

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

EDINALDO RODRIGUES DA SILVA JÚNIOR

**ATITUDES FRENTE A MÍDIA STREAMING VIOLENTA: ADAPTAÇÃO DE UMA MEDIDA E
SUA RELAÇÃO COM VARIÁVEIS DA AGRESSÃO**

JOÃO PESSOA - PB

2024

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

**ATTITUDES FRENTE A MÍDIA STREAMING VIOLENTA: ADAPTAÇÃO DE UMA MEDIDA E
SUA RELAÇÃO COM VARIÁVEIS DA AGRESSÃO**

Edinaldo Rodrigues da Silva Júnior - *Mestrando*

Prof. Dr. Carlos Eduardo Pimentel - *Orientador*

JOÃO PESSOA - PB

2024

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

**ATITUDES FRENTE A MÍDIA STREAMING VIOLENTA: ADAPTAÇÃO DE UMA
MEDIDA E SUA RELAÇÃO COM VARIÁVEIS DA AGRESSÃO**

Edinaldo Rodrigues da Silva Júnior
Dissertação apresentada ao Programa de Pós-
graduação em Psicologia Social da Universidade
Federal da Paraíba, por Edinaldo Rodrigues da Silva
Júnior, sob a orientação do Prof. Dr. Carlos Eduardo
Pimentel, como requisito parcial para a obtenção do
grau de Mestre em Psicologia Social.

JOÃO PESSOA - PB

2024

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

S586a Silva Júnior, Edinaldo Rodrigues da.
Atitudes frente a mídia streaming violenta :
adaptação de uma medida e sua relação com variáveis da
agressão / Edinaldo Rodrigues da Silva Júnior. - João
Pessoa, 2024.
91 f. : il.

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

1. Psicologia social. 2. Streaming. 3. Mídia
violenta. 4. Agressão - Internet. I. Pimentel, Carlos
Eduardo. II. Título.

UFPB/BC

CDU 316.6(043)



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



ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Aos vinte e cinco dias do mês de março de dois mil e vinte e quatro, de modo presencial na Sala 01 do PPGPS, reuniram-se em solenidade pública os membros da comissão designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Psicologia Social (CCHLA/UFPB), para a defesa de Dissertação do aluno **EDINALDO RODRIGUES DA SILVA JÚNIOR** – mat. 20221010964 (orientando(a), UFPB, CPF: 096.315.574-13). Foram componentes da banca examinadora: Prof. Dr. **CARLOS EDUARDO PIMENTEL** (UFPB, Orientador, CPF: 023.802.314-19), Prof. Dr. **ROMULO LUSTOSA PIMENTEIRA DE MELO** (UFPB, Membro Interno ao Programa, CPF: 058.928.264-65) e Prof. Dr. **TAILSON EVANGELISTA MARIANO** (UNICAP, Membro Externo à Instituição, CPF: 008.681.253-00). Na cerimônia compareceram, além do(a) examinado(a), alunos de pós-graduação, representantes dos corpos docente e discente da Universidade Federal da Paraíba e interessados em geral. Dando início aos trabalhos, o(a) presidente da banca, Prof. Dr. **CARLOS EDUARDO PIMENTEL**, após declarar o objetivo da reunião, apresentou o(a) examinado(a) **EDINALDO RODRIGUES DA SILVA JÚNIOR** e, em seguida, concedeu-lhe a palavra para que discorresse sobre seu trabalho, intitulado: “ATITUDES FRENTE À MÍDIA STREAMING VIOLENTA: ADAPTAÇÃO DE UMA MEDIDA E SUA RELAÇÃO COM VARIÁVEIS DA AGRESSÃO”. Passando então ao aludido tema, o aluno foi, em seguida, arguido pelos examinadores na forma regimental. Ato contínuo, passou a comissão, em secreto, a proceder a avaliação e julgamento do trabalho, concluindo por atribuir-lhe o conceito de “**APROVADO**”, o qual foi proclamado pelo(a) presidente da banca, logo que retornou ao recinto da solenidade pública. Nada mais havendo a tratar, eu, **Júlio Rique Neto**, Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social da UFPB, lavrei a presente ata, que depois de lida e aprovada por todos assino juntamente com os membros da banca. João Pessoa, 25 de março de 2024.

Documento assinado digitalmente
 **CARLOS EDUARDO PIMENTEL**
Data: 27/03/2024 14:01:12-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. **CARLOS EDUARDO PIMENTEL**

Documento assinado digitalmente
 **ROMULO LUSTOSA PIMENTEIRA DE MELO**
Data: 26/03/2024 10:40:16-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. **ROMULO LUSTOSA PIMENTEIRA DE MELO**

Documento assinado digitalmente
 **TAILSON EVANGELISTA MARIANO**
Data: 26/03/2024 07:56:54-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. **TAILSON EVANGELISTA MARIANO**

Documento assinado digitalmente
 **JULIO RIQUE NETO**
Data: 26/03/2024 15:00:04-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. **JÚLIO RIQUE NETO**
Coordenador do PPGPS

Ao meu avô: Francisco Leite da Silva (in memoriam)

AGRADECIMENTOS

RESUMO

Com o advento da internet, a mídia televisiva começa a ser transformada constantemente passando por mudanças no modelo tradicional de como a conhecíamos e dando lugar aos seus primeiros serviços de streamings (*e.g.*, Netflix, HBO, Globo play, Disney+). Contudo, a preocupação com o conteúdo assistido e a sua capacidade em influenciar comportamentos tem manifestado interesse de uma variedade de estudos científicos que demonstram a relevância da mídia para a compreensão de uma amplitude de atitudes e comportamentos, sobretudo antissociais. Assim, a presente dissertação teve como objetivo analisar a relação entre exposição à mídia *streaming* violenta, agressão e *arousal*. Para tanto, foram realizados três estudos (sendo 1.1 e 1.2 estudos de validação e adaptação; e 2.0 um estudo de correlação). Os resultados demonstraram que a Escala de Atitudes Frente a Violência nos *Streamings* apresentou índices psicométricos satisfatórios tanto para a Análise Fatorial Exploratória (AFE) como na Análise Fatorial Confirmatória (AFC), mostrando-se como um instrumento validado e adaptado para o contexto brasileiro. Já no estudo correlacional foi possível observar, de maneira geral, correlação positiva entre a mídia *streaming* violenta com a agressão e o *arousal*. Sendo assim, conclui-se que os objetivos do presente estudo foram satisfatoriamente alcançados, confirmando que existem relações entre as variáveis abordadas e corroborando com outros estudos da área.

Palavras-chave: Streaming; Agressão; Mídia violenta.

ABSTRACT

With the advent of the internet, television media begins to be constantly transformed, undergoing changes in the traditional model as we knew it and giving way to its first streaming services (e.g., Netflix, HBO, Globo Play, Disney+). However, concern about the content watched and its ability to influence behavior has been of interest to a variety of scientific studies that demonstrate the relevance of the media for understanding a range of attitudes and behaviors, especially antisocial ones. Thus, the present dissertation aimed to analyze the relationship between exposure to violent streaming media, aggression and arousal. To this end, three studies were carried out (1.1 and 1.2 validation and adaptation studies; and 2.0 a transparency study). The results demonstrated that the Scale of Attitudes towards Violence in Streaming presented satisfactory psychometric indices for both the Exploratory Factor Analysis (AFE) and the Confirmatory Factor Analysis (CFA), proving to be a valid and adapted instrument for the Brazilian context. In the correlational study, it was possible to observe, in general, a positive glow between violent streaming media and aggression and excitement. Therefore, it is concluded that the objectives of the present study were satisfactorily achieved, confirming that there are relationships between the variables addressed and corroborating other studies in the area.

Keywords: Streaming; Aggression; Violent media.

SUMÁRIO

Introdução	11
PARTE 1 – REFERENCIAL TEÓRICO	14
<i>A Televisão e os Streamings</i>	15
<i>A violência na mídia</i>	18
<i>O Modelo Geral da Agressão (GAM)</i>	11
REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	25
PARTE 2 - ESTUDOS EMPÍRICOS	48
ESTUDO 1. ADAPTAÇÃO E EVIDÊNCIAS DE VALIDADE E PRECISÃO DA VIOLENCE ON TELEVISIONS ATTITUDE SCALE.	49
Estudo 1.1 Análise Fatorial Exploratória	49
Método	49
<i>Participantes</i>	49
<i>Instrumentos</i>	49
<i>Procedimento</i>	50
Resultados	52
Discussão parcial	54
Estudo 1.2 Análise Fatorial Confirmatória (AFC)	56
Método	56
<i>Participantes</i>	56
<i>Instrumentos</i>	56
<i>Procedimento</i>	57
Resultados	57
Discussão parcial	59
ESTUDO 2. AS RELAÇÕES ENTRE ATITUDES FRENTE A VIOLÊNCIA NOS STREAMINGS, A AGRESSÃO, O AROUSAL	61
Método	61
<i>Participantes</i>	61
<i>Instrumentos</i>	62
<i>Procedimento</i>	62
Resultados	63
Discussão parcial	65
Discussão Geral	67
Conclusão	69

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. O Modelo Geral da Agressão (GAM)

Figura 2. Overview dos Estudos

Figura 3. Modelo da Escala de Atitudes Frente a Violência nos *Streamings*

Figura 4. Modelo de Mediação entre atitudes frente a violência nos *streamings* (ATS), uso de *streamings* (UST), *arousal* (ARSL) e agressão (AG)

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Estrutura Fatorial da Escala de Atitudes Frente a Violência nos *Streamings*

Tabela 2. Teste t para amostras independentes

Tabela 3. Relação entre as variáveis do estudo

Introdução

Os avanços tecnológicos (e.g., computadores, criação dos aparelhos celulares e televisores, advento da internet) possibilitaram um marco na história da humanidade denominada de “a Era da Informação”, período do século XX onde a civilização vivenciava as invenções e modernizações de tecnologias (Jamil & Neves, 2007). Nesse contexto histórico marcado por intensas modificações, o processo de comunicação começa a adquirir novos aspectos em suas transformações, reconfigurando e recriando novas formas de como a sociedade utilizava os meios de comunicação tradicionais vigentes (rádio, televisão e mídia impressa) ou meios de comunicação em massa (Antoniutti, 2019).

Assim, com o desenvolvimento de novas tecnologias ao longo da última década surgiram os serviços de *streaming*, plataformas que ocupam grandes espaços na indústria audiovisual, tornando-se um dos maiores serviços de entretenimento em todo o mundo e que vem conquistando cada vez mais lugares (Rios, 2022). Para se ter noção da proporção do consumo desses serviços de *streamings*, a Netflix (que possui mais de 167 milhões de assinantes) e a Amazon Prime Video (com pouco mais de 150 milhões de usuários) são consideradas uma das maiores plataformas do ramo, sendo consideradas ainda como pioneiras nessas tecnologias (Meimaridis et al., 2020).

Com catálogos online que disponibilizam aos seus telespectadores filmes, séries, desenhos animados, reality shows e etc., os serviços de *streamings* adquirem milhões de clientes que, por vezes, se tornam fã de seus conteúdos, sendo bastante comum encontrarmos consumidores com produtos como camisetas, canecas e pijamas, é nessa conjuntura em que as séries impulsionam os *fandoms* (Castellano et al., 2018). Entretanto, para além do consumo admirador desse tipo de mídia, pesquisadores sociais vem se interessando sobre os efeitos que o consumo exagerado dessa mídia tem em seus telespectadores, sobretudo naqueles que

possuem conteúdos de violência (Anderson et al., 2018; Huesmann et al., 2003b; Anderson et al., 2010; Konijn et al., 2007)

A exposição de conteúdos de violência na mídia vem gerando debates, uma vez que, o consumo frente a esse tipo de mídia violenta pode predizer estímulos significativos em pensamentos e/ou comportamentos agressivo, assim como sentimentos de raiva e níveis fisiológicos de excitação, também conhecido como *arousal* (Anderson & Bushman, 2001; Anderson et al., 2003). Assim, a violência na mídia vem sendo pautada como preocupação pública, tanto na esfera política como nas pesquisas (Scharrer, 2018).

O interesse em conteúdos midiáticos e sua capacidade em influenciar as atitudes têm apontado uma diversidade de estudos que demonstram a importância da mídia para se compreender uma gama de pensamentos, afetos e comportamentos (Pimentel et al., 2017; Santos & Pimentel, 2023). Ao falar sobre os efeitos negativos da mídia, observa-se que a exposição contínua as mídias violentas podem ser capazes de fazer com que pessoas se comportem de forma menos pró-social e mais agressiva (Allen & Anderson, 2017), levando-se em conta que a personalidade exerce um papel preditor no comportamento agressivo (Barllet & Anderson, 2012).

Ao falar sobre agressão, rotineiramente ela é confundida com a violência. Enquanto a agressão pode ser definida como qualquer comportamento com a intenção de prejudicar outra pessoa que não deseja ser prejudicada (Anderson & Bushman, 2002; Baron & Richardson, 1994). Já a violência possui como definição todo comportamento com a intenção de causar danos físicos extremos à outra pessoa que não deseja ser prejudicada (Anderson & Bushman, 2002).

Ainda sobre agressão, Anderson e Bushman (2001) propuseram um modelo teórico considerando uma estrutura que abrange e integra várias teorias da agressão com o intuito de compreender o fenômeno da agressão humana, o Modelo Geral da Agressão (GAM). Tal

arcabouço teórico se relaciona com fatores cognitivos, biológicos, sociais e de desenvolvimento, além disso, o modelo tem se mostrado como uma estrutura adequada para entender os efeitos da exposição às mídias violentas sobre o comportamento agressivo, se tornando a abordagem mais comum para explicar a personalidade em pesquisas empíricas (Cavalcanti & Pimentel, 2016).

De forma complementar, também foi possível observar em estudos empíricos a relação entre a excitação (*arousal*) com o comportamento agressivo (Anderson & Bushman, 2002). Dessa forma, essa associação pode ser compreendida através da teoria transferência da excitação (Zillmann 1988; Zillmann 1971), onde propõe-se que existem dois mecanismos que interagem entre si: a cognição e o *arousal*, sendo, a cognição responsável por guiar o comportamento e este, por sua vez, é intensificado pelo *arousal*.

Tendo em vista o panorama acima exposto, o presente estudo teve como objetivo geral analisar a relação entre a exposição à mídia *streaming* violenta, a agressão e o *arousal*.

Sendo assim, obtendo os seguintes objetivos específicos:

- (I) Adaptar uma medida de violência na televisão para violência nos *Streamings*;
- (II) Verificar a invariância fatorial da medida entre o sexo masculino e feminino;
- (III) Verificar diferenças entre homens e mulheres nas atitudes de mídia violenta nos *streamings*.

PARTE 1 – REFERENCIAL TEÓRICO

A Televisão e os Streamings

O poder influenciador que a mídia possui vem sendo discutida em constância por várias áreas como a ciência social, a sociologia, a psicologia, dentre outros campos de conhecimento. As mídias e suas influências são responsáveis não somente por disseminar estudos ou pesquisas, mas também por instigar a opinião pública sobre determinados assuntos, sendo capaz de influenciar o consumidor em suas posições e decisões pelos conteúdos que são assistidos, sejam através da publicidade e/ou da propaganda, pelas abordagens utilizadas em jornais, revistas ou até mesmo pela TV, rádio e redes sociais (Correia & Porto Junior, 2020).

Para se ter noção da proporção dessa influência, Cristiano (2012) traz o dado em que 80% de tudo do que as pessoas falam está pautado na mídia. Da mesma forma que Alcantara *et al.*, (2017) ao abordarem sobre a mídia televisiva, enfatizam que esse aparelho eletrônico é gerador de opiniões que são formadas a partir do que assistimos, sendo um importante mecanismo de sugestionabilidade capaz de captar comportamentos e valores através de programas, novelas e propagandas.

Além disso, outro dado relevante é o domínio da TV aberta no Brasil com cerca de 96,4% de penetração nas moradias brasileiras, bem à frente da TV por assinatura com 31,8% e da internet com 79,1%, segundo dados publicados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) no ano de 2018 (Castellano & Meimaridis, 2021). Dados que tornam a televisão como uma mídia que abrange todas as classes sociais, difundida a nível mundial, capaz de competir com outras tecnologias e se consolidar como principal fonte de informação e/ou entretenimento (Silva-Reis, 2018; Becker, 2014).

Contudo, desde o início do século XXI foi possível observar que o domínio da mídia televisiva teve sua posição ameaçada com adventos da tecnologia que desenvolveu novas mídias, entre elas, a internet. Entretanto, na tentativa de responder às ameaças dessas mídias

alternativas e com a chegada de novos empresários, antes sem vínculos com o setor de comunicação, passou-se a investir em novas formas de tecnologias como a televisão digital que integra a TV tradicional com diferentes mídias, ocorrendo uma demasiada aplicação de capital financeiro neste segmento (Cunha, 2018).

Se para alguns o declínio da televisão já é algo inevitável, para outros o que ocorre é uma mudança da tecnologia no modelo tradicional como a conhecemos (Buonanno, 2015). Em uma realidade diferente desde a sua criação e popularização, a mídia televisiva passou por transformações que deram a ela a capacidade de integrar em seu sistema serviços *on demand*, ou seja, serviços sob demanda onde o consumidor dispõe da possibilidade de assistir o que quiser, na hora que quiser e sem intervalos comerciais (Souza, 2019).

Um exemplo desses serviços são os *Streaming*, distribuição digital responsável por inserir mudanças e possibilidades que marcariam, a priori, uma nova forma de se relacionar com a televisão (Castellano & Meimaridis, 2021). Alguns autores ressaltam que o lançamento do serviço de assinaturas de conteúdos audiovisuais, em particular por *streaming*, foi um empreendimento determinante para o avanço dos serviços de vídeo na internet sob demanda (Lotz, 2018; Jenner, 2018).

Mesmo com outros *streamings* como: Amazon Prime Video, HBO MAX, Disney+, entre outras plataformas, a Netflix consolida seu crescimento diante das concorrentes supracitadas. Criada em 2007 nos EUA, com expansão internacional em 2010 e chegando ao Brasil um ano após sua expansão, a Netflix apresenta números surpreendentes, chegando ao fim de 2020 com cerca de 200 milhões de assinantes a nível mundial, sendo 17,9 milhões só no Brasil (Ikeda, 2022).

Para entendermos um pouco mais sobre o consumo dos *streamings* e seus impactos econômicos, de acordo com uma pesquisa realizada pela Kantar Ibope (dois mil e pouco) em 1.600 domicílios brasileiros, o tempo em frente à televisão durante a pandemia aumentou em

37 minutos diários, além disso, cada telespectador consumiu cerca de 1h 49 minutos de conteúdos nos serviços de streamings diariamente. Já na realidade global, o consumo de entretenimento durante a pandemia, segundo o relatório da MPA (Motion Picture Association) mostrou que houve aumento de 26% na assinatura de plataformas de streamings durante o ano de 2020, o que resultou em 232 milhões de novas assinaturas, alcançando uma marca de 1,1 bilhão de assinaturas só nesse período e gerando um aumento na receita dessas plataformas em 34%, equivalente a 14,3 bilhões de Dólares (Forbes, 2021).

Para Wolff (2015), a relevância da televisão no processo de disseminação dos *streamings* é incontestável, as plataformas sofrem incorporações de elementos televisivos e conversam entre si progressivamente de acordo com seus sucessos e formatos. A estratégia de aproximação com o público adotado pelos serviços *on demand* não é em decorrência de um modelo inédito, mas sim do sucesso de produtos que ocorrem na televisão.

Além de ter se transformado em uma das principais mídias estudadas na contemporaneidade da mídia, a mídia televisiva nunca esteve tão saudável e triunfante como nos dias de hoje, caracterizando-se como uma mídia repleta de constantes proliferação de canais, com produções incontroláveis ao longo das telas, plataformas e mídias, sendo ainda um dos palcos para o fenômeno chamado de *fandom* conhecido, nacionalmente e internacionalmente, como “reinos dos fãs” ou grupos de pessoas que são fãs de determinada coisa em comuns como seriados, artistas, filmes (Buonanno, 2015).

Desta forma, o *fandom* representa todo um universo online que exerce função conjuntamente ao conteúdo produzido pela indústria cultural, compartilhando elementos de uma subcultura que, segundo Hills (2002), criam espaços reais associados a ícones dessa cultura. Ademais, são espaços que os fãs recriam e consideram importante para seus *fandoms*, tornando-os não apenas compradores e consumidores dessa cultura, mas também,

replicadores e formadores de opiniões sobre as obras a serem valorizadas, sobretudo na mídia (Garcia & Rico, 2023).

Assim como outras mídias, tanto a mídia televisiva como o jornalismo não são os mesmos que eram há décadas atrás. As mudanças também são resultadas de evoluções e conflitos na história da civilização e dos modos que levam essas mídias a se reinventarem (Becker, 2022). Os meios de comunicação, de igual modo as demais tecnologias, evoluem de um para o outro (Morley, 2015), portanto, ao invés de estimular o fim da mídia televisiva, a internet e outros meios, ampliaram as preferências e o controle dos consumidores sobre como, quando e o que assistir (Ikeda, 2022).

A violência na mídia

A violência não é um fenômeno recente, ela se faz presente em todos os lugares e épocas e é cercada de perspectivas diferentes sobre a sua natureza, tornando a discussão em torno da sua ocorrência pela qual ela se envolve, seja através de comportamentos inatos, aprendidos ou instintivos. Em suas concepções, teóricos procuram responder se existe propensão natural no homem para cometer comportamentos agressivos e quais as situações provocam ou predis põem os sujeitos a cometerem atitudes violentas, e ainda, se é concebível controlar, reduzir ou prevenir a violência (Medeiros *et al.*, 2009).

Desde a década de 1960 países da América do Norte, Ásia e Europa procuram evidenciar efeitos adversos da violência na televisão, especialmente no que toca ao público infantil (Njaime, 2006). Pesquisas com o objetivo de investigar a violência na mídia e suas possíveis hipóteses sobre os impactos nas crianças, adolescentes e jovens despertam um interesse significativo pelos pesquisadores para a compreensão dessa temática (Sampaio, 2009).

Sendo assim, a atenção em conteúdos violentos na mídia vem ganhando destaque no campo acadêmico, em âmbito internacional a produção científica situa-se primordialmente nas áreas da medicina, psicologia e pediatria, já em relação às pesquisas nacionais, estes estudos concentram-se majoritariamente na área da psicologia, embora ainda pouco explorada se comparada ao contexto internacional, havendo assim uma escassez nacional sobre o assunto (Njaine & Minayo, 2004).

O modo como a violência na mídia vem sendo representada está cada vez mais elaborado, no mesmo momento em que o alcance a ela também se tornou mais acessível. A modernização, composta por uma sociedade cada vez mais desenvolvida e conectada, é capaz de atribuir ao consumidor o poder de escolha entre o tipo de mídia até ao tipo de conteúdo que será consumido (Guareschi, 2004).

Ao falar sobre consumo, quando o uso exacerbado de conteúdos midiáticos violentos é associado juntamente com outros fatores entre eles a personalidade e/ou fatores sociais (*e.g.*, falta de interação com os pais, exposição a violência, brutalidade doméstica e facilitação ao acesso a armas), são capazes de se tornar um fator de risco para o comportamento violento entre os jovens (Çitak, 2009). Além disso, a exposição frequente a conteúdos violentos na mídia podem estar associadas a sentimentos de raiva e a tendência agressivas (Anderson *et al.*, 2003; Fischer & Greitemeyer, 2006), bem como, o aumento de estereótipos, altos níveis de impulsividade e estresse (Anderson *et al.*, 2017).

Embora não seja passível de generalização, é recorrente observar elementos comuns em diversas pesquisas, mesmo adotando metodologias diferentes e orientadas por teorias discrepantes. Alguns desses elementos encontrados em estudos apresentam-se através do gosto que os sujeitos possuem por cenas de violência na tela, chegando a ser considerada, pelo próprio sujeito, como algo engraçado, divertido ou bonita, digna de apreciação, além disso, pesquisas qualitativas trazem em seus dados os vínculos das relações que as crianças e

adolescentes formam com as mensagens de violência, mostrando que suas leituras e interpretações são extremamente complexas, porém, capazes de contribuir para a formação de valores e opiniões no que diz respeito à própria agressividade e a violência real (Belloni, 2004).

Ainda sobre a autora, Belloni (2004), outro elemento frequentemente encontrado em pesquisas é a capacidade de se observar uma tendência à banalização e/ou naturalização de comportamentos agressivos na sociedade, como também a dessensibilização dos sujeitos diante da violência na realidade e a reformulação de concepções acerca de seus valores e sentimentos de justificação perante a violência. Além do mais, a exposição contínua a mídia violenta pode impactar o sujeito gerando atenção diminuída a eventos agressivos, menor simpatia pelas vítimas e diminuição nas atitudes negativas frente à violência (Miles-Novelo & Anderson, 2020).

Parte das diversas mídias desse segmento tem gerado uma alerta não apenas em pais, professores e pesquisadores da área (*e.g.*, comunicadores, psicólogos, profissionais da saúde, etc), como também de governos e líderes representantes da sociedade civil, todos preocupados em proteger crianças e adolescentes de conteúdos supostamente danosos à sua formação, como por exemplo, os problemas sociais graves. Assim, os Estados Unidos, o México, a França e a Alemanha, são exemplos de países que incorporam em suas legislações critérios como o sexo, a violência e o uso de drogas, como elementos centrais dos sistemas de classificação de conteúdos audiovisuais (Sampaio, 2009).

Refletindo sobre a discussão da violência midiática e as práticas da saúde pública no país, Njaine e Minayo (2004) concordam que a participação cada vez maior da mídia eletrônica no cotidiano de crianças e adolescentes necessita ser objeto de maior investigação, tanto do intuito das relações desses sujeitos com os meios midiáticos, como também a competência proativa da mídia na promoção e prevenção da violência.

A partir da diferença supracitada entre violência e agressão, para a compreensão do fenômeno da violência na mídia se faz necessário mencionar o Modelo Geral da Agressão (GAM), teoria integradora que parte da contribuição de diversas abordagens sobre a agressão e que possuiu o propósito de descrever e prever a probabilidade diante um comportamento agressivo, seja observado em curto ou em longo prazo (Anderson & Bushman, 2002).

O Modelo Geral da Agressão (GAM)

O GAM, modelo proposto por Anderson e Bushman (2002), consiste em uma estrutura abrangente e integrativa para entender o fenômeno da agressão humana, levando-se em consideração os fatores sociais e cognitivos, assim como os fatores biológicos e de desenvolvimento (Anderson & Carnagey, 2004; DeWall et al., 2012; Anderson & Huesmann, 2003; DeWall et al., 2011). A **Figura 1** ilustra os componentes desse modelo, que serão abordados a seguir.

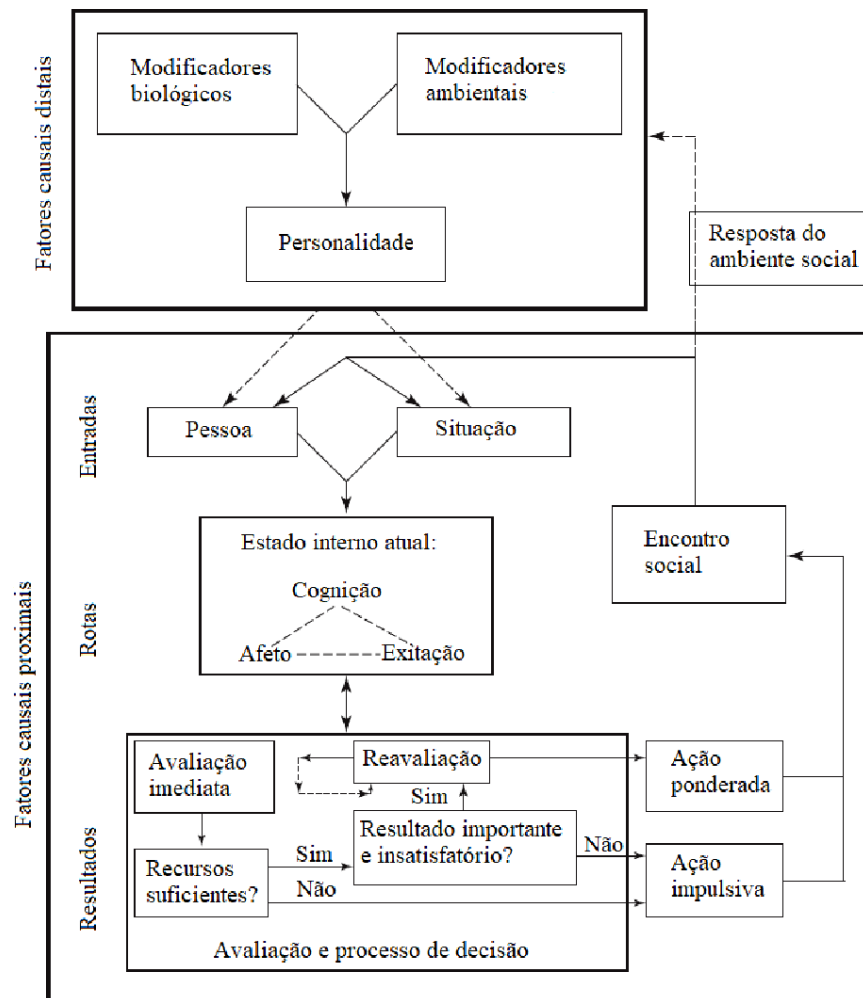


Figura 1. O Modelo Geral da Agressão

Partindo de um breve resumo sobre as abordagens que o integram, o GAM inicialmente inclui elementos de outras teorias da agressão, entre elas: As teorias do script que parte da concepção que os script mentais influenciam situações e orientam comportamentos (Huesmann, 1986); A teoria da dessensibilização onde a exposição contínua a violência está associada a perda da sensibilidade emocional (Wilson, 1999); A teoria da aprendizagem social que defende que a resposta, ou seja, o comportamento, é um padrão que é aprendido através do reforço e da modelagem (Bandura, 1977); e, por fim, a teoria da transferência da excitação que parte do princípio que entre duas situações geradoras de

excitação pode haver transferência de energia da primeira situação para a segunda (Zillmann & Bryant, 1974).

Para o GAM, o fenômeno da agressão possui forte relação com estruturas de conhecimento que influenciam uma gama de manifestações sociocognitivas como a percepção, a interpretação, a capacidade de tomada de decisão e comportamentos (Bargh, 1996; Wegner & Bargh, 1998). Assim, tais estruturas de conhecimento são desenvolvidas a partir das vivências de cada indivíduo, sendo compostas por três formas: I. Os esquemas perceptivos abarcando fenômenos simples até os mais complexos; II. Esquemas pessoais tendo como crenças a pessoa ou um grupo; e III. Os scripts comportamentais caracterizados como comportamentos assertivos para cada situação (Anderson & Bushman, 2002).

Outra consideração sobre o GAM refere-se aos dois aspectos principais do modelo, os fatores proximais de curto prazo e mais temporários e os fatores distais de longo prazo e mais estáveis (Mariano, 2020). Os fatores distais compreendidos pelos modificadores biológicos (e.g., níveis hormonais, históricos de transtornos psicológicos) e modificadores ambientais (e.g., relacionamentos interpessoais, normas sociais, condições de vida) onde exercem papel importante para influenciar a personalidade, alterando a perspectiva das situações e como os sujeitos iram reagir em cada uma delas (Allen et al., 2018).

Já os fatores proximais descrevendo episódios individuais de agressão mediante das entradas (ou *inputs*), das rotas e dos resultados (ou *outcomes*), sendo as entradas capazes de impactar o estado interno atual afetando os processos de avaliação e tomada de decisão, repercutindo nos resultados, que por vezes podem ser agressivos ou não. Os inputs sendo subdividido em duas categorias, sendo: pessoais (fatores estáveis que é apresentado numa interação, como a personalidade) e situacionais (modificadores ambientais no momento presente, como a mídia consumida, temperatura, ruídos). As rotas impactada pelas duas subcategorias supracitadas e sendo composta pelo estado interno atual do sujeito, como: os

afetos (e.g., raiva), as cognições (e.g., pensamentos) e a excitação ou *arousal* (estado físico e psicológico de reatividade). E, por fim, os *outcomes* que se referem à capacidade de tomada de decisão do sujeito, onde ele avalia a situação atual e decide qual a ação a ser tomada (Allen et al., 2018).

Com base na proposição exposta, torna-se possível investigar o GAM como uma teoria que dá base para compreender o comportamento agressivo, uma vez que tal teoria busca analisar como fatores internos e externos são capazes de interagir e afetar a probabilidade de um comportamento, sendo ele agressivo ou não (Blankenship et al., 2019). Desse modo, tal embasamento científico é útil para analisar o fenômeno da agressão, sobretudo nas mídias, o que é corroborado por autores ao relatarem que o modelo é adequado para compreender os efeitos da exposição midiática no comportamento agressivo (Adachi & Willoughby, 2011; Anderson e Bushman, 2001).

REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Inicialmente, aponto a realização de uma pesquisa bibliográfica elaborada com o objetivo de investigar e fazer os primeiros levantamentos teóricos da dissertação acerca do tema, nesse estudo foi abordado a influência da mídia televisiva no comportamento agressivo, bem como seus efeitos. Tal estudo foi publicado como capítulo de livro em Silva et al., (2023). A partir disso, na presente dissertação foram realizados mais dois estudos onde na **Figura 2** será apresentado um overview sobre eles.

ESTUDO 1. ADAPTAÇÃO E EVIDÊNCIAS DE VALIDADE E PRECISÃO DA VIOLENCE ON TELEVISIONS ATTITUDE SCALE.	
Objetivo: traduzir e validar a <i>Violence On Televisions Attitude Scale</i> para o contexto brasileiro.	
Estudo 1.1	Estudo 1.2
Análise Fatorial Exploratória (AFE)	Análise Fatorial Confirmatória (AFC)

ESTUDO 2. AS RELAÇÕES ENTRE ATITUDES FRENTE A VIOLÊNCIA NOS STREAMINGS, A AGRESSÃO E O AROUSAL
Este estudo tem como objetivo principal propor um modelo de mediação sobre atitudes frente à mídia violenta nos <i>streamings</i> (Variável Independente) e a agressão (Variável Dependente). De maneira específica, pretende-se verificar os correlatos entre as atitudes em direção a violência nos <i>streamings</i> com variáveis como a agressão e o <i>arousal</i> .

Figura 2. Overview dos Estudos.

UMA ANÁLISE SOBRE A INFLUÊNCIA DA MÍDIA TELEVISIVA E A SUA RELAÇÃO COM O COMPORTAMENTO AGRESSIVO

Introdução

Notadamente a tecnologia provocou uma mudança de comportamento em indivíduos de todas as idades, por intermédio dos equipamentos tecnológicos o ser humano se deparou com um mundo de facilidades, o desenvolvimento de eletrodomésticos, computadores, celulares, televisores, itens cada vez mais presentes nas famílias do Brasil. A aquisição e o desenvolvimento desses equipamentos a priori tiveram sua origem na busca por facilitar a vida do homem (Konh & Moraes, 2007).

A mídia televisiva por intermédio de sua grade de programação diária detém um grande poder de alcance, sendo possível atrair a atenção de diversos espectadores, com idades, culturas e condições sociais variadas. A TV é um equipamento presente em quase todos os lares brasileiros, o que pode parecer uma simples fonte de entretenimento pode se tornar uma ferramenta sugestionável ao ponto de influenciar no desenvolvimento do indivíduo (Pinheiro, 2012). Visto isso, a preocupação com o conteúdo televisivo e a sua capacidade em influenciar comportamentos antissociais manifestam uma variedade de estudos que demonstram a relevância da mídia para a compreensão de uma amplitude de comportamentos e atitudes (Pimentel et al., 2017).

Por décadas, a violência na mídia vem alimentando a preocupação pública, a ação política e a pesquisa (Scharrer, 2018). Além disso, a exposição frente à mídia violenta tem gerado debates, visto que tal exibição pode gerar estímulos significativos de pensamentos

e/ou comportamentos agressivos, sentimentos de raiva e níveis fisiológicos de excitação (Anderson & Bushman, 2001; Anderson et al., 2003).

Ademais, a contínua exposição às mídias violentas adquire característica de fator de risco no que tange ao desenvolvimento de uma personalidade agressiva. A exposição a este tipo de mídia faz com que as pessoas se comportem de forma menos pró-social e mais agressiva (Allen & Anderson, 2017), ademais, teóricos da agressão e da personalidade postulam que as variáveis da personalidade são importantes preditores do comportamento agressivo (Anderson & Huesmann, 2003; Barlett & Anderson, 2012). Vale salientar que a construção da personalidade de um indivíduo está diretamente ligada com suas vivências e a sua relação da vida em sociedade, essa construção interfere na formação do caráter, na busca por conhecimento e na formação de valores que irão compor a sua personalidade na fase adulta (Martins, 2004).

Diante das várias fontes de influência presentes no dia a dia do indivíduo as mídias e em especial a mídia televisiva pode ser um fator a ser considerado na formação da personalidade. Corroborando com essa ideia Braz (2016), defende que as ferramentas de comunicação em massa, sobretudo, televisiva, assumem uma representatividade na formação da personalidade do indivíduo, principalmente nos efeitos negativos observados no comportamento de crianças e adolescentes. A influência desencadeada por meio da mídia televisiva na construção e formação da personalidade do indivíduo pode ser assegurada quando se avalia o modo de como os indivíduos enquanto criança e adolescentes aprendem, esses indivíduos são resultados, sobretudo, das habilidades e dos valores consumidos no dia a dia (Feilitzen & Carlsson, 2002).

Visto isso, este capítulo busca trazer um panorama acerca da influência da mídia televisiva na personalidade e no comportamento agressivo do indivíduo. Como objetivos

específicos definiu-se: (i) Apresentar uma contextualização sobre as principais mídias e suas características; (ii) Assim como sua influência e seus impactos sobre a violência na mídia televisiva; (iii) E a relação do comportamento agressivo com o Modelo Geral da Agressão (GAM).

A metodologia aplicada neste estudo é resultado de uma pesquisa bibliográfica resultado de pesquisas em sites, livros, anais e periódicos que tratam diretamente do tema. As fontes de pesquisa originadas de meios digitais foram levantadas por intermédio das plataformas PubMed, Scielo, Lilacs e Google acadêmico. Para melhor selecionar os artigos foram usadas as palavras-chave: influência, TV, comportamento agressivo e personalidade.

No que tange ao idioma, foram selecionados trabalhos escritos em português e inglês.

Esse estudo aborda sobre a influência da mídia televisiva no comportamento agressivo, bem como se esta consegue causar interferência na sociedade. Assim, é notório o consenso entre os principais autores presentes, os quais acreditam que a exposição dos telespectadores a um determinado programa violento pode influenciar no desenvolvimento de atitudes e/ou comportamentos agressivos no indivíduo.

Breve histórico sobre as mídias de comunicação

A comunicação tem sua origem na necessidade do indivíduo em transmitir alguma informação. Desde o início das civilizações a comunicação já se mostrava algo fundamental na vida, considerado algo imprescindível e essencial para a sobrevivência humana, como também no fortalecimento da sua função dominadora do homem (Boeira, 2020). Antes mesmo da criação da internet, celulares, tablets e livros, a comunicação já era realizada por

meio de sons e gestos. Os primeiros registros da tentativa de realizar o processo de comunicação estão em pinturas rupestres datadas a 15.000 A.C., na África, esses desenhos continham imagens de como a sociedade da época vivia, refletindo suas atividades rotineiras e seus costumes (Boeira, 2020).

De acordo com Sousa (2012), as civilizações passaram a criar seus próprios sistemas de representação gráfica, quanto ao desenvolvimento de sinais fonéticos tiveram sua origem devido à semelhança de sons empregados para coisas distintas, nesse momento foram criados os primeiros alfabetos. A partir do advento da escrita em 3.500 A.C, e a criação do papel, a carta tomou um lugar de destaque como método de comunicação. Esse fato foi considerado por muitos como a grande invenção do período moderno, permitindo a transformação do homem da cultura oral e manuscrita para cultura baseada na tipografia e na arte visual.

A comunicação em massa só foi possível em virtude da criação de prensas móveis, desenvolvidas no século XV, onde se realizam técnicas de impressão, originárias da China. Este fato é considerado um meio de comunicação revolucionário, tem-se nos séculos XVII, XVIII e XIX o protagonismo do jornal impresso (Boeira, 2020).

Os meios de comunicação passaram por grandes alterações desde o seu surgimento, o telespectador passou a ter acesso de maneira fácil às informações com opções variadas de imagem e programação. É possível verificar a divisão das mídias por períodos, a velha e a nova, a velha é caracterizada pela predominância da imprensa, do cinema, rádio e TV aberta, já a nova engloba também computadores, aparelhos de armazenamento, banco de dados, livros eletrônicos, telefones inteligentes, satélites etc. (Hensel, 2015).

Outro grande momento da comunicação em massa pode ser vivenciado a partir da criação do rádio, que se apresenta como um veículo de comunicação que só é possível devido

à difusão de informações sonoras por intermédio de ondas eletromagnéticas em diferentes frequências. No Brasil, a primeira transmissão por meio do rádio ocorreu no ano de 1922, no Rio de Janeiro, em virtude das comemorações relacionadas a Independência do Brasil, nessa ocasião foram importadas oitenta unidades de receptores de rádio (Calabre, 2002).

A história mostra que no início foi difícil acreditar que a TV assumiria um papel de destaque na comunicação em massa, e que posteriormente se tornaria um dos maiores veículos de comunicação do mundo e passaria a deter um poder de causar grandes repercussões, considerando que, na época, o rádio era o único instrumento de comunicação em massa e era facilmente encontrado em todos os lares, levando notícias, entretenimento e música, sobretudo, após a Segunda Guerra Mundial (Silva, 2014).

A televisão tem sua origem no início do século XX, mais precisamente em meados da década de 1920, existem controvérsias sobre o seu idealizador, acredita-se que ela tenha sido criada por diversas pessoas ao longo do tempo. A década de trinta foi marcada pelo aprimoramento da TV, neste momento houve a criação dos primeiros canais de transmissão como a BBC, CBS e CGT. Os Jogos Olímpicos de Berlim são considerados a primeira grande transmissão na TV, em 1936 (Silva, 2014).

Ainda na década de 30 os aparelhos de TV passaram a ser produzidos em larga escala, isso foi resultado da intensificação dos investimentos pós Segunda Guerra Mundial, mesmo sendo poucas as pessoas que detinham o poder de compra para adquirir o equipamento, sendo o rádio o meio de comunicação em massa mais acessível para a época (Silva, 2014). A TV se tornou um dos principais meios de promover a cultura em massa, estando presente em quase todas as residências, sem diferenciar etnias, crenças e classes sociais. O rádio, foi perdendo espaço para a TV após a sua disseminação em massa, a TV passou a entreter e informar, mostrando o cotidiano e a rotina do país (Alves, 2018). Essa disseminação só aconteceu na

década de cinquenta, enquanto isso esse mesmo período marcou o início da TV no Brasil, a partir de investimentos de empresários da região sudeste. O empresário Assis Chateaubriand trouxe aproximadamente 50 aparelhos e espalhou pelo país (Silva, 2014).

Para Guedes (2019, p. 10) a televisão é um dos mais importantes instrumentos de comunicação em massa:

A televisão é um dos principais meios de comunicação criados no século XX, tem crescido significativamente o seu consumo pelas sociedades visto que é um meio de divulgação eficiente é possível a várias classes sociais do mundo. Apesar de estar presente na maioria das casas, sabe-se que quando surgiu, a televisão era considerada um artigo de luxo destinado apenas às classes mais altas. A chegada do sinal aberto no Brasil se deu por volta de 1950 após a inauguração da TV Tupi por Assis Chateaubriand, o jornalista importou aparelhos de TV para emitir os programas da emissora, visto que, não havia no nosso país a cultura de consumo de aparelhos televisores. Posteriormente surgiram novas emissoras e os acessos aos meios tecnológicos foram crescendo.

No Brasil a primeira emissora foi a Rede Tupi, onde os programas eram baseados em formatos presentes na rádio, ao longo do tempo a rede de mídia brasileira foi se aprimorando e se consolidando como um grande veículo de comunicação. Gradualmente outras emissoras foram se formando, como a TV Paulista, em 1952, TV Record, em 1953 e TV Tupi do Rio Janeiro, em 1951 (Silva, 2014).

Foi a partir da década de 60 que a TV em cores foi desenvolvida, e em 1962 foram originadas as primeiras transmissões por meio satélites, possibilitando a distribuição de conteúdo entre os continentes. Nesse momento surge o mercado de comunicação em escala global, e desde então o mercado de mídia televisiva foi se modificando e atendendo às novas demandas e expectativas dos telespectadores (Boeira, 2020).

A mídia televisiva assume uma importância ao permitir o fornecimento de modo ágil de informação e com a disponibilização de programas de aspectos culturais e nacionais do país. Entretanto, ela também exerce certa influência ao seu público como defendem Bushman e Huesmann (2012); Council on Communications and Media (2009); Media Violence Commission (2012); Strasburger et al. (2014), que fornecem em suas publicações evidências conclusivas de que a violência na mídia pode ter efeitos prejudiciais sobre os espectadores.

Impactos causados pela influência da televisão

As mídias de comunicação, e em especial a televisão, desempenham um papel importante na vida cotidiana da sociedade, boa parte das informações que os indivíduos recebem provavelmente foi por meio da televisão, para muitos os horários estão baseados conforme a programação ofertada nos canais. Alguns hábitos podem justificar tal afirmação: pessoas se acostumaram a assistir jornais antes de saírem de casa, combinam reuniões ou encontros para depois de um determinado programa, consideram cedo ou tarde pelo horário da programação da TV. A sociedade vive a chamada era da midiaticização, onde a TV desempenha um papel determinante no processo de socialização, os assuntos debatidos entre amigos, parceiros de trabalho, familiares acabam tendo alguma relação com o que foi

transmitido na TV. Devido a esta presença e interferência no cotidiano da vida em sociedade, as mídias são consideradas um quarto poder (Cardoso, 2018).

Além disso, Guedes (2019) ressalta que a TV faz parte da vida em sociedade.

Segundo a autora, não é necessário muito esforço para observar a influência da televisão e sua prevalência nos lares brasileiros. O hábito de utilizar essa ferramenta faz parte da cultura atual do nosso país onde os sujeitos estão, a cada dia, mais distantes da convivência familiar, do diálogo e entregue a novas tecnologias. Tal perspectiva é vista sobretudo em crianças que aprendem e se desenvolvem com as tecnologias disponíveis (e.g., televisão, tablet, internet, entre outros).

Com o advento da tecnologia e da evolução natural do homem, os meios de comunicação ganharam diferentes significados, a comunicação passou a ser entendida não apenas como o processo de transmissão verbal, explícita e intencional de mensagens. No contexto atual o conceito de comunicação passa a ser compreendido como a inclusão de todos esses conceitos onde as pessoas conseguem influenciar outras pessoas (Lima, 2010).

Ainda corroborando com essa ideia o autor cita que a comunicação tem uma forte influência na vida do homem, estando presente em diversos conceitos, sobretudo, quando se trata da infância, onde o indivíduo está em fase de conhecimento, aprendizado e desenvolvimento da personalidade (Lima, 2010). Além disso, Carvalho (2009) ressalta que esse processo de formação e construção da identidade é significativamente influenciada pelos meios de comunicação de massa, dando destaque a TV que, de certo modo, orienta por mediação de outros jovens na tela, como se vestir ou se comportar diante das diversas situações sociais.

A televisão, até a última década, era considerada o principal meio de comunicação e o mais consumido pelas crianças e adolescentes (Cardoso, 2018). Tal consumo exacerbado de conteúdos violentos, juntamente com outros fatores sociais (e.g., falta de interação com os pais, exposição a violência, acessibilidade a armas e a brutalidade doméstica), podem se tornar um fator de risco para o comportamento violento entre jovens (Çitak, 2009).

Wilson e Smith (2002) ao estudarem sobre o tipo e a incidência da violência na televisão, concluíram que a violência nessa mídia contribui para efeitos antissociais nos telespectadores, entretanto, nem toda a violência representa o mesmo grau desses efeitos nocivos e nem todos os espectadores são afetados pela violência da mesma maneira. Além disso, os autores defendem que existem três tipos principais de consequências em assistir a violência na TV, são elas: Aprendizagem de atitudes e comportamentos agressivos, dessensibilização à violência e medo crescente de se tornar vítima da violência.

Nesse sentido, a exposição a conteúdos violentos na mídia está associada a sentimentos de raiva e a tendência agressivas reais (Anderson et al., 2003; Fischer & Greitemeyer, 2006). Tais achados supracitados são corroborados por autores como Anderson e Bushman (2018) que defendem a ideia de que a exposição a esse tipo de mídia pode acarretar efeitos deletérios, entre eles, o aumento da agressividade, o estresse, aumento de estereótipos, dessensibilização e diminuição na ajuda. Bem como, a alta exposição da mídia de tela, especialmente a exposição com conteúdos violentos, estão associados a altos níveis de impulsividade e agressão (Anderson et al., 2017).

Tais efeitos também podem ser observados a longo prazo. A constante visualização de conteúdos violentos na mídia pode interferir no desenvolvimento desse telespectador, ocasionando superaprendizagem e reforço de estruturas de conhecimento relacionados à agressão (Vasconcelos, 2020). Contudo, a exposição à mídia não afeta apenas o

comportamento agressivo. Embora as pesquisas majoritariamente se cerquem sobre os efeitos da violência na mídia, o alto consumo de mídia em geral pode acarretar ou estar relacionado com diminuição da capacidade de atenção, interferência no desempenho acadêmico e dificuldade no aprendizado de línguas estrangeiras (Anderson et al., 2017).

De acordo com Gonçalves (2013), as mídias conseguem inserir as crianças de maneira precoce na vida adulta, e isso promove impacto direto na educação, desenvolvimento cultural e psicológico do indivíduo. Para Rezende (1998), os quadros e os programas apresentados pela TV favorecem o estímulo à verbalização, a mídia pode ser considerada uma ferramenta capaz de educar ou não, influenciar positivamente ou negativamente o comportamento de um indivíduo. A construção da personalidade acontece, sobretudo, durante os primeiros anos da vida da criança, lá são construídas bases e valores replicados para a vida.

As mídias cada vez mais possuem o poder de influenciar a vida de jovens e crianças. Por isso, é fundamental que os pais/responsáveis se envolvam com a vida dos filhos, demonstrar preocupação, e verificar quais conteúdos essa criança está tendo acesso. De certa forma, a TV assume uma posição educativa, ocupando lugar de destaque no lar (Hensel, 2015).

Os comerciais presentes na TV, em sua maioria, apresentam mensagens curtas e fortes, de fácil assimilação, a evolução tecnológica permitiu que as informações cheguem a todos. Porém, essa democratização da informação, no lugar de contribuir na formação de indivíduos críticos, forma indivíduos alienados (Pimpinato, 2012).

Para Moser (1991), a exposição do indivíduo a modelos agressivos induz o sujeito a imitação desses comportamentos, sendo esse comportamento construído através da observação. Indo de encontro às ideias de Bandura (1977), que era convicto que a televisão

era uma fonte de modelagem de comportamento capaz de fazer com que tanto crianças como adultos adquirissem atitudes, respostas emocionais e novos estilos de conduta através da observação aos conteúdos filmados e televisionados.

A mídia é um instrumento essencial para a sociedade nos diversos âmbitos que a compõem, esta interfere na política, no esporte, na escola e na economia. Devido aos avanços tecnológicos, informações trafegam de forma rápida e real, o seu domínio e imposição cresce de forma latente (Silva & Santos, 2009). O autor ainda cita que a mídia é uma ferramenta poderosa, capaz de formar e transformar realidades, motivações e o modo de agir e pensar do homem.

As mídias atuam como meios de influência imperativa, é introduzida diariamente nas relações sociais do homem, seu alcance avança desde a tenra infância até a terceira idade. Ressalta-se que devido ao cenário em que a sociedade brasileira está inserida desde os anos 2000, com o aumento da expectativa de vida, a camada da população idosa está sendo um alvo para os meios de comunicação em massa (Ramonet, 2002).

Os programas de rádio e TV no Brasil apresentam uma política de classificação indicativa de conteúdos audiovisuais, tema esse já sacramentando na maioria das democracias no mundo. Essa classificação se apresenta como uma ferramenta de caráter regulatório que tem o propósito de identificar quais conteúdos são apropriados ou inapropriados para crianças e adolescentes. No Brasil o sistema de classificação foi criado após a promulgação da Constituição de 1988 e do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), tem-se na classificação indicativa de conteúdo a maneira mais consolidada de regulação estatal dos conteúdos veiculados nas mídias, exercida com o Decreto 4.991 do Ministério da Justiça (Secretaria Nacional da Justiça, 2006).

Para Gomide (2000), não existe dúvida quanto a influência da TV na vida do indivíduo, não resta dúvida também do poder de transformação dessa ferramenta, ela tem sido apontada como um importante meio de informação onde se consegue permitir a internalização de uma gama de comportamentos, entre eles, os comportamentos antissociais (e.g., a agressividade).

A análise do comportamento na perspectiva do Modelo Geral da Agressão

A história relata que o comportamento agressivo entre os indivíduos pode ser algo tão antigo quanto sua origem, esqueletos de civilizações antigas mostram que esses achados apresentavam fraturas na altura do crânio e de costelas que só poderiam ser obtidos por conflitos pessoais por meio do uso da força e de armas cortantes. (Chaves, 2018). Analisar o desenvolvimento socioemocional e a construção da personalidade do indivíduo é considerado algo complexo. Para Abreu (1998), a agressividade é considerada a capacidade ou potencialidade do sujeito de provocar malefícios, ofensas, prejuízos ou destruições, de caráter material ou moral, a outro indivíduo ou a si mesmo.

O fenômeno relacionado a agressão entre os indivíduos tem sido alvo de diversos estudos, cada área do conhecimento enxerga esse tema diante de uma perspectiva, sendo desenvolvidas hipóteses, alguns estão relacionadas com fatores demográficos, culturais, evolucionistas, alterações metabólicas e cognitivas que se preocupam em explicar o comportamento agressivo (Kristensen et al., 2003). Para Pimpinato (2012), a agressividade é algo inerente ao comportamento do indivíduo, sendo de fácil identificação, tendo formas de

se manifestações diversas, e sua origem é resultado de vários aspectos, em especial está associada a uma perda que promove alguma frustração.

Os distúrbios de comportamento, ou também conhecidos como distúrbios de caráter, são considerados manifestações clínicas da tendência antissocial, podendo variar desde a gula e a enurese noturna, até as perversões e os traços de personalidade (e.g., traços de psicopatia). Esses comportamentos de cunho agressivo são inaptos, coexistentes com o amor. Tem-se na agressividade um sintoma de medo fazendo com que indivíduos assumam atitudes para o outro a percebe ou na intenção de diminuir o grau de frustração (Winnicott, 2005).

Ressalta-se a importância de fazer uma distinção sobre agressão e violência, o primeiro é entendido como uma disposição de agredir ou o simples desencadeamento de condutas hostis, ou destrutivas. Enquanto isso a violência representa a qualidade do violento, atuando com força ou com extremo ímpeto, desenvolvendo ação violenta, opressão e tirania, ou até mesmo a ação de imprimir força contra a vontade (Kristensen et al., 2003).

O comportamento agressivo é algo inerente à espécie humana e pode apresentar diversas configurações, pode ser atribuído a vias motoras por intermédio de movimentos de ataque ou de fuga, através da via emocional pelo uso de sentimentos de raiva e ódio, pela via cognitiva, por crenças de conquistas, planos de ação que englobam a manipulação dos meios, por meios verbais onde o homem faz o uso de palavras para se expressar. (Fariz et al., 2015).

Para Feilitzen e Carlsson (2002), a violência nas mídias de comunicação favorece a ocorrência de resultados indesejáveis, como o medo, concepções equivocadas a respeito de temas como a violência real, hábito a violência na mídia, imitação, e em alguns casos, a ocorrência de agressão destrutiva. O desenvolvimento do comportamento agressivo é resultado de uma gama de atitudes sociais inábeis.

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).

Nesse cenário, uma consideração viável é a respeito do Modelo Geral da Agressão (GAM) proposto por Anderson e Bushman (2001), compreendido como uma estrutura abrangente e integrativa para entender as variáveis que circulam a agressão humana, estando relacionado com fatores cognitivos, biológicos, sociais e de desenvolvimento. Atualmente, o GAM tem se mostrado um modelo adequado para explicar os efeitos da exposição às mídias violentas sobre o comportamento agressivo e se tornado a abordagem mais comum para explicar o fenômeno da agressão na pesquisa empírica (Cavalcanti & Pimentel, 2016).

O Modelo Geral da Agressão interpreta o indivíduo na situação, denominada episódio, consistindo em um ciclo de uma interação social continuada. Nessa perspectiva existe uma sustentação onde os padrões e o conhecimento social são considerados pontos determinantes na psicologia dos eventos, estimulando a reação dos eventos dos indivíduos (Kristensen et al., 2003). A agressão no GAM é intensamente influenciada pelas estruturas do conhecimento que afetam os campos cognitivos e sociais do indivíduo. Nessa perspectiva a agressão conta com três componentes: ação, intenção e uma vítima involuntária. O desenvolvimento do comportamento agressivo, baseia-se, em maioria, no aprendizado e na ativação das estruturas do conhecimento (Vasconcelos, 2020).

Essa teoria baseia-se em três subtipos de estruturas, o primeiro está amparado nos esquemas perceptivos, o segundo trata dos esquemas pessoais e o terceiro subtipo trata das

questões comportamentais. O autor destaca que essas estruturas estão alicerçadas nas experiências pessoais do indivíduo, e na medida que são utilizadas (Vasconcelos, 2020). O GAM é baseado em estruturas do conhecimento e tem sido aplicado na busca pelo conhecimento e pela compreensão da ocorrência de comportamentos agressivos e englobam diversos fatores, três aspectos se relacionam:

O Modelo Geral da Agressão leva em consideração os mais variados fatores, tratando-se de um modelo que proporciona o desenvolvimento das relações entre o comportamento agressivo de forma reativa e instrumental. Partindo desse pressuposto, são considerados três aspectos que são de grande relevância nesse modelo, o primeiro deles trata-se dos inputs relacionados à pessoa, considerando os aspectos de personalidade, sexo, crença, atitudes, valores objetivos, scripts e os fatores relacionados aos incentivos, provocações, a utilização de drogas, sensações de dor e desconforto e os aspectos ambientais (Chaves, 2018).

Ainda segundo Chaves (2018), o segundo aspecto se refere ao estado interno no qual a pessoa encontra-se no momento, considerando seus fatores cognitivos e afetuosos. E o terceiro aspecto são os resultados proporcionados dos processos avaliativos, seja de forma secundária ou controlada, assim como os aspectos de tomada de decisão. A proposta do GAM é classificada como cíclica, pois os resultados finais dos processos de decisão do sujeito acabam agindo como entrada ou como o recomeço para o surgimento de novos episódios agressivos.

O GAM foi desenvolvido com o propósito de descrever e prever a probabilidade diante de um comportamento agressivo, mesmo quando se observa a curto, quanto longo prazo. Com base nas considerações de Leite et al. (2020) o GAM em síntese representa uma teoria pautada na aprendizagem social, onde defende que a exposição repetitiva a violência,

associada à história pregressa e a personalidade do sujeito, permite o aumento de pensamentos, comportamentos e emoções agressivas.

Conforme já tratado por outros autores a suposição que alicerça essa teoria está em acreditar que o indivíduo possui estruturas do conhecimento como esquemas de percepção e comportamentais que são facilmente estimulados por intermédio das experiências dos indivíduos. Neste modelo o indivíduo é influenciado por duas variáveis que predispõe a ocorrência da agressão, a influência pessoal se relaciona com tudo que diz respeito com o indivíduo, desde sexo, traços de personalidade e atitudes, e a outra influência é delimitada pela variável situacional, que envolve todo o ambiente externo do sujeito, desde o consumo de álcool, frustração, provocação etc. (Leite et al., 2020).

Complementando as afirmações supracitadas, 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. Dessa forma, é notável como o GAM leva em consideração os aspectos dos estímulos violentos que também podem ser proporcionados através do contato com os conteúdos televisivos, compreendendo a relevância dessa temática considerando a presença constante desta forma de mídia no cotidiano das pessoas.

Considerações finais

Este trabalho teve como objetivo analisar a influência da mídia televisiva no comportamento agressivo e na personalidade do indivíduo. É importante destacar que os objetivos propostos foram alcançados. Através desse estudo foi possível perceber que o comportamento agressivo tem sua origem amparada em diversas atitudes sociais inábeis, esse

comportamento produz consequências desfavoráveis para a vida do indivíduo, e isso pode ser observado a curto, médio e longo prazo. Devido a isso inúmeros estudos são realizados tentando aprimorar e conhecer as determinantes a respeito da formação das condutas agressivas.

A mídia televisiva é sem dúvida uma das principais companhias de jovens e adultos, os potenciais efeitos negativos dessa exposição da TV são considerados preocupantes. A agressão é intensamente influenciada pelas estruturas do conhecimento que afetam os campos cognitivos e sociais do indivíduo. Conforme o Modelo Geral da Agressão, uma teoria amplamente discutida capaz de promover a integração teórica a respeito da agressão humana, acredita-se que as experiências dos indivíduos afetam suas percepções em diferentes níveis.

Vale salientar que este estudo teve algumas limitações, como, por exemplo, a dificuldade na localização de produções científicas mais atuais acerca da temática, assim como a limitação ao ambiente virtual. Entretanto, esse estudo abre espaço para que outros projetos sejam realizados e que esse assunto seja constantemente debatido, que seja possível realizar intervenções e reciclagens sobre o tema. Além disso, é de extrema importância que a pauta desse estudo seja estudada empiricamente, utilizando de métodos longitudinais.

Referências

- Allen, J. J., & Anderson, C. A. (2017). General aggression model. *The international encyclopedia of media effects*, 1-15.
- Alves, C. (2018). *Representações da TV em desenhos infantis*. Editora Cortez.
- 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., & 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. (2018). Media Violence and the General Aggression Model. *Journal of Social Issues*, 74(2), 386-413. doi:10.1111/josi.12275.

Anderson, C. A., Bushman, B. J., Bartholow, B. D., Cantor, J., Christakis, D., Coyne, S. M., Donnerstein, E., Brockmyer, J. F., Gentile, D. A., Green, C. S., Huesmann, R., Hummer, T., Krahé, B., Strasburger, V. C., Warburton, W., Wilson, B. J., & Ybarra, M. (2017). Screen Violence and Youth Behavior. *Pediatrics*, 140 (Suppl 2), S142–S147. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758T>.

Anderson, C. A., Carnagey, N. L., & Eubanks, J. (2003). Exposure to violent media: the effects of songs with violent lyrics on aggressive thoughts and feelings. *J. Pers. Soc. Psychol.*, 84, 960-971. doi:10.1037/0022-3514.84.5.960.

Anderson, C. A., & Huesmann, R. L. (2003). *Human aggression: A social-cognitive view*. In M. A. Hogg & J. Cooper (Eds.), *The sage handbook of social psychology* (pp. 259–287). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Barlett, C. P., & Anderson, C. A. (2012). Direct and indirect relations between the Big 5 personality traits and aggressive and violent behavior. *Personality and Individual Differences*, 52(8), 870-875.

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.

- Boeira, V. A. (2020). *A morte da televisão ou sua adaptação? um estudo sobre a adaptação da televisão em tempos de ubiquidade*. [Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade do Sul de Santa Catarina].
- Braz, T. S. (2016). *Influência da televisão no comportamento infantil*. [Trabalho de Conclusão de Curso, Faculdade São Luiz de França].
- Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2012). Effects of violent media on aggression. In D. G. Singer & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media* (2nd ed., pp. 231–248). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Calabre, L. (2002). *A era do rádio*. Editora Schwarcz-Companhia das Letras.
- Cardoso, I. X. F. *A influência da televisão sobre as crianças: uma polêmica*. [Trabalho de Conclusão de Curso, Faculdade Sete de Setembro].
- Carvalho (2009). TV, estímulo precoce à sexualidade e adolescência. *Infância & Consumo: estudos no campo da comunicação*.
- Cavalcanti, J. G., & Pimentel, C. E. (2016). Personality and aggression: A contribution of the General Aggression Model. *Estudos de Psicologia (Campinas)*, 33(3), 443-451.
- Çitak, G. G. (2009). Constructing an Attitude Scale: Attitudes toward Violence on Televisions. *International Journal of Social Sciences*, 4(4).
- Chaves, C. M. C. M. (2018). *Socialização materna e comportamentos agressivos: percepção de mães de crianças com síndrome de down e em desenvolvimento típico*. [Tese de Doutorado, Universidade Federal da Paraíba].
- Council on Communications and Media. (2009). Media violence (policy statement). *Pediatrics*, 124, 1495–1503.
- Feilitzen, C.V., & Carlsson, U. (2002). *A criança e a mídia: Imagem, Educação, Participação*. Cortez editora, Unesco Brasil.

- Fischer, P., & Greitemeyer, T. (2006). Music and aggression: The impact of sexual-aggressive song lyrics on aggression-related thoughts, emotions and behavior toward the same and opposite sex. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 32(9), 1165-1176.
- Gomide, P. I. C. (2000). A influência de filmes violentos em comportamento agressivo de crianças e adolescentes. *Psicologia reflexão e critica*, 13(1).
<https://doi.org/10.1590/S0102-79722000000100014>.
- Guedes, M. C. (2019). *O uso da televisão na educação infantil*. [Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Federal de São João Del-Rei].
- Hensel, L. C. (2015). *Influências da mídia no desenvolvimento infantil*. [Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Regional Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul].
- Hsieh, I., & Chen, Y. (2017). Determinants of aggressive behavior: interactive effects of emotional regulation and inhibitory control. *PLoS ONE*, 12(4).
- Kristensen, C. H., Lima, J. S., Ferlin, M., Flores, R. Z., & Hackmann, P. H. (2003). Fatores etiológicos da agressão física: uma revisão teórica. *Estudos de Psicologia (Natal)*, 8(1). <https://doi.org/10.1590/S1413-294X2003000100020>.
- Kohn, K. & Moraes, C. H. (2007). O impacto das novas tecnologias na sociedade: conceitos e características da sociedade da informação e da sociedade digital. *Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação*, Santos – SP, Brasil, XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.
- Leite, A., Rodrigues, M., Peixoto, T., & Pereira, V. (2020). Realidade virtual e hostilidade: poderá a realidade virtual reduzir a hostilidade?. *PsychTech & Health Journal*, 3(2).
- Martins, L. M. (2004). A natureza histórico-social da personalidade. *Cadernos Cedes*, 24(62), 82-99.

- Media Violence Commission, International Society for Research on Aggression (ISRA). (2012). *Aggressive Behavior*, 38, 335–341.
- Moser, G. (1991). *A agressão*. Editora Ática.
- Pimentel, C. E., Günther, H., & Silva, B. M. F. (2017). Efeitos de letras de músicas em comportamentos pró-sociais. *Psicologia em Revista*, 23(1), 66-80.
- Pimpinato, C. M. (2012). *Agressividade infantil: análises de artigos científicos*. [Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Estadual Paulista].
- Pinheiro, R. R. S. (2012). *A televisão e sua influência no processo do ensino aprendizagem: Possibilitando novos olhares na ação pedagógica*. [Trabalho de Conclusão de Pós-Graduação, Universidade Federal do Amapá].
- Ramonet, I. (2002). *Propagandas silenciosas: massas, televisão, cinema*. Editora Vozes.
- Rezende, A. L. M. (1998). Televisão: babá eletrônica?. In: Pacheco, Elza Dias (org.), *Televisão, criança, imaginário e educação*. Editora Papirus.
- Scharrer, E. (2018). Teaching about Media Violence. Em P. M. R. Hobbs., *The International Encyclopedia of Media Literacy*. doi:10.1002/9781118978238.
- Secretaria Nacional da Justiça. (2006). *Classificação indicativa: Construindo a cidadania na tela da tevê*. Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação.
- Silva, M. M. L. (2014). *Televisão, novela e educação: há diálogo possível?*. [Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro].
- Silva, E. F. G., & Santos, M. S. E. B. (2009). *O impacto e a influência da mídia sobre a produção da subjetividade*. Anais do XV ABRAPSO, Maceió, Faculdade Integrada Tiradentes.
- Strasburger, V. C., Wilson, B. J., & Jordan, A. B. (2014). *Children, adolescents, and the media* (3rd ed.). Los Angeles, CA: Sage.

- Vasconcelos, M. H. V. (2020). *Efeitos de mídias de música em pensamentos e sentimentos agressivos*. [Dissertação de mestrado, Universidade Federal da Paraíba – UFPB].
- Wilson, B. J., & Smith, S. (2002). Violence in children's TV programming: assessing the risks. *Journal of communication*, 52(1), 5-35.
- Winnicott, D. W. (2005). *Privação e Delinquência*. Martins Fontes Editora Ltda.

PARTE 2 – ESTUDOS EMPÍRICOS

ESTUDO 1. ADAPTAÇÃO E EVIDÊNCIAS DE VALIDADE E PRECISÃO DA *VIOLENCE ON TELEVISIONS ATTITUDE SCALE*.

Estudo 1.1

Análise Fatorial Exploratória (AFE)

Trata-se de um estudo de caráter quantitativo, cujo objetivo é realizar as Análises Fatoriais Exploratórias (AFE) e de confiabilidade da *Violence On Televisions Attitude Scale*.

Método

Participantes

O estudo contou com 210 sujeitos entre 18 e 50 anos de idade ($M = 24$ e $DP = 5,8$), sendo a maioria do gênero feminino (61,4%), com ensino superior incompleto (50,5%), solteira (82,4%), de classe média baixa (67,6%), que fazem uso de serviços de streamings (91,9%) e com média de uso desses serviços de 02 horas diariamente ($DP = 1,53$).

Instrumentos

A *Violence On Televisions Attitude Scale* desenvolvida por Çitak (2009), é composta por 16 itens ancorados em escala Likert, sendo distribuídos em três fatores: Questões relacionadas aos efeitos individuais da violência na TV (6 itens); Questões relacionadas aos efeitos sociais da violência nas televisões (6 itens) e Problemas relacionados a violência em programas de televisão (4 itens). Apresentando-se evidências tanto na forma exploratória ($\alpha = 0,90$), quanto na confirmatória obtendo índices de bondade de ajustes aceitáveis.

Questionário Sociodemográfico elaborado para este estudo de forma a recolher dados dos participantes, contendo informações como idade, sexo, nível de escolaridade, estado civil,

classe social, se faz uso de serviços de streamings e quantas horas/minutos utilizavam esses serviços diariamente.

Procedimento

Crítérios éticos

Este estudo foi submetido à Comissão Ética em Pesquisa envolvendo seres humanos do Centro de Ciências da Saúde da Universidade Federal da Paraíba (CCS/UFPB) obtendo a aprovação com o CAAE: 68220623.6.0000.5188. Os Participantes foram orientados por meio de um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) que enfatizava a liberdade de escolha e de desistência sem qualquer prejuízo, além do caráter do sigilo nas informações e do anonimato quanto aos envolvidos. A referida pesquisa cumpriu com as conformidades das normas vigentes expressas na Resolução ° 466/12 expedida pelo Conselho Nacional de Saúde (CNS).

Tradução e análise semântica

Para a adaptação da escala, inicialmente foi realizada a tradução por três profissionais da área (psicólogo) com proficiência em inglês. Após essa etapa, a escala passou pelo processo de validação de conteúdo contando com a participação de 10 validadores (juízes) com experiência na temática. Especificamente, adotou-se o procedimento do Coeficiente de Validade de Conteúdo em que os juízes avaliaram três critérios: “adequação” (analisa o quão bem o item representava o construto), “relevância” (analisa a importância do item para a descrição do construto) e “clareza” (verifica se a linguagem dos itens está compatível com a população-alvo). Finalmente, o instrumento foi submetido à análise semântica com 10 indivíduos visando verificar se os itens propostos são compreensíveis.

Coleta de dados

A coleta foi realizada de forma presencial e por conveniência, modo lápis e papel, onde os sujeitos responderam individualmente seus questionários.

Análise de dados

Os dados foram tabulados e analisados pelo *Factor* (versão 12.02.03) para a análise exploratória, com estimadores poliocóricos, o JASP (Versão 0.16.1) para estimar o alfa e o ômega, e o *Software Statistical Program for Social Sciences* (SPSS, versão 26) para estatísticas descritivas (frequência, média e desvio-padrão).

Como primeiro passo, executou-se uma Análise Fatorial Exploratória (AFE) utilizando matrizes policóricas e extração *Robust Diagonally Weighted Least Squares* (RDWLS; Asporouhov & Muthen, 2010). Através de uma Análise Paralela com permutação aleatória dos dados observados foram definidos o número de fatores retidos (Timmerman & Lorenzo-Seva, 2011), também utilizando a rotação Robust Promin (Ferrando & Lorenzo-Seva, 2018). A adequação do modelo efetivou-se pelo índice RMSEA, CFI e TLI (Brown, 2006), levando em consideração que os valores de RMSEA devem ser menores que 0,08 e CFI e TLI acima de 0,90.

Como forma para estimar a estabilidade dos fatores utilizou-se o índice H . Este índice constata quanto o item pode representar um fator comum, devendo variar de 0 a 1, onde valores de H ($>0,80$) sugerem uma variável latente bem definida e, provavelmente, estável. Já valores baixos de H indicam uma variável latente mal definida e, provavelmente, instável (Ferrando & Lorenzo-Seva, 2018). Por fim, o alfa de Cronbach e o ômega de McDonald foram analisados para observar a confiabilidade dos instrumentos.

Resultados

Os resultados para o KMO e o teste de Esfericidade de Bartlett foram satisfatórios (KMO = 0,83; Bartlett = 1322,03, gl = 120, $p < 0,001$), indicando a adequação da amostra. A estimativa para o KMO tem o indicativo de correlações parciais, os resultados acima de 0,70 são considerados como resultados nas margens aceitáveis (Dancey & Reidy, 2019). Por intermédio da *Measure of Sampling Adequacy* (MSA), foi possível identificar um item com valor abaixo de 0,30, o que sugeriu a retirada do item do instrumento (item 02). Em relação aos índices de adequação de ajuste, estes também apresentaram valores adequados (RMSEA = 0.042; CFI = 0,99 e TLI = 0,98).

Por meio de uma análise criteriosa que permite 1000 simulações com permutação aleatória dos dados observados, a análise paralela (Critério de Horn), foi possível observar a sugestão de dois fatores como os mais representativos dos dados. A carga fatorial dos respectivos itens pode ser observada na Tabela 1. Além disso, é possível observar na referida tabela os índices de Fidedignidade composta, bem como, as estimativas de replicabilidade dos escores fatoriais (*H-index*; Ferrando & Lorenzo, 2018), o Alfa de Cronbach e o Ômega de McDonald.

Tabela 1.

Estrutura Fatorial da Escala de Atitudes Frente a Violência nos Streamings

Itens	Fatores Individuais	Fatores Sociais
1. Deve-se impedir ou colocar limites em serviços de streaming que incluem violência	0,58	0,11
2. Mostrar conteúdos violentos em serviços de streaming não tem desvantagens	Item excluído	
3. É necessário que haja uma maior conscientização da comunidade para evitar a exibição de conteúdos violentos nos streamings.	0,74	0,20

4. Serviços de streaming que inclui conteúdos violentos naturalizam conceitos ilegais	0,45	0,07
5. Os conteúdos nos serviços de streaming que incluem violência transmitem mensagens corretas aos telespectadores	0,18	0,54
6. As cenas de violência nos serviços de streaming são capazes de transmitir mensagens informativas para a sociedade	0,04	0,43
7. A violência nos serviços de streaming transmite mensagens positivas a sociedade	0,12	0,51
8. A violência nos serviços de streaming instrui a sociedade sobre as formas de como a justiça deve agir.	0,25	0,60
9. A violência nos serviços de streaming cria sentimento de companheirismo entre telespectadores.	0,17	0,72
10. As cenas de violência nos serviços de streaming aumentam os índices de criminalidade.	0,67	0,22
11. Os conteúdos nos serviços de streaming que incluem violência afetam negativamente o desenvolvimento cognitivo e psicológico das pessoas.	0,71	0,20
12. A violência nos serviços de streaming orienta as pessoas a considerarem a violência normal.	0,88	0,08
13. Os conteúdos que incluem violência nos serviços de streaming ensinam as pessoas a serem mais egoístas e agirem por conveniência.	0,81	0,10
14. A violência nos serviços de streaming contribui para a paz na sociedade.	0,04	0,61
15. Os conteúdos nos serviços de streaming que incluem violência afetam negativamente o desenvolvimento cognitivo e psicológico das pessoas.	0,74	0,10
16. Todos os serviços de streaming devem ser supervisionados de perto, a fim de verificar se incluem violência ou não.	0,79	0,12
Confiabilidade Composta	0.90	0.74
H-latent	0.90	0.88
H-observed	0.90	0.87
Alfa de Cronbach	0.87	0.73
Ômega de McDonald	0.88	0.73

O fator I intitulado “Fatores individuais”, composto por 09 itens, sendo o item “A violência nos serviços de streaming orienta as pessoas a considerarem a violência normal” como o item mais representativo do fator com carga fatorial de 0,88 e apresentando valores

aceitáveis do alfa de *Cronbach* (0.87) e do Ômega de McDonald (0.88), com valor próprio de 6.38 e 43,1% da variância explicada.

Já o fator II, intitulado “Fatores Sociais” é composto por 06 itens, sendo o item “A violência nos serviços de streaming cria sentimento de companheirismo entre telespectadores” com maior carga fatorial (0,72) e valores aceitáveis do alfa de *Cronbach* (0.73) e do Ômega de McDonald (0.73), com valor próprio de 2.53 e 17,18% da variância explicada.

Discussão parcial

A Escala de Atitudes Frente a Violência nos *Streamings* demonstra índices psicométricos significativos, desse modo, o objetivo do presente estudo foi cumprido. Todavia, a estrutura validada para o Brasil apresenta algumas diferenças da medida original (Çitak, 2009). A primeira diferença é a exclusão de um item do instrumento, o que torna a escala adaptada uma medida com 15 itens. O item 02 (Mostrar conteúdos violentos em serviços de *streaming* não tem desvantagens) foi excluído uma vez que não atingiu a carga fatorial mínima de 0,30.

Outra diferença é sobre a Escala de Atitudes Frente a Violência nos *Streamings* possuir um modelo bifatorial, ou seja, dois fatores. De certo modo, essa estrutura pode ser explicada ao observamos uma teoria amplamente utilizada no mundo para debater sobre o fenômeno da agressão, o GAM (Anderson & Bushman, 2002), uma vez que tal teoria busca analisar como fatores individuais e fatores sociais são capazes de interagir e afetar a probabilidade de um comportamento agressivo. Sendo assim, torna-se possível uma escala sobre violência nos *streamings* ser analisada pela perspectiva desses fatores, os individuais e os sociais.

Além disso, é amplamente discutido na literatura como os fatores individuais e sociais parece ser uma abordagem compreensiva e holística para compreender os diferentes elementos que podem estar associados aos impactos da violência nos conteúdos midiáticos e as atitudes que a permeiam (Anderson & Bushman, 2001; Huesmann & Taylor, 2006; Coyne et al., 2015). Correlacionando os fatores individuais e sociais, há o reconhecimento das complexidades dessas interações, acatando tanto as características pessoais como o contexto social e suas influências culturais uma abordagem que pode auxiliar em uma compreensão mais clara e contextualizada desse fenômeno (Bushman & Huesmann, 2006; Anderson & Bushman, 2002).

Ao considerar os fatores individuais (e.g., genéticos e fisiológicos, personalidade agressiva, histórico pregresso de agressividade) são levadas em conta como as características pessoais, experiências anteriores e predisposições psicológicas dos consumidores podem moldar sua reação à violência nos *streamings* (Huesmann et al., 2003a; Anderson & Bushman, 2001). Por outro lado, levar em consideração os fatores sociais é reconhecer que a influência do ambiente social (e.g., lugar repleto de privações, frustrações e provocações frequentes; Gomide & Sperancetta, 2002), a aprendizagem social (Bandura, 1977) e até mesmo o tipo de mídia consumida (Gentile & Anderson, 2003) geram repercussões na forma de como a violência é interpretada e recebida.

Portanto, com o intuito de trazer mais evidências psicométricas sobre a validade da escala adaptada, foi realizado um segundo estudo (1.2) objetivando realizar uma Análise Fatorial Confirmatória para a medida.

Estudo 1.2

Análise Fatorial Confirmatória (AFC)

Trata-se de um estudo de caráter quantitativo cujo objetivo é realizar a Análise Fatorial Confirmatória (AFC) da Escala de Atitudes Frente a Violência nos *Streamings* e analisar as diferenças de gênero nessas atitudes.

Método

Participantes

O estudo contou com 250 sujeitos entre 18 e 62 anos de idade ($M = 32$ e $DP = 4,5$), sendo a maioria do gênero feminino (71,4%), com ensino superior incompleto (60,5%), solteira (61,2%), de classe baixa (48,2%), que fazem uso de serviços de streamings (87,9%) e com média de uso desses serviços de 02 horas diariamente ($DP = 1,40$).

Instrumentos

Utilizou-se as medidas utilizadas no estudo anterior.

A Escala de Atitudes Frente a Violência nos Streamings, apresentou de forma exploratória uma estrutura consistente em sua versão em português, composta por 15 itens e dois fatores: Fatores Individuais e Fatores Sociais.

Por fim, o Questionário Sociodemográfico elaborado para este estudo de forma a recolher dados dos participantes, contendo informações como idade, sexo, nível de escolaridade, estado civil, classe social, se faz uso de serviços de streamings e quantas horas/minutos utilizavam esses serviços diariamente.

Procedimento

Coleta de dados

A coleta foi realizada de forma similar ao estudo anterior.

Análise de dados

Utilizou-se o JASP (versão 0.16.1) para as seguintes análises: a AFC, testando a adequação do modelo; teste-t para amostras independentes, observando diferenças entre atitudes nos *streamings* e gênero; E por fim, estatísticas descritivas (frequência, média e desvio-padrão) com intuito de caracterizar a amostra.

A fim de testar se a estrutura fatorial seria semelhante para pessoas do sexo feminino e masculino, foi realizada uma análise de invariância fatorial, por meio do *software* Jamovi, versão 2.3.28.

Por meio da AFC foram observados os seguintes estimadores: O *Goodness-of-Fit Index* (GFI), o *Comparative Fit Index* (CFI) e o *Trucker-Lewis Index* (TLI), onde é considerado valores acima de 0,90 como aceitáveis; o *Root Mean-Square Error of Approximation* (RMSEA) admitindo valores até 0,08 como aceitáveis; e a razão χ^2/gl que testa a capacidade de adequação do modelo na amostra, levando em consideração valores até cinco como confirmações de ajuste (Byrne, 2012; Kline, 2016; Hu & Bentler, 1999; Marôco, 2010).

Resultados

Dessa forma, foi testada a estrutura bifatorial da Escala de Atitudes Frente à Violência nos Streamings identificada no estudo anterior, tendo obtido indicadores de ajuste aceitáveis [$\chi^2/\text{gl} = 319,01$; GFI = 0.98; CFI = 0.99; TLI = 0.99 e RMSEA = 0.013 (IC90% = 0.000 – 0.040)]. O modelo fatorial do instrumento pode ser observado na **Figura 3**, a seguir.

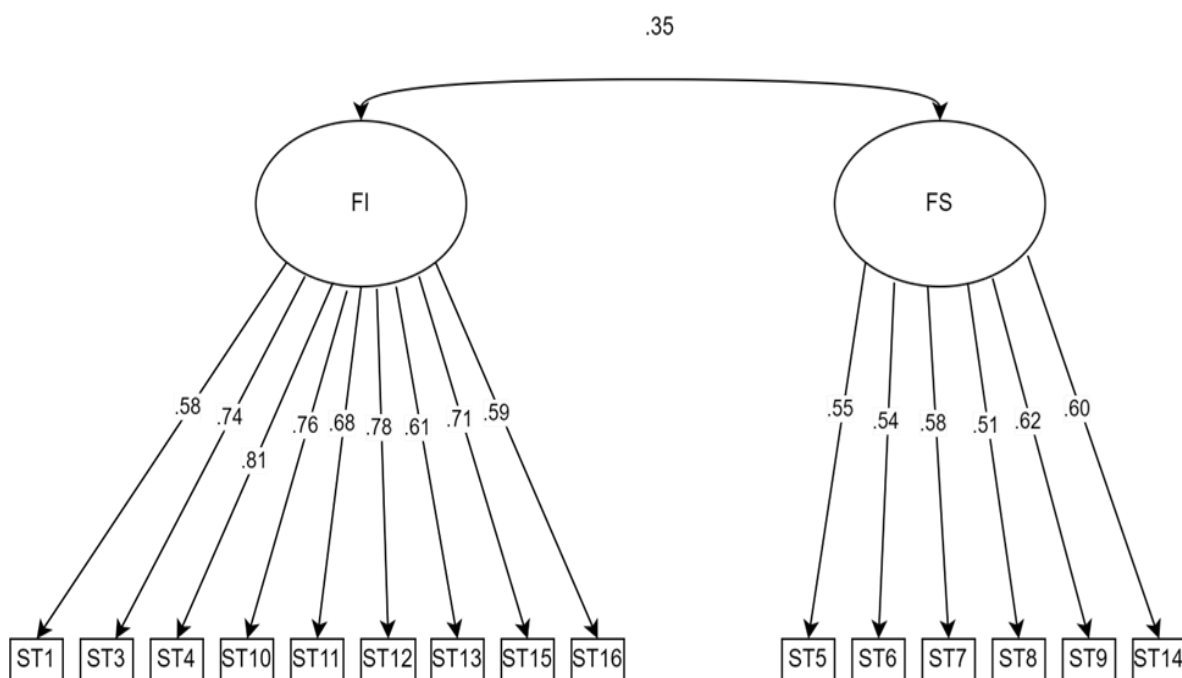


Figura 3. Modelo da Escala de Atitudes Frente à Violência nos Streamings

Para o fator “Fatores individuais” obteve-se um alfa de *Cronbach* de 0.87 e Ômega de McDonald de 0.87. Já para o fator “Fatores Sociais” atingindo alfa de *Cronbach* 0.80 e Ômega de 0.79.

Os resultados da análise de invariância da estrutura fatorial de dois fatores da escala de Atitudes Frente a Violência nos *Streamings* não mostraram evidência de invariância configural [$\chi^2=783,10$; gl = 152; $\chi^2/\text{gl} = 829$; gl = 164], realizamos também a invariância métrica, escalar e estrita, e os resultados foram semelhantes. Sobre o teste t para amostras independentes, foi verificado se existem diferenças de médias entre homens e mulheres. Os resultados evidenciaram que existe diferença quanto os Fatores Individuais [$t(248) = -3,71$; $p = 0,001$]. Sendo mais preciso, os homens demonstraram ser mais favoráveis ($M = 25,3$; $EP = 6,22$) do que as mulheres ($M = 22,0$; $EP = 6,61$) em relação às atitudes frente à violência nos *streamings*. Tais dados podem ser observados na Tabela 2, a seguir:

Tabela 2

Teste-t para amostras independentes

	Média Masculina (DP)	Média Feminina (DP)	<i>t</i>	<i>p</i>
FI	25,3 (6,22)	22,0 (6,61)	-3,71	0,00
FS	14,9 (3,23)	14,3 (3,14)	-1,22	0,22

Notas: Graus de liberdade = 207; FI = Fatores Individuais; FS = Fatores Sociais.

Discussão parcial

A adaptação da Escala de Atitudes Frente a Violência nos *Streamings* mostrou-se mais uma vez como uma estrutura bifatorial adequada para o contexto brasileiro, apresentando evidências de sua validade fatorial e consistência interna, reunindo índices aceitáveis de acordo com a literatura psicométrica (Damásio, 2012).

A princípio é pertinente ressaltar que os Estudos 1.1 e 1.2 possibilitaram avaliar as atitudes frente à violência nos streamings em uma amostra que faz uso desses serviços (respectivamente 91,9% e 87,9% para os estudos supracitados), além disso, foi possível observar que tais sujeitos utilizavam os serviços de streamings com média de uso de 02 horas diariamente, o que é significativo para a pesquisa uma vez que tornam esses dados representativos para avaliar os construtos.

Em relação à comparação entre gêneros esses achados precisam ser analisados com cautela, uma vez que não foi comprovado que a medida é invariante entre homens e mulheres, entretanto, os resultados são consistentes com estudos anteriores (Coyne et al., 2015) ao apontar que homens possuem maior consumo de violência na mídia, são mais insensíveis/dessensibilizados com conteúdo midiáticos violentos e possuem uma tendência

maior de serem mais agressivos fisicamente se comparado com mulheres. Além disso, a literatura aponta ainda que o gênero masculino possui maior predisposição para agir através de comportamentos desviantes ou antissociais (Pimentel et al., 2005; Herrenkohl et al., 2000; Borges & Tulio, 2019).

Destarte, a medida adaptada além de abordar o fenômeno da agressão, mais precisamente a violência, aborda ainda outra variável que apresenta relações significativas para a compreensão do comportamento agressivo, as atitudes. Caracterizada como uma avaliação positiva ou negativa de pessoas, objetos e lugares (Blankenship et al., 2019), as atitudes são formadas a partir dos estímulos e processos afetivos, cognitivos e comportamentais que impactam e/ou exercem influência na forma que agimos e de como vemos o mundo (Tavares et al., 2023).

Conforme Warburton e Anderson (2015), as atitudes podem ter um impacto no comportamento, sobretudo o agressivo, uma vez que, atitudes negativas em relação a outras pessoas (e.g., raiva, hostilidade) podem aumentar a propensão para comportamentos agressivos. Desse modo, as atitudes podem influenciar a agressão através de duas maneiras, sendo elas: quando o sujeito considera que tanto o comportamento agressivo como a avaliação desse comportamento é relevante ou desejável e quando propriedades específicas de uma atitude (e.g., uma atitude hostil) aumentam a probabilidade de o comportamento agressivo acontecer (Blankenship et al., 2019).

Sendo assim, apesar do presente estudo ter cumprido seu objetivo, e tratar sobre temas como agressão e atitudes, ainda é conveniente observar empiricamente como a medida se relaciona com outros construtos teoricamente relevantes (e.g., a agressão e o *arousal*). Para isso, contou-se com o Estudo 2.

ESTUDO 2. AS RELAÇÕES ENTRE ATITUDES FRENTE A VIOLÊNCIA NOS *STREAMINGS*, A AGRESSÃO E O AROUSAL

O presente estudo possui um delineamento correlacional considerando as seguintes variáveis: Atitudes frente a violência nos *streamings*, agressão, *arousal* e uso de *streamings*. O objetivo é verificar o papel dessas variáveis considerando as atitudes frente a violência nos *streamings* (variável independente) e a agressão (variável dependente).

Assim, as seguintes hipóteses foram testadas:

H1: Os fatores de atitudes frente a violência nos *streamings* apresentam correlações positivas com os fatores da agressão;

H2: Os fatores de atitudes frente a violência nos *streamings* apresentam correlações positivas com o *arousal*;

H3: As atitudes frente a violência nos *streamings* devem predizer significativamente o comportamento agressivo;

H4: As atitudes frente a violência nos *streamings* devem predizer o *arousal* e o uso dos *streamings*.

Método

Participantes

O estudo contou com 250 sujeitos entre 18 e 62 anos de idade ($M = 32$ e $DP = 4,5$), sendo a maioria do gênero feminino (71,4%), com ensino superior incompleto (60,5%), solteira (61,2%), de classe baixa (48,2%), que fazem uso de serviços de *streamings* (87,9%) e com média de uso desses serviços de 02 horas diariamente ($DP = 0,40$).

Instrumentos

A *Escala de Atitudes frente a Violência nos Streamings* validada e adaptada nos estudos anteriores.

O *Questionário de Agressão de Buss-Perry versão reduzida* (QA-R) adaptado para o contexto brasileiro por Paiva et al. (2020), composta por 12 itens ancorados numa escala *Likert*, variando de (1) Discordo totalmente a (5) Concordo totalmente, que são divididos em 4 fatores: agressão física ($\alpha = 0,66$), agressão verbal ($\alpha = 0,66$), raiva ($\alpha = 0,74$) e hostilidade ($\alpha = 0,73$).

A *Escala de Excitação Percebida* desenvolvida por Anderson et al. (1995) e utilizada em outros estudos em contexto brasileiro como Pimentel (2012), medida *Likert*, variando de (1) Muito pouco ou nada a (5) Extremamente, formada por 24 itens/palavras em um único fator que mede *arousal* (excitabilidade $\alpha = 0,91$).

Por fim, o *Questionário Sociodemográfico* elaborado para este estudo de forma a recolher dados dos participantes, contendo informações como idade, sexo, nível de escolaridade, estado civil, classe social, se faz uso de serviços de streamings e quantas horas/minutos utilizavam esses serviços diariamente.

Procedimento

Coleta de dados

A coleta foi realizada de forma presencial e por conveniência (não probabilística), modo lápis e papel, onde os sujeitos responderam individualmente seus questionários.

Análise de dados

Os dados foram tabulados e analisados pelo *Statistical Program for Social Sciences* (SPSS, versão 26) para estatísticas descritivas (frequência, média e desvio-padrão) e

estatísticas inferências (Correlação de Pearson). Além disso, através do *plug-in* IBM AMOS foi realizada um *path analysis*, buscando testar um modelo de mediação. Para tal, foi utilizado o estimador ML (máxima-verossimilhança) e os índices de ajuste *Goodness-of-Fit Index* e o *Comparative Fit-Index* (CFI), que consideram valores acima de 0,90 como aceitáveis; o *Root-Mean-Square Error of Approximation* (RMSEA) (onde valores até 0,08 são significativos); e o *Root-Mean-Square-of-Residuals* (RMSR), que aceita valores até 0,10 (Byrne, 2012; Hu & Bentler, 1999; Kline, 2016; Marôco, 2010).

Resultados

Correlações Bivariadas

Com base nas hipóteses quanto a direção esperada das relações entre as variáveis desse estudo, correlações bivariadas de Pearson foram rodadas com as variáveis descritas: Atitudes frente a violência nos *streamings*, agressão e *arousal*.

De modo geral, os resultados demonstram que o fator “Fatores Individuais” está correlacionado positivamente com a agressão física ($r = 0,36$; $p < 0,05$), a agressão verbal ($r = 0,23$; $p < 0,01$), a raiva ($r = 0,26$; $p < 0,05$) e o *arousal* ($r = 0,48$; $p < 0,01$). Já o fator “Fatores Sociais” está correlacionado positivamente com a agressão física ($r = 0,30$; $p < 0,05$), agressão verbal ($r = 0,20$; $p < 0,05$), a raiva ($r = 0,25$; $p < 0,05$) e o *arousal* ($r = 0,55$; $p < 0,01$). Ademais, foi possível observar que o fator hostilidade foi o único fator que não se correlacionou com Fatores Individuais e Fatores Sociais (ver Tabela 3).

Tabela 3.

Relação entre as variáveis do estudo

	F. Individuais	F. Sociais
Ag. Física	0,36*	0,30*
Ag. Verbal	0,23**	0,20*
Raiva	0,26*	0,25*
Hostilidade	0,19	0,32
Arousal	0,48**	0,55**

Nota: ** $p < 0,01$, * $p < 0,05$ *Path Analysis*

O modelo apresentado na Figura 4 testa a relação entre as atitudes frente a violência nos *streamings* (variável independente) e a agressão (variável dependente). A análise evidenciou que o modelo obteve uma adequação significativa para a relação testada (GFI = 0,99; CFI= 0,98, SRMR = 0,05 e RMSEA = 0,04). Foram observados efeito direto das atitudes frente a violência nos *streamings* com o comportamento agressivo ($\lambda = 0,10$; $p < 0,00$), sendo possível observar também uma mediação pelo *arousal* ($\lambda = 0,13$; $p < 0,01$), ainda sobre as atitudes foi possível verificar um efeito direto com o uso dos *streamings* ($\lambda = 0,15$; $p < 0,00$), tendo essa última variável um efeito indireto com a agressão mediada com o *arousal* ($\lambda = 0,11$; $p < 0,00$).

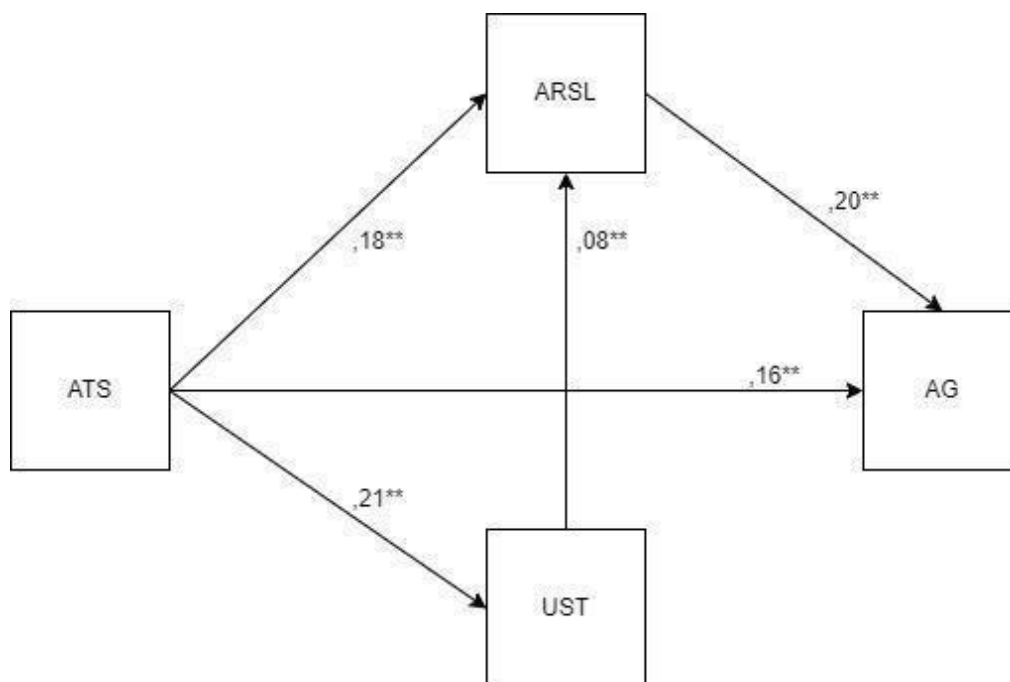


Figura 4. Modelo de Mediação entre atitudes frente a violência nos streamings (ATS), uso de streamings (UST), arousal (ARSL) e agressão (AG)

Discussão parcial

O presente estudo teve como objetivo verificar o papel das atitudes frente a violência nos *streamings* com a agressão, o *arousal* e o uso dos *streamings*. Precisamente, hipotetizou-se que as atitudes frente a violência nos *streamings* devem predizer o comportamento agressivo (H1), como também predizer o *arousal* e o uso dos *streamings* (H2), além disso, os fatores dessas atitudes apresentaria correlacionados positivamente com os fatores da agressão (H3) e com o *arousal* (H4).

Em relação às atitudes frente a violência nos *streamings* e o comportamento agressivo (H1), em estudo semelhante realizado por Matos (2005) é apontado que a violência televisiva prediz o comportamento agressivo (e.g, agressão física). Segundo a autora, esta relação pode

ser explicada através da percepção do próprio telespectador frente a violência na televisão e o prazer que o mesmo possui em consumir esse tipo de conteúdo.

Desta maneira, corroborando com as hipóteses levantadas (H2 e H3), a correlação positiva entre as mídias violentas e a agressão vai de encontro com a literatura, uma vez que a exposição e/ou o consumo a esse tipo de mídia podem aumentar o comportamento agressivo (Murray, 2003; Vidal et al., 2003; Bushman, 2016; Blankenship et al., 2019; Bushman & Huesmann, 2006; Greitemeyer & Mugge, 2014), assim como sentimentos de raiva e níveis fisiológicos de excitação, o *arousal* (Anderson & Bushman, 2001; Anderson et al., 2003).

Outra explicação para a relação dessas variáveis pode ser explicada de acordo com o Modelo Geral da Agressão (GAM). Segundo Cavalcanti e Pimentel (2016), o modelo é adequado para explicar os efeitos da exposição mediática no comportamento agressivo, seguindo nessa perspectiva teórica, o GAM é uma abordagem que visa explicar o comportamento agressivo como resultado de diversos fatores (e.g., personalidade, situações e estados emocionais), sendo constituído por três rotas: uma cognitiva, uma afetiva e, por fim, e a própria excitação ou *arousal*.

Dessa forma, ainda é destacado que o papel do *arousal* nesse estudo vai além do que foi confirmado na quarta hipótese (H4). Foi verificado que essa variável é uma mediadora significativa da relação entre atitudes frente a violência nos *streamings* e o comportamento agressivo. Existem consideráveis evidências empíricas de estudos longitudinais e experimentais que sugerem que a exposição e/ou o consumo de conteúdos que possuem violência televisiva, presentes nos filmes e nos jogos de computadores, induz efeitos negativos como comportamentos agressivos, alteração nos níveis de excitação fisiológica e comportamentos antissociais (Anderson, 2001; Carnagey et al., 2007; Dahl & Dellavigna, 2009; Larson, 2003; Huesman & Taylor, 2006; Murray, 2008; Anderson & Bushman, 2018; Wilson 2008; Sigurdsson et al., 2008).

Discussão Geral

A presente dissertação teve como objetivo principal analisar a relação entre exposição à mídia *streaming* violenta, agressão e *arousal*. No intuito de abordar essas relações foi adotado como referencial teórico o Modelo Geral da Agressão (GAM) que embasou o planejamento dos quatro estudos (desde a pesquisa bibliográfica até o estudo de mediação) e as discussões dos resultados.

Voltando para os estudos abordados é possível verificar o cumprimento de todos os objetivos estabelecidos. Inicialmente, foi realizada uma pesquisa bibliográfica com o objetivo de investigar e fazer os primeiros levantamentos teóricos da pesquisa acerca da temática (Silva et al., 2023), nesse estudo foi abordado a influência da mídia televisiva no comportamento, assim como seus efeitos.

Após o estudo supracitado foi levantando uma lacuna na literatura brasileira sobre os serviços de *streamings*, não havendo instrumentos ou medidas psicométricas que mensurassem o construto e que fosse validado para o contexto nacional. Nesse sentido, como forma de preencher esse espaço, houve uma mudança durante a adaptação da Escala de Atitudes Frente a Violência na Televisão proposta originalmente por Çitak (2009) para a Escala de Atitudes Frente a Violência nos *Streamings*.

No primeiro estudo de validação (Estudo 1.1) foi realizada uma Análise Fatorial Exploratória (AFE) onde foi possível observar que a Escala de Atitudes Frente a Violência nos *Streamings* demonstrou índices de ajustes aceitáveis de acordo com a literatura (Brown, 2006; Ferrando & Lorenzo-Seva, 2018), evidenciando-se como uma medida adapta e válida para o contexto brasileiro.

Entretanto, a escala adaptada no Estudo 1.1 possui algumas divergências do instrumento original: A primeira diferença se refere a mudança de três fatores para apenas dois denominados de “Fatores Individuais” e “Fatores Sociais”; Já a segunda diferença é a

exclusão de um item do instrumento original (item 02, “Mostrar conteúdos violentos em serviços de streaming não tem desvantagens”) uma vez que o mesmo não obteve a carga fatorial mínima de 0,30, assim, a escala adaptada sendo composta por 15 itens.

De forma complementar e com o intuito de verificar a estrutura bifatorial identificada no estudo anterior foi realizada uma Análise Fatorial Confirmatória (AFC), no Estudo 1.2. Deste modo, a escala mostrou-se mais uma vez como um modelo com validade fatorial e consistência interna, possuindo índices psicométricos aceitáveis (Damásio, 2012).

No mesmo estudo, também pode ser observada a diferença entre gêneros ao qual os homens demonstraram ser mais favoráveis do que às mulheres em relação às atitudes frente a violência nos *streamings*. Esse dado corrobora a concepção de que os homens possuem maior tendência em consumir conteúdos com violência (e.g., filmes de violência, terror, crimes reais e violência televisiva), enquanto mulheres preferem filmes tristes, por exemplo, filmes de dramas e romances (Greene & Krcmar, 2007).

Além do mais, um indício que explicaria a exposição seletiva dos homens pela violência na mídia estaria respaldado na teoria da socialização de gênero (Cantor, 1998). Segundo essa perspectiva teórica, homens e mulheres são educados com mensagens diferentes sobre a violência, enquanto os homens são ensinados desde pequenos que a violência é algo aceitável ou menos desejado (e.g., meninos recebem brinquedos para brincar e são incentivados a brincar de forma violenta), as mulheres, por sua vez, são ensinadas práticas de cuidado e não ter atitudes violentas, dessa forma, essas diferenças na educação acabam refletindo, de certo modo, na preferência que os homens possuem durante a escolha de conteúdos violentos (Weaver, 2011).

Por fim, no Estudo 2 foi visto que as atitudes frente a violência nos *streamings* predizem o comportamento agressivo, o *arousal* e o uso de *streamings*, havendo correlação positiva entre seus fatores e as variáveis. Tais relações são frequentemente comprovadas pela

literatura ao apontar que a exposição habitual a violência na mídia causa aumento no comportamento agressivo (Anderson & Bushman, 2018).

Estudos mostram que a observação da violência pode tornar as pessoas mais agressivas do que seriam naturalmente e que a quantidade de violência experienciada, sobretudo na infância, pode influenciar o comportamento futuro (Gomide, 2000). Além disso, a exposição diária a violência na televisão pode influenciar atitudes e comportamentos agressivos (Mariano, 2020).

Outro resultado a ser considerado é sobre a influência do *arousal* no comportamento agressivo. De acordo com a teoria da transferência da excitação, uma das teorias que dá embasamento para o GAM, eventos geradores de emoções podem acarretar em um “efeito bola de neve”, ou seja, a emoção gerada na primeira situação é armazenada no indivíduo, que por sua vez, é transformada em uma energia ainda maior e descarregada em uma segunda situação (Zillmann, 1988). Nesse caminho, conteúdos violentos contidos em mídias violentas podem aumentar a excitação, que posteriormente, pode acarretar um comportamento agressivo (Weaver, 2011).

Conclusão

Diante do que foi apresentado, confia-se que os objetivos do presente estudo foram satisfatoriamente alcançados. Tais resultados, de maneira geral, confirmam que há relações entre as atitudes frente a violência nos *streamings*, o *arousal*, o uso de *streamings* e o comportamento agressivo. Entretanto, esses achados não encerram o debate sobre o tema, sobretudo, porque, como toda e qualquer pesquisa, devem-se reconhecer algumas limitações, dentre as quais se destaca o fato de a amostra ser não-probabilística e específica de uma região do Brasil (Nordeste), levando a cautela na generalização dos resultados. Deve-se destacar ainda, a natureza dos instrumentos abordados, que podem levar a respostas

socialmente desejáveis (Almiro, 2017). Finalmente, é conveniente considerar a influência de outras variáveis que possam influenciar as relações entre as variáveis do estudo (e.g., a personalidade e a história pregressa do sujeito).

Para além das limitações mencionadas, não se pode deixar de reconhecer algumas contribuições trazidas pelos estudos para os avanços no conhecimento acerca dos construtos. Os resultados acerca das variáveis estudadas (atitudes frente a violência nos *streamings*, o *arousal*, o uso de *streamings* e a agressão) contribuem para a literatura, uma vez que não se encontram instrumentos validados para o contexto brasileiro que mensuram a violência nos *streamings*, abrindo espaços e possibilitando novas pesquisas dessa variável em território nacional.

Outra contribuição a ser ressaltada é a importância de estudar sobre os temas aqui debatidos: A violência presente nos conteúdos midiáticos em geral, como na televisão ou no meio digital, é um tema abordado por diversas pesquisas (Njaine & Minayo, 2004; Kahn et al., 2023; Anderson & Bushman, 2018) que demonstram o quanto a exposição a esse tipo de mídia violenta pode ter vários efeitos nocivos de curto e/ou longo prazo (e.g., aumentar a probabilidade de um comportamento agressivo acontecer, a dessensibilização da agressão dos consumidores e aumento da excitação).

Por fim, como direções futuras, apontam-se as possibilidades de se realizar novos estudos incluindo diferentes variáveis, envolvendo amostras mais amplas e diversificadas que garantam maior representatividade e generalização dos resultados para a população; e, ao mesmo tempo, de utilizar outras medidas, assim como outros tipos de delineamentos (e.g., experimental).

Referências

- Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2011). The effect of violent video games on aggression: Is it more than just the violence? *Aggression and Violent Behavior*, 16(1), 55-62. Doi: 10.1016/j.avb.2010.12.002
- Alcantara, P. P. T., Peixoto, C. L., & Silva, A. M. S. (2017). As relações patriarcais de gênero na família: Influência da mídia televisiva. *Holos*, 7, 270-277. Doi: 10.15628/holos.2017.5436
- Allen, J. J., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018). Media Violence and the General Aggression Model. *Journal of Social Issues*, 74(2), 386-413. Doi:10.1111/josi.12275.
- Allen, J. J., & Anderson, C. A. (2017). General aggression model. *The international encyclopedia of media effects*, 1-15.
- Almiro, P. A. (2017). Uma nota sobre a desejabilidade social e o enviesamento de respostas. *Avaliação Psicológica*, 16(3), 253-386. Doi: 10.15689/ap.2017.1603.ed
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018). Media Violence and the General Aggression Model. *Journal of Social Issues*, 74(2), 386-413. Doi: 10.1111/josi.12275
- Anderson, C. A., Bushman, B. J., Bartholow, B. D., Cantor, J., Christakis, D., Coyne, S. M., Donnerstein, E., Brockmyer, J. F., Gentile, D. A., Green, C. S., Huesmann, R., Hummer, T., Krahé, B., Strasburger, V. C., Warburton, W., Wilson, B. J., & Ybarra, M. (2017). Screen Violence and Youth Behavior. *Pediatrics*, 140(2), S142– S147. Doi: 10.1542/peds.2016-1758T
- Anderson, C. A., & Bushman, B.J. (2002). Human aggression. *Annual Review of psychology*, 53, 27-51. Doi: 10.1146/annurev.psych.53.100901.135231.
- Anderson C. A., & Carnagey, N.L. (2004). Violent evil and the General Aggression Model. Em A. G. Miller, *The Social Psychology of Good and Evil* (pp. 168-192). New York: Guilford.

Anderson, C. A., Carnagey, N. L., & Eubanks, J. (2003). Exposure to violent media: the effects of songs with violent lyrics on aggressive thoughts and feelings. *J. Pers. Soc. Psychol.*, 84, 960-971. doi:10.1037/0022-3514.84.5.960

Anderson, C. A. (2001). Violent video games and aggressive thoughts, feelings and behaviours. In S. L. Calvert, A. B. Jordan & R. R. Cocking (Eds.), *Children in the digital age: influences of electronic media on development* (pp. 101-119). Westportm Connecticut: Praeger.

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. doi: 10.1111/1467-9280.00366.

Anderson, C.A., & Huesmann, L.R. (2003) Human aggression: A social-cognitive view. *Aggressive Behavior*, 14(1). 51-64. Doi: 10.4135/9781848608221.n12.

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries. *Psychological Bulletin*, 136, 151-173. doi: 10.1037/a0018251

Antoniutti, C. L. (2019). Globo Play: um estudo sobre a plataforma de Vídeo on Demand da Rede Globo. *PAULUS: Revista de Comunicação da FAPCOM*, 3(6).
Doi:10.31657/rcp.v3i6.119

Asparouhov, T., & Muthen, B. (2010). Simple second order chi-square correction.
Unpublished manuscript. Recuperado de:
https://www.statmodel.com/download/WLSMV_new_chi21.pdf

Bandura, A. (1977). Social Learning Theory. New York, General Learning Press.

- Bargh, J. (1996). Automaticity in social psychology. Em E. Higgins, *Social Psychology: Handbook of Basic Principles*. New York: Guilford Press. Fonte: <http://search.proquest.com.proxy.lib.iastate.edu/docview/619024727/>
- Barlett, C. P., & Anderson, C. A. (2012). Direct and indirect relations between the Big 5 personality traits and aggressive and violent behavior. *Personality and Individual Differences*, 52 (8), 870-875. Doi: 10.1016/j.paid.2012.01.029
- Barão, R. A., & Richardson, D.R. (1994). *Agressão humana* (2ª ed.). Imprensa Plenária.
- Becker, B. (2022). *Televisão e telejornalismo: Transições*. Estação das Letras e Cores.
- Becker, B. (2014). Televisão e novas mídias: repensando o papel das audiências nos telejornais. *E-Compós*, 17(2). Doi: <https://doi10.11606/issn.1982-8160.v15i1p195-222>
- Belloni, M. L. (2004). Infância, máquinas e violência. *Educ. Soc., Campinas*, 25(87), 575-598. Doi: 10.1590/S0101-73302004000200012
- Blankenship, K. L., Allen, J. J., Kane, K. A., & Anderson, C. A. (2019). The role of attitudes in violence and aggression (pp. 299-336). In D. Albarracin & B. T. Johnson (Eds.) *Handbook of Attitudes*, 2nd Edition, Volume 2: Applications. New York: Routledge.
- Borges, M. T., & Tilio, R. (2019). Consumo de pornografia midiática e masculinidade. *Periódicus*, 10(1), 402-426. DOI: 10.9771/peri.v1i10.25851
- Brown, T. A. (2006). *Confirmatory factor analysis for applied research*. New York: Guilford Publications.
- Buonanno, M. (2015). Uma eulogia (prematura) do broadcast: o sentido do fim da televisão. *Matrizes*, 9(1), 67-86. Doi:10.11606/issn.1982-8160.v9i1p67-86.
- Bushman, B. J. (2016). Violent media and hostile appraisals: A meta-analytic review. *Aggressive Behavior*, 42(6), 605-613. Doi: 10.1002/ab.21655

- Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2006). Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 160(4), 348-352. Doi: 10.1001/archpedi.160.4.348
- Byrne, B. M. (2012). *Structural Equation Modeling with Mplus Basic Concepts, Applications, and Programming*. New York: Routledge. Doi: 10.4324/9780203807644
- Cantor, J. (1998). Children's attraction to violent television programming. In J. H. Goldstein (Ed.), *Why we watch: The attractions of violent entertainment* (pp. 88–115). New York, NY: Oxford University Press
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43(3), 489-496. Doi: 10.1016/j.jesp.2006.05.003
- Castellano, M. (2018). “Netflix, eu te amo!”: o capital emocional no relacionamento entre a empresa de streaming e os consumidores-fãs. *Revista Fronteiras – estudos midiáticos*, 20(3), 404-417. Doi: 10.4013/fem.2018.203.12
- Castellano, M., & Meimaridis, M. (2021). A “televisão do futuro?” Netflix, qualidade e neofilia no debate sobre a TV. *Matrizes*, 15(1), 195-222. Doi: 10.11606/issn.1982-8160.v15i1p195-222
- Cavalcanti, J. G., & Pimentel, C. E. (2016). Personality and aggression: A contribution of the General Aggression Model. *Estudos de Psicologia (Campinas)*, 33(3), 443-451. Doi:10.1590/1982-02752016000300008
- Çitak, G. G. (2009). Constructing an attitude scale: Attitudes toward violence on televisions. *International Scholarly and Scientific Research & Innovation*, 3(7), 1391-1396. Doi: doi:10.5281/zenodo.1059522

- Correia, C. M., & Porto Junior, F. G. R. (2020). Cultura e televisão: notas sobre a influência da mídia televisiva. *Revista Pan-Americana de Comunicação*, 4(2), 80-101. Doi: 10.20873/uft.2526-8031.2020v4n2p80
- Coyne, S. M., Callister, M. A., Gentile, D. A., & Howard, E. (2016). Media violence and judgments of offensiveness: A quantitative and qualitative analysis. *Psychology of Popular Media Culture*, 5(4), 372–389. Doi: 10.1037/ppm0000073
- Cristiano, M. A. S. (2012). Ações e reflexões sobre a mídia e psicologia. *Psicologia & Sociedade*, 24(1), 244-247. Doi: 10.1590/S0102-71822012000100027
- Cunha, J. A. C. (2018). A indústria cultural no Brasil: O poder econômico da mídia televisiva. *Gestão & Conexões*, 5(2), 18-35. Doi: 10.13071/regec.2317-5087.2014.5.2.20333.18-35.
- Dahl, G., & Dellavigna, S. (2009). Does movie violence increase violent crime?. *Quarterly Journal of Economics*, 124(2), 677-734. DOI: 10.1162/qjec.2009.124.2.677
- Damásio, B. F. (2012). Uso da análise fatorial exploratória em psicologia. *Avaliação Psicológica*, 11(2), 213- 228.
- Dancey, C. P., & Reidy, J. (2013). *Estatística sem matemática para psicologia*. Porto Alegre: Artmed.
- DeWall, C. N., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2011). The General Aggression Model: Theoretical Extensions to Violence. *Psychology of Violence*, 1(3), 245-258. doi:10.1037/a0023842.
- DeWall C. N., Anderson C. A., & Bushman, B. J. (2012). Aggression. Em: Tennen H., Suls J., Weiner I. B., & Hoboken, N. J. (Eds). *Handbook of psychology* (2º ed., 449-466). Wiley.
- Ferrando, P. J., & Lorenzo-Seva U. (2018). Assessing the quality and appropriateness of factor solutions and factor score estimates in exploratory item factor analysis.

Educational and Psychological Measurement, 78, 762-780.

Doi: 10.1177/0013164417719308.

Fischer, P., & Greitemeyer, T. (2006). Music and aggression: The impact of sexual- aggressive song lyrics on aggression-related thoughts, emotions and behavior toward the same and opposite sex. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 32(9), 1165-1176. Doi: 10.1177/0146167206288670.

Forbes. (2021, 21 de Março). Um ano depois do início da pandemia, plataformas de streaming contabilizam ganhos. Disponível em <https://forbes.com.br/forbes-money/2021/03/um-ano-depois-do-inicio-da-pandemia-plataformas-de-streaming-contabilizam-ganhos/>.

García, J. A. C., & Rico, M. M. (2023). La socialización de la lectura y la escritura: fandom, redes y visibilidad editorial. *Texto livre*, 16, e37067, 1-13. Doi: 10.1590/1983-3652.2023.37067.

Gentile, D. A., & Anderson, C. A. (2003). Violent video games: The newest media violence hazard. In D. A. Gentile (Ed.), *Media violence and children* (pp. 131-152). Westport, CT: Praeger Publishers/Greenwood Publishing Group.

Gomide, P. I. C. (2000). A influência de films violentos em comportamento agressivo de crianças e adolescentes. *Psicologia e Reflex. Critica*, 13(1), 127-141. Doi: 10.1590/S0102-79722000000100014

Gomide, P. I. C., & Sperancetta, A. (2002). O efeito de um filme de abuso sexual no comportamento agressivo das adolescentes. *Interação em Psicologia*, 6(2), 1-11. Doi: 10.5380/psi.v6i1.3187

Greene, K., & Krcmar, M. (2005). Predicting exposure to and liking of media violence: a uses and gratifications approach. *Communication Studies*, 56(1), 71–93. Doi:10.1080/0008957042000332250

- Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40(5), 578–589. doi: 10.1177/0146167213520459
- Guaresch, P. A. (2004). *Psicologia, Subjetividade e Mídia*. Em O. FURTADO, *II Seminário de Psicologia e Direitos Humanos - Compromissos e comprometimentos da psicologia* (pp. 29-34). Recife: Ed. Universitária.
- Herrenkohl, T. I., Maguin, E., Hill, K.G., Hawkins, J.D., Abbota, R.D., & Catalano, R.F. (2000). Developmental risk factors for youth violence. *Journal of Adolescent Health*, 26(3), 176-86.
- Hills, M. (2022). *Fan Cultures*. 1ª edição, Routledge.
- Hu, L., & Bentler, P. (1999). Cutoff criteria for fit indices in covariance structure analysis: conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling*, 6, 1-55. Doi: 10.1080/10705519909540118.
- Huesmann, L. R., & Taylor, L. D. (2006). The role of media violence in violent behavior. *Annual review of public health*, 27(1), 393-415. Doi: 10.1146/annurev.publhealth.26.021304.144640
- Huesmann, L.R., Eron, L. D., Dubow, E. F. (2003a). Childhood predictors of adult criminality: Are all risk factors reflected in childhood aggressiveness? *Crim. Behav. Mental Health*, 12(3), 185-208. DOI: 10.1002/cbm.496
- Huesmann, L. R., Moise-Titus, J., Podolski, C. L., & Eron, L. D. (2003b). Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977–1992. *Developmental Psychology*, 39, 201–221. Doi: 10.1037/0012-1649.39.2.201.

- Huesmann, L. R. (1986). Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer. *Journal of Social Issues*, 42(3), 125-139. Doi: 10.1111/j.1540-4560.1986.tb00246.x.
- Ikeda, F. S. M. (2022). Séries brasileiras na TV paga e nas plataformas streaming: Gêneros, formatos e temas em um circuito em transformação. [Tese de doutorado, Universidade de São Paulo]. Digital Library USP, Theses and dissertations, <https://doi.org/10.11606/T.27.2022.tde-22112022-154938>
- Jamil, G. L., & Neves, J. T. de R. (2007). A era da informação: considerações sobre o desenvolvimento das tecnologias da informação. *Perspectivas Em Ciência Da Informação*, 5(1), 41-53.
- Jenner, M. (2018). *Netflix and the Re-invention of television*. Palgrave Macmillan Cham.
- Kahn, T., Ferreira, R., Poli, F., Oliveira, T. E. G., & Nino, G. F. N. (2023). Projeto mídia e violência. Doi: 10.13140/RG.2.2.12736.81927
- Kline, R. B. (2016). *Principles and Practice of Structural Equation Modeling*. New York: Guilford Publications.
- Konijn, E. A., Nije Bijvank, M., & Bushman, B. J. (2007). I wish I were a warrior: The role of wishful identification in the effects of violent video games on aggression in adolescent boys. *Developmental Psychology*, 43, 1038–1044. Doi: 10.1037/0012-1649.43.4.1038
- Larson, M. S. (2003). Gender, race, and aggression in television commercials that feature children. *Sex Roles*, 48(1), 67-75. DOI: 10.1023/A:1022396729398
- Lotz, A. (2018). *We now disrupt this broadcast: How cable transformed television and the internet revolutionized it all*. The mit press.

- Mariano, T. E. (2020). *Os efeitos de curto e longo prazo dos videogames violentos na agressão*. Tese de Doutorado, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, Paraíba, Brasil.
- Matos, A. P. M. (2005). Televisão e violência: (para) novas formas de olhar. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 25(2).
- Marôco, J. (2010). *Análise de equações estruturais*. Lisboa, Portugal: Report Number.
- Medeiros, L. M. V., Melo, M. C. B., Barros, E. N., & Lages, A. (2009). A violência na programação infantil da televisão aberta no Brasil. *Psychologica*, (50), 311-321.
Doi: 10.14195/1647-86065016
- Meimaridis, M., Mazur, D., & Rios, D. (2020). The Streaming Wars in the Global Periphery: A Glimpse from Brazil. *Séries. International journal of tv serial narratives*. 6(1), 65-76. Doi: 10.6092/issn.2421-454X/10457
- Miles-Novelo, A., & Anderson, C. A. (2020). Desensitization. In J. Bulck, D. Ewoldsen, M. Mares, & E. Scharrer (Eds.), *International Encyclopedia of Media Psychology*. John Wiley & Sons, Inc. 10.1002/9781119011071.iemp0056
- Morley, D. (2015). Televisão, tecnologia e cultura: uma abordagem contextualizada. *Parágrafo: Revista científica de comunicação Social*, 1(3), 21-33.
- Murray, J. P. (2003). The violent face of television: 50 years of research and controversy. In E. L. Palmer & B. M. Young (Eds.), *The Faces of Televisual Media: Teaching, Violence, Selling to Children* (pp. 143-160). Mahwah New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Murray, J. P. (2008). Media violence: The effects are both real and strong. *American Behavioral Scientist*, 8(51), 1212-1230. Doi: 10.1177/0002764207312018

- Njaine, K. (2006). Sentidos da violência ou a violência sem sentido: o olhar dos adolescentes sobre a mídia. *Interface (Botucatu)*, 10(20), 381-392. Doi: 10.1590/S1414-32832006000200008.
- Njaine, K., & Minayo, M. C. S. (2004). A violência na mídia como tema da área da saúde pública: revisão da literatura. *Ciência Saúde Coletiva*, 9(1), 201-211. Doi: 10.1590/S1413-81232004000100020
- Pimentel, C. E. (2012). *Efeitos de letras de músicas em comportamentos pró-sociais : teste do modelo geral da aprendizagem*. Tese de Doutorado, Universidade de Brasília, Brasília, Distrito Federal, Brasil.
- Pimentel, C. E., Gouveia, V. V., & Vasconcelos, T. C. (2000). Preferência musical, atitudes e comportamentos anti-sociais entre estudantes: um estudo correlacional. *Estudos de Psicologia (Campinas)*, 22(4), 403-413. Doi: 10.1590/S0103-166X2005000400008
- Pimentel, C. E., Günther, H., & Silva, B. M. F. (2017). Efeitos de letras de músicas em comportamentos pró-sociais. *Psicologia em Revista*, 23(1), 66-80. Doi: 10.5752/P.1678-9563.2017v23n1p66-80
- Rios, D. (2022). Fabricando números: uma análise sobre dados de visualização das séries originais Netflix. *Galáxia (São Paulo, online)*, 47, e53700, 1-21. Doi: 10.1590/1982-2553202253700
- Sampaio, I. (2009). Modos de ver a violência na mídia entre adolescentes cearenses. *ECompós*, 11(3), 1-18. Doi: 10.30962/ec.336
- Santos, I., Pimentel, C. E., & Mariano, T. (2023). Self-deprecating Songs Impact on Thoughts and Affects. *Revista de Psicologia da IMED*, 14(2), 153-169. Doi: 10.18256/2175-5027.2022.v14i2.4340.
- Scharrer, E. (2018). Teaching about Media Violence. Em P. M. R. Hobbs., *The International Encyclopedia of Media Literacy*. doi:10.1002/9781118978238.

- Sigurdsson, J. F., Gudjonsson, G. H., Bragason, A. V., Kristjansdottir, E., & Sigfusdottir, I. D. (2006). The role of violent cognition in the relationship between personality and the involvement in violent films and computer games. *Personality and Individual Differences*, 41(2), 381-392. Doi: 10.1016/j.paid.2006.02.006
- Silva Jr, E. R. S., Dias, E. V. A., & Araújo, R. I. (2023). Uma análise sobre a influência da mídia televisiva e sua relação com o comportamento agressivo. Em Pimentel, C. E., Mariano, T. E., & Santos, I. L. S. (Orgs.), *Psicologia da Mídia* (1ª Ed.), 140-162, Editora Dialética.
- Silva-Reis, D. (2018). A literatura no rádio e na televisão: Traduções intersemióticas na América Latina?. *Trabalho Ling. Aplic.*, Campinas, 57(1), 49-70. Doi: 10.1590/010318138651697356911
- Souza, R. P. C. (2019). *O papel da televisão no Streaming: Um estudo sobre a evolução das séries da produtora Shondaland e sua contratação pela Netflix*. Atena editora.
- Tavares, S. M., Paiva, T. T., Pereira, C. R., Pimentel, C. E., & Santos, L. A. P. (2023). El match! Escala de actitudes hacia Tinder: validez y precisión. *CES Psicología*, 16(1), 180–192. Doi: 10.21615/cesp.6448
- Timmerman, M. E., & Lorenzo-Seva, U. (2011). Dimensionality Assessment of Ordered Polytomous Items with Parallel Analysis. *Psychological Methods*, 16, 209-220. doi:10.1037/a002335.
- Vidal, M. A., Clemente, M., & Espinosa, P. (2003). Types of media violence and degree of acceptance in under-18s. *Aggressive Behavior*, 29(5), 381-392. Doi: 10.1002/ab.10037
- Warburton, Wayne & Anderson, Craig. (2015). Aggression, Social Psychology of. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*. 2(1), 373-380. Doi: 10.1016/B978-0-08-097086-8.24002-6.

- Weaver, A. J. (2011). A Meta-Analytical Review of Selective Exposure to and the Enjoyment of Media Violence. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 55(2), 232–250. doi:10.1080/08838151.2011.570826
- Wegner, D. M., & Bargh, J. A. (1998). Control and automaticity in social life. Em S. T. D. T. Gilbert, *The handbook of social psychology* (pp. 446-496). New York, NY, US: McGraw-Hill. (pp. 446-496). New York: McGraw-Hill.
- Wilson, B. J. (1999). A natureza e o contexto da violência na televisão americana. In: C. Ulla, & V. F. Cecília (Eds.) *A criança e a violência na mídia*, (pp.74-77). São Paulo: Cortez.
- Wilson, B. J. (2008). Media and children's aggression, fear, and altruism. *Springer*, 18(1), 87-118. DOI: 10.1353/foc.0.0005
- Wolff, M. (2015). *Televisão é a nova televisão: O triunfo da velha mídia na era digital*. Editora Globo.
- Zillmann, D. (1971). Excitation transfer in communication-mediated aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 7(4), 419-434. Doi: 10.1016/0022-1031(71)90075-8.
- Zillmann D. (1988). Cognition-excitation interdependencies in aggressive behavior. *Aggressive Behavior*, 14(1), 51-64. Doi: 10.1002/1098-2337(1988)14:1<51::AID-AB2480140107>3.0.CO;2-C.
- Zillmann, D., & Bryant, J. (1988). Mood management through communication choices. *American Behavioral Scientist*, 31(3), 327-340. Doi:10.1177/000276488031003005.

APÊNDICES

APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Esta pesquisa, intitulada “Mídia televisiva, agressividade e fake news: os efeitos da mentira midiática”. Ela está sendo desenvolvida por Edinaldo Rodrigues da Silva Júnior, orientado pelo Prof. Dr. Carlos Eduardo Pimentel (Universidade Federal da Paraíba) do Departamento de Psicologia. O objetivo do estudo é verificar as relações entre atitudes de mídias televisivas violentas, *Fake News* e comportamento agressivo.

A finalidade deste trabalho é contribuir para o desenvolvimento do conhecimento científico, bem como com a criação de dois instrumentos que sejam válidos e fidedignos para o contexto brasileiro. Os benefícios em auxiliar na coleta de dados serão relacionados a contribuir para uma melhor compreensão desses fenômenos por parte da Psicologia Social.

Solicitamos a sua colaboração para responder um questionário (com duração média de 5 minutos), como também sua autorização para apresentar os resultados desse estudo em eventos da área de Ciências Humanas e publicar em revista científica. Por ocasião da publicação dos resultados, o nome dos participantes será mantido em sigilo. Salientamos que de acordo com a legislação vigente sobre pesquisa com seres humanos toda pesquisa envolve algum tipo de risco para os participantes, mesmo que mínimo como possível constrangimento, cansaço, desgaste mental, dentre outros. Informamos também que essa pesquisa não trará nenhum custo. A pesquisa está de acordo com o disposto nas resoluções 510/16 e 466/12 do Conselho Nacional de Saúde.

Esclarecemos que a sua participação no estudo é voluntária e, portanto, o (a) senhor (a) não é obrigado (a) a fornecer as informações e/ou colaborar com as atividades solicitadas pelos Pesquisadores. Caso decida não participar do estudo, ou resolver a qualquer momento desistir do mesmo, não sofrerá nenhum dano, nem haverá modificação na assistência que vem recebendo na Instituição. Os pesquisadores estarão a sua disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa.

Caso necessite de maiores informações sobre o presente estudo, favor contatar os pesquisadores, Edinaldo Rodrigues da Silva Júnior, e-mail: junio.pb@hotmail.com, celular: 83 99630-1882 ou Carlos Eduardo Pimentel, e-mail: cep@academico.ufpb.br. Ou para o 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 - Fone: (83) 3216-7791.

Diante do exposto, declaro que fui devidamente esclarecido (a) e dou meu consentimento para participar da pesquisa e para publicação dos resultados.

João Pessoa, _____ de _____ de 2023.

Assinatura do participante



Assinatura do (a) pesquisador (a)

APÊNDICE B – TERMO DE AUTORIZAÇÃO



Universidade Federal da Paraíba
Centro de Ciências Humanas e Letras
Departamento de Psicologia
Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social

CARTA DE ANUÊNCIA

Declaramos para os devidos fins, que aceitaremos (a) o pesquisador(a) Edinaldo Rodrigues da Silva Júnior, a desenvolver o seu projeto de pesquisa Midia televisiva, agressividade e fake news: os efeitos da mentira midiática, que está sob a coordenação/orientação do(a) Prof. (a) Carlos Eduardo Pimentel cujo objetivo é verificar as relações entre atitudes de mídias televisivas violentas, *Fake News* e comportamento agressivo, nesta instituição

Esta autorização está condicionada ao cumprimento do (a) pesquisador (a) aos requisitos da Resolução 466/12 CNS e suas complementares, comprometendo-se o/a mesmo/a a utilizar os dados pessoais dos sujeitos da pesquisa, exclusivamente para os fins científicos, mantendo o sigilo e garantindo a não utilização das informações em prejuízo das pessoas e/ou das comunidades.

Antes de iniciar a coleta de dados o/a pesquisador/a deverá apresentar a esta Instituição o Parecer Consubstanciado devidamente aprovado, emitido por Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos, credenciado ao Sistema CEP/CONEP.

João Pessoa, em

23, 03, 2023

Nome/assinatura e carimbo do responsável pela Instituição ou pessoa por ele delegada

Assinatura e Carimbo do
Coordenador do CCHLA
SIAPE 1516861

ANEXOS

Anexo I

VIOLENCE ON TELEVISIONS ATTITUDE SCALE

Items	Issues related individual effects of violence on TV
12	Television programs including violence legitimize illegal concepts
20	The violent scenes on television programs cause an increase in crime rates.
21	Television programs including violence negatively effect cognitive and psychological development of people.
22	Violence on televisions orients people to take violence normal.
23	Television programs including violence teach people egoism and expediency.
26	Television programs including violence negatively effect psychological development of people.
Issues related social effects of violence on televisions	
13	Television programs including violence give right messages to the spectators.
14	The violent scenes on television programs are informative for society.
15	Violence on televisions gives affirmative messages to society.
17	Violence on televisions instructs society of the ways of administering justice.
18	Violence on televisions builds up social fellow feeling.
24	Violence on televisions yields to composure and peace in society.
Issues related violence on television programs	
1	An embargo should be imposed on television programs including violence.
8	Showing television programs including violence has no drawbacks.
10	Community consciousness should be increased to provide against viewing of television programs including violence.
27	Close supervision should be made on all television programs in order to see whether they include violence or not.

Anexo II

QUESTIONÁRIO DE BUSS-PERRY VERSÃO REDUZIDA (Aggression Questionnaire short version)

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

1	2	3	4	5
Discordo Totalmente	Discordo em parte	Nem discordo nem concordo	Concordo em parte	Concordo Totalmente

_____Existem pessoas que me enfrentaram e chegamos às vias de fato.

_____Não posso deixar de entrar em discussões quando as pessoas não concordam comigo.

_____Meus amigos dizem que sou um tanto argumentativo.

_____Eu fico irritado com facilidade, mas também supero isso rapidamente.

_____Muitas vezes eu discordo das pessoas.

_____Eu me pergunto porque às vezes me sinto tão amargo sobre certas coisas.

_____As outras pessoas sempre parecem levar vantagem sobre mim.

_____Às vezes eu perco a razão sem nenhum motivo.

_____Se eu for provocado o suficiente, posso bater em outra pessoa.

_____Algumas vezes eu sinto que sou tratado injustamente na vida.

_____Tenho dificuldades em controlar meu temperamento.

_____Eu já ameacei pessoas que conheço.

Anexo III

ESCALA DE EXCITAÇÃO PERCEBIDA (Perceived Arousal Scale)

INSTRUÇÕES. Diferentes pessoas reagem muito diferentemente a mesmas situações. Abaixo você encontra diversas palavras que representam como podemos nos sentir. Indique em que medida você se sente no presente momento, usando a escala de 5 pontos abaixo.

Escreve o número correspondente para sua avaliação ao lado de cada palavra:

1	2	3	4	5
Muito pouco ou nada	Um pouco	Moderadamente	Muito	Extremamente

_Ativo	_____Fatigado	_____Preguiçoso
--------	---------------	-----------------

_Sonolento	_____Potente	_____Enfadonho
------------	--------------	----------------

_Exausto	_____Lento	_____Deprimido
----------	------------	----------------

_Vivido	_____Fraco	_____Excitado
---------	------------	---------------

_Mole	_____Despertado	_____Inativo
-------	-----------------	--------------

_Vigoroso	_____enérgico	_____Esperto
-----------	---------------	--------------

_Alerta	_____Forte	_____Cansado
---------	------------	--------------

_Parado	_____Tranquilo	_____Estafado
---------	----------------	---------------

Anexo IV

QUESTIONÁRIO SOCIODEMOGRÁFICO

INSTRUÇÕES: responda às perguntas a seguir a respeito de algumas características demográficas. Lembramos que não é nosso propósito identificá-lo (a).

1. Idade: _____ anos
2. Sexo: () Masculino () Feminino.
2. Qual seu nível de escolaridade?

() Ensino Fundamental Incompleto () Ensino Fundamental Completo
() Ensino Médio Incompleto () Ensino Médio Completo
() Ensino Superior Incompleto () Ensino Médio Completo
3. Estado civil: () Solteiro () Casado () Separado () Outro: _____
4. Qual sua classe social?

() Classe Baixa
() Classe Média
() Classe Alta
5. Faz uso de serviços de streaming ou televisão?
() Sim () Não

Caso sim, quanto tempo os utiliza diariamente? _____