, a depender do conteúdo e a forma como a mídia se apresenta. Ademais, esta dissertação se constrói a partir destas perspectivas teóricas, possibilitando o desenvolvimento de hipóteses e objetivos para nortear os processos metodológicos aqui realizados, sendo estes citados a seguir.

## **Hipóteses**

- A Escala de Preferências por Mídias de Entretenimento encaixa-se no modelo pentafatorial sugerido pelo estudo original, se adequando ao contexto brasileiro.
- Os estilos de mídias de entretenimento considerados violentos se relacionam positivamente com os comportamentos agressivos e o comportamento suicida.
- A personalidade humana prediz e explica a relação existente entre as preferências por mídias de entretenimento, os comportamentos agressivos e o comportamento suicida.

## **Objetivos**

### *Objetivo Geral*

Verificar as relações existentes entre as diferentes preferências por mídias de entretenimento, os comportamentos agressivos e o comportamento suicida.

### *Objetivos Específicos*

- Validar a Escala de Preferências por Mídias de Entretenimento para o contexto brasileiro, considerando o seu modelo pentafatorial.
- Analisar a relação dos aspectos da personalidade humana com a preferências por mídia de entretenimento, comportamentos agressivos e comportamento suicida.

## Capítulo 2

### Estudos Empíricos

#### Estudo 1. Validação Exploratória da Escala de Preferências por Mídias de

#### Entretenimento ao contexto brasileiro

Nesta dissertação, foi possível compreender até o presente momento que a psicologia da mídia pode trazer grandes impactos para a sociedade. A mídia de entretenimento se demonstra como um fator muito presente no dia a dia das pessoas, para tanto, compreender estes impactos e as relações com o comportamento humano é algo de extremo valor. Levando isto em consideração, este estudo objetivou realizar a validação exploratória da Escala de Preferências por Mídias de Entretenimento (EPME) para o contexto brasileiro.

#### Método

##### *Participantes*

Este estudo foi composto por uma amostra não probabilística, formada por 250 pessoas da população geral. A média de idade foi de 28 anos (entre 18 à 69 anos, DP = 10,1), sendo 66,4% do sexo feminino e 33,2% do sexo masculino (DP = 0,48), Entre estes sujeitos, 46,8% apontou que assistiam entre 1 à 5 horas de filmes, séries ou programas de TV diariamente (DP = 1,8), já 50% descreveu que passa de 1 à 5 horas ouvindo músicas diariamente (DP = 1,1), enquanto 41,2% afirmou que lia livros ou revistas entre 1 à 5 horas diariamente (DP = 1,9).

##### *Instrumentos*

Os participantes responderam a um questionário online realizado pelo Google Forms, que foi constituído pela Escala de Preferência por Mídias de Entretenimento de Rentfrow, et al. (2011), traduzida para o contexto brasileiro, que tem como objetivo verificar os tipos de preferência por filmes, programas de televisão, livros e música, que menciona diferentes estilos de cada uma dessas formas de entretenimento (músicas alternativas; filmes de ação; por exemplo). Cada item foi ser respondido com base em uma escala de **0** = Não conheço até **7** = Gosto bastante.

Além desta escala, foi utilizado um questionário sócio demográfico, com perguntas que buscaram a caracterização da amostra, buscando informações como idade, sexo, religião, por exemplo.

### *Procedimentos*

O presente estudo, após o processo de submissão e aceitação do Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal da Paraíba (Parecer nº 4.102.864), foi realizado a coleta dos dados com os 250 participantes de forma online, utilizando a plataforma Google Forms. Cada participante foi informado acerca dos riscos e benefícios do estudo a partir do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, respeitando todos os procedimentos éticos com base na resolução 510/16. Os sujeitos levaram em média quinze minutos para responder ao questionário solicitado.

### *Análise de Dados*

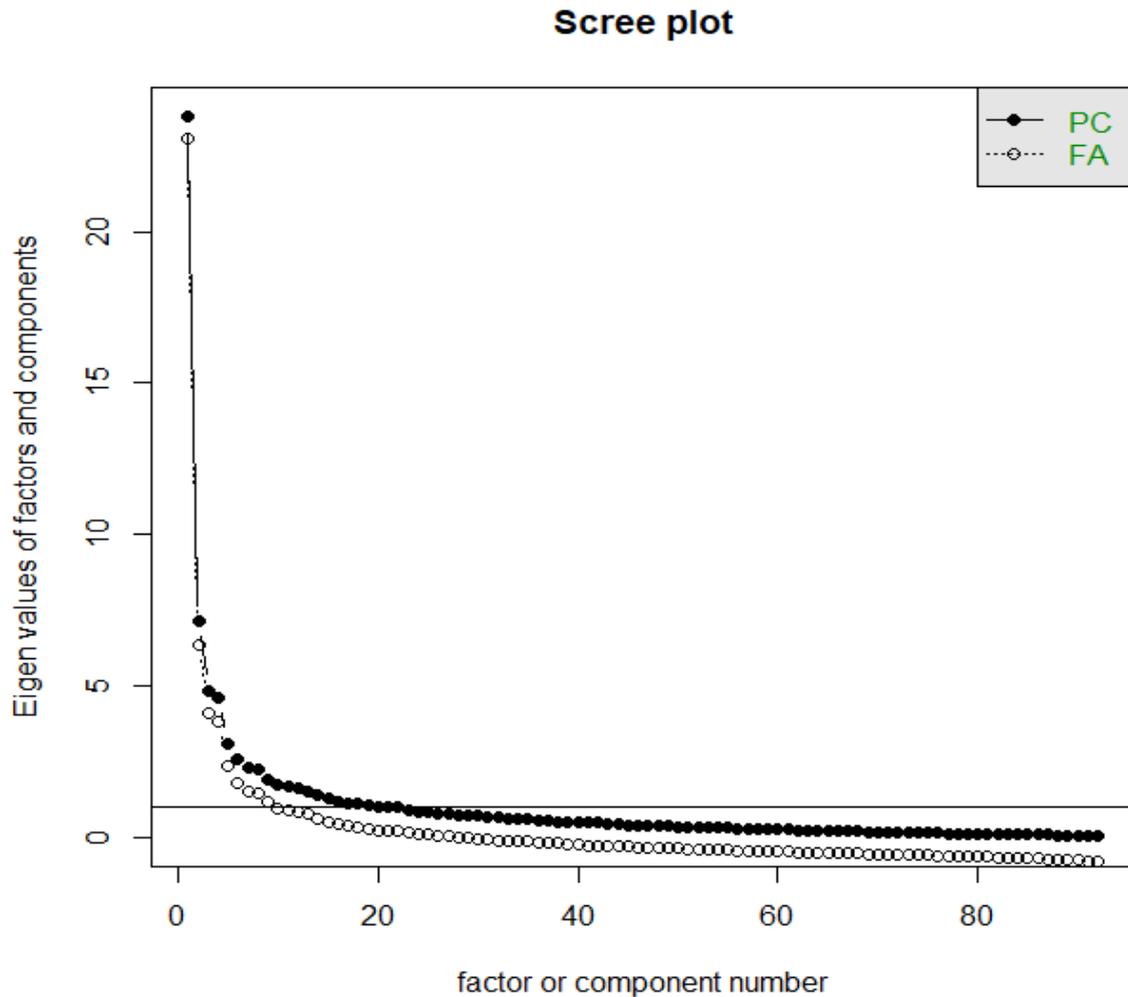
Os dados foram analisados com os programas estatísticos: SPSS (versão 21), o software R (R Core Team, 2018) e o JASP (JASP Team, 2019). Além da Análise Fatorial Exploratória, alfa de Cronbach e ômega de McDonald, que colaboraram para a compreensão da validade e consistência interna da escala utilizada, além da análise paralela. Também utilizamos a teoria de resposta usando o modelo de resposta graduada.

## **Resultados**

Com o objetivo de realizar uma análise fatorial exploratória (AFE) da EPME, realizou-se uma análise fatorial. Com os resultados consideravelmente favoráveis, possuindo um KMO = 0,82 e Teste de Esfericidade de Bartlett [ $X^2(418) = 17939,9; p < 0,000$ ]. Utilizamos como base a correlação policórica para dados ordinais seguindo a estrutura original da EPME (Rentfrow, et al., 2011), os itens foram fixados em cinco fatores através da Análise dos Eixos Principais, compreendendo que os cinco componentes tiveram valores próprios superiores à 1 (segundo o critério de Kaiser): 23,3; 6,62; 4,3; 4,0; 2,56. Os dados encontrados podem ser identificados no *scree plot*.

**Figura 2.**

Scree plot da AFE da EPME.



Os fatores apresentaram uma consistência interna positiva levando em consideração o alfa de Cronbach e o ômega de McDonald, sendo eles: Fator 1 = 0,93 ( $\omega$  de McDonald) e 0,92 ( $\alpha$  de Cronbach); Fator 2 = 0,90 ( $\omega$  de McDonald) e 0,90 ( $\alpha$  de Cronbach); Fator 3 = 0,92 ( $\omega$  de McDonald) e 0,92 ( $\alpha$  de Cronbach); Fator 4 = 0,87 ( $\omega$  de McDonald) e 0,87 ( $\alpha$  de Cronbach); e Fator 5 = 0,86 ( $\omega$  de McDonald) e 0,86 ( $\alpha$  de Cronbach), possibilitando a conclusão de que estes resultados são considerados satisfatórios (DeVellis, 2017; Revelle & Zinbarg, 2009).

Através de uma Análise Paralela utilizando o Critério de Horn, foi possível testar a presença dos componentes subjacentes, através da técnica robusta, possuindo 1.000 simulações e 95% de confiança que simularam esta pesquisa, com 250 participantes e 92 itens. Realizando as comparações entre os valores apontados (Critério de Kaiser) e os valores simulados (Critério

de Horn), compreendemos que o componente de Kaiser é maior em todos os fatores, confirmando a estrutura existente dos cinco fatores.

Como supracitado, a estrutura de cinco fatores do estudo original (Rentfrow, et al., 2011) foi aplicada nas análises, considerando a sua parcimônia. É possível observar que os itens demonstraram uma distribuição que possui algumas diferenças referente à proposta pelo autor, podendo ser explicado pelas questões do contexto cultural (como a não presença de determinados estilos de mídia no contexto brasileiro). Utilizando como critério de carga fatorial igual ou superior à 0,40, os itens que apresentaram valor abaixo foram descartados (sendo um total de 6 itens excluídos inicialmente). Os resultados da análise exploratória são apresentados na Tabela 1.

**Tabela 1**

Estrutura fatorial exploratória da EPME

Itens	F1 – Mídia Culta	F2 – Mídia Comum	F3 – Mídia Sombria	F4 – Mídia Informativa	F5 – Mídia Emocionante
EPME37	-0.023	<b>0.411</b>	-0.137	0.342	-0.116
EPME1	<b>0.497</b>	0.022	0.110	-0.263	0.152
EPME10	<b>0.497</b>	-0.148	-0.078	0.029	0.463
EPME11	<b>0.595</b>	-0.276	-0.089	0.102	0.164
EPME12	0.019	<b>0.492</b>	0.127	-0.170	0.258
EPME13	0.293	-0.218	0.127	-0.085	<b>0.462</b>
EPME14	0.246	0.072	0.014	-0.155	<b>0.397</b>
EPME15	0.354	0.105	0.015	-0.109	0.215
EPME16	0.285	-0.130	0.130	-0.029	<b>0.559</b>
EPME17	0.299	0.216	-0.021	0.037	<b>0.338</b>
EPME18	<b>0.493</b>	-0.022	0.022	0.235	0.006
EPME19	0.031	0.083	0.016	0.206	<b>0.513</b>
EPME2	<b>0.534</b>	-0.230	-0.026	0.007	0.398
EPME20	0.082	0.221	0.027	0.033	<b>0.480</b>
EPME21	<b>0.432</b>	0.040	-0.089	0.294	-0.059

EPME22	<b>0.800</b>	-0.047	-0.141	0.087	0.081
EPME23	<b>0.743</b>	0.053	0.066	0.099	-0.048
EPME24	<b>0.469</b>	0.202	-0.125	0.187	0.091
EPME25	-0.032	0.057	-0.008	<b>0.577</b>	0.020
EPME26	0.176	-0.044	0.019	<b>0.465</b>	0.055
EPME27	0.223	<b>0.414</b>	0.031	0.239	-0.202
EPME28	0.199	<b>0.512</b>	0.147	0.052	-0.024
EPME29	0.273	0.012	<b>0.379</b>	-0.072	-0.144
EPME3	<b>0.652</b>	-0.201	-0.201	0.083	0.289
EPME30	<b>0.568</b>	0.111	0.193	-0.380	-0.066
EPME31	<b>0.705</b>	0.001	-0.010	-0.052	0.047
EPME32	0.341	0.260	-0.034	<b>0.382</b>	-0.300
EPME33	<b>0.614</b>	-0.014	0.137	0.196	-0.018
EPME34	<b>0.376</b>	0.120	-0.080	0.303	-0.144
EPME35	0.074	-0.244	<b>0.667</b>	-0.009	0.104
EPME36	0.165	0.053	0.124	<b>0.477</b>	-0.193
EPME38	0.173	0.092	<b>0.518</b>	-0.027	0.192
EPME39	0.240	0.033	0.195	<b>0.501</b>	-0.058
EPME4	-0.218	<b>0.613</b>	-0.119	0.135	-0.121
EPME40	<b>0.635</b>	-0.189	0.146	0.059	0.109
EPME41	<b>0.438</b>	0.108	0.021	0.206	-0.021
EPME42	<b>0.535</b>	0.157	-0.227	0.129	0.172
EPME43	<b>0.574</b>	0.215	0.031	-0.051	-0.104
EPME44	0.185	<b>0.413</b>	-0.410	0.327	-0.021
EPME45	0.255	<b>0.643</b>	-0.038	-0.123	-0.151
EPME46	0.386	-0.098	0.241	<b>0.427</b>	-0.033
EPME47	0.151	0.000	<b>0.506</b>	0.185	0.180
EPME48	0.090	0.220	<b>0.436</b>	-0.043	0.228
EPME49	-0.027	-0.138	-0.028	<b>0.742</b>	0.183
EPME5	-0.081	<b>0.316</b>	0.299	-0.179	0.092
EPME50	<b>0.318</b>	0.205	0.046	0.317	-0.068
EPME51	-0.321	0.254	0.202	0.332	<b>0.489</b>

EPME52	-0.075	0.478	0.063	0.043	<b>0.525</b>
EPME53	<b>0.381</b>	0.183	-0.015	0.078	0.345
EPME54	0.056	<b>0.497</b>	0.030	0.086	0.173
EPME55	<b>0.624</b>	0.074	0.107	-0.124	0.090
EPME56	0.285	0.031	0.278	0.282	0.021
EPME57	<b>0.304</b>	0.354	0.114	-0.147	0.096
EPME58	0.188	0.113	0.350	-0.027	-0.106
EPME59	0.273	0.205	0.349	-0.079	0.162
EPME6	-0.072	<b>0.388</b>	0.314	-0.295	-0.069
EPME60	<b>0.492</b>	0.229	0.237	-0.426	-0.006
EPME61	-0.063	-0.222	<b>0.890</b>	0.111	-0.053
EPME62	<b>0.573</b>	-0.091	0.330	-0.077	0.010
EPME63	0.009	<b>0.552</b>	-0.232	0.147	0.232
EPME64	0.246	<b>0.446</b>	-0.281	-0.039	0.141
EPME65	0.086	<b>0.750</b>	-0.088	-0.128	0.026
EPME66	-0.025	0.086	<b>0.482</b>	0.112	0.291
EPME67	-0.015	-0.074	<b>0.735</b>	0.135	0.103
EPME68	-0.007	-0.013	<b>0.406</b>	0.351	0.194
EPME69	-0.057	-0.100	0.176	<b>0.563</b>	0.301
EPME7	-0.091	<b>0.548</b>	-0.366	0.324	-0.014
EPME70	-0.161	0.346	0.091	0.224	<b>0.518</b>
EPME71	-0.085	0.485	-0.062	0.055	<b>0.487</b>
EPME72	<b>0.555</b>	0.150	-0.017	0.026	0.102
EPME73	-0.145	0.046	0.034	<b>0.637</b>	0.193
EPME74	-0.103	<b>0.572</b>	-0.243	0.210	0.223
EPME75	-0.108	<b>0.609</b>	0.161	0.088	0.088
EPME76	-0.335	0.277	0.337	0.222	0.040
EPME77	0.088	<b>0.399</b>	0.303	-0.103	0.044
EPME78	0.249	<b>0.400</b>	-0.037	0.291	-0.016
EPME79	-0.002	<b>0.561</b>	-0.039	0.061	0.107
EPME8	0.292	-0.371	0.117	0.083	<b>0.519</b>
EPME80	0.009	0.269	0.134	0.283	0.030

EPME81	0.090	0.259	0.100	<b>0.452</b>	-0.168
EPME82	-0.088	-0.227	<b>0.917</b>	0.152	-0.093
EPME83	0.229	-0.147	<b>0.394</b>	0.272	-0.088
EPME84	0.074	<b>0.424</b>	0.110	-0.035	0.218
EPME85	0.001	0.240	<b>0.654</b>	-0.049	0.073
EPME86	-0.028	0.077	0.253	<b>0.517</b>	0.092
EPME87	-0.096	-0.008	<b>0.684</b>	0.180	0.033
EPME88	-0.199	-0.105	0.127	<b>0.716</b>	0.146
EPME89	0.172	-0.187	<b>0.437</b>	0.400	0.044
EPME9	0.188	<b>0.353</b>	0.116	-0.145	0.275
EPME90	-0.029	-0.005	<b>0.624</b>	0.175	0.191
EPME91	-0.109	<b>0.692</b>	0.026	-0.088	-0.160
EPME92	-0.102	<b>0.508</b>	0.259	0.041	-0.035
Nº de itens	25	23	15	12	11
$\omega$ de McDonald	0,93	0,90	0,92	0,87	0,86
$\alpha$ de Cronbach	0,92	0,90	0,92	0,87	0,86

Com base na análise fatorial exploratória aqui realizada, a Escala de Preferências por Mídia de Entretenimento manteve-se com um total de 86 itens, estes itens distribuíram-se nos cinco fatores como apontados na tabela acima. O primeiro fator denominado de Mídia Culta foi composto por 25 itens relativos à estilos de música, filmes, livros, séries e programas de TV considerados cerebrais e cultos (Jazz, literatura clássica, filmes independentes, séries e programas de TV artísticos, por exemplo). O segundo fator foi descrito como “Mídia Comum”, sendo constituído por 23 itens de mídia mais frequente no dia a dia da sociedade (Música pop, livros de entretenimento e filmes de comédia, por exemplo).

O terceiro fator foi composto por 15 itens e recebeu o nome de “Mídia Sombria”, com estilos de mídia com temáticas de terror, mistério (Livros de fantasia, programas sobrenaturais e filmes de terror, por exemplo). O quarto fator, com o nome “Mídia Informativa” possui 12 itens relacionados a mídias com conteúdo para estudos, pesquisas e notícias (livros de medicina,

programas de notícias, por exemplo). O quinto e último fator foi denominado de “Mídia Emocionante”, com 11 itens que se relacionam com mídias como músicas de rock, punk e heavy metal, livros de aventura e filmes de ação, por exemplo.

Após as análises supracitada, realizou-se um processo de calibração da EPME utilizando a teoria de resposta ao item (TRI) para modelos de itens politônicos como base. Para tanto, foi possível utilizar dos parâmetros, sendo o parâmetro (a) que demonstra a discriminação do item e o parâmetro (b), que aponta a dificuldade do item. Nesta análise, utilizou-se como critério os valores de discriminação acima de 0,7 como sendo os itens adequados para a medida (Pasquali & Primi, 2003; Primi, 2004). Os valores descritos podem ser encontrados na Tabela 2.

**Tabela 2.**

*Parâmetros a e b dos itens da EPME.*

<b>Itens</b>	<b>a</b>	<b>b1</b>	<b>b2</b>	<b>b3</b>	<b>b4</b>
1	0.966	-4.360	-1.965	0,347	1.752
2	1.055	-3.398	-1.077	0,855	2.252
3	0.913	-4.343	-1.375	0,151	1.929
4	0.270	-8.156	-3.936	-0.129	3.422
5	0.610	-3.487	-1.038	0.749	2.821
6	0.414	-2.404	-0.460	1.405	4.207
7	0.325	-6.562	-3.856	-0.243	1.579
8	0.745	-1.092	0.439	1.670	2.989
9	1.360	-3.550	-2.625	-0.818	0.197
10	1.119	-2.242	-0.859	0.801	1.877
11	0.684	-2.271	0.317	2.381	4.278
12	1.072	-3.617	-2.424	-0.649	0.604
13	0.757	-1.228	0.308	2.194	3.817
14	0.833	-2.150	-0.564	0.858	2.356
15	0.907	-2.458	-1.286	0.177	2.032
16	1.144	-2.314	-1.432	-0.198	0.900
17	1.384	-2.935	-1.905	-0.208	0.881

18	1.127	-4.934	-2.016	-0.137	1.421
19	1.066	-3.574	-1.775	0.127	1.547
20	1.213	-3.948	-2.359	-0.548	0.608
21	0.823	-2.937	-0.618	1.450	2.944
22	1.491	-2.792	-1.384	-0.112	0.828
23	2.177	-3.077	-1.835	-0.454	0.221
24	1.254	-3.222	-1.661	-0.117	1.034
25	0.484	-4.026	-1.141	1.565	4.440
26	0.672	-2.566	-0.430	1.670	4.065
27	1.072	-4.019	-1.884	-0.394	1.241
28	1.651	-3.151	-2.059	-0.672	0.378
29	0.694	-2.261	-0.682	1.332	3.190
30	0.882	-2.568	-1.153	1.026	2.226
31	1.330	-2.841	-1.455	-0.062	0.909
32	0.871	-5.987	-2.805	-0.290	1.355
33	1.770	-3.200	-2.005	-0.572	0.357
34	0.785	-3.415	-1.469	0.969	2.735
35	0.852	-1.179	-0.288	1.350	2.718
36	0.491	-3.452	-2.073	0.824	3.104
37	0.431	-3.452	-2.073	0.824	3.104
38	1.754	-2.352	-1.283	-0.244	0.431
39	1.235	-4.212	-2.367	-0.521	1.050
40	1.348	-3.050	-1.442	-0.014	0.940
41	1.182	-3.460	-1.693	-0.053	1.184
42	1.198	-3.425	-2.044	-0.160	0.721
43	1.264	-3.864	-2.224	-0.478	0.554
44	0.467	-5.076	-2.623	0.492	2.410
45	1.040	-3.679	-2.528	-0.533	0.609
46	1.530	-3.215	-1.865	-0.215	0.932
47	1.808	-2.705	-1.446	-0.265	0.569
48	1.659	-3.163	-1.450	-0.286	0.505
49	0.546	-2.898	-0.721	1.676	3.512

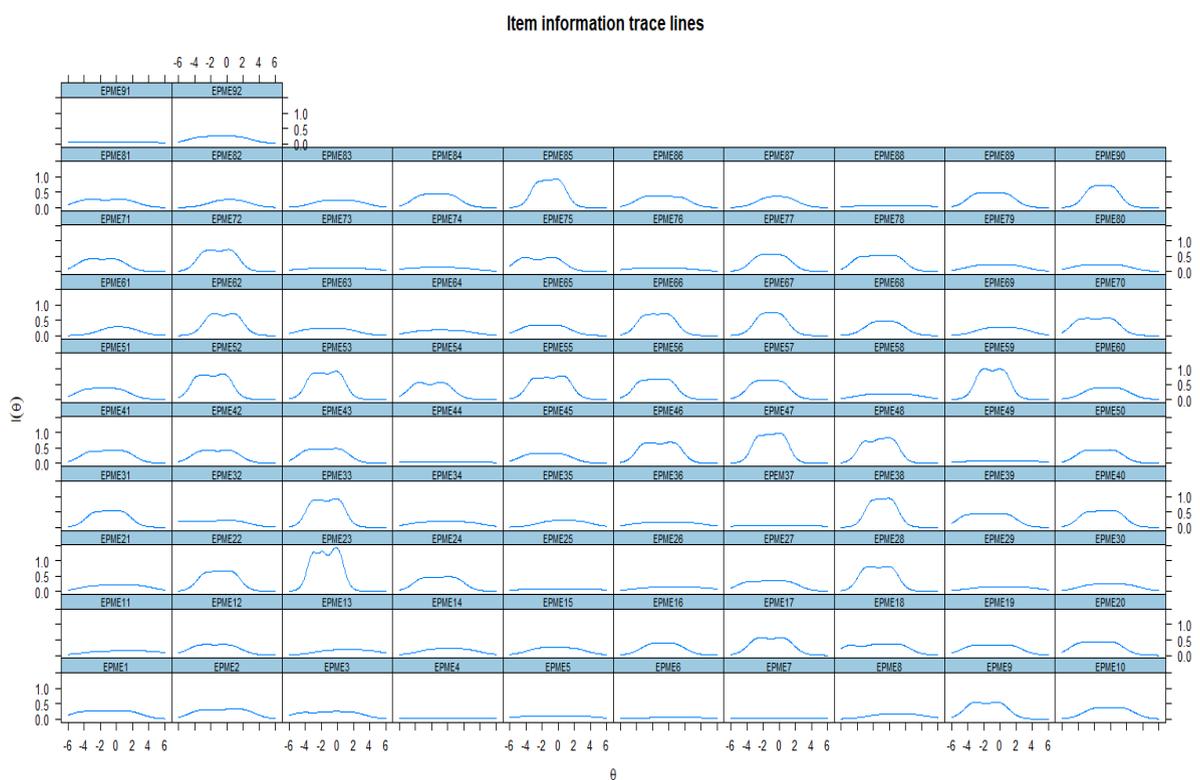
50	1.213	-3.302	-2.175	-0.370	0.659
51	1.105	-3.903	-2.291	-0.978	0.496
52	1.672	-3.772	-2.447	-0.888	0.018
53	1.751	-3.198	-1.933	-0.507	0.333
54	1.368	-3.983	-3.291	-1.285	-0.212
55	1.608	-3.121	-1.488	0.102	0.989
56	1.490	-3.549	-2.134	-0.755	0.229
57	1.432	-3.156	-1.998	-0.724	0.495
58	0.774	0.774	-1.145	0.652	2.435
59	1.825	-2.446	-1.619	-0.340	0.607
60	1.118	-2.378	-1.189	0.428	1.373
61	0.955	-0.891	-0.239	0.417	1.425
62	1.550	-2.117	-1.250	0.395	1.239
63	0.868	-3.573	-2.067	-0.142	1.104
64	0.761	-3.256	-1.993	-0.064	1.546
65	1.546	-3.723	-2.442	-0.844	0.363
66	1.533	-3.166	-1.921	-0.628	0.265
67	1.545	-2.347	-1.510	-0.434	0.361
68	1.228	-2.122	-1.322	-0.118	0.928
69	0.921	-1.733	-0.576	0.753	2.395
70	1.385	-3.969	-2.548	-0.871	0.339
71	1.179	-3.867	-2.590	-0.788	0.195
72	1.543	-2.921	-1.659	-0.157	0.744
73	0.597	-3.554	-1.511	1.119	3.413
74	0.665	-4.253	-2.172	-0.134	1.594
75	1.257	-4.554	-3.811	-1.351	-0.168
76	0.630	-3.721	-2.506	-0.396	1.495
77	1.354	-2.616	-1.721	-0.480	0.655
78	1.348	-3.769	-2.039	-0.364	1.008
79	0.855	-2.875	-1.129	0.456	1.946
80	0.866	-3.595	-1.575	0.030	1.228
81	0.955	-4.038	-2.695	-0.138	1.327

82	0.914	-0.991	-0.360	0.578	1.615
83	0.890	-1.887	-1.072	0.539	2.258
84	1.203	-3.438	-2.102	-0.686	0.559
85	1.740	-2.678	-1.478	-0.394	0.332
86	1.127	-3.055	-2.137	-0.419	1.492
87	1.074	-1.664	-0.877	0.187	1.133
88	0.475	-2.925	-0.599	1.755	3.726
89	1.265	-3.126	-2.014	-0.376	0.956
90	1.535	-2.487	-1.431	-0.430	0.425
91	0.485	-4.397	-2.368	0.426	2.457
92	0.905	-3.373	-1.544	0.165	1.647

Em seguida, analisou-se as curvas características dos itens (CCI) com o objetivo de verificar quais as relações entre o traço latente e as respostas dadas para cada item, partindo do pressuposto de que os valores crescentes presentes na escala de resposta referem-se à um nível maior do traço latente. Essas informações podem ser encontradas na Figura 5.

**Figura 3.**

Curvas Características dos Itens da EPME.



A partir dos dados encontrados, é possível afirmar que **16 itens** foram excluídos nesta análise por não terem se encaixado nos padrões mínimos previamente aplicados, alguns dos itens que não apresentaram valor superior à 0,7 na TRI já haviam sido excluídos anteriormente, sendo um total de 21 itens excluídos (Primi, 2004). **Os 70 itens que restaram preencheram** os cinco fatores citados anteriormente, sendo divididos entre **23 itens no fator “Mídia Culta”**, 15 itens no fator “Mídia Comum”, 14 itens no fator “Mídia Sombria”, 7 itens no fator “Mídia Informativa” e 11 itens no fator “Mídia Emocionante”. Considerando os dados encontrados, se faz necessário a realização das análises confirmatórias da escala validada, que se encontra no estudo abaixo.

## **Estudo 2. Validação Confirmatória da Escala de Preferências por Mídias de**

### **Entretenimento**

Partindo do estudo 1 que realizou a Análise Fatorial Exploratória, este estudo objetivou realizar a Validação Confirmatória da Escala de Preferências por Mídias de Entretenimento com a proposta de fundamentar estudos futuros para a compreensão das relações existentes entre as mídias de entretenimento e a influência no ser humano e nas relações sociais.

### **Método**

#### *Participantes*

Este estudo foi composto por uma amostra não probabilística e por conveniência, formada por 452 pessoas da população geral. A média de idade foi de 28 anos (variando de 18 à 70; DP = 10,1; EP = 0,2), sendo 71,9% do sexo feminino e 27,7% do sexo masculino, enquanto 0,2% se denominou como “não binário” (DP = 0,45; EP = 0,2).

#### *Instrumentos*

Os participantes responderam a um questionário online realizado pelo *Google Forms*, que foi constituído pela Escala de Preferência por Mídias de Entretenimento de Rentfrow, et al. (2011), traduzida para o contexto brasileiro, que tem como objetivo verificar os tipos de preferência por filmes, programas de televisão, livros e música, que menciona diferentes estilos de cada uma dessas formas de entretenimento (músicas alternativas; filmes de ação; por exemplo). Cada item foi ser respondido com base em uma escala de **0** = Não conheço a **7** = Gosto bastante.

Além desta escala, foi utilizado um questionário sócio demográfico, com perguntas que buscaram a caracterização da amostra, buscando informações como idade, sexo, religião, por exemplo.

#### *Procedimentos*

O presente estudo, após o processo de submissão e aceitação do Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal da Paraíba (Parecer nº 4.102.864), foi realizado a coleta dos dados com os 452 participantes de forma online, utilizando a plataforma *Google Forms*. Cada

participante foi informado acerca dos riscos e benefícios do estudo a partir do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, respeitando todos os procedimentos éticos com base na resolução 510/16. Os sujeitos levaram em média quinze minutos para responder ao questionário solicitado.

### *Análise de Dados*

Os dados foram analisados com o programa estatístico SPSS (versão 20). Além da Análise Fatorial Confirmatória e alfa de Cronbach, que colaboraram para a compreensão da validade e consistência interna da escala utilizada, além do estimador de mínimos quadrados ponderados robustos ajustados pela média e variância (WLSMV). Os índices de ajuste utilizados para verificar a estrutura da EPME foram: índice de ajuste comparativo de Bentler (CFI); o índice de Tucker-Lewis (TLI); e a razão do erro quadrático médio de aproximação (RMSEA).

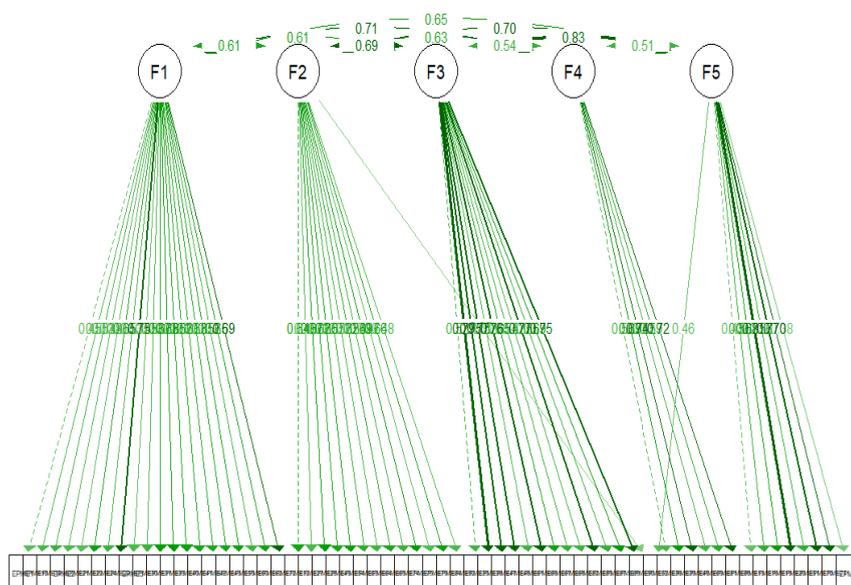
Seguindo as orientações teóricas especializadas (DiStefano & Hess, 2005; Thompson, 2005; Weston & Gore, 2006), com o objetivo de verificar diferentes modelos para o instrumento, também realizamos a análise fatorial confirmatória de segunda ordem, levando em consideração o quiquadrado do modelo dividido por seus graus de liberdade (Razão  $\chi^2 / g.l.X^2$ ), os *Goodness-of-Fit Index* (GFI) e *Comparative-Fit Index* (CFI), o *Root-Mean-Square Error of Approximation* (RMSEA), o *Expected Cross-Validation Index* (ECVI), o *Standardized Root Mean Square Residual* (SRMR) e o *Parsimony Normed Fit Index* (PNFI).

## **Resultados**

Através do método de estimação dos mínimos quadrados ponderados ajustados pela média e variância (WLSMV), foi possível realizar a análise fatorial confirmatória (CFA) dos dados, sendo estes compostos por 452 respostas. Baseando-se no estudo anterior, realizamos a CFA com os itens da análise fatorial exploratória, incluindo aqueles excluídos pela TRI com o intuito de fazer uma comparação. Partindo disto, os seguintes resultados foram encontrados:  $\chi^2 (2556) = 74548,7$ ,  $p < 0,001$ ; CFI = 0,899; TLI = 0,895; RMSEA = 0,08; IC = 90%; SRMR = 0,09.

A CFA foi realizada novamente excluindo os itens apontados como abaixo de 0,7 na TRI realizada no estudo 1, encontrando os seguintes dados:  $\chi^2 (1758) = 5737,9$ ,  $p < 0,001$ ; CFI = 0,934; TLI = 0,931; RMSEA = 0,07; IC = 90%; SRMR = 0,08. Em comparação com a primeira CFA, a segunda demonstrou dados mais favoráveis, significando que a exclusão dos itens realizadas no estudo 1 é algo consideravelmente positivo para esta escala e confirma a hipótese da estrutura de cinco fatores proposta no estudo original (Rentfrow, et al. 2011). Os dados da estrutura da EPME podem ser encontrados na Figura 4.

**Figura 4.** Estrutura fatorial da Escala de Preferência por Mídia de Entretenimento (EPME).



Buscando testar outros modelos fatoriais, realizamos a análise fatorial confirmatória de segunda ordem, podendo ser conferido na Tabela 3.

**Tabela 3.**

Análise Fatorial Confirmatória de Segunda Ordem

Modelo	X <sup>2</sup> glX <sup>2</sup>	CFI	GFI	RMSEA(IC90%)	ECVI	SRMR	PNFI
Pentafatorial	4,05	0,899	0,85	0,08	21,88	0,09	0,74
Segunda Ordem	4,231	0,795	0,83	0,08	22,84	0,10	0,72
Unifatorial	5,336	0,725	0,79	0,09	28,68	0,11	0,66

Com base nestes resultados, é notável que o modelo original de formato pentafatorial se demonstra mais favorável para o instrumento aqui validado, confirmado nossas hipóteses iniciais. Por fim, através dos dados encontrados nestes estudos, se faz necessário a realização de um processo de discussão destes dados encontrados, comparando seus achados com os aspectos teóricos e metodológicos, assim como as suas possibilidades para o meio acadêmico e social.

### **Discussões Parciais do Estudo 1 e 2**

O principal objetivo deste estudo foi a validação da Escala de Preferências por Mídias de Entretenimento – EPME (Rentfrow, et al., 2011) ao contexto brasileiro, através de duas análises: a validação exploratória (estudo 1) e a validação confirmatória (estudo 2). Para chegar aos resultados, os pressupostos psicométricos serviram de base.

Comparativamente, a escala original possui 107 itens, durante o processo de tradução e validação semântica, restaram 92 itens. Após os procedimentos de análise de dados, o instrumento permaneceu com um total de 70 itens, sendo eles distribuídos em uma estrutura de cinco fatores de acordo com o que foi proposto pelos autores (Rentfrow, et al., 2011).

Os itens que foram excluídos não apresentaram cargas fatoriais iguais ou superiores à 0,30 e alguns deles se demonstraram inferiores à 0,7 nas análises da Teoria de Resposta ao Item. Este fator pode ser explicado pelas questões contextuais presentes nos itens, como alguns estilos de mídias de entretenimento que não são frequentes no Brasil (Séries e programas de TV sobre reformas de casas, por exemplo).

É possível afirmar que os fatores da escala encontrados nestes estudos se igualam aos apontados teoricamente no estudo original. O fator “Mídia Comum” foi preenchido por itens que demonstraram grande semelhança com o fator “Communal” (Livros e filmes de romance, por exemplo) do estudo original. Esta semelhança ocorre nos outros fatores, como no fator “Mídia Emocionante” comparado ao fator “Dark”, com itens como: música punk; heavy metal; rap; e filmes de ação, por exemplo (Rentfrow, et al., 2011).

Através destes dados, compreendemos que a EPME pode contribuir para uma maior compreensão de quais as preferências pelas mídias de entretenimento mais frequentes no Brasil,

favorecendo possíveis estudos que possam analisar as relações e os impactos destas preferências e o comportamento humano, sejam elas positivas ou negativas (não se prendendo apenas aos aspectos dos comportamentos agressivos). Em seu estudo original, a EPME foi analisada em conjunto do BIG-5, comparando as relações entre a personalidade humana e as preferências por mídias e perceberam que as pessoas procuram mídias de entretenimento que reforcem aspectos de sua personalidade, demonstrando que as pessoas não são recipientes passivos de informação (Rentfrow, et al., 2011).

Em um estudo realizado por Tu, et al. (2015), comparou-se as preferências por mídias de entretenimento com gênero, status socioeconômico e personalidade e chegaram ao resultado de que as mulheres preferem mais os estilos que se encaixaram no fator “Comunal” (referente ao fator “Mídia Comum” deste estudo) e homens com estilos do fator “Dark” (referente ao fator “Mídia Emocionante” deste estudo). Enquanto isso, no que se refere à personalidade, a Extroversão, Amabilidade e Abertura à mudança predizem efeitos positivos diante das mídias de entretenimento, enquanto Conscienciosidade e Neuroticismo predizem esses efeitos de forma negativa.

Considerando tais informações, percebe-se que o uso da EPME pode ser aplicado à diferentes temáticas, além de percebermos que existem relações entre estas preferências e os aspectos de personalidade. Os resultados destes estudos demonstram que a EPME possui parâmetros psicométricos favoráveis ao contexto brasileiro e no âmbito da psicologia da mídia demonstra-se importante para futuras compreensões das questões subjetivas do comportamento humano, principalmente considerando a falta de estudos presentes na área como apontado no estudo 1.

No mais, estes estudos fundamentam a proposta apresentada no projeto do Estudo 3, que no presente momento encontra-se em andamento, se fazendo necessário a explanar os seus aspectos metodológicos e as temáticas utilizadas, sendo demonstrado a seguir.

### **Estudo 3. As relações entre preferências por mídias de entretenimento, agressão, tendência ao suicídio e personalidade**

#### **Introdução**

Partindo dos resultados encontrados nos estudos anteriores referentes ao processo de validação da EPME, os objetivos deste último estudo foram: verificar as possíveis relações entre os tipos preferência por mídias, agressão contra si e contra os outros, além dos tipos de personalidade. A partir disso, buscamos desenvolver uma discussão com base nos aspectos teóricos previamente estudados com os dados aqui encontrados. Para tanto, testa-se aqui a Hipótese 2 desta dissertação, que afirma que os estilos de mídias de entretenimento considerados violentos se relacionam positivamente com os comportamentos agressivos e o comportamento suicida, assim como a Hipótese 3 de que a personalidade humana prediz e explica a relação existente entre as preferências por mídias de entretenimento, os comportamentos agressivos e o comportamento suicida.

#### **Método**

##### *Participantes*

A amostra deste estudo consiste em 447 participantes da população geral, que foram abordados e escolhidos por conveniência para responder os questionários de forma totalmente online, utilizando a plataforma *Google Forms*, sendo abordados através das redes sociais (*Whatsapp, Facebook, Instagram*, entre outros).

##### *Instrumentos*

Para a realização deste estudo, se faz necessário o uso de uma quantidade de instrumentos para que os objetivos possam ser atingidos, entre eles encontram-se:

**Escala de Preferência por Mídias de Entretenimento:** Trata-se do instrumento validado nesta dissertação, composta por 70 itens que tem como objetivo verificar os tipos de preferência por filmes, programas de televisão, livros e música, que menciona diferentes estilos de cada uma dessas formas de entretenimento (músicas alternativas; filmes de ação; por

exemplo). Cada item poderá ser respondido com base em uma escala de **0** = Não conheço, **1** = Não gosto nem um pouco a **7** = Gosto bastante.

**Questionário de Agressão de Buss-Perry:** Desenvolvida por Buss e Perry (1992), trata-se de um instrumento com 29 itens que buscam avaliar a agressão em quatro dimensões: agressão física, agressão verbal, hostilidade e raiva. Utiliza-se neste estudo a adaptação ao contexto brasileiro por Gouveia et al (2008), que é composta por 26 itens. As respostas utilizam como base o modelo de escala *Likert* de cinco pontos, entre **1** = Discordo totalmente e **5** = Concordo totalmente.

**Escala Multi-Atitudinal de Tendência ao Suicídio (EMTAS):** Originalmente criada por Orbach et al. (1991) e adaptada ao contexto brasileiro por Aquino (2009), é composta por 20 itens divididos em quatro fatores: Atração pela vida ( $\alpha = 0,83$ ; como por exemplo, “gosto de muitas coisas na vida”); Repulsão pela vida ( $\alpha = 0,76$ ; como por exemplo, “acho que não sou muito importante para a minha família”); Atração pela morte ( $\alpha = 0,76$ , como por exemplo, “acredito que a morte pode trazer um grande alívio ao sofrimento”); Repulsão pela morte ( $\alpha = 0,83$ ; como por exemplo, “o pensamento que um dia vou morrer me assusta”). As respostas utilizam como base o modelo de escala *Likert* de cinco pontos, entre **1** = Discordo totalmente e **5** = Concordo totalmente.

**Dark Triad Dirty Dozen:** criada por Jonanson e Webster (2010) e validada para o contexto brasileiro por Gouveia, et al. (2016), composta por 12 itens distribuídos em três traços da personalidade sombria: maquiavelismo (Costumo bajular as pessoas para conseguir o que quero, por exemplo), narcisismo (eu tendo a buscar prestígio e status, por exemplo) e psicopatia (eu tendo a ter falta de remorso). A escala utiliza uma escala *Likert* de cinco pontos, sendo **1** = Discordo totalmente e **5** = Concordo totalmente.

**Ten-Item Personality Inventory (TIPI):** Originalmente desenvolvida por Gosling, et al. (2003), é uma escala composta por 10 itens que descrevem aspectos da personalidade humana, distribuído em 5 fatores (com 2 itens cada). Respondendo com base em uma escala de tipo *Likert* de sete pontos, sendo **1** = Discordo Fortemente e **7** = Concordo Totalmente.

**Questionário Sócio demográfico:** foi utilizado um questionário sócio demográfico, com perguntas que buscam a caracterização da amostra, buscando informações como idade, sexo, religião, por exemplo.

#### *Procedimentos*

O presente estudo, após o processo de submissão e aceitação do Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal da Paraíba (Parecer nº. 4.102.864), foi realizada a coleta dos dados, sendo selecionados 447 sujeitos por conveniência e online, utilizando a plataforma de pesquisa *Google Forms* para a população geral. Estima-se que foram necessários dez minutos para a conclusão da pesquisa por parte de cada sujeito.

#### *Análise de dados*

Para as análises de dados foram utilizados o programa SPSS (versão 21), buscando calcular as estatísticas descritivas, teste t e correlações r de Pearson entre as variáveis, além de análises de regressões múltiplas hierárquicas.

#### *Aspectos Éticos*

Durante o processo da pesquisa, foram realizados todos os procedimentos éticos com base nas Resoluções 466/12 e 510/16. O estudo só foi executado após a aprovação do Comitê de Ética. Respeitando os aspectos de não-maleficência, este estudo apresenta riscos mínimos aos indivíduos que participarem da pesquisa, levando ainda em consideração que os mesmos podem recusar a pesquisa a qualquer momento e em casos de sensibilização, foi oferecido suporte de escuta psicológica por um psicólogo. Aqueles que aceitaram participar da mesma, assinaram um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, sendo garantido a todos o direito de sigilo.

### **Resultados**

Os resultados apontados neste estudo são apresentados seguindo a ordem que foram realizados. Inicialmente, são apresentadas as estatísticas descritivas relacionadas às horas que os participantes costumam passar assistindo filmes e séries, ouvindo músicas e lendo livros, assim como as descrições das formas como os participantes costumam acessar esses conteúdos.

Posteriormente, são descritas as análises de diferenças de médias entre os sexos. Seguindo pela descrição das relações entre as variáveis e por fim, as análises preditivas.

#### *Descrições das análises descritivas*

Buscando verificar as porcentagens de preferências pelos diferentes tipos de mídia de entretenimento, analisamos os estilos que fazem parte da EPME com base nas pontuações de preferência considerando o 5 (amo) da escala de respostas da amostra total dos participantes. Entre os estilos musicais, encontramos as seguintes porcentagens: Música *Pop* (51,5%), Trilha Sonoras (44,3%), *Rock* (41,8%), Alternativa (22,4%), Música Eletrônica (19,5%), Música Clássica (16,6%), *Rap* (16,3%), *Funk* (15,7%), *Jazz* (13,0%), Blues (11,4%), *Heavy Metal* (7,8%) e Música *Punk* (5,8%).

Considerando os estilos de livros e revistas presentes na escala, foram encontradas as porcentagens: Fantasia (55,3%), Romance (52,8%), Ficção Científica (52,1%), Mistério (50,3%), Aventura (49,9%), Entretenimento (44,5%), Viagens (40,5%), História (39,4%), Cultura (36,5%), Ciência e Natureza (34,7%), Psicologia (32,4%), Ação (32,2%), Poesia (27,7%), Culinária (26,8%), Fotografia (26,4%), Notícias (26,2%), Saúde (24,2%), Horror (23,9%), Arte (23,7%), Literatura Clássica (23,3%), LGBT (21,7%), Filosofia (19,9%), Medicina (18,3%), Casa e Jardim (18,1%), Acadêmicos (15%), Arquitetura (10,7%).

Enquanto que entre as porcentagens de estilos de filmes: Animação (71,8%), Comédia (67,1%), Ficção Científica (60,9%), Romance (53,2%), Suspense (52,3%), Ação (51,7%), Clássicos (45%), Drama (42,5%), Infantil (35,8%), Guerra (34,9%), Terror (32,4%), Musical (30,9%), LGBT (26,2%), Cult (22,8%), Independentes (17,2%), Faroeste (16,3%),

Já entre os estilos de preferências séries e programas de TV, relatamos as porcentagens a seguir: Comédia 69,4%, Animação 59,5%, Ficção Científica 55,3%, Mistério 52,1%, Aventura 49,9%, Clipes de Música 47,2%, Ciência 42,5%, Programas Sobrenaturais 37,4%, Terror 30,4%, Educacionais 27,7%, Arte 26,4%, Saúde 26,4%, Notícias 26,4%, Talk Show 24,4%, Game Show 21%, Política 15%.

De forma geral, entendemos que a amostra participante deste estudo tem maiores preferências por músicas pop e trilhas sonoras, livros ou revistas de fantasia e romance e filmes e séries de TV de animação e comédia.

Acerca da frequência do uso das mídias de entretenimento e da forma como costumam utilizar das mesmas, notamos que entre os participantes deste estudo, 57,3% (M= 2,55, DP= 0,83) revelaram que tinham como costume assistir entre 6-10 horas por dia de filmes ou séries e 85,9% (M= 1,43, DP= 1,16) afirmaram que costumavam assistir aos filmes e séries em plataformas de streaming online (como por exemplo a *Netflix*, *Prime Vídeo*, *Disney+*, etc.).

Sobre o costume de ouvir músicas, 43,2% (M= 2,76, DP= 1,00) afirmou ouvir de 1 à 5 horas de música por dia e 53,7% (M= 1,66, DP= 0,88) revelou que o método preferido para ouvir músicas era através das plataformas de streaming (como por exemplo o *Spotify*, *Deezer*, etc.). Já sobre o costume de leitura, 41,8% (M= 2,10, DP = 0,84) afirmou que costumava ler menos de uma hora por dia e 57,2% disseram preferir ler em livros físicos, já 27,1% tem o costume de ler em livros digitais, como ebooks, por exemplo (M= 1,58, DP= 0,74).

#### *Comparação entre as médias*

Buscando verificar as diferenças entre os sexos no tocante à preferência por mídia, agressão e tendência ao suicídio, foi possível realizar uma análise de Teste t para amostras independentes, que foi detalhado na Tabela 4.

#### **Tabela 4.**

Diferenças entre os sexos entre preferências por mídias de entretenimento, agressão e tendência ao suicídio

		MC	MCO	MS	MI	ME	HO	AV	AF	RA	RM	RV	AV	AM
Feminino	<i>M</i>	3,58**	3,95**	3,75	3,50	3,73**	2,83	2,80*	1,76**	2,60	2,46	2,09	3,95	2,58
	<i>DP</i>	0,57	0,51	0,80	0,76	0,57	1,19	0,94	0,84	1,09	1,10	0,96	0,80	1,02
Masculino	<i>M</i>	3,36**	3,61**	3,88	3,36	3,91**	2,79	3,04*	2,03**	2,56	2,41	2,18	3,82	2,50
	<i>DP</i>	0,66	0,62	0,72	0,75	0,59	1,17	0,96	0,99	1,09	1,03	0,86	0,82	1,06

Nota: \*\* =  $p < 0,001$ ; \* =  $p < 0,05$ ; MC = Mídia Culta; COM = Mídia Comum; MS = Mídia Sombria; MI = Mídia Informativa; ME = Mídia Emocionante; HO = Hostilidade; AV = Agressão Verbal; AF = Agressão Física;

RA = Raiva; RM = Repulsão pela morte; RV = Repulsão pela vida; AV = Atração pela vida; AM = Atração pela morte.

Com relação à amostra utilizada neste estudo, foi possível identificar diferenças significativas entre os sexos entre às preferências por Mídia Culta [ $t(442) = 3,659, p < 0,000$ ], onde as mulheres tiveram maiores médias, assim como na Mídia Comum [ $t(442) = 6,130, p < 0,001$ ], já na Mídia Emocionante [ $t(442) = -3,069, p < 0,002$ ], os homens tiveram maiores pontuações nas médias.

Vale ressaltar que na Mídia Sombria [ $t(442) = -1,768, p < 0,06$ ] os valores da significância foram aproximadamente significativos e entre as diferenças de médias encontradas, os homens tiveram maiores pontuações. O mesmo ocorre com a Mídia Informativa [ $t(442) = 1,836, p < 0,06$ ], em que as mulheres tiveram maiores pontuações nas médias do que os homens.

No que se refere à agressão, foi possível identificar diferenças entre os sexos na Agressão Verbal [ $t(442) = -2,436, p < 0,01$ ] e Agressão Física [ $t(442) = -2,993, p < 0,003$ ], em que em ambas os homens tiveram maiores pontuações nas médias do que as mulheres. A medida de tendência ao suicídio não apresentou diferenças significativas. Após as verificações das diferenças entre as médias dos participantes, se faz necessário a descrição aprofundada as análises de correlação realizadas neste estudo.

*Correlatos entre preferências por mídias de entretenimento, agressão, tendência ao suicídio, personalidade e personalidade sombria*

Os primeiros dados analisados nesta etapa do estudo se referem aos correlatos entre preferência por mídia de entretenimento, agressão, personalidade e personalidade sombria. Estes dados podem ser verificados na Tabela 5.

**Tabela 5.**

Correlatos entre preferência por mídias de entretenimento, agressão, personalidade e personalidade sombria

	MC	MCO	MS	MI	ME	HO	AV	AF	RA	EX	AE	AG	CO	EE	MA	NA	PS
MC	1																
MCO	<b><u>0,54</u></b>	1															
MS	<b><u>0,37</u></b>	<b><u>0,30</u></b>	1														
MI	<b><u>0,57</u></b>	<b><u>0,45</u></b>	<b><u>0,35</u></b>	1													
ME	<b><u>0,41</u></b>	<b><u>0,35</u></b>	<b><u>0,49</u></b>	<b><u>0,28</u></b>	1												
HO	0,02	<b><u>0,13</u></b>	0,003	<i>-0,10</i>	<i>0,10</i>	1											
AV	<b><u>0,16</u></b>	<i>0,12</i>	<b><u>0,19</u></b>	0,003	<b><u>0,18</u></b>	<b><u>0,24</u></b>	1										
AF	0,06	-0,04	<b><u>0,17</u></b>	-0,03	0,04	<b><u>0,38</u></b>	<b><u>0,37</u></b>	1									
RA	0,04	<b><u>0,18</u></b>	<i>0,10</i>	-0,06	<b><u>0,12</u></b>	<b><u>0,57</u></b>	<b><u>0,43</u></b>	<b><u>0,53</u></b>	1								
EX	<i>0,09</i>	<b><u>0,14</u></b>	0,03	<i>0,12</i>	0,006	<b><u>-0,23</u></b>	<b><u>0,17</u></b>	0,009	0,005	1							
AE	<b><u>0,23</u></b>	<i>0,10</i>	<b><u>0,15</u></b>	<i>0,10</i>	0,07	<b><u>-0,16</u></b>	<b><u>0,18</u></b>	-0,02	-0,04	<i>0,21*</i>	1						
AG	0,07	<b><u>0,13</u></b>	-0,03	0,08	0,04	-0,06	<b><u>0,40</u></b>	<b><u>-0,31</u></b>	<b><u>-0,27</u></b>	<b><u>-0,20</u></b>	0,08	1					
CO	0,05	0,05	0,05	<b><u>0,17</u></b>	-0,05	<b><u>-0,27</u></b>	0,01	<i>-0,12</i>	<b><u>-0,18</u></b>	<b><u>0,20</u></b>	<b><u>0,30</u></b>	0,07	1				
EE	0,01	<i>-0,11</i>	-0,05	<b><u>0,15</u></b>	-0,06	<b><u>-0,36</u></b>	<b><u>0,18</u></b>	<i>-0,12</i>	<b><u>-0,46</u></b>	0,008	0,00	<b><u>0,22</u></b>	<b><u>0,14</u></b>	1			
MA	0,05	0,003	<b><u>0,16</u></b>	-0,08	0,05	<b><u>0,17</u></b>	<b><u>0,24</u></b>	<b><u>0,41</u></b>	<b><u>0,25</u></b>	0,08	0,06	<b><u>0,26</u></b>	<b><u>0,18</u></b>	<b><u>0,18</u></b>	1		
NA	0,06	<i>0,10</i>	0,08	<b><u>-0,16</u></b>	0,08	<b><u>0,20</u></b>	<b><u>0,26</u></b>	<b><u>0,18</u></b>	<b><u>0,23</u></b>	0,74	0,03	<b><u>0,19</u></b>	<b><u>0,11</u></b>	<b><u>0,23</u></b>	<b><u>0,47</u></b>	1	
PS	<b><u>0,13</u></b>	<b><u>-0,01</u></b>	0,08	<b><u>-0,13</u></b>	-0,03	<b><u>0,18</u></b>	<b><u>0,21</u></b>	<b><u>0,42</u></b>	<b><u>0,24</u></b>	<i>-0,11</i>	0,05	<b><u>0,27</u></b>	<b><u>0,15</u></b>	<b><u>0,97</u></b>	<b><u>0,54</u></b>	<b><u>0,34</u></b>	1

Nota: Números em negrito e sublinhados =  $p < 0,01$ ; Números itálicos e sublinhados =  $p < 0,05$ ; MC = Mídia Culta; COM = Mídia Comum; MS = Mídia Sombria; MI = Mídia Informativa; ME = Mídia Emocionante; HO = Hostilidade; AV = Agressão Verbal; AF = Agressão Física; RA = Raiva; EX = Extroversão; AE = Abertura à experiência; AG = Agradabilidade; CO = Conscienciosidade; EE = Estabilidade Emocional; MA = Maquiavelismo; NA = Narcisismo; PS = Psicopatia.

Como observado nos resultados supracitados, os vários fatores de preferência por mídias de entretenimento (EPME) tiveram correlações positivas e negativas estatisticamente significativas com os fatores de agressão. A Mídia Culta teve uma correlação positiva apenas com Agressão Verbal ( $r = 0,16$ ,  $p < 0,0001$ ), enquanto a Mídia Comum teve relações positivas com Hostilidade ( $r = 0,13$ ,  $p < 0,006$ ), Agressão Verbal ( $r = 0,116$ ,  $p < 0,01$ ) e Raiva ( $r = 0,10$ ,  $p < 0,04$ ). Já a Mídia Sombria teve correlações positivas com Agressão Verbal ( $r = 0,19$ ,  $p < 0,000$ ), Agressão Física ( $r = 0,17$ ,  $p < 0,000$ ) e Raiva ( $r = 0,10$ ,  $p < 0,04$ ), vale ressaltar que este foi o único

fator da EPME que obteve correlações com agressão física. A Mídia Informativa se correlacionou negativamente apenas com Hostilidade ( $r = -0,10^*$ ,  $p < 0,02$ ), sendo o único fator a se correlacionar negativamente com um dos fatores do questionário de agressão. Por fim, a Mídia Emocionante se correlacionou positivamente com Hostilidade ( $r = 0,10$ ,  $p < 0,03$ ), Agressão Verbal ( $r = 0,18$ ,  $p < 0,000$ ) e Raiva ( $r = 0,12$ ,  $p < 0,008$ ).

Com a escala TIPI que busca avaliar os cinco grandes fatores de personalidade, também surgiram alguns correlatos estatisticamente significativos, entre eles a Mídia Culta correlacionou-se positivamente com Extroversão ( $r = 0,09$ ,  $p < 0,04$ ) e Abertura à Experiência ( $r = 0,23$ ,  $p < 0,000$ ), a Mídia Comum teve correlatos positivos com Extroversão ( $r = 0,14$ ,  $p < 0,003$ ), Abertura à Experiência ( $r = 0,10$ ,  $p < 0,03$ ) e Agradabilidade ( $r = 0,13$ ,  $p < 0,005$ ) e negativamente com Estabilidade Emocional ( $r = -0,11$ ,  $p < 0,01$ ).

A Mídia Sombria teve correlatos positivos apenas com Abertura à Experiência ( $r = 0,15$ ,  $p < 0,002$ ), enquanto a Mídia Informativa se correlacionou de forma positiva com Extroversão ( $r = 0,12$ ,  $p < 0,01$ ), Abertura à Experiência ( $r = 0,10$ ,  $p < 0,02$ ), Conscienciosidade ( $r = 0,17$ ,  $p < 0,000$ ) e Estabilidade Emocional ( $r = 0,15$ ,  $p < 0,001$ ). A Mídia Emocionante não apresentou correlatos significativos com nenhum dos grandes fatores da personalidade.

Relacionado aos aspectos da personalidade sombria, a EPME obteve alguns correlatos significativos, tanto positivos quanto negativos. A Mídia Culta teve uma correlação negativa com a Psicopatia ( $r = -0,13$ ,  $p < 0,007$ ), a Mídia Comum correlacionou-se positivamente com Narcisismo ( $r = 0,10$ ,  $p < 0,03$ ) e negativamente com Psicopatia ( $r = 0,01$ ,  $p < 0,001$ ), já a Mídia Sombria obteve correlatos positivos com o Maquiavelismo ( $r = 0,16$ ,  $p < 0,001$ ), sendo a única relação significativa entre mídia e maquiavelismo. Já a Mídia Informativa se correlacionou positivamente tanto com o Narcisismo ( $r = 0,16$ ,  $p < 0,001$ ) quanto com a Psicopatia ( $r = 0,13$ ,  $p < 0,007$ ), enquanto a Mídia Emocionante não obteve correlatos significativos.

Também foi possível realizar análises correlacionais entre agressão e os cinco grandes fatores da personalidade. Entre estes correlatos significativos, é possível identificar que a Hostilidade se correlacionou negativamente com Extroversão ( $r = -0,23$ ,  $p < 0,000$ ), Abertura à

Experiência ( $r = -0,16$ ,  $p < 0,001$ ), Conscienciosidade ( $r = -0,27$ ,  $p < 0,000$ ) e Estabilidade Emocional ( $r = -0,36$ ,  $p < 0,000$ ). A Agressão Verbal teve correlatos positivos com Extroversão ( $r = 0,17$ ,  $p < 0,000$ ) e Abertura à experiência ( $r = 0,18$ ,  $p < 0,000$ ) e negativos com Agradabilidade ( $r = -0,40$ ,  $p < 0,000$ ) e Estabilidade Emocional ( $r = -0,18$ ,  $p < 0,000$ ). Já a Agressão Física se correlacionou de forma negativa com Agradabilidade ( $r = -0,31$ ,  $p < 0,000$ ), Conscienciosidade ( $r = -0,12$ ,  $p < 0,01$ ) e Estabilidade Emocional ( $r = 0,12$ ,  $p < 0,01$ ). Enquanto a Raiva teve correlatos negativos semelhantes com Agradabilidade ( $r = 0,27$ ,  $p < 0,000$ ), Conscienciosidade ( $r = -0,18$ ,  $p < 0,000$ ) e com Estabilidade Emocional ( $r = -0,46$ ,  $p < 0,000$ ).

Já os correlatos entre agressão e personalidade sombria, foi possível identificar correlatos positivos em todos os fatores da agressão, tanto o Maquiavelismo com a Hostilidade ( $r = 0,17$ ,  $p < 0,000$ ), Agressão Verbal ( $r = 0,24$ ,  $p < 0,000$ ), Agressão Física ( $r = 0,41$ ,  $p < 0,000$ ) e Raiva ( $r = 0,25$ ,  $p < 0,000$ ), quanto o Narcisismo com a Hostilidade ( $r = 0,20$ ,  $p < 0,000$ ), Agressão Verbal ( $r = 0,26$ ,  $p < 0,000$ ), Agressão Física ( $r = 0,18$ ,  $p < 0,000$ ) e Raiva ( $r = 0,23$ ,  $p < 0,000$ ). E por último, a Psicopatia com Hostilidade ( $r = 0,18$ ,  $p < 0,000$ ), Agressão Verbal ( $r = 0,21$ ,  $p < 0,000$ ), Agressão Física ( $r = 0,42$ ,  $p < 0,000$ ) e Raiva ( $r = 0,24$ ,  $p < 0,000$ ).

Entre as análises realizadas, foi possível encontrar resultados relevantes acerca das preferências por mídias de entretenimento, tendência ao suicídio, personalidade e personalidade sombria, resultados estes que podem ser verificados na Tabela 6.

**Tabela 6.**

Correlatos entre preferência por mídias de entretenimento, suicídio, personalidade e personalidade sombria

	MC	MCO	MS	MI	ME	RM	RV	AV	AM	EX	AE	AG	CO	EE	MA	NA	PS
MC	1																
MCO	<b><u>0,54</u></b>	1															
MS	<b><u>0,37</u></b>	<b><u>0,30</u></b>	1														
MI	<b><u>0,57</u></b>	<b><u>0,45</u></b>	<b><u>0,35</u></b>	1													
ME	<b><u>0,41</u></b>	<b><u>0,35</u></b>	<b><u>0,49</u></b>	<b><u>0,28</u></b>	1												
RM	-0,01	<b><u>0,12</u></b>	0,05	0,05	-0,04	1											
RV	0,02	-0,05	0,06	0,05	0,03	<i>0,12</i>	1										
AV	<b><u>0,17</u></b>	0,20	0,02	<b><u>0,18</u></b>	0,08	<b><u>0,14</u></b>	<b><u>0,42</u></b>	1									
AM	0,06	0,05	<i>0,12</i>	0,07	0,08	-0,07	<b><u>0,50</u></b>	<b><u>0,36</u></b>	1								
EX	<i>0,09</i>	<b><u>0,14</u></b>	0,03	<i>0,12</i>	0,006	-0,01	<b><u>0,30</u></b>	<b><u>0,33</u></b>	<b><u>0,17</u></b>	1							
AE	<b><u>0,23</u></b>	<i>0,10</i>	<b><u>0,15</u></b>	<i>0,10</i>	0,07	-0,03	<b><u>0,13</u></b>	<i>0,11</i>	0,07	<i>0,21</i>	1						
AG	0,07	<b><u>0,13</u></b>	0,03	0,08	0,04	0,02	<i>0,10</i>	<b><u>0,30</u></b>	0,04	<b>-0,20</b>	0,08	1					
CO	0,05	0,05	0,05	<b><u>0,17</u></b>	-0,05	0,24	<b><u>0,30</u></b>	<b><u>0,27</u></b>	<b><u>0,15</u></b>	<b><u>0,20</u></b>	<b><u>0,30</u></b>	0,07	1				
EE	-0,01	<i>-0,11</i>	0,05	<b><u>0,15</u></b>	-0,06	<i>-0,11</i>	<b><u>0,30</u></b>	<b><u>0,13</u></b>	<b><u>0,32</u></b>	0,008	0,00	<b><u>0,22</u></b>	<b><u>0,14</u></b>	1			
MA	-0,05	0,003	<b><u>0,16</u></b>	0,08	0,05	0,08	<b><u>0,23</u></b>	<b><u>0,41</u></b>	<b><u>0,16</u></b>	0,08	0,06	<b><u>0,26</u></b>	<b><u>0,18</u></b>	<b><u>0,18</u></b>	1		
NA	-0,06	<i>0,10</i>	0,08	<b><u>0,16</u></b>	0,08	<b><u>0,14</u></b>	<b><u>0,14</u></b>	0,02	<i>0,11</i>	0,74	0,03	<b><u>0,19</u></b>	<b><u>0,11</u></b>	<b><u>0,23</u></b>	<b><u>0,47</u></b>	1	
PS	<b>-0,13</b>	<b>-0,01</b>	0,08	<b><u>0,13</u></b>	-0,03	0,009	<b><u>0,32</u></b>	<b><u>0,17</u></b>	<i>0,11</i>	<i>-0,11</i>	0,05	<b><u>0,27</u></b>	<b><u>0,15</u></b>	<b><u>0,97</u></b>	<b><u>0,54</u></b>	<b><u>0,34</u></b>	1

Nota: Números em negrito e sublinhados =  $p < 0,01$ ; Números itálicos e sublinhados =  $p < 0,05$ ; MC = Mídia Culta; COM = Mídia Comum; MS = Mídia Sombria; MI = Mídia Informativa; ME = Mídia Emocionante; RM = Repulsão pela morte; RV = Repulsão pela vida; AV = Atração pela vida; AM = Atração pela morte; EX = Extroversão; AE = Abertura à experiência; AG = Agradabilidade; CO = Conscienciosidade; EE = Estabilidade Emocional; MA = Maquiavelismo; NA = Narcisismo; PS = Psicopatia.

Entre os correlatos encontrados das relações entre a EPME e a Escala Multiatribucional de Tendência ao Suicídio (EMTAS), foi possível identificar correlatos significativamente positivos entre Mídia Comum e Repulsão pela morte ( $r = 0,13$ ,  $p < 0,007$ ), enquanto a Atração pela vida se correlacionou positivamente com a Mídia Culta ( $r = 0,17$ ,  $p < 0,000$ ), Mídia Comum ( $r = 0,20$ ,  $p < 0,000$ ) e Mídia Informativa ( $r = 0,18$ ,  $p < 0,000$ ). A Atração pela morte obteve correlatos

positivos apenas com a Mídia Sombria ( $r= 0,12, p<0,01$ ), enquanto a Repulsão pela vida não se correlacionou significativamente com nenhum dos fatores da EPME.

Foi possível verificar também os correlatos entre a EMTAS e a TIPI, percebendo que a Repulsão pela morte teve um correlato negativo significativo com Estabilidade Emocional ( $r= -0,11, p< 0,02$ ), enquanto a Repulsão pela vida teve correlatos negativos com todos os cinco grandes fatores da personalidade, sendo Extroversão ( $r= -0,30, p< 0,000$ ), Abertura à experiência ( $-0,13, p< 0,006$ ), Agradabilidade ( $r= -0,10, p< 0,04$ ), Conscienciosidade ( $r= -0,30, p< 0,000$ ) e Estabilidade Emocional ( $r= -0,30, p< 0,000$ ). Já a Atração pela vida teve correlatos positivos com Extroversão ( $r= 0,33, p< 0,000$ ), Abertura à experiência ( $r= 0,11, p< 0,000$ ), Agradabilidade ( $r= 0,30, p< 0,01$ ) e Conscienciosidade ( $r= 0,27, p< 0,000$ ) e se correlacionou de forma negativa com Estabilidade Emocional ( $r= -0,13, p< 0,000$ ). Por fim, a Atração pela morte teve correlações negativas com Extroversão ( $r=0,17, p< 0,000$ ), Conscienciosidade ( $r= -0,15, p< 0,001$ ) e Estabilidade Emocional ( $r= -0,32, p< 0,000$ ).

Além da TIPI, também houve a possibilidade de verificar as correlações existentes entre a EMTAS e a personalidade sombria, identificando que a Repulsão pela morte se correlacionou positivamente com o Narcisismo ( $r= 0,14, p< 0,003$ ), a Repulsão pela vida teve correlações positivas com Maquiavelismo ( $r= 0,23, p< 0,000$ ), Narcisismo ( $r= 0,13, p< 0,003$ ) e Psicopatia ( $r= 0,32, p< 0,000$ ). Atração pela vida teve correlações positivas com Maquiavelismo ( $r= 0,41, p< 0,004$ ) e negativas com a Psicopatia ( $r= -0,17, p< 0,000$ ). Enquanto a Atração pela morte correlacionou-se positivamente com Maquiavelismo ( $r= 0,16, p < 0,000$ ), Narcisismo ( $r= 0,11, p< 0,01$ ) e Psicopatia ( $r= 0,11, p< 0,001$ ).

#### *Modelos preditivos das preferências por mídias de entretenimento, agressão, tendência ao suicídio, personalidade e personalidade sombria*

Foi realizada uma análise de regressão linear múltipla (método *enter*) de forma hierárquica dividida em três modelos: primeiramente utilizando a variável independente “mídia sombria”, o segundo modelo acrescentou os cinco grandes fatores de personalidade (extroversão, abertura à experiência, agradabilidade, conscienciosidade e estabilidade

emocional), enquanto o terceiro modelo foi realizado com o acréscimo da tríade sombria (maquiavelismo, narcisismo e psicopatia), com o objetivo de investigar em que medida as tais variáveis impactam nos níveis de agressão física. Os resultados demonstraram haver uma influência significativa da média sombria, dos cinco grandes fatores de personalidade e da personalidade sombria na agressão física ( $F(9, 437) = 17,165$   $p < 0,000$ ;  $R^2 = 0,246$ ). Estes dados são descritos na Tabela 7.

**Tabela 7.**

Regressões lineares múltiplas hierárquicas para predição da Agressão Física

Modelo	R <sup>2</sup>	F	Sig. (F)	Beta	Df	t	Sig (t)
1 Média Sombria	0,029	13,21	0,00	MS:0,17	445	MS: 3,63	0,000
2 Média Sombria e Cinco Grandes Fatores da Personalidade	0,134	10,66	0,00	MS:0,16 E: -0,03 AE: 0,01 A: -0,29 C: -0,09 ES:-0,033	440	MS: 3,61 E: -0,71 AE: 0,01 A: -6,34 C: -2,04 ES: -0,71	0,000 0,472 0,821 0,000 0,04 0,478
3 Média Sombria, Cinco Grandes Fatores da Personalidade e Tríade Sombria	0,271	27,50	0,00	MS: 0,11 E: -0,009 AE: 0,01 A: -0,18 C: -0,04 ES: -0,01 MA: 0,23 NA: -0,06 PSI: 0,25	437	MS: 2,61 E: -0,21 O: 0,38 A: -4,11 C: -0,89 ES: -0,44 MA: 4,28 NA: -1,42 PSI: 4,92	0,009 0,832 0,697 0,000 0,371 0,659 0,000 0,155 0,000

Nota: MS = Média Sombria; E = Extroversão; AE = Abertura à experiência; A = Agradabilidade; C = Conscienciosidade; ES = Estabilidade Emocional; MA = Maquiavelismo; NA = Narcisismo; PSI = Psicopatia.

A tabela 7 apresenta os coeficientes analisados seguindo os três modelos supracitados. Com base nesses dados, é possível afirmar que o modelo que mais impactou nos níveis de agressão física foi o terceiro, em que foram acrescentadas às variáveis da tríade sombria, explicando 27,1% do desfecho. As outras variáveis analisadas se relacionaram apenas com 0,02% (média sombria) e 13% (cinco grandes fatores de personalidade).

É relevante mencionar que no terceiro modelo, as variáveis psicopatia e maquiavelismo foram as que mais causaram aumentos nessa explicação, levando em consideração as pontuações do valor de *Beta* (maquiavelismo, *Beta* = 0,23; psicopatia, *Beta* = 0,25), assim como o fato de serem estatisticamente significativas. Já entre as variáveis dos cinco grandes fatores de personalidade, apenas a variável agradabilidade demonstrou-se significativa, porém, o seu valor de *Beta* foi negativo (*Beta* = -0,18). Extroversão, abertura à experiência, conscienciosidade, estabilidade emocional e narcisismo não apresentaram impactos significativos.

O mesmo procedimento de regressão linear múltipla foi utilizado para verificar os impactos da mídia sombria, cinco grandes fatores de personalidade e tríade sombria nos níveis de atração pela morte. Assim como na regressão anterior com agressão física, os resultados apontaram para uma influência significativa das variáveis independentes mídia sombria, dos cinco grandes fatores de personalidade e da personalidade sombria na variáveis dependente atração pela morte ( $F(9, 437) = 9,472 p < 0,000; R^2 = 0,163$ ). Estes dados são descritos na Tabela 8.

**Tabela 8.**

Regressão hierárquica múltipla para a predição da Atração pela morte (VD)

Modelo com VI's	R <sup>2</sup>	F	Sig. (F)	Beta	Df	t	Sig (t)
1 Mídia Sombria	0,014	6,21	0,01	MS:0,11	445	MS: 2,49	0,01
2 Mídia Sombria e Cinco Grandes Fatores da Personalidade	0,154	13,31	0,00	MS:0,11 E: -0,15 AE: -0,03 A: -0,005 C: -0,07 ES:-0,30	440	MS: 2,61 E: -3,38 AE: -0,75 A: 0,10 C: -1,57 ES: -6,78	0,009 0,001 0,448 0,917 0,116 0,000

3				MS: 0,09	437	MS: 2,20	0,02
Mídia				E: -0,16		E: -3,46	0,001
Sombria,				AE: -0,03		O: 0,66	0,510
Cinco Grandes				A: 0,02		A: 0,54	0,586
Fatores da	0,163	9,47	0,00	C: -0,05		C: -1,20	0,230
Personalidade				ES: -0,29		ES: -6,46	0,000
e Tríade				MA: 0,10		MA: 1,85	0,06
Sombria				NA: -0,003		NA: -0,06	0,947
				PSI: -0,002		PSI: -0,04	0,971

Nota: MS = Mídia Sombria; E = Extroversão; AE = Abertura à experiência; A = Agradabilidade; C = Conscienciosidade; ES = Estabilidade Emocional; MA = Maquiavelismo; NA = Narcisismo; PSI = Psicopatia.

A tabela 8 expõe os coeficientes através dos três modelos utilizados nas análises.

Através dos dados encontrados, é notável que o modelo mais impactante foi o terceiro, explicando 16% do desfecho. Entre as variáveis independentes da tríade sombria, a variável maquiavelismo foi a mais impactante entre as variáveis acrescentadas no terceiro modelo, possuindo um Beta de 0,10, em seguida a variável Mídia Sombria foi a segunda de maior impacto, como um Beta de 0,09. Entre as variáveis independentes dos cinco grandes fatores da personalidade, a variável Estabilidade Emocional foi a que teve o maior impacto (Beta = -0,29,  $p < 0,000$ ), sendo este um impacto negativo. Enquanto que as variáveis extroversão, abertura à experiência, agradabilidade, conscienciosidade, narcisismo e psicopatia não apresentaram impactos significativos.

Após todas as descrições dos resultados encontrados neste estudo, se faz necessário a realização de uma discussão fundamentada teoricamente com a proposta de trazer uma reflexão sobre os impactos destes resultados e suas relações com os achados de outros estudos.

### Discussões Parciais do Estudo 3

Com base nos resultados supracitados, foi possível compreender que a maior frequência de uso de mídias de entretenimento foi de filmes e séries, utilizando de 6 à 10 horas do dia para estas mídias, seguidos pelo uso de músicas em um tempo menor, de 1 à 5 horas por dia. Tais resultados podem estar atrelados à explosão dos serviços de *streaming* de mídia online (*Netflix*, *Prime Video*, *Spotify*, etc.), principalmente de músicas, filmes e séries de TV, facilitando o acesso em qualquer lugar através do próprio celular ou outros tipos de aparelhos.

Isto se relaciona com os dados encontrados de que a grande maioria dos participantes (85,9%) fazem uso de serviços de *streaming* de filmes e séries, enquanto uma grande porcentagem (53,7%) também fazem uso de streaming de músicas. Estas novas formas de entrega de conteúdo transformaram de forma radical as configurações temporais da atividade do público, mudando a maneira da qual nos relacionamos com os conteúdos de entretenimento (Ozgun & Treske, 2021), facilitando o acesso e estimulando o uso de horas seguidas das chamadas “maratonas”.

Um dado que afirma ainda mais às possíveis relações existentes entre o fácil acesso à mídia pelo streaming e a grande quantidade de horas de uso é o baixo índice de leituras, sendo nulo ou no máximo uma hora por dia de leituras. Nos casos do acesso aos livros, a maior parte desta população disse ter preferência por livros físicos ao invés de digitais, podendo se relacionar com o fato de que as plataformas de streaming de livros são mais recentes e muitas delas exigem um investimento maior para o consumo, pois exigem a compra dos livros individualmente ou até mesmo de aparelhos específicos para a leitura digital (*Amazon Kindle*, por exemplo).

No tocante às diferenças entre o sexo masculino e feminino, em que as mulheres apresentaram maiores médias significativas na preferência por Mídia Culta e Mídia Comum, corroborando com os dados do estudo original de construção da EPME (Rentfrow, et al, 2011), enquanto os homens tiveram maiores pontuações na Mídia Emocionante. Já do ponto de vista da agressão, os homens tiveram maiores pontuações significativas no que se refere à agressão verbal e agressão física.

Entre os aspectos correlacionais da EPME, identificamos a presença de relações tanto positivas quanto negativas entre as outras variáveis analisadas, corroborando com os pressupostos teóricos e com os modelos originais apontados por este instrumento. A Mídia Culta se correlacionou de forma positiva apenas com a Agressão Verbal, enquanto que a Mídia Comum e Mídia Emocionante tiveram correlatos positivos com Hostilidade, Agressão Verbal e Raiva. A Mídia Informativa teve apenas uma correlação significativa, porém de forma negativa,

com a Hostilidade. Um ponto importante a ser ressaltado é que o fator Mídia Sombria foi o único a apresentar uma correlação positiva com a Agressão Física, se correlacionar positivamente com Agressão Verbal e Raiva, fazendo sentido com os pressupostos teóricos de que o fato de as pessoas ficarem expostas de forma contínua ocasiona-se no aumento dos níveis de comportamentos agressivos (Anderson et al., 2010).

Neste sentido, com os fatores da EMTAS também foi encontrada uma correlação positiva da Mídia Sombria com a Atração pela morte, sendo o único fator a obter tal correlação. A Repulsão pela morte se correlacionou positivamente com a Mídia Comum, enquanto a Atração pela vida teve correlatos positivos com a Mídia Culta, Mídia Comum e Mídia Informativa. Estes dados são relevantes pois, quando comparamos com pesquisas prévias, é possível compreender que cada exposição à mídias de estilos sombrios (como filmes com conteúdos relacionados ao suicídio, por exemplo), os índices de risco de tentativas de suicídio aumentaram de forma exponencial (Stack, et al., 2014).

Com os aspectos da personalidade, seguindo a base dos cinco grandes fatores de personalidade, também foi possível identificar correlações tanto positivas quanto negativas com a EPME. A Extroversão apontou correlatos positivos entre Mídia Culta, enquanto a Abertura à Experiência teve correlatos positivos com Mídia Culta, Mídia Comum, Mídia Sombria e Mídia Informativa. A Agradabilidade teve correlatos positivos com Mídia Comum, enquanto a Conscienciosidade se correlacionou positivamente com Mídia Informativa. Por fim, a Estabilidade Emocional se correlacionou de forma negativa com a Mídia Comum.

Estes resultados podem ser comparados com o estudo original de construção da EPME (Rentfrow, et al., 2011), que encontrou resultados semelhantes. Aqui podemos apontar a Mídia Comum como mais utilizada por pessoas empáticas, despreocupadas. Enquanto que os consumidores da Mídia Culta tendem a ser pessoas mais densas e exigentes. Os traços de personalidade mais comuns daqueles que preferem as Mídias Informativas estão ligadas às características mais cuidadosas e organizadas. Já os sujeitos que tendem a usufruírem de Mídias

Sombrias, são pessoas mais abertas ao novo e que possuem traços mais relacionados às atitudes maquiavélicas.

Utilizando como base os aspectos da personalidade sombria, a EPME também obteve resultados interessantes e que merecem uma reflexão teórica. A Psicopatia teve correlatos positivos com a Mídia Informativa e de forma negativa com a Mídia Culta e Mídia Comum. O Narcisismo obteve correlações positivas com a Mídia Comum e Mídia Informativa. Estes dados corroboram com estudos anteriores que encontraram dados semelhantes, em que aspectos mais informativos como biografias e documentários apontaram relações com a psicopatia e narcisismo (Bowes, et al., 2018).

Surpreendentemente, apenas o Maquiavelismo teve uma única correlação, sendo ela positiva com a Mídia Sombria, o que não aconteceu com a Psicopatia, diferenciando-se de estudos que apontaram a psicopatia como um dos principais fatores da tríade sombria à se relacionarem com mídias sombrias e agressivas, como internet hacking, pornografia na internet e videogames violentos (Williams, et al., 2001).

Estes achados entre os correlatos apontados nortearam a realização das análises preditivas da agressão e tendência ao suicídio através da preferência por mídias de entretenimento, os cinco grandes fatores da personalidade e a personalidade sombria em que o procedimento utilizado foram regressões hierárquicas.

Do ponto de vista da agressão, a regressão hierárquica dividiu-se em três modelos, utilizando a Agressão Física como variável dependente seguindo os pressupostos do Modelo Geral da Agressão. No primeiro modelo analisado, utilizamos a Mídia Sombria como a variável independente, sendo o único fator da EPME que se correlacionou positivamente com a Agressão Física. Este primeiro modelo apontou 0,02% de predição significativa da Agressão Física, o que também vai de encontro com o Modelo Geral da Agressão, que leva em consideração outros fatores no processo de predição da influência da mídia nos comportamentos agressivos.

No segundo modelo, incluímos os cinco grandes fatores da personalidade, que elevou para 0,13% de predição significativa. Tal valor também teve um aumento significativo no terceiro modelo, ao incluir os fatores da Tríade Sombria, tratando-se de 0,27% de predição. Sugerindo que, referente à amostra analisada, os participantes com grandes traços de personalidade sombria (principalmente maquiavelismo e psicopatia) tendem a ser mais propícios a serem levados a comportamentos de agressão física quando consomem mídias sombrias.

Considerando o fator Atração pela morte da EMTAS, sendo o único fator a ter correlações positivas com a Mídia Sombria, realizamos uma regressão hierárquica seguindo os mesmos três modelos supracitados. É relevante mencionar que os resultados foram significativos e no primeiro modelo, utilizando a variável independente Mídia Sombria, os valores preditivos permaneceram semelhantes à regressão anterior, sendo de 0,01%. Porém, quando acrescentados os cinco grandes fatores da personalidade no segundo modelo, este valor subiu para 0,15% e no terceiro modelo, acrescentando a Tríade Sombria, o valor chegou à 0,16%.

Com base nestes resultados, compreende-se que, a depender dos níveis da personalidade dos participantes, considerando a Estabilidade Emocional, é possível que unida com a Mídia Sombria, os índices de Atração pela morte sejam aumentados. Considerando a Tríade Sombria, o valor de predição se eleva novamente, tendo a variável Maquiavelismo os maiores níveis de impacto.

Com base nestes apontamentos, é notável que a predição de comportamentos agressivos, sejam eles contra os outros ou contra si mesmo, existe sempre outros fatores que influenciam, sendo estes os aspectos da personalidade. Sendo assim, os resultados confirmam as hipóteses previamente apontadas para este estudo, então, é possível afirmar que os objetivos pretendidos foram atendidos, a partir de agora se faz necessário uma maior reflexão acerca dos achados nos três estudos desta dissertação, buscando pensar em futuras perspectivas e apontamentos teóricos.

### **Capítulo 3:**

#### **Discussão Geral da Dissertação**

Neste capítulo, discutimos os achados referentes aos três estudos desta dissertação, assim como a importância destes resultados. Aqui são discutidos os resultados gerais da dissertação, focando nas informações encontradas no estudo 1 e estudo 2, sendo complementado com o estudo 3. Além disso, foi discutido as principais implicações dos dados encontrados para a psicologia social e os contextos acadêmicos, assim como para os contextos sociais, considerando práticas interventivas nas problemáticas que forem levantadas.

##### *Principais Resultados*

Os três estudos realizados nesta dissertação possibilitaram a compreensão da importância da psicologia da mídia e levantaram novas possibilidades para a realização de estudos neste âmbito. O primeiro e segundo estudo tiveram como objetivo principal a validação e adaptação da Escala de Preferências por Mídias de Entretenimento – EPME (Rentrow, et al., 2011) para o contexto brasileiro. Estas primeiras pesquisas dividiram-se em duas partes, sendo o primeiro estudo a validação exploratória da escala e o segundo estudo a validação confirmatória.

A análise fatorial é, geralmente, utilizada quando um pesquisador não tem uma teoria ou evidências como base que possam explicar a forma pela qual os itens de um determinado instrumento irão se agrupar ou para refutar ou confirmar uma estrutura fatorial previamente apontada (Brown, 2006). Enquanto a sua principal função é reduzir a quantidade de variáveis que são observadas a um número de fatores consideravelmente menor, tais fatores irão representar as dimensões latentes que buscam explicar um total de variáveis observadas (Figueiredo & Silva, 2010; Hair et al, 2005).

Então, seguindo os pressupostos teóricos da Análise Fatorial, foi possível identificar que os critérios utilizados para verificar a adequação do instrumento foram através tanto do Kaiser-Meyer-Olkin (KMO), apresentando valores consideravelmente positivos (KMO = 0,82), quanto do Teste de Esfericidade de Bartlett (Pasquali, 1999) que obteve um nível de significância de p

<0,000. A partir desses dados, decidiu-se seguir o aspecto estrutural do estudo original do instrumento com o modelo pentafatorial (Rentfrow, et al, 2011), sendo dividida entre: Mídia Culta, Mídia Comum, Mídia Sombria, Mídia Informativa e Mídia Emocionante. Tais fatores foram fixados com base na Análise dos Eixos Principais, considerando que os fatores supracitados obtiveram valores próprios acima de 1.

Com base nisso, é possível afirmar que o instrumento se demonstrou confiável no que tange a sua estrutura fatorial, com alfas de Cronbach variando de 0,86 até 0,92 e com ômega de McDonald variando entre 0,86 e 0,93, concluindo que são resultados satisfatórios, pois, de uma forma geral resultados acima de 0,70 são apontados como adequados (Hair et al., 2009; DeVellis, 2017; Revelle & Zinbarg, 2009). Também foi levado em consideração o processo de calibração do instrumento através da Teoria de Resposta ao Item (TRI) e a análise das Curvas Características dos Itens (CCI), finalizando o formato do instrumento em 70 itens que constituíram a estrutura pentafatorial.

No segundo estudo, buscando verificar a validade da EPME, foi possível compreender que a validade pentafatorial foi confirmada através da análise fatorial confirmatória, indo de encontro com a proposta da literatura original (Rentfrow, et al., 2011). Para chegar a tal resultado, testamos o modelo original e apesar da obtenção de resultados favoráveis, realizamos uma análise fatorial confirmatória de segunda ordem, testando novamente o modelo pentafatorial, o modelo de segunda ordem e um modelo unifatorial. E como esperado, comparativamente o modelo pentafatorial se demonstrou mais aos dados da EPME.

Seguindo estes pressupostos, os dados encontrados n, apesar das adaptações necessárias, se adequaram às estruturas psicométricas e se encaixam nos fatores que foram pressupostos no estudo original, mesmo realizando testes com estruturas e modelos diferentes. Estes estudos possuem grande importância para o desenvolvimento de pesquisas acadêmicas, principalmente no contexto brasileiro. Portanto, a validação da EPME para o contexto brasileiro possibilita a realização de novas pesquisas envolvendo a psicologia social, psicologia da mídia e o comportamento humano, favorecendo na compreensão dos fenômenos existentes entre essa

relação, buscando principalmente compreender os impactos causados. Para tanto, a taxonomia das mídias de entretenimento oferece aos pesquisadores novas estruturas para verificar esses efeitos mencionados.

Partindo deste pressuposto, fundamentou-se a proposta do estudo 3 que teve como principal objetivo analisar as relações existentes entre as preferências por mídias de entretenimento, os comportamentos agressivos contra os outros e contra si mesmo, além de levar em consideração os aspectos da personalidade humana, utilizando como base a teoria dos cinco fatores de personalidade (big-5) e a tríade sombria da personalidade. Com uma proposta de que estes resultados possibilitem uma compreensão do impacto da mídia no comportamento humano, este estudo final teve resultados importantes e que merecem a atenção.

Neste terceiro estudo, inicialmente tivemos a intenção de verificar as diferenças presentes entre os sexos, compreendendo que as mulheres apresentaram maiores médias significativas na Mídia Culta e na Mídia Comum, enquanto os homens apresentaram maiores médias significativas na Mídia Emocionante. Na Mídia Sombria tivemos diferenças aproximadamente significativas, em que os homens obtiveram maiores pontuações e o mesmo aconteceu na Mídia Informativa, apontando as mulheres com maiores pontuações.

Estes resultados vão de encontro com estudos anteriores sobre preferências por filmes e por músicas, que afirmaram que as mulheres acabam por ter preferências mais comuns, “convencionais” e “mídias da massa”, como filmes de romance, comédia ou cultos, enquanto os homens tem maiores preferências por filmes de ação, terror e músicas anticonvencionais, como rap e heavy metal (Pimentel, Gouveia & Vasconcelos, 2005; Pimentel, et al., 2014).

No que se refere aos correlatos entre a preferência por mídias de entretenimento e os outros fatores analisados nesta dissertação, alguns dados de grande relevância foram percebidos. Como por exemplo, a Agressão Verbal que se correlacionou positivamente com a Mídia Culta, Mídia Comum, Mídia Sombria e Mídia Emocionante. Já a Hostilidade se correlacionou positivamente com a Mídia Comum, Mídia Emocionante e negativamente com a Mídia Informativa, enquanto a Raiva teve correlatos positivos com a Mídia Comum, Mídia Sombria e

Mídia Emocionante. O ponto em que damos a maior atenção está no fato de que a Agressão Física teve apenas um correlato positivo, sendo este com a Mídia Sombria.

Focando neste sentido, analisamos quais aspectos da personalidade também tiveram essa correlação, percebendo que no modelo dos cinco grandes fatores, apenas a Abertura à experiência apresentou correlatos positivos com a Mídia Sombria, enquanto que com os aspectos da personalidade sombria, este estilo midiático se correlacionou positivamente com o maquiavelismo. O mesmo foi realizado analisando as correlações entre os cinco grandes fatores de personalidade, a tríade sombria e a agressão física. Esta forma de comportamento agressivo apresentou correlações negativas com a agradabilidade, conscienciosidade e estabilidade emocional, enquanto que com a tríade sombria, a agressão física se correlacionou positivamente com o maquiavelismo, a psicopatia e com o narcisismo. Estes resultados fazem sentido com os apontamentos teóricos do Modelo Geral da Agressão acerca dos efeitos existentes dos tipos de mídias violentas nos comportamentos agressivos (Allen et al., 2018; Anderson & Bushman, 2018).

Utilizando estes pressupostos teóricos como base, realizamos análises preditivas de forma hierárquica com base em três modelos para a agressão física. No primeiro deles, incluímos a variável independente “mídia sombria”, no segundo modelo acrescentamos as variáveis dos cinco grandes fatores de personalidade e por fim, no terceiro modelo acrescentamos a tríade sombria. Os cinco grandes fatores de personalidade apresentaram 13% de explicações, enquanto a tríade sombria explicou 27%. Os resultados destas análises confirmaram os pressupostos teóricos de que, quando as formas de mídias agressivas são colocadas de formas isoladas, não apresentam impactos tão diretos nos comportamentos agressivos, porém, quando acrescida de outros aspectos como a personalidade humana, identificamos um aumento nestes impactos (Anderson & Bushman, 2018; Bushman, 2016).

Além dos fatores a agressão direcionada aos outros, também analisamos nesta dissertação os aspectos da tendência ao suicídio e suas possíveis relações com as preferências por mídias de entretenimento. Nestas correlações, compreendemos que a Repulsão pela morte

apresentou correlatos positivos com a Mídia Comum, enquanto que a Atração pela vida teve correlatos positivos com Mídia Culta, Mídia Comum e Mídia Informativa. Já a Atração pela morte se correlacionou positivamente apenas com a Mídia Sombria, apontando para uma padronização dos resultados quando comparamos com os correlatos dos comportamentos agressivos. Em ambos os casos, a Mídia Sombria se correlacionou positivamente apenas com os fatores de maiores impactos diretos nos aspectos agressivos do comportamento humano, sendo eles a agressão física e a atração pela morte.

Seguindo os procedimentos realizados na primeira parte deste estudo, realizamos as análises correlacionais entre o fator “Atração pela morte” com os aspectos da personalidade humana buscando fundamentar as análises preditivas, semelhante ao que fizemos com a agressão física. Com resultados parecidos, percebemos que esta se correlacionou negativamente com a Extroversão, Conscienciosidade e Estabilidade Emocional, enquanto que com a tríade sombria, encontramos correlatos positivos com seus três fatores: Maquiavelismo, Psicopatia e Narcisismo. Mesmo que estas correlações não tenham sido altas, a padronização dos resultados chamou a atenção e motivou para a realização das análises preditivas.

Tais análises foram constituídas a partir de três modelos: o primeiro deles, utilizando a Mídia Sombria como variável independente; o segundo modelo, acrescentando as variáveis dos cinco grandes fatores da personalidade; e por último, no terceiro modelo, incluímos os três fatores da tríade sombria. Resultados semelhantes com as predições da agressão física foram encontrados, apesar de que com porcentagens explicativas menores. Isoladamente, a Mídia Sombria pouco prediz da Atração pela morte, porém, quando unida com os aspectos da personalidade humana, a predição passa para 16%. Estes achados complementam os poucos estudos existentes acerca desta temática, que apontam para o fato de que a exposição à mídia sombria pode aumentar os riscos de tentativas de suicídio (Stack, et al., 2014).

Assim, de um ponto de vista inovador, quando poucos estudos analisam as relações existentes entre a tendência ao suicídio e as preferências por mídias de entretenimento, esta dissertação aponta direções para futuras propostas de pesquisas, identificando o fato de que o

formato explicativo do Modelo Geral da Agressão para a agressão contra as outras pessoas se adequam também aos impactos da mídia nas formas de agressão contra si mesmo.

Os resultados encontrados se demonstram cada vez mais relevantes e atuais, principalmente considerando o fato de que, diariamente, as pessoas costumam gastar horas do seu tempo e também do seu dinheiro para ouvir música, assistir TV, filmes, séries ou ler livros e pesquisas, mas apesar disso, uma pequena parte da psicologia se dedicou à compreensão dos impactos do entretenimento nas diferenças individuais do ser humano (Rentfrow, et al, 2011). Principalmente com a grande explosão dos serviços de streaming, percebemos que cada vez mais tais formas de entretenimento se inserem na vida das pessoas pelo mundo, principalmente quando acometidas por efeitos da pandemia da covid-19, que mantém o lazer das pessoas principalmente voltados para os aspectos midiáticos.

#### *Considerações Parciais*

O entretenimento é algo consideravelmente importante para as pessoas, pois adentra diversos aspectos da vida social, porém, sabemos muito pouco sobre estas relações. Quando a mídia se une com o entretenimento, é possível levantar questionamentos sobre o impacto que isso pode causar no ser humano, considerando principalmente a presença no dia a dia das pessoas (Rentfrow, et al., 2011).

Várias pesquisas relacionando a mídia com violência foram realizados nas últimas décadas, independente da forma que esta mídia possa assumir, seja jornalística, de entretenimento ou voltada para o ramo acadêmico. Estas pesquisas trouxeram vários resultados demonstrando de que o contato com as mídias violentas pode aumentar os comportamentos agressivos (Allen et al., 2018). Partindo destes pressupostos, compreende-se de que investigar os impactos na mídia no comportamento humano, sejam positivos ou negativos, é algo necessário.

Sendo norteados através destes estudos e teorias, os estudos realizados nesta dissertação possibilitam a realização de futuras pesquisas sobre estas relações, demonstrando-se relevante socialmente e academicamente considerando esses principais resultados, que refletem nas

relações entre a mídia e a sociedade em um geral. Porém, essa dissertação possui suas limitações, sendo elas de um ponto de vista contextual, não abrangendo todas as mídias de entretenimento presentes no Brasil (como o vídeo game e redes sociais, por exemplo).

Desta forma, novos estudos são importantes para a ampliação do campo da psicologia da mídia e do entretenimento, buscando compreender novos fenômenos e abranger estas outras mídias que estão tão presentes no nosso cotidiano. É possível propor futuros estudos como pesquisas longitudinais analisando a influência à longo prazo das mídias de entretenimento no comportamento humano, assim como o desenvolvimento de uma medida que possa englobar outras mídias de entretenimento presentes na atualidade e no nosso contexto.

De uma forma geral, esta dissertação apresenta grandes avanços para as pesquisas de psicologia social e psicologia da mídia. Aqui referimos principalmente a apresentação de um novo instrumento de investigação para o contexto brasileiro, que pode ser utilizado para a investigação de vários fatores relacionados ao comportamento humano. Ao mesmo tempo, confirmamos os pressupostos teóricos acerca dos comportamentos agressivos das pessoas, além de realizarmos uma tarefa inovadora de incluir os aspectos da tendência ao suicídio e as relações com a mídia, identificando que elas existem e que merecem nossa atenção.

Por fim, finalizamos esta dissertação, que teve como principal objetivo realizar uma validação de um instrumento de preferências por mídias de entretenimento ao contexto brasileiro e principalmente, de identificar resultados empíricos de uma temática tão relevante. Entre estes resultados, principalmente informamos que as mídias sombrias estão relacionadas com os comportamentos agressivos, sejam eles contra si mesmo ou contra os outros, sendo norteados por pressupostos teóricos que justificam tais resultados. Assim, alertamos para o fato de que com tantas possibilidades de entretenimento e tantas preferências pessoais existentes, nós não generalizamos as influências das mídias sombrias no comportamento humano, mas alertamos para os possíveis cuidados ao serem tomados ao utilizarmos dela de forma responsável.

## Referências

- A.Özgül and A.Treske. (2021) On Streaming-Media Platforms, Their Audiences, and Public Life. *Rethinking Marxism* , 33(2).
- Allen, J. J., & Anderson, C. A. (2017). Aggression and Violence: Definitions and Distinctions. In P. Sturmey (Ed.), *The Wiley Handbook of Violence and Aggression*, JohnWiley & Sons, Inc
- Allen, J. J., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018). The General Aggression Model. *Current Opinion in Psychology*, 19, 75-80.
- 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), 353-359.
- Anderson, C. A. & Huesmann, L. R. (2003). *Human aggression: a social-cognitive view*. The SAGE Handbook of Social Psychology. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (1997). External validity of “trivial” experiments: The case of laboratory aggression. *Review of General Psychology*, 1(1), 19-41.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27-51.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). The effects of media violence on society. *Science*, 295, 2377-2378.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018), Media Violence and the General Aggression Model. *Journal of Social Issues*, 74, 386-413.
- Anderson, C. A., & Carnagey, N. L. (2014). *Violente evil and the General Aggression Model*. The Social Psychology of Good and Evil. New York, NY: Guilford Press, 168-192.

- 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. *Journal of Personality and Social Psychology*, 84, 960-971.
- Anderson, C. A., et al. (2004). Violent vídeo games: specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior. *Advances in Experimental Social Psychology*, 36, 199-249.
- Andrade, J. M. (2008). Evidências de Validade do Inventário dos Cinco Grandes Fatores de Personalidade para o Brasil. [Tese de Doutorado, UNB]. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/1751>
- Aquino, T. A. A. De (2009). Atitudes e intenções de cometer o suicídio: seus correlatos existenciais e normativos [Tese de Doutorado, UFPB & UFRN]. [http://www.vvgouveia.net/en/images/Teses/Aquino\\_T.\\_A.\\_A.\\_2009.pdf](http://www.vvgouveia.net/en/images/Teses/Aquino_T._A._A._2009.pdf)
- Araújo, E. V. F. & Vilaça, M. L. C. (2016). Sociedade conectada: tecnologia, cidadania e inclusão. Em: Vilaça, M. L. C. & Araújo, E. V. F (Org), Tecnologia, sociedade e educação na era digital. Livro Eletrônico (pp. 17-40). Unigrano.
- Araújo, I. R., et al. (2019). Atitudes sociais e comportamentos empáticos frente ao comportamento suicida. *Temas em Saúde*, 381-402.
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1977). *Social learning theory* (Vol. 1). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-hall.
- Baron, R. A., & Richardson, D. R. (1994). *Human aggression*. Plenum Press.
- Bell, P. A. & Baron, R. A. (1977). Aggression and ambient temperature: the facilitating and inhibiting effects of hot and cold environments. *Bulletin of the Psychonomic Society*, 9(6), 443-445. <https://doi.org/10.3758/BF03337050>
- Berkowitz L. 1990. On the formation and regulation of anger and aggression: a cognitive-associationistic analysis. *American Psychologist*. 45:494–503
- Berkowitz, L. (1989). Frustration-aggression hypothesis: Examination and reformulation. *Psychological Bulletin*, 106, 59–73.

- Botega, et al. (2006). Prevenção do comportamento suicida. *Psico*, 37, 213-220.
- Bowes, S. M., Watts, A. L., Costello, T. H., Murphy, B. A., & Lilienfeld, S. O. (2018). Psychopathy and entertainment preferences: Clarifying the role of abnormal and normal personality in music and movie interests. *Personality and Individual Differences*, 129, 33–37.
- BRASIL, Ministério da Saúde. (2019). Suicídio: tentativas e óbitos por intoxicação exógena no Brasil, 2007 a 2016. *Boletim Epidemiológico*, 50(15).
- BRASIL, Secretaria de Vigilância em Saúde – Ministério da Saúde. (2017). Suicídio: saber, agir e prevenir. *Boletim Epidemiológico*, 48(30), 1-14.
- Brown, T. A. (2006). *Confirmatory factor analysis for applied research*. New York: The Guilford Press.
- Burns, S., Roberts, L. D., Egan, S., & Kane, R. (2015). Evaluating emotion processing and trait anxiety as predictors of non-criminal psychopathy. *Personality and Individual Differences*, 81, 148-154.
- Bushman, B. J. (2016). Violent media exposure and hostile appraisals: A meta-analytic review. *Aggressive Behavior*, 42(6), 605–613.
- Buss, A. H., & Perry, M. P. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459.
- Campinas-SP: Papirus.
- Cangussú, M., & Ferreira, M. (2015). Habilidades Sociais e Personalidade. Aspectos correlacionais que influenciam no comportamento de risco social dos adolescentes. *Revista Iniciação Científica*, 130-134.
- Christie, R., & Geis, F. (1970). *Studies in Machiavellianism*. New York, NY: Academic Press.
- Corrêa, L., Caparrol, A. J. S., Martins, G., Pavarini, S. C. I. & Gratão, A. C. M. (2020). *Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional*, 28(2), 539-553.
- <https://doi.org/10.4322/2526-8910.ctoao1889>

- Corrêa, L.; et al. (2020). Effects of music on body and facial expressions and psychological and behavioral symptoms of older adults. *Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional*, 28(2), 539-553.
- Costa, P., & McCrae, R. (1998). Six approaches to the explication of facet-level traits: examples from conscientiousness. *European Journal of Personality*, 12, 117-134.
- Costa, P., & McCrae, R. (2000). *Manual Profissional - NEO PI-R, Inventário de Personalidade NEO Revisão* (1ªed.). Lisboa: CEGOC-TEA.
- Davis, T. (2015). Do you see what i see? How a dark triad personality affects perceptions of dark triad characters in film and television. [Undergraduate Theses, University of Mississippi]. Disponível em: [https://egrove.olemiss.edu/hon\\_thesis/918/](https://egrove.olemiss.edu/hon_thesis/918/)
- DeVellis, R. F. (2017). *Scale Development: Theory and Applications* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- DeWall, C. N., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2011). The General Aggression Model: Theoretical extensions to violence. *Psychology of Violence*, 1, 245-258.  
<https://doi.org/10.1037/a0023842>
- DeWall, C. N., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2014). *Aggression*. Handbook of Psychology, US: John Wiley & Sons.
- Dillman-Carpentier, F., et al. (2008). Sad kids, sad media? Applying mood management theory to depressed adolescents' use of media. *Media Psychology*, 11, 143-166.
- Durkheim, Émile. *O Suicídio: Estudo de sociologia*. São Paulo: Martins Fontes, 1879.
- Ferguson, C. J. (2008). The school shooting/violent video game link: casual relationship or moral panic?. *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling*, 5, 25-37.
- Ferreira, D. C. S., et al. (2008). Psicologia da era virtual: Atitudes de estudantes adolescentes frente ao Orkut. *Psicologia Argumento*, 26(5), 305-217.
- Figueiredo Filho, D. B., & Silva Júnior, J. A. D. (2010). Visão além do alcance: Uma introdução à análise fatorial. *Opinião pública*, 16(1), 160-185.

- Fischhoff, S. (2005). *Media Psychology: a personal essay in definition and purview*. APA Divisions.
- Friedman, H. S., & Schustack, M. W. (2004). *Teorias da personalidade: da teoria clássica à pesquisa moderna*. São Paulo: Prentice Hall.
- Geen, R. G. (2001). *Human aggression*. Oxford: Taylor & Francis.
- Gosling, S. D., Rentfrow, P. J., & Swann, W. B. (2003). A very brief measure of the Big-Five personality domains. *Journals of Research in personality*, 37(6), 504-528.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., Anderson, R. E., & Tatham, R. L. (2009). *Análise multivariada de dados*. 6 ed. Porto Alegre: ArtMed.
- Hall, C. S., & Lindzey, G. (1985). *Teorias da personalidade*. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária.
- Hobsbawm, E. *Era dos extremos: o breve século XX (1914-1991)*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- Hsieh, I. & Chen, Y. (2017). Determinants of aggressive behavior: interactive effects of emotional regulation and inhibitory control. *PLoS ONE*, 12(4).  
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0175651>
- Huang, Y., & Liang, C. (2014). A comparative study between the Dark Triado of personality and the Big Five. *Canadian Social Science*, 11, 93-98.
- Huesmann, L. R. (1986) Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer. *The Journal of Sociel Issues*, (42), 125–40.
- Huesmann, L. R. (1998). The role of social information processing and cognitive schema in the acquisition and maintenance of habitual aggressive behavior. See Geen & Donnerstein, 73–109.
- Iglesias, F., Caldas, L. S. & Lemos, S. M. S. (2013). Publicidade infantil: uma análise de táticas persuasivas na TV aberta. *Psicologia & Sociedade*, 25(1), 134-141.

- John, O. P., & Srivastava, S. (1999). The big-five trait taxonomy: history, measurement, and theoretical perspectives. In Pervin, L. & John, O. P. (Orgs). *Handbook of personality: theory and research*, 102-138. New York: Guildford Press.
- Jonanson, P. K., & Webster, G. D. (2010). The Dirty Dozen: a concise measure of the Dark Triad. *Psychological Assessment*, 22(2), 420-432.
- Kaiser, R. B., LeBreton, J. M., & Hogan, J. (2015). The dark side personality and extreme leader behavior. *Applied Psychology*, 64, 55-92.
- Klimmt, C.; Vorderer, P. (2003). Media psychology “is not yet there”: Introducing theories on media entertainment to the presence debate. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 12(4), 346-359.
- Knobloch, S., & Zilmann, D. (2002). Mood management via the Digital Jukebox. *Journal of Communication*, 52(2), 351-366;
- Kristensen, C. H., et al. (2003). Fatores etiológicos da agressão física: uma revisão teórica. *Estudos de Psicologia*, 8(1), 175-184.
- Leary, T. (1957). *Interpersonal diagnosists of personality*. New York: Ronald Press.
- Levenson, M. R., Kiehl, K. A., & Fitzpatrick, C. M. (1995). Assessing psychopathic attributes in a noninstitutionalized population. *Journal of personality and social psychology*, 68, 151-158.
- Lopes, R., Souza, L., Amâncio, L., Martins, J., Mesquita, N., Santos, G., & Castro, P. (2014). Interações interpessoais e traços de personalidade: um estudo de validade para o Checklist de relações interpessoais-II. *Enciclopédia Biosfera, Centro Científico Conhecer*, 10(19), 309-321.
- Lorenzetti, J., Trindade, L. L., Pires, D. E. P. & Ramos, F. R. S. (2012). Tecnologia, inovação tecnológica e saúde: uma reflexão necessária. *Texto & Contexto – Enfermagem*, 21(2), 432-439. <https://doi.org/10.1590/S0104-07072012000200023>
- Lorenzetti, J.; et al. (2012). Tecnologia, inovação tecnológica e saúde: uma reflexão necessária.

- Texto & Contexto – Enfermagem*, 21(2), 432-439.
- McCrae, R. R. (2006). O que é personalidade? In Flores-Mendonza, C. & Colom, R. (Orgs). *Introdução à psicologia das diferenças individuais*, 203-218, Porto Alegre: Artmed.
- McHoskey, J. W., Worzel, W., & Szyarto, C. (1998). Machiavellianism and psychopathy. *Journal of Personality and Social Psychology*, 74, 192-210.
- Medeiros, B. et al. (2020). “Brutal Kill!” Videogames Violentos como Preditor da Agressão. *Psico-USF*, v. 25(2), 261-271.
- Medeiros, G. C., et al. (2005). Aggression directed towards others vs aggression directed towards the self: clinical differences between intermittent explosive disorder and nonsuicidal self-injury. *Brazilian Journal of Psychiatry*, 41(4), 303-309.
- Medeiros, G. C., et al. (2019). Aggression directed towards others vs aggression directed towards the self: clinical differences between intermittent explosive disorder and nonsuicidal self-injury. *Brazilian Journal of Psychiatry*, 41(4), 303-309.
- Miller, J. D., Lynam, D. R., McCain, J. L., Few, L. R., Crego, C., Widiger, T. A., & Campbell, W.K. (2015). Thinking structurally about narcissism: An examination of the Five-Factor Narcissism Inventory and its Components. *Journal of Personality Disorders*, 30(1), 1-18.
- Minayo, M. C. S. Suicídio: violência auto-infligida. In Brasil, Ministério de Saúde, *Impacto da violência na saúde dos brasileiros*, Brasília, DF.
- Nave, G., et al. (2018). Musical preferences predict personality: evidence from active listening and facebook likes. *Psychological Science*, 29(7), 1145-1158.
- Nunes, C. H. (2005). *Construção, normatização e validação das escalas de socialização e extroversão no modelo dos Cinco Grandes Fatores* (Pós-Graduação). Instituto de Psicologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- O'Connor, R. C., & Nock, M. K. (2014). The psychology of suicidal behavior. *Lancet Psychiatry*, 1(1), 73-85.

- Organização Mundial da Saúde - OMS. (2006). Prevenção do Suicídio: um recurso para conselheiros. Departamento de Saúde Mental e de Abuso de Substâncias, Genebra.
- Organização Mundial da Saúde – OMS. (2006). Prevenção do suicídio: um recurso para conselheiros. Departamento de Saúde Mental e de Abuso de Substâncias, Genebra.
- Palma, M. (2012). A Prosecação dos estudos do papel da personalidade na tomada de decisão [Dissertação de Mestrado, Instituto Universitário Ciências Psicológicas, Sociais e da Vida].
- Pasquali, L., & Primi, R. (2003). Fundamentos da teoria da resposta ao item: TRI. *Avaliação Psicológica*, 2, 99-110.
- Paulhus, D. L., & Williams, K. M. (2002). The dark triad of personality: narcissism, machievellianism, and psychopathy. *Journal of research in personality*, 36, 556-563.
- Peixoto, A. C., & Meneses, R. F. (2018). Os cinco grandes fatores de personalidade e as habilidade sociais: revisão das relações. *E-Revista de Estudos Interculturais do CEI – ISCAP*, 6, 1-33.
- Pereira, C. C. M., & Botti, N. C. L. (2017). O suicídio na comunicação das redes sociais virtuais: revisão integrativa da literatura. *Revista Portuguesa de Enfermagem de Saúde Mental*, 17(1), 17-24.
- Pessoa, T.; et al. Psicologia da era virtual (3a geração): validação da escala de atitudes perante o instagram. *Psicologia em Pesquisa*. No prelo.
- Pimentel, C. E., et al. (2014). Preferência por estilos de filmes e suas diferenças nos cinco fatores de personalidade. *Pesquisas e Práticas Psicossociais*, 9(2),
- Pimentel, C. E., Gouveia, V. V., & Vasconcelos, T. C. (2005). Preferência musical, atitudes e comportamentos anti-sociais entre estudantes adolescentes: um estudo correlacional. *Estudos de Psicologia*, 22, 403-413.
- Pimentel, C. E., Günther, Hartmut & Silva, B. M. F. (2017). Efeitos de letras de músicas em comportamentos pró-sociais. *Psicologia em Revista*, 23(1), 66-80.

<http://dx.doi.org/10.5752/P.1678-9563.2017v23n1p66-80>

- Pimentel, C. E., Vilar, R., Cavalcanti, J. G. & Moura, G. B. (2016). Psicologia da era virtual: estrutura das atitudes frente ao Facebook. *Pesquisas e Práticas Psicossociais*, 11(2), 310-324.
- Pimentel, C. E.; et al. (2016). Psicologia da era virtual: estrutura das atitudes frente ao Facebook. *Pesquisas e Práticas Psicossociais*, 11(2), 310-324.
- Pimentel, C. E.; Günther, H.; Silva, B. M. F. (2017). Efeitos de letras de músicas em comportamentos pró-sociais. *Psicologia em Revista*, 231, 66-80.
- Pozueco, J. M., & Moreno, J. M. (2013). Psicopatía, maquiavelismo, narcisismo y maltrato psicológico. *Boletín de Psicología*, 107, 91-111.
- Primi, R. (2004). Avanços na interpretação de escalas com aplicação da teoria de resposta ao item. *Avaliação Psicológica*, 2, 297-307.
- Prinzie, P. Dekovic, M. Reijntjes, A. H. A. Stams, G. J. J. M. & Belsky, J. (2009). The Relations Between Parents' Big Five Personality Factors and Parenting: A Meta-Analytic Review. *Journal of Personality and Social Psychology*, 97(2), 351–362.
- Raskin, R. N., & Hall, C. S. (1979). A narcissistic personality inventory. *Psychological Reports*, 45(2), 590-590.
- Reeves, B., Yeykellis, L. & Cummings, J. J. (2014). The use of media in media psychology. *Media Psychology*, 19(1), 49-71. <https://doi.org/10.1080/15213269.2015.1030083>
- Reeves, B.; Yeykellis, L.; Cummings, J. J. (2014). The use of media in media psychology. *Media Psychology*, 19(1), 49-71.
- Rentfrow, P. J. (2004). *Message in a ballad: Personality judgements based on music preferences*. Dissertation of Doctor of Philosophy, Faculty of the Graduate School at University of Texas, Austin.
- Rentfrow, P. J., Goldberg, L. R., & Zilca, R. (2011). Listening, watching, and reading: the structure and correlates of entertainment preferences. *Journal of Personality*, 79(2), 223-258.

- Revelle, W. & Zinbarg, R. E. (2009). Coefficients alpha, beta, omega, and the GLB: Comments on Sijtsma. *Psychometrika*, 74, 2-15. <https://doi.org/10.1007/s11336-008-9102-z>
- Rittenberg, J., Tewksbury, D. & Casey, S. (2012). Media preferences and democracy: refining the “relative entertainment preference” hypothesis. *Mass Communication and Society*, 15, 921-942.
- Rutledge, P. (2010). What is media psychology? And why you should care. APA Divisions.
- Santos, I. L. S.; Mariano, T. E.; Pimentel, C. E.; Nascimento, A. N. (2020). Considerações introdutórias acerca da psicologia da mídia. In: Patrícia Nunes da Fonseca; Silvana Carneiro Maciel; Valdiney Veloso Gouveia. (Org.). *Psicologia social: Aspectos teóricos, metodológicos e práticos*. 1 ed. João Pessoa: Editora UFPB
- Santos, W. S., et al. (2016). A influência de fatores de risco e proteção frente à ideação suicida. *Psicologia, saúde & doenças*, 17(3), 515-526. <http://dx.doi.org/10.15309/16psd170316>
- Shultz, D. P. & Schultz, S. E. (2006). *Teorias da personalidade*. São Paulo: Thompson Learning Edições.
- Silva, E. F. G.; Santos, S. E. B. (2009). *O impacto e a influência da mídia sobre a produção da subjetividade*. Associação Brasileira de Psicologia Social.
- Silva, I., & Nakano, T. (2011). Modelo dos cinco grandes fatores da Personalidade: Análise de pesquisas. *Avaliação Psicológica* 10(1), 51-62.
- Stack, S. (2014). Exposure to suicide movies and suicide attempts: a research note. *Sociological Focus*, 47(1), 61-70. <https://dx.doi.org/10.1080/00380237.2014.856707>
- Stack, S., Kral, M., Borowski, T., & Fracis, T. (2014). Exposure to suicide movies and suicide attempts: a research note. *Sociological Focus*, 47(1), 61-70.
- Tamborski, M., & Brown, R. P. (2011). The measurement of trait narcissism in social-personality research. In W. K. Campbell & J. D. Miller (Eds.), *The handbook of narcissism and narcissistic personality disorder: Theoretical approaches, empirical findings, and treatments*, 133-140. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons Inc.

- Till, B., et al. (2014). Associations between filme preferences and risk factors for suicide: an online survey. *PLoS Online*, 9(7).
- Tu, C., Dilley, A. E. & Kaufman, J. C. (2015). Do we create what we watch? Creativity and entertainment preferences. *Psychology of Aesthetics, Creativity and the Arts*, 9(4), 394-404. <https://doi.org/10.1037/aca0000032>
- Vasconcelos, M. H. V. (2020). Efeitos de mídia de música em pensamentos e sentimentos agressivos. [Dissertação de Mestrado, UFPB]. Disponível em: [https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/18282?locale=pt\\_BR](https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/18282?locale=pt_BR)
- Williams, K., et al. (2001). *The dark triad returns: entertainment preferences and antisocial behavior narcissists, machiavellians, and psychopaths*. American Psychological Association, San Francisco, CA.
- Zillmann, D. (2008). Excitation transfer theory. In W. Donsbach (Ed.), *The international encyclopedia of communication*. John Wiley & Sons, Ltda.

## **APÊNCIDES**

## APÊNDICE 1

UFPB - CENTRO DE CIÊNCIAS  
DA SAÚDE DA UNIVERSIDADE  
FEDERAL DA PARAÍBA



### PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

#### DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

**Título da Pesquisa:** PREFERÊNCIA POR MÍDIAS DE ENTRETENIMENTO: O IMPACTO NOS NÍVEIS DE AGRESSÃO A SI MESMO E AOS OUTROS

**Pesquisador:** ISAAC RODAS ARAUJO

**Área Temática:**

**Versão:** 1

**CAAE:** 32662120.0.0000.5188

**Instituição Proponente:** Programa de Pós-graduação em Psicologia Social

**Patrocinador Principal:** Financiamento Próprio

#### DADOS DO PARECER

**Número do Parecer:** 4.102.864

#### Apresentação do Projeto:

Projeto de pesquisa de dissertação de mestrado do Programa de Pós-graduação em Psicologia Social cujo pesquisador pretende analisar a influência das preferências por mídia em comportamentos agressivos contra os outros e contra si mesmo.

#### Objetivo da Pesquisa:

**Objetivo Primário:**

Analisar a influência das preferências por mídia em comportamentos agressivos contra os outros e contra si mesmo.

**Objetivo Secundário:**

Validar uma escala de preferências por mídias; Realizar correlações entre os tipos de personalidade sombria, preferência por mídias de entretenimento e comportamentos agressivos contra os outros e contra si mesmo.

#### Avaliação dos Riscos e Benefícios:

**Riscos:**

Entre os riscos, é possível que haja algum tipo de cansaço ao responder ao questionário. Porém, o sujeito poderá, a qualquer momento, recusar ou parar de responder esta pesquisa.

**Benefícios:**

Quanto aos benefícios, é importante ressaltar que a validação desta escala traz novas

**Endereço:** UNIVERSITÁRIO S/N

**Bairro:** CASTELO BRANCO

**CEP:** 58.051-900

**UF:** PB

**Município:** JOÃO PESSOA

**Telefone:** (83)3216-7791

**Fax:** (83)3216-7791

**E-mail:** comitedestca@ccs.ufpb.br

Continuação do Parecer: 4.102.864

possibilidades de pesquisa para a psicologia social e áreas afins, assim como, podendo ajudar a compreender fenômenos que estão relacionados as mídias.

**Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:**

Pesquisa relevante e metodologia bem fundamentada.

**Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:**

Os termos de apresentação obrigatória atendem aos requisitos formais do CEP.

**Recomendações:**

O pesquisador deverá atender as seguintes recomendações:

1. Inserir as cartas de anuências das universidades pública e privada na plataforma brasil pois as mesma apenas se encontram nos anexos do projeto de pesquisa.

**Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:**

Sou de parecer FAVORÁVEL a execução desse projeto de pesquisa com a recomendação supracitada, salvo melhor juízo.

**Considerações Finais a critério do CEP:**

Certifico que o Comitê de Ética em Pesquisa do Centro de Ciências da Saúde da Universidade Federal da Paraíba – CEP/CCS aprovou a execução do referido projeto de pesquisa. Outrossim, Informo que a autorização para posterior publicação fica condicionada à submissão do Relatório Final na Plataforma Brasil, via Notificação, para fins de apreciação e aprovação por este egrégio Comitê.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1488455.pdf	27/05/2020 22:12:25		Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	PROJETO DE PESQUISA PREFERÊNCIAS_POR_MÍDIAS_E_AGRESSÃO_ISAAC RODAS ARAUJO.pdf	27/05/2020 22:11:26	ISAAC RODAS ARAUJO	Aceito
Folha de Rosto	Folha_De_Rosto_Projeto_Isaac.pdf	27/05/2020 22:10:12	ISAAC RODAS ARAUJO	Aceito
Outros	Termo_de_Responsabilidade_e_Com	27/05/2020	ISAAC RODAS	Aceito

Endereço: UNIVERSITARIO S/N

Bairro: CASTELO BRANCO

CEP: 58.051-900

UF: PB

Município: JOÃO PESSÓA

Telefone: (83)3216-7791

Fax: (83)3216-7791

E-mail: comitedestica@cca.ufpb.br

UFPB - CENTRO DE CIÊNCIAS  
DA SAÚDE DA UNIVERSIDADE  
FEDERAL DA PARAÍBA



Continuação do Parecer: 4.102.854

Outros	promisso.pdf	22-09:33	ARAUJO	Aceito
Outros	CERTIDÃO_AD_REFERENDUM.pdf	27/05/2020 22:01:55	ISAAC RODAS ARAUJO	Aceito
Cronograma	CRONOGRAMA_DE_ATIVIDADES_ISAAC.pdf	27/05/2020 21:57:58	ISAAC RODAS ARAUJO	Aceito
Orçamento	ORCAMENTO_DA_PESQUISA.pdf	17/04/2020 10:02:50	ISAAC RODAS ARAUJO	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TERMO DE CONSENTIMENTO_LIVRE_E_ESCLARECIDO.pdf	17/04/2020 10:00:29	ISAAC RODAS ARAUJO	Aceito

**Situação do Parecer:**

Aprovado

**Necessita Apreciação da CONEP:**

Não

JOAO PESSOA, 22 de Junho de 2020

Assinado por:

Eliane Marques Duarte de Sousa  
(Coordenador(a))

Endereço: UNIVERSITARIO S/N

Bairro: CASTELO BRANCO

CEP: 58.051-600

UF: PB

Município: JOAO PESSOA

Telefone: (83)3216-7791

Fax: (83)3216-7791

E-mail: comitedeetica@cca.ufpb.br

## APÊNDICE 2

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO



**Universidade Federal da Paraíba Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes**

**Departamento de Psicologia**

**Termo de Consentimento Livre e Esclarecido**

**Preferência por mídias de entretenimento: o impacto nos níveis de agressão a si mesmo, aos outros e tipos de personalidade**

**Prezado (a) colaborador (a),**

Esta pesquisa trata-se de um estudo sobre as preferências por mídias de entretenimento e seu impacto nos níveis de agressão aos outros e a si mesmo que está sendo desenvolvida pelo pesquisador Isaac Rodas Araújo com o objetivo de conhecer as relações existentes entre esses fatores. Utilizando como base os aspectos da personalidade do ser humano, com o objetivo de oferecer contribuições científicas para as temáticas, além de propor métodos interventivos aplicáveis a sociedade.

Solicitamos a sua colaboração para participar desta pesquisa e esclarecemos que a pesquisa possui um caráter voluntário, além de não acarretará nenhum dano físico ou psicológico, e assim garantirá a cada participante o sigilo de suas identidades. Os riscos encontrados neste estudo são consideravelmente mínimos, pois os questionários podem acabar gerando desconforto psicológico ou constrangimento. Nesses casos, serão oferecidos aos participantes a possibilidade de parar de responder a pesquisa a qualquer momento que sentir a necessidade, além do oferecimento de uma escuta psicológica por um profissional psicólogo, partindo de possíveis encaminhamentos para as clínicas escola de psicologia. Apesar da existência de riscos mínimos, os benefícios proporcionados serão superiores. Quanto aos benefícios, esta pesquisa permitirá compreender as relações existentes entre os tipos de preferências por mídias e agressão frente aos outros e a si mesmo, possibilitando descobertas científicas significantes e o desenvolvimento de técnicas interventivas para tais casos.

Para que você possa respondê-lo com a máxima sinceridade e liberdade, queremos lhe garantir o caráter anônimo e confidencial de todas as suas respostas. Contudo, antes de prosseguir, de acordo com o disposto nas resoluções 466/12 do Conselho Nacional de Saúde, faz-se necessário documentar seu consentimento.

#### CONSENTIMENTO

Eu, Após ter sido informado sobre a finalidade da pesquisa **“Preferência por mídias de entretenimento: o impacto nos níveis de agressão a si mesmo, aos outros e tipos de personalidade”** e após ter lido

os esclarecimentos prestados anteriormente no presente Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, eu CONCORDO em participar do presente estudo, permitindo que os dados obtidos sejam utilizados para os fins da pesquisa, estando ciente que os resultados serão publicados para difusão e progresso do conhecimento científico e que minha identidade será preservada. Estou ciente também que receberei uma cópia deste documento.

Cidade: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

---

Assinatura do Participante da Pesquisa



---

Assinatura do Pesquisador Responsável

*Contato do pesquisador responsável:*

Mestrando Isaac Rodas Araújo

Endereço: Rua Maria de Lourdes Nunes de Souza, 13 – Teixeira-PB. Telefone: (83)

998152855. Email: [isaac\\_rodas@hotmail.com](mailto:isaac_rodas@hotmail.com) Contato Comitê de Ética

Comitê de Ética no Centro de Ciências da Saúde\_ 1º andar / Campus I, Cidade Universitária, João Pessoa.

CEP: 58051-900. E-mail: [eticaccsufpb@hotmail.com](mailto:eticaccsufpb@hotmail.com) - Fone: (83) 3216 7791.

## **ANEXOS**

## ANEXO 1 - ESCALA DE PREFERÊNCIAS DE MÍDIAS DE ENTRETENIMENTO

**Instruções:** Abaixo estão listados diferentes tipos e gêneros de entretenimento. Indique utilizando a escala abaixo o quanto você gosta deles.

1	2	3	4	5
Detesto	Não gosto Muito	Neutro	Gosto pouco	Amo

### MÚSICA

1. Alternativo \_\_\_\_
2. Blues \_\_\_\_
3. Música clássica \_\_\_\_
4. Sertanejo \_\_\_\_
5. Eletrônica \_\_\_\_
6. Funk \_\_\_\_
7. Religiosa \_\_\_\_
8. Heavy Metal \_\_\_\_
9. Internacional \_\_\_\_
10. Jazz \_\_\_\_
11. Ópera \_\_\_\_
12. Pop \_\_\_\_
13. Punk \_\_\_\_
14. Rap \_\_\_\_
15. Reggae \_\_\_\_
16. Rock \_\_\_\_
17. Trilha sonora \_\_\_\_

## LIVROS E REVISTAS

1. Acadêmicos \_\_\_\_
2. Ação \_\_\_\_
3. Aventura \_\_\_\_
4. Arquitetura \_\_\_\_
5. Arte \_\_\_\_
6. Cultura \_\_\_\_
7. Biografias \_\_\_\_
8. Negócios \_\_\_\_
9. Informática \_\_\_\_
10. Culinária \_\_\_\_
11. Entretenimento \_\_\_\_
12. Erotismo \_\_\_\_
13. LGBT \_\_\_\_
14. Literatura clássica \_\_\_\_
15. Saúde \_\_\_\_
16. História \_\_\_\_
17. Casa e jardim \_\_\_\_
18. Horror \_\_\_\_
19. Medicina \_\_\_\_
20. Auto-ajuda \_\_\_\_
21. Mistério \_\_\_\_
22. Notícias \_\_\_\_
23. Filosofia \_\_\_\_
24. Fotografia \_\_\_\_
25. Poesia \_\_\_\_
26. Psicologia \_\_\_\_
27. Religião \_\_\_\_
28. Romance \_\_\_\_
29. Ciência e natureza \_\_\_\_
30. Ficção científica \_\_\_\_
31. Fantasia \_\_\_\_\_
32. Esportes \_\_\_\_
33. Viagens \_\_\_\_

## FILMES

1. Ação \_\_\_\_
2. Animação \_\_\_\_
3. Clássicos \_\_\_\_
4. Comédia \_\_\_\_
5. Cult \_\_\_\_
6. Documentário \_\_\_\_
7. Drama \_\_\_\_
8. Erótico \_\_\_\_
9. Estrangeiro \_\_\_\_
10. LGBT \_\_\_\_
11. Terror \_\_\_\_
12. Independente \_\_\_\_
13. Infantil \_\_\_\_
14. Musical \_\_\_\_
15. Romance \_\_\_\_
16. Ficção científica \_\_\_\_
17. Suspense \_\_\_\_
18. Guerra \_\_\_\_
19. Faroeste \_\_\_\_

## SÉRIES E PROGRAMAS DE TV

1. Aventura \_\_\_\_
2. Animação \_\_\_\_
3. Arte \_\_\_\_
4. Negócios \_\_\_\_
5. Infantil \_\_\_\_
6. Comédia \_\_\_\_
7. Programas policiais \_\_\_\_
8. Drama \_\_\_\_
9. Educacional \_\_\_\_
10. Game show \_\_\_\_
11. Reforma de casas \_\_\_\_
12. Saúde \_\_\_\_
13. Terror \_\_\_\_
14. Política \_\_\_\_
15. Clipes de música \_\_\_\_
16. Mistério \_\_\_\_
17. Notícias \_\_\_\_
18. Programas sobrenaturais \_\_\_\_\_
19. Esportes \_\_\_\_\_
20. Ciência \_\_\_\_\_
21. Ficção Científica \_\_\_\_\_
22. Novelas \_\_\_\_\_
23. Talk Shows \_\_\_\_\_

## ANEXO 2 - QUESTIONÁRIO DE AGRESSÃO DE BUSS-PERRY

INSTRUÇÕES – Por favor, leia atentamente as frases abaixo e pensando em você mesmo, indique o quanto concorda ou discorda de cada uma delas. Para isso utilize a escala de resposta abaixo.

1	2	3	4	5
<b>Discordo totalmente</b>	<b>Discordo em parte</b>	<b>Nem concordo nem discordo</b>	<b>Concordo em parte</b>	<b>Concordo totalmente</b>

01. \_\_\_ Se alguém me bater, eu bato de volta.
02. \_\_\_ Quando me provocam o suficiente, é possível que eu bata em outra pessoa.
03. \_\_\_ Alguns amigos dizem que sou cabeça quente.
04. \_\_\_ Algumas vezes gostaria de saber por que sou tão exigente com as coisas.
05. \_\_\_ Eu tenho ameaçado algumas pessoas que conheço.
06. \_\_\_ Eu entro em brigas um pouco mais que outras pessoas.
07. \_\_\_ Eu desconfio de pessoas estranhas que são amigáveis demais.
08. \_\_\_ Quando decepcionado, deixo minha irritação aparecer.
09. \_\_\_ Sei que “amigos” falam de mim pelas costas.
10. \_\_\_ Meus amigos dizem que sou bastante discutidor (cabeça quente, esquentado), sempre tenho algo a debater.
11. \_\_\_ Algumas vezes me sinto como uma bomba prestes a explodir.
12. \_\_\_ Fico furioso (a) facilmente, mas também me acalmo rapidamente.
13. \_\_\_ Às vezes fico nervoso (a) sem nenhuma boa razão e não consigo me controlar.
14. \_\_\_ Existem pessoas que me provocam tanto que nós acabamos brigando.
15. \_\_\_ Eu tenho ficado tão nervoso (a) e irritado(a) que quebro coisas.
16. \_\_\_ Quando as pessoas me aborrecem, é possível que eu fale o que realmente penso delas.
17. \_\_\_ Tenho dificuldade em controlar meu temperamento.
18. \_\_\_ Algumas vezes o ciúme me corrói por dentro.
19. \_\_\_ Algumas vezes eu sinto que as pessoas estão rindo de mim pelas costas.
20. \_\_\_ Constantemente me vejo discordando das pessoas.
21. \_\_\_ Se eu tiver que partir para violência para garantir os meus direitos, eu parto.

- 22.\_\_\_\_ Uma vez ou outra não consigo controlar a vontade de bater em outra pessoa.
- 23.\_\_\_\_ Às vezes sinto que a vida tem sido injusta comigo.
- 24.\_\_\_\_ Quando as pessoas são muito gentis, duvido de suas intenções.
- 25.\_\_\_\_ Outras pessoas parecem sempre se controlar para não desrespeitar as leis.
- 26.\_\_\_\_ Eu não consigo ficar calado (a) quando as pessoas discordam de mim

### ANEXO 3 - ESCALA MULTI-ATITUDINAL DE TENDÊNCIA AO SUICÍDIO

#### (EMTAS)

**INSTRUÇÕES** - A seguir, encontra-se uma lista de afirmações sobre a vida e a morte. Não existem respostas certas ou erradas, apenas gostaríamos de saber a sua opinião, o quanto você concorda ou discorda com cada afirmação.

<b>1 Discordo Totalmente</b>	<b>2 Discordo</b>	<b>3 Nem Concordo e Nem Discordo</b>	<b>4 Concordo</b>	<b>5 Concordo Totalmente</b>
------------------------------	-------------------	--------------------------------------	-------------------	------------------------------

01. \_\_\_ Sinto-me feliz a maior parte do tempo.
02. \_\_\_ Temo a morte porque toda minha atividade mental e espiritual vai cessar.
03. \_\_\_ Embora as coisas pareçam difíceis às vezes, acho que vale a pena viver.
04. \_\_\_ Pensar na morte me dá calafrios (me faz tremer).
05. \_\_\_ Acho que não sou importante para minha família.
06. \_\_\_ Às vezes sinto que minha família vai estar melhor sem mim.
07. \_\_\_ Tenho medo da morte por que todos os meus planos se acabarão.
08. \_\_\_ Gosto de fazer muitas coisas.
09. \_\_\_ O pensamento de que um dia vou morrer me assusta.
10. \_\_\_ Não gosto de passar o tempo com minha família.
11. \_\_\_ Muitos problemas só podem ser resolvidos com a morte.
12. \_\_\_ Acredito que a morte pode trazer um grande alívio ao sofrimento.
13. \_\_\_ Eu sou uma pessoa muito esperançosa.
14. \_\_\_ Em algumas situações é melhor morrer do que continuar vivendo.
15. \_\_\_ A morte pode ser um estado de repouso e calma.
16. \_\_\_ Gosto de muitas coisas na vida.
17. \_\_\_ A morte me assusta mais do que qualquer outra coisa.
18. \_\_\_ Ninguém me ama de verdade.
19. \_\_\_ Às vezes sinto que meus problemas não podem ser resolvidos.
20. \_\_\_ A morte pode mudar as coisas para melhor

**ANEXO 4 - INVENTÁRIO DE PERSONALIDADE DE DEZ ITENS (TIPI, Gosling,  
Rentfrow & Swan, 2003)**

**INSTRUÇÕES.** Agora você encontrara traços de personalidade que pode dizer respeito a você em algum grau. Por favor, escreva um número ao lado de cada afirmação indicando em que medida você concorda ou discorda. Você deve avaliar em quem medida o par de traços se aplica a você, ainda que alguns se apliquem mais fortemente que outros.

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
Discordo fortemente	Discordo moderadamente	Discordo um pouco	Nem concordo nem discordo	Concordo um pouco	Concordo moderadamente	Concordo fortemente

Eu me vejo como alguém...

1. \_\_\_\_\_ Extrovertido, entusiasta.
2. \_\_\_\_\_ Crítico, briguento.
3. \_\_\_\_\_ Confiável, auto-disciplinado.
4. \_\_\_\_\_ Ansioso, que se chateia facilmente.
5. \_\_\_\_\_ Aberto a novas experiências, complexo.
6. \_\_\_\_\_ Reservado, quieto.
7. \_\_\_\_\_ Simpático, acolhedor.
8. \_\_\_\_\_ Desorganizado, descuidado.
9. \_\_\_\_\_ Calmo, emocionalmente estável.
10. \_\_\_\_\_ Convencional, sem criatividade.

## ANEXO 5 - DARK TRIAD DIRTY DOZEN

**INSTRUÇÕES:** Por favor, avalie sua concordância ou discordância com cada item usando as seguintes diretrizes:

1 Discordo Fortemente	2 Discordo	3 Nem Concordo e Nem Discordo	4 Concordo	5 Concordo Fortemente
-----------------------	------------	-------------------------------	------------	-----------------------

1. \_\_\_ Costumo manipular os outros para conseguir o que quero.
2. \_\_\_ Costumo usar enganações ou mentiras para conseguir o que quero.
3. \_\_\_ Costumo bajular as outras pessoas para conseguir o que quero.
4. \_\_\_ Costumo explorar outras pessoas para meu próprio benefício.
5. \_\_\_ Eu tendo a ter falta de remorso.
6. \_\_\_ Costumo não me preocupar com a moralidade de minhas ações.
7. \_\_\_ Eu tendo a ser insensível ou indiferente.
8. \_\_\_ Eu costumo ser cínico.
9. \_\_\_ Eu tendo a querer que os outros me admirem.
10. \_\_\_ Eu tendo a querer que os outros prestem atenção em mim.
11. \_\_\_ Eu tendo a buscar prestígio ou status.
12. \_\_\_ Costumo esperar favores especiais dos outros.

## ANEXO 6 - QUESTIONÁRIO SÓCIO-DEMOGRÁFICO

**INSTRUÇÕES:** Por fim, gostaríamos de coletar algumas informações para conhecer os nossos participantes, não é necessário identificar-se, sendo as respostas tratadas no conjunto.

01. **Idade:** \_\_\_\_\_ anos

02. **Sexo:** ( ) Masculino ( ) Feminino ( ) Prefiro não mencionar

03. **Est. Civil:**

( ) Solteiro ( ) Casado ( ) Separado/Divorciado ( ) Viúvo

04. **Qual a sua religião?** \_\_\_\_\_

05. **Qual o seu nível de religiosidade?**

Nada Religioso 0 1 2 3 4 5 Muito Religioso

06. **Escolaridade:**

( ) Ensino Fundamental Incompleto ( ) Ensino Fundamental Completo

( ) Ensino Médio Incompleto ( ) Ensino Médio Completo

( ) Ensino Superior Incompleto ( ) Ensino Superior Completo

( ) Pós-Graduação Incompleto ( ) Pós-Graduação Completo

( ) Outro: \_\_\_\_\_

07. **Quantas horas você gasta assistindo filmes e séries diariamente?**

( ) Não costumo assistir filmes e séries diariamente

( ) 1-5 horas ( ) 6-10 horas

( ) 10-15 horas ( ) Mais de 15 horas

08. **Onde você costuma assistir filmes e séries?**

( ) Plataformas de streaming (por ex. Netflix, Amazon Prime, etc).

( ) Tv aberta

( ) Canais por assinatura

( ) Dvd's

( ) Baixado pela internet

( ) Outros: \_\_\_\_\_

09. **Quantas horas você costuma passar ouvindo músicas diariamente?**

( ) Não costumo ouvir músicas diariamente

( ) 0-5 horas ( ) 6-10 horas

( ) 10-15 horas ( ) Mais de 15 horas

10. **Onde você costuma ouvir músicas?**

( ) Plataformas de streaming online (por ex. spotify, deezer, youtube premium, etc.)

( ) Youtube Grátis ( ) CD/DVD

( ) Baixado pela internet ( ) Outro: \_\_\_\_\_

11. **Quantas horas você costuma passar lendo livros diariamente?**

( ) Não costumo ler livros diariamente ( ) 0-5 horas

( ) 6-10 horas ( ) 10-15 horas ( ) Mais de 15 horas

**12. Como você costuma ler?**

- Livros físicos       Livros digitais (por ex. ebooks, pdfs, etc.)  
 Outro: \_\_\_\_\_