

Hugo José Campos Martins Morgado

O Counter-Strike, um prazer questionável

Universidade Fernando Pessoa

Porto, 2008

Hugo José Campos Martins Morgado

O *Counter-Strike*, um prazer questionável

Universidade Fernando Pessoa

Porto, 2008

Hugo José Campos Martins Morgado

O *Counter-Strike*, um prazer questionável

Dissertação apresentada à
Universidade Fernando Pessoa
como parte dos requisitos para
obtenção do grau Mestre em
Psicologia.

Universidade Fernando Pessoa

Porto, 2008

Agradecimentos

Agradeço

À Professora Doutora Zélia Teixeira, minha orientadora, pelo incentivo, iniciativas e prestimosa ajuda com que me acompanhou ao longo deste trabalho, para que fosse efectivamente uma realidade.

À minha família pela sua paciência, compreensão e carinho quando estava a escrever em vez de atender às suas necessidades.

À Daniela pelo apoio incondicional, afecto e por acreditar sempre em mim.

A todos aqueles que, sem reservas, partilharam comigo os seus conhecimentos.

Resumo

Com o advento da Internet, um universo de conhecimento e a possibilidade de conexões entre os seus utilizadores invadiu a vida de milhões de pessoas. Os jogos online são um bom exemplo dessa evolução. A ideia de jogar e ao mesmo tempo interagir com outras pessoas está a crescer e a evoluir de forma muito rápida. Não obstante, há uma linha ténue entre a pessoa que gosta de jogar apenas por diversão e aquela que joga de maneira compulsiva. A Internet, e mais especificamente, os jogos, podem ter uma função adaptativa e não adaptativa. O uso benéfico está associado a riscos.

Neste contexto, o presente estudo representa uma oportunidade de compreender através das experiências subjectivas de 25 jovens que praticam o jogo Counter-Strike (CS), os factores e as motivações que os levam a escolher este tipo de jogo e as consequências decorrentes desta prática, que em excesso, podem causar no indivíduo.

Assim, ao analisar os seus discursos, segundo a metodologia da grounded analysis, constatou-se que o computador é uma presença constante na vida destes jovens, no qual despendem muito tempo a jogar CS. Estas circunstâncias, em mais de metade dos casos, levaram a mudanças significativas e de carácter negativo. A generalidade dos entrevistados identifica prejuízos no funcionamento social e escolar, assim como reconhece uma componente adictiva, associados ao jogo CS. Por último, regista-se que o divertimento, a competição e o reconhecimento parecem ser os factores que perpetuam a prática do jogo.

Abstract

With the Internet, a wide range of knowledge and the possibility of connections among the users invaded the life of millions of people. Online games are a good example of that evolution. The concept of playing and interacting with other people at the same time is fastly growing and developing. Nonetheless, there is a thin border between the one who likes to play just for fun and the one who plays in a compulsive way. The Internet, and more precisely the games, may have an adaptative function or a non adaptative function. The benefits of its use are associated to risks.

In this context, this investigation represents an opportunity to understand, through the subjective experiences of 25 teenagers that play Counter-Strike (CS), the reasons and motivations that lead youngsters to choose this kind of games and its consequences that, if the game is played excessively, may cause in the individual.

Therefore, by analysing their speeches, according to the grounded analysis methodology, we came to the conclusion that the computer is a constant presence in the teenagers' life, in which they spend much time playing CS. These circumstances, in more than half of the studied cases, led to negative significant changes. Most of the interviewees highlighted damages in social and studying areas, as well as they recognized an addictive feeling associated to the game CS.

Finally, it is underlined that fun, competition and recognition seem to be the reasons why this game is played

Résumé

Avec l'arrivée d'Internet, un univers de nouveautés et la possibilité de connexion entre ses utilisateurs a envahi la vie de millions de personnes. Les jeux on-line sont un bon exemple de cette évolution. L'idée de jouer et au même temps interagir avec d'autres personnes prend une grande ampleur, une évolution très accentuée. Cependant, il existe une ligne étroite entre la personne qui aime jouer en tant que loisir et celle qui joue de manière compulsive. Internet, plus spécifiquement, les jeux, peuvent avoir une fonction adaptative et non-adaptative. L'utilisation bénéfique est associée à plusieurs risques.

Dans ce contexte, cette étude représente une opportunité à fin de comprendre à travers des expériences subjectives de 25 jeunes qui pratiquent le jeu Counter-Strike, les facteurs et les motivations qui leur amènent à choisir ce type de jeux et les conséquences de cette pratique, qui avec un substantiel abus, peuvent provoquer chez l'individu.

Ainsi, après avoir analysé leurs discours, selon la méthodologie de *grounded analysis*, on a constaté que l'ordinateur est une présence constante dans la vie de ses jeunes, où ils passent énormément de temps à jouer CS. Ces circonstances, dans plus de la moitié des cas, ont amené à des changements significatifs de caractère négatif. La généralité des interviewés ont identifié des préjudices dans le fonctionnement social et scolaire, ainsi comme ils reconnaissent une composante additive, associés au jeu CS. Finalement, on enregistre que le divertissement, la compétition et la reconnaissance continuent à être les facteurs qui perpétuent dans la pratique du jeu.

Índice

Introdução	1
PARTE I: Enquadramento Teórico.....	5
1. Comportamentos de adicção	6
2. Adicção à Internet - Mito ou Realidade.....	10
3. Jogos <i>on-line</i> : a cultura da simulação	16
3.1. <i>Massive Multiplayer On-line Game</i> (MMOG)	18
3.2. Teoria <i>Flow</i> e MMOG	20
3.3. A adicção e os jogos <i>on-line</i>	22
4. <i>First Person Shooter</i>	25
4.1. <i>Counter-Strike</i> (CS)	25
4.1.1. Tipos de mapas	27
4.1.2. <i>Bots</i>	27
4.1.3. Equipamentos de <i>Counter-Strike</i>	27
5. Geração Digital	28
PARTE II: Estudo Empírico	32
Introdução	33
1. Objectivos	35
2. Metodologia	36

3. Método.....	40
3.1. Participantes.....	40
3.2. Instrumentos.....	41
3.3. Procedimento	42
3.3.1. Recolha de Dados	42
4. Apresentação e Discussão dos Resultados.....	44
Conclusão.....	68
Referências Bibliográficas	72
Anexos	

Siglas

CPL – *Cyberathlete Professional League*

CS - *Counter-Strike*

ESL - *Electronic Sports League*

ESWC - *Electronic Sports World Cup*

TI - *Tecnologia da Informação*

LAN - *Local Area Network*

MMOG - *Massive Multiplayer On-line Game*

WCG - *World Cyber Games*

WEG - *World e-Sports Games*

Índice de Figuras

Figura 1 - Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 1 e 2	45
Figura 2 - Categoria de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 3 e 4	47
Figura 3 - Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na pergunta 5.	48
Figura 4 - Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 6 e 7	50
Figura 5 - Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 8 e 9.	52
Figura 6 - Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 10 e 11.	53
Figura 7 - Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 12 e 13	55
Figura 8 - Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 14 e 15	58
Figura 9 - Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 16 e 17	59
Figura 10 - Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 18 e 19	62
Figura 11 - Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 20 e 21	64
Figura 12 - Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na pergunta 22	65

Índice de Anexos

Anexo I - Roteiro para a Entrevista

Anexo II - Consentimento Informado

Índice de Tabelas

Tabela 1 - Caracterização dos participantes.....	40
--	----

Introdução

O jogo é um recorte no tempo, onde a pessoa assume uma vida paralela à real e, sabendo que a cultura humana só se dá com a existência da segunda realidade, é natural uma certa tendência do homem ao jogo, pois este é um agente responsável por essa manifestação (Huizinga, 2000).

Desde sempre que os jogos fazem parte integrante da actividade humana e, em geral, são vistos como meio de entretenimento. Não obstante, vive-se actualmente numa sociedade audiovisual onde os jogos tradicionais são substituídos pelas máquinas, entre elas as máquinas dos jogos electrónicos (Moita, 2004).

Com a evolução da tecnologia foi possível que as pessoas pudessem adquirir computadores para uso doméstico. Tal facto fomentou a dedicação por parte das empresas para a produção de jogos para computadores pessoais (Lemos, 1999).

Mais tarde, com o desenvolvimento dos sistemas e das redes de telecomunicação ampliaram-se as possibilidades de interacção virtual simultânea entre vários jogadores, independentemente da sua localização geográfica. Esta interacção entre dois jogadores ou múltiplos jogadores tem sido objecto de investigação desde que as ciências sociais e culturais começaram a estudar a Internet (Kolo & Baur, 2004).

Neste sentido, os jogos *on-line* representam um novo fenómeno que surge com a evolução da Internet, verificando-se um crescimento expressivo dos seus participantes, mas está ainda aquém de um corpo de investigação consistente (Jansz & Tanis, 2007).

É um novo mundo repleto de novas tecnologias e consequentes transformações socioestuturais, emocionais, de linguagem e de comportamento. Assim sendo, investigar as relações dos jovens com os artefactos audiovisuais é uma questão emergente. Para isso, é fulcral o estudo das transformações geracionais que permitem compreender a diversidade, a

variação e o papel dos jogos, assim como o conceito do tempo e espaço nas diferentes culturas, e tentar desvendar o que há de realmente novo, nos jogos online.

Assim, o presente estudo procura apreender, pensar e compreender em toda a sua amplitude e através dos discursos dos próprios jovens, as significações construídas na sequência das suas experiências concretas enquanto praticantes do jogo *Counter-Strike* (CS), assim como o impacto que tais experiências têm na vida pessoal destes. O CS é um jogo de tiro na primeira pessoa, considerado um dos responsáveis pela massificação dos jogos por rede no início deste século e, concomitantemente, responsável pela popularização das LAN Houses no mundo.

Este jogo tem sido alvo de preocupação pública, tal como está patente na reportagem exibida pela RTP 1, intitulada “Loucos por Jogos”. No Brasil, os jogos *Counter-Strike* e *Everquest* foram proibidos em todo território nacional por decisão judicial da 17ª Vara Federal da Secção Judiciária do Estado de Minas Gerais. Segundo a decisão da Justiça Brasileira, os jogos “são nocivos à saúde dos consumidores”, infringindo os artigos 6, I, 8, 10 e 39, IV do Código de Defesa do Consumidor.

A inclusão deste estudo representa também uma oportunidade para consubstanciar a análise do fenómeno dos jogos *on-line* no nosso país.

Depois de uma breve reflexão sobre alguns domínios a ter em conta ao debruçarmo-nos sobre o fenómeno do jogo CS e de clarificar as nossas pretensões na investigação a realizar, passaremos a apresentar a estrutura geral do trabalho.

A presente dissertação encontra-se organizada numa estrutura simples, constituída em duas grandes partes.

A primeira parte é dedicada à revisão da literatura, pretendendo inicialmente explorar as diferentes definições de adição, explicar o interesse dos psicólogos pelo tema e caracterizar os comportamentos adictivos em geral. A partir daqui, pretende-se alargar as reflexões, procurando discutir a existência da adição à Internet e qual o impacto que poderá ter na sociedade.

Efectivamente, são poucos os investigadores da área da psicologia que aprofundaram este tema, no sentido de compreender as mudanças que esta nova tecnologia reflecte na vida das pessoas, com ênfase na alteração de hábitos e padrões comportamentais e nos problemas daí decorrentes. Não obstante, será desenvolvido e explicado à luz de alguns autores que se debruçam sobre estas temáticas.

Em seguida e aproximando-nos do tema principal, será “desvendada” uma nova realidade no sector do entretenimento, a dos jogos *on-line*, que têm despertado um grande interesse por parte da comunidade científica. Compreender tal fenómeno, implica explicar um dos principais factores para o seu crescimento a nível mundial, que se designa por *Massive Multiplayer On-line Game* (MMOG). Para um conhecimento mais aprofundado acerca do MMOG, pretende-se estabelecer uma relação entre este e a teoria *flow*. Esta consiste numa teoria proposta por alguns autores para compreender a interacção entre o ser humano e o computador. Em continuidade, procura-se demonstrar o potencial risco de adicção em jogos de tipo MMOG e a complexidade inerente à compreensão do seu impacto.

De entre os vários jogos de tipo MMOG, será alvo da presente investigação o jogo de acção *Counter-Strike* (CS) e, conseqüentemente, será feita uma breve descrição do jogo, de forma a apresentar uma noção geral acerca deste e expor alguns termos pouco comuns para a população em geral, mas “triviais” para os jogadores de CS.

Por último, sendo a amostra do presente trabalho circunscrita a jovens jogadores de CS, será focada, de entre a multiplicidade de conteúdos que atravessam a temática da “Geração Digital” que aduz características e marcas próprias, compartilhadas por todo o universo social.

A segunda parte inclui todo o trajecto da investigação realizada, começando pela descrição da metodologia adoptada para a sua execução. A partir daqui, começa-se por apresentar e especificar o objectivo proposto para estudo. Em seguida, procurar-se-á fazer uma referência à composição da amostra e algumas considerações a ter em conta na selecção dos participantes. Posteriormente, terá lugar uma breve descrição do instrumento utilizado, a entrevista semi-estruturada, a qual permitiu a recolha dos dados. Prossegue-se com o

tratamento, análise e interpretação dos dados derivados dos conteúdos presentes no discurso dos jovens, à luz da temática da *grounded analysis*.

Por fim, a presente dissertação culmina com a apresentação das conclusões, e com algumas considerações finais acerca do estudo desenvolvido, salientando as suas contribuições, limitações e ainda algumas pistas para investigações futuras.

PARTE I: Enquadramento Teórico

1. Comportamentos de adicção

O conceito de adicção descende da aplicação da abordagem clínica dos toxicodependentes a outras áreas comportamentais, envolvendo o conjunto de perturbações associadas a hábitos, dependências ou excessos (Valleur 2002, citado por Nunes & Jólluskin, 2007).

Segundo Alonso-Fernández (1996), a adicção só é considerada como tal quando cumpre basicamente três condições: o impulso não é possível de ser auto controlado, há uma tendência de repetição e, por último, há um efeito nocivo para o sujeito. Deste modo, a noção de adicção refere-se a uma forma de comportamento patológico que o sujeito experiencia e não domina.

Kurapati (2004) acrescenta que o estado de adicção refere-se ao indivíduo que participa somente numa actividade em detrimento do seu próprio bem-estar.

Actualmente, muitos psicólogos optam pelo termo “comportamento adictivo” como alternativa à “adicção”, “alcooolismo”, “abuso de substância” ou “dependência química”. Tal preferência, prende-se em primeiro lugar, pelo facto da Psicologia definir-se, geralmente, pelo estudo do comportamento, assim como os psicólogos que trabalham nesta área, habitualmente preferirem focalizar-se naquilo que o sujeito faz (e.g., beber, ingerir substâncias ou fumar) em vez de classificar o sujeito em categorias de diagnóstico. Ao salientar os determinantes que conduzem ao comportamento adictivo e como podem ser modificados pela prevenção e pelo tratamento, o foco conduzirá para um potencial optimismo na mudança de comportamento em vez de definir a “adicção” como doença crónica e progressiva (Marlatt & VandenBos, 1997).

Em segundo lugar, diz respeito ao interesse por parte dos psicólogos em estudar certos comportamentos adictivos que não compreendiam directamente o uso ou abuso de substâncias, como por exemplo, a compulsão pelo jogo (Marlatt & VandenBos, 1997). Existem, porém, factores que são comuns, como por exemplo, o seu potencial para proporcionar prazer ou aliviar possíveis tensões emocionais (Clímaco, 2003). Além disso, são

comportamentos que podem revestir-se de características aditivas, de fácil acessibilidade, legais, partilham reforços internos e externos e movimentam fortes interesses económicos (Gomes, 2003).

Neste sentido, o campo dos comportamentos adictivos é efectivamente muito vasto, não se circunscrevendo ao consumo de substâncias, mas contemplando todo e qualquer padrão de conduta compulsiva, em que o indivíduo procure alcançar um estado de gratificação imediata, apesar das suas consequências negativas (Nunes & Jóluskin, 2007).

A contribuição dos psicólogos para o estudo do comportamento adictivo é significativa, sendo que as suas pesquisas na etiologia e desenvolvimento destas desordens possibilitaram avanços na sua prevenção e tratamento (Marlatt & VandenBos, 1997).

O comportamento adictivo inicia-se com um risco considerado relativamente baixo, envolvendo algum tipo de prazer ou actividade benéfica. Com o decorrer do tempo e da repetição, o sujeito afectado passará mais tempo e envolver-se-á com maior frequência na actividade que lhe proporciona prazer ou benefícios. O sujeito chegará a um estado de consciência do seu problema, isto é, do seu comportamento adictivo e, portanto, poderá escolher a via da recuperação (Engs, 1987, citado por Kurapati, 2004).

A maioria dos psicólogos que trabalham nesta área baseia-se no modelo “biopsicossocial” do comportamento adictivo. O termo implica considerar que, os problemas da adicção têm etiologicamente múltiplas categorias (Marlatt & VandeBos, 1997).

Neste sentido, os mesmos autores enumeram algumas variáveis que são implicadas no modelo biopsicossocial do comportamento adictivo:

- Os factores biológicos representam um papel importante na etiologia e desenvolvimento do comportamento adictivo, entre os quais, o impacto da predisposição genética, a possível exposição intra-uterina do uso maternal de substância, os efeitos psicológicos e neurológicos das diferentes substâncias na actividade cerebral e do comportamento, entre outros.

- As questões psicológicas assumem uma dimensão significativa no desenvolvimento e modificação do comportamento adictivo. Assim, os psicólogos comportamentalistas contribuíram para o conhecimento acerca do desenvolvimento dos problemas de adição ou mesmo na compreensão dos mecanismos básicos de aprendizagem ou de reforço envolvidos. Os comportamentos adictivos são vistos como hábitos aprendidos que são reforçados por fortes contingências. Já as pesquisas com base na psicologia cognitiva demonstram que aprendizagem das expectativas acerca das consequências positivas ou negativas no uso das drogas pode conduzir à dependência psicológica dessas drogas. Outras variáveis cognitivas, entre as quais, a auto-eficácia, a motivação, a presteza em mudar o uso de droga e o processo atribucional foram igualmente reconhecidas como tendo impacto no início, manutenção e modificação do uso de drogas.
- As crenças religiosas ou práticas espirituais (por exemplo, meditação) revelam um factor psicológico expressivo, nomeadamente, na prevenção e no tratamento do comportamento adictivo.
- As variáveis sociais e culturais afiguram uma influência significativa no modelo psicossocial. As primeiras experiências na infância têm sido identificadas como estando associadas tanto aos factores protectores (e.g., forte apoio familiar e da sociedade) como aos factores predisponentes para o subsequente problema de adição.

Outro aspecto não menos importante, prende-se com a existência de uma constelação de sintomas que são visíveis no comportamento adictivo (Nunes & Jóluskin, 2007), que se repartem entre:

- a) A persistente manutenção da conduta, apesar das consequências perniciosas.
- b) A perda progressiva do controlo sobre o comportamento em causa, resultando na perda de qualidade de vida;
- c) O acumular das consequências negativas do comportamento, com implicações nefastas a vários níveis e distintas áreas de vida do sujeito, num registo de comprometimento da sua qualidade de vida;

- d) A emergência de reacções defensivas pela adopção de estratégias cognitivas que conduzem à negação do problema e ao engano do próprio e dos que o rodeiam;
- e) O registo do comportamento adicto, que se traduz na maximização das memórias associadas ao reforço e bem-estar obtidos com a prática da conduta e, paralelamente, a minimização dos prejuízos consequentes do comportamento.
- f) A aproximação relativamente ao comportamento adictivo, reflectindo-se no investimento quer no tempo quer nas actividades associadas à adicção.

A emergência de novas adições constitui inegavelmente, em conjunto com a depressão, as novas doenças emblemáticas da modernidade. Hoje, porém, apenas são reconhecidos o jogo patológico e o comprar compulsivamente, que têm sido validados pela comunidade científica (Valleur & Velea, 2002).

Todas estas noções, em conjunto, constituem um importante apoio para a compreensão mais profunda das consequências ainda imprevisíveis da introdução das novas tecnologias, em particular, a Internet, e que serão abordadas no tema seguinte.

2. Adição à Internet - Mito ou Realidade

A Internet como novidade na comunicação afigura-se como uma das maiores invenções do homem moderno. No entanto, tem suscitado novas preocupações, uma vez que os esquemas de compreensão da realidade do ser humano parecem inadequados para dar conta deste novo meio.

Apesar das inúmeras pesquisas revelarem o aumento massivo de pessoas que estão conectadas à Internet e que muitas delas passam cada vez mais tempo nesta actividade, são apenas alguns os investigadores da área da psicologia que iniciaram pesquisas mais aprofundadas e exaustivas com o intuito de compreender as mudanças que esta nova tecnologia acarreta na vida quotidiana das pessoas, sobretudo na alteração de hábitos e padrões comportamentais e nos problemas subsequentes (Graeml, Volpi & Graeml, 2004).

Em pouco tempo, aquilo que era considerado um meio de comunicação privilegiada entre os cientistas ou militares, expandiu-se para dar origem a um novo fenómeno de mudança de comportamentos que parece ser difícil de compreender (Baptista, 1999).

Perante tal fenómeno, as novidades e as ameaças surgem em cada instante, sendo fundamental fomentar uma postura crítica face à influência da informatização nas relações humanas.

Como novidade de comunicação, a Internet possibilita o acesso à informação, a conversas (*chats*), ao correio electrónico, a imagens, aos jogos, à visão do dia-a-dia de certas pessoas, entre outras (Baptista, 1999).

O contínuo crescimento da tecnologia de comunicação e de informação, levou a que a Internet se tornasse parte integrante da vida dos sujeitos. A Internet é usada pelas pessoas não apenas como instrumento para os seus trabalhos, mas também para participar em comunidades virtuais (Chen & Park, 2005), dando a esta tecnologia um carácter social e de entretenimento.

As comunicações pela Internet apresentam um conjunto de atributos, entre os quais: a potencialidade para recompensar, o envolvimento emocionalmente estimulante, a disponibilidade de uma ampla escala de conexões pessoais, o acesso fácil e disponível durante 24 horas, a natureza desinibidora e estabelecer relações sem riscos (King, 1996).

Ballone (2003) acrescenta ainda, que a Internet é um meio válido com extensíssimas vantagens na educação, no comércio, no entretenimento e no desenvolvimento. A própria participação, consciente e moderada das potencialidades comunicacionais que a Internet oferece (por exemplo, o *chat*) permite a interação social com outras pessoas, com o conhecimento, com a sociedade de consumo e com culturas diferentes (Graeml, Volpi & Graeml, 2004).

Apesar das inúmeras potencialidades, as ameaças da Internet, visivelmente mediáticas, têm tido uma atenção particular por parte dos meios de comunicação social que procuram respostas para as quais não se dispõe ainda da informação necessária (Baptista, 1999).

Os relatos de comportamentos patológicos de dependência à Internet são actualmente temas cada vez mais frequentes na literatura médica contemporânea (Razzouk, 1998).

O autor Goldberg (1996, citado por Razzouk, 1998) foi o primeiro a designar a expressão de “dependência à Internet”, para a definir como uma característica diagnóstica, que se caracteriza pelo uso compulsivo e patológico da Internet.

Alguns psicólogos norte-americanos, nomeadamente, Kimberly Young (1996, 1998, citado por Nicoli-da-Costa, 2002) e David Greenfield (1999, 2000, citado por Nicoli-da-Costa, 2002) divulgaram a existência de um novo comportamento compulsivo que, na perspectiva dos autores, se assemelha ao jogo patológico classificado no *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-IV) e que designaram por *Internet Addiction* ou *Pathological Internet Use*. Esta suposta perturbação, não é actualmente reconhecida de forma consensual.

Tendo por base os conhecimentos existentes e reconhecidos no que diz respeito às perturbações do consumo excessivo (e.g., álcool, tabaco, jogo compulsivo), alguns psicólogos (Suler 1996; Young, 1998, citado por Baptista, 1999), criaram um conjunto de critérios que identificam a perturbação que designaram de *Internet Addictive Disorder*. Assim, o sujeito teria de apresentar, no último ano, quatro ou mais dos seguintes critérios:

- A pessoa sente-se preocupada com a Internet ou com serviços *on-line*, bem como pensa nela mesmo quando desligada;
- Necessidade de estar *on-line* cada vez mais tempo para conseguir satisfação;
- A pessoa sente-se impaciente ou irritável quando tenta reduzir ou parar com o uso da Internet;
- A pessoa sente-se incapaz de controlar o tempo na Internet;
- Usar a Internet como forma de evadir-se dos problemas ou aliviar sentimentos de desespero, culpa, impotência, depressão, ansiedade, etc.
- Devido ao uso excessivo da Internet há o risco de perda de alguma relação significativa, de um emprego, de uma oportunidade educacional ou de carreira;
- Mentir a membros da família ou amigos, para ocultar quantas vezes e por quanto tempo está *on-line*;
- Ficar conectada mais tempo do que tinha planeado;
- A pessoa sente-se mal quando não está conectada, com agravamento da irritabilidade, da depressão ou instabilidade do humor.

Importa acrescentar que a quantidade de horas tem sido motivo de discussão nas pesquisas realizadas (Young, 1996; Grohol, 1999; Razzouk, 1998). Ou seja, o uso de mais de 38-40 horas/semana ou 5-6 horas/dia constitui um início de dependência. Porém, alguns autores relatam o mesmo padrão de dependência em sujeitos que utilizam a Internet de 8 a 11 horas.

Não obstante, Grohol (1999) defende que o indicador tempo não determina, isoladamente, a presença da adicção ou do comportamento compulsivo.

A grande dificuldade no diagnóstico do uso compulsivo da Internet, prende-se com os limites entre o uso inócuo e sadio e as consequências danosas e evidentes dessa actividade exercida em excesso (Ballone, 2003).

No entanto, o mesmo autor afirma que a adição à Internet deve ser considerada enquanto adição estritamente psicológica ou comportamental, comparável, por exemplo, à adição ao sexo, aos jogos, às compras, ao trabalho e, partilhando assim, características comuns inerentes à perda de controlo, tais como: o uso excessivo, forte dependência psicológica, perda de interesse por outras actividades, síndrome de abstinência, etc.

Assim, segundo Cervera (2000, citado por Ballone, 2003), o uso compulsivo à Internet, incluir-se-ia entre as adições sem drogas ou adições comportamentais e, portanto, caracteriza-se pelo desenvolvimento da adição sem ingestão de nenhuma substância.

As consequências do uso da Internet sobre a vida do indivíduo parecem ser um dado mais refinado, constatando-se um prejuízo a nível social, afectivo, profissional e financeiro (Razouk, 1998).

Assim sendo, as consequências deste uso patológico manifesta-se pela perda de emprego, mau desempenho escolar, divórcios ou rupturas do relacionamento afectivo e familiar, isolamento social, gasto excessivo de dinheiro com a Internet, descuido com a própria aparência e saúde física (King, 1996; Young, 1996).

Ballone (2003) apresenta alguns itens considerados como prejudiciais no uso coercivo da Internet, passando-se de seguida a descrevê-los:

- Mudanças de hábitos de vida (por exemplo, mudança de horário das refeições). No entanto, este item por si só não significa que seja prejudicial, dado que em algumas pessoas a Internet permite uma mudança de hábitos para melhor.
- Diminuição da actividade física, uma vez que esta é impossibilitada ou prejudicada pela atitude de ficar à frente do computador e, por conseguinte, conduz ao aumento do sedentarismo.

- Descuido com a saúde devido à actividade na Internet, como por exemplo, as pessoas que aumentam o consumo de tabaco quando estão *on-line*.
- Afastamento das actividades essenciais para que possa permanecer por mais tempo ligado e, portanto, prejuízos nas actividades sociais, lúdicas e de lazer.
- Privação ou mudanças significativas do sono, com intuito de dispor de mais tempo para estar conectado.
- Negligência no que concerne à atenção dada à família e amigos. Estes relatam o aspecto alienante da pessoa, que de forma patológica usa a Internet.

Uma questão não menos importante para a compreensão global do fenómeno, prende-se com os factores que favorecem o uso compulsivo da Internet. Ballone (2003) apresenta alguns exemplos dos factores de risco para o uso problemático da Internet, tais como: a timidez, a solidão, as dificuldades em estabelecer relações interpessoais e a baixa auto-estima.

Como recursos favorecedores do uso compulsivo da Internet, aparecem o distanciamento físico, a ausência de comunicação verbal e o anonimato. Como tal, a Internet permite à pessoa substituir-se a si própria, adoptar outras identidades, exercer as suas fantasias e criar realidades alternativas na total ausência do contacto interpessoal directo (Estévez, 2001, citado por Ballone, 2003).

É de salientar ainda, o facto dos ambientes virtuais (por exemplo, *chats*) proporcionarem ao utilizador uma gratificação imediata das suas necessidades mais básicas, como por exemplo, a necessidade de reconhecimento social. Trata-se pois, de sistemas que funcionam com reforços imediatos a determinadas necessidades e comportamentos não supridos pelo mundo real, permitindo ainda, expressar certas características da personalidade precedentemente encobertas (King, 1996, citado por Razzouk, 1998).

Em paralelo às condições desencadeadoras do uso da Internet, existem determinados traços de personalidade considerados de vulnerabilidade para o uso abusivo. Entre esses traços de personalidade, alguns são comuns a outras adições ou perturbações psiquiátricas (Ballone, 2003).

Antes de adicionarmos mais uma categoria às classificações nosográficas, surge a necessidade de estudos metodológicos mais rigorosos para que a avaliação dos sintomas indicados validem uma “nova” categoria diagnóstica, assim como averiguar se existem elementos da história pessoal, padrão de personalidade e tipo de prognóstico que se correlacionem com este diagnóstico (Suler, 1996, citado por Razzouk, 1998).

Perante um tema tão vasto e complexo, que em parte se justifica pela dicotomia entre as oportunidades e os riscos inerentes à utilização da Internet com consequências psicológicas ainda previsíveis, a nossa atenção incide numa nova realidade que emerge das potencialidades gráficas e tecnológicas que a Internet oferece, isto é, os jogos *on-line*.

3. Jogos *on-line*: a cultura da simulação

O homem tem passado por inúmeras mudanças no decorrer da sua evolução. No entanto, nos últimos anos, a forma de viver humana tem-se alterado abruptamente, incluindo os aspectos cognitivos (Ramos, 2006). Neste contexto, os jogos electrónicos são exemplo disso, exercendo uma grande influência sobre o desenvolvimento humano e colocando-nos muitas questões.

Os jogos de computador e videojogos não são algo novo, pois o primeiro jogo digital foi criado há quase 50 anos em computadores *mainframes* de universidades. A partir da metade dos anos 70, disponibilizaram-se jogos para uso doméstico pelas massas (Kirriermuir, 2005).

Já os jogos *on-line* constituem uma sequência do avanço tecnológico e da convergência e aplicabilidade do computador na Internet, transformando-o numa poderosa máquina de comunicação e de informação. O seu desenvolvimento contribuiu para o aparecimento da imagem digital e para a criação de mundos virtuais, que por vezes pretendem identificar-se com o mundo real - efeito de simulação. Além do mais, o computador oferece novos modelos da mente e um novo meio de projectar as ideias e as fantasias, no qual a tela se afigura como um espelho que possibilita um novo espaço para aprender a viver no mundo virtual, essa cultura de simulação que afecta as nossas percepções sobre a mente, o corpo, o eu e a máquina (Turkle, 1997).

É inquestionável o facto da Internet e dos jogos *on-line* terem contribuído de forma muito significativa para o desenvolvimento do computador e da indústria das Tecnologias da Informação (TI) (Chen & Park, 2005).

Ao nível do sector de entretenimento, os jogos *on-line* representam a liderança na linha tecnológica, atraindo milhares de jogadores que cooperam ou competem em ambientes visualmente ricos e sem atraso de conexão, assim como dispõem de um leque de manipulação de informação e ferramentas de comunicação *on-line* (Kirriermuir, 2005).

Nos últimos anos, constatou-se um aumento do interesse académico, cruzando diferentes disciplinas (e.g., psicologia, ciência da computação, sociologia, economia) no que concerne aos videojogos, computadores e, sobretudo, aos jogos *on-line*. Tal interesse, é explicado pelos seguintes factores (Kirriermuir, 2005):

- O elevado número de pessoas que estão a jogar jogos de computador *on-line* em simultâneo.
- De forma voluntária os jogadores passam uma quantidade de tempo bastante significativa a jogar, especialmente, jogos *on-line*.
- A grande maioria dos jogadores não recebe recompensa material perante os esforços realizados num jogo. Na realidade, os jogos custam ao jogador mais dinheiro, designadamente, a nível de *software* e inscrições *on-line*.
- Os jogadores desempenham diversas tarefas e simultaneamente processam grandes quantidades de informação *on-line*.
- A indústria de jogos de computadores corresponde a uma parte significativa do sector do entretenimento.
- Os jogos de computador, principalmente jogos *on-line*, são sistemas complexos que permitem ao jogador “criar”, interagir, “encontrar-se” e manipular o conteúdo virtual.

Neste contexto, estamos perante uma cultura emergente da simulação, onde nos deparamos com as fronteiras entre o real e o virtual, o animado e o inanimado, o eu unitário e o eu múltiplo que ocorrem nos domínios da investigação científica como nos padrões da vida quotidiana.

As investigações indicam que a interacção é uma característica importante nos jogos de computador, pois possibilita ao utilizador uma experiência óptima (Chem & Park, 2005), daí a pertinência do tema seguinte.

3.1. *Massive Multiplayer On-line Game* (MMOG)

O *Massive Multiplayer On-line Game*, mormente conhecida pela sigla MMOG, refere-se a um tipo de jogo de computador que possibilita aos jogadores jogarem em simultâneo (podendo jogar no mesmo servidor), interagindo dentro da realidade virtual criada pelo jogo.

Um elevado número de jogadores *on-line* é normalmente encontrado em MMOG, constituindo assim, uma grande cibercomunidade, que inclui adolescentes bem como adultos. O MMOG apresenta várias opções de escolha ao jogador e, por esta razão, é considerado mais atractivo do que outros jogos. Como tal, deve ser considerada como importante alvo de estudo (Chem & Park, 2005).

As qualidades atractivas do MMOG e que podem originar a dependência psicológica são enumeradas por Kurapati (2004) pela seguinte forma:

1. Anonimato – permite aos jogadores de MMOG participar na interacção social de forma anónima e de natureza descentralizada.
2. Imersão – prende-se com as diversas formas de entretenimento estático (e.g., televisão, rádio, MMOG), altamente interactivas e dinâmicas, conduzindo a que os jogadores fiquem mentalmente imergidos.
3. Persistência – o termo persistência refere-se ao estado ou resultado que permanece disponível e inalterado de qualquer actividade, após desocupar-se desta. Assim, quando o sujeito se readmite na mesma actividade mais tarde, outros irão encontrar todos esforços previamente realizados por este.
4. Disponibilidade – os sujeitos que jogam MMOG podem participar e interagir de forma segura e cómoda em qualquer lugar ou momento do dia.
5. Interacção social – o elemento primário na atracção dos sujeitos pelo MMOG, prende-se com a interacção social, isto é, a presença de outros jogadores.
6. Auto-Imagem – a importância dada pelos jogadores à auto-imagem está relacionada com a baixa auto-estima destes.

7. Realidade reflectida – em semelhança com as comunidades da vida real, os jogadores de MMOG tendem a conformar-se com as regras do jogo, moralidades, virtudes e éticas que salvaguardam a interacção social de forma livre.
8. Riqueza e Poder – estados psicológicos da vida real, entre os quais, o desamparo, a dependência, a inferioridade diminuem ou desaparecem em MMOG. Os sujeitos que apresentam uma baixa auto-estima ou estatuto social, normalmente encontram prazer e um alívio do stress em MMOG. Este frequentemente enaltece qualidades desconhecidas na vida real dos sujeitos (Engs, 1987, citado por Chem & Park, 2005)
9. Um escape à realidade – o jogo como meio de escape face aos problemas e às responsabilidades na vida real dos sujeitos.
10. Compromisso – estudos indicam que os jogadores de MMOG não estão empenhados simultaneamente em múltiplos MMOG, pois têm um forte compromisso para manter o estatuto social e uma auto-imagem associada aos seus avatares (representação gráfica de um utilizador em realidade virtual).

Existem vários jogos disponíveis em MMOG que, segundo os autores Kruger e Cruz (2001, citado por Ramos, 2006) combinam o ambiente virtual e multimédia com imagens, sons, textos ou mesmo diferentes linguagens. Geralmente podem ser classificados quanto ao tema: acção, estratégia, luta e RPG (*Rolling Playing Game*).

A nossa atenção incide nos jogos de acção, mais precisamente, no jogo de tiro na primeira pessoa. Posto isto, parece ser importante conhecer quem são estes jogadores desta modalidade. Assim, de acordo com os autores Jansz e Tanis (2007), estes jogadores caracterizam-se por despendem muito tempo a jogar, são competitivos e entusiastas, procuram desafios e entretêm-se com o jogo. Por outro lado, os mesmos autores afirmam que a interacção social é um forte preditor do tempo dispendido com o jogo.

São ainda poucos os modelos teóricos que permitem compreender o fenómeno dos jogos *on-line*. De acordo com a natureza do estudo, será apresentada em seguida a teoria *flow* que parece ser a mais pertinente.

A teoria *flow* de Csikszentmihalyi tem sido predominantemente utilizada enquanto modelo teórico para explicar o fenómeno dos jogos *on-line* e a adicção ao jogo.

Neste sentido, pretende-se expor nos temas seguintes a posição de diferentes autores que se debruçam acerca do tema, procurando deslindar a implicação que a teoria tem para compreender o mecanismo da adicção ao jogo, incidindo sobre como e porquê o *flow* e adicção aos jogos online estão relacionados (Shin, 2007).

3.2. Teoria *Flow* e MMOG

A teoria *flow* tem sido usada em estudos da interacção entre o ser humano e o computador (Chem & Park, 2005).

O *flow* está associado a um estado de consciência que se caracteriza por uma concentração profunda, onde a atenção está focalizada, as distrações são minoradas e a pessoa sente uma agradável interacção com a actividade, proporcionando assim, um profundo bem-estar psicológico (Csikszentmihalyi, 1975; 1988; 1997; 1999). Quando o sujeito experiencia este estado, alcança elevados níveis de satisfação, o desenvolvimento do sentido de identidade pessoal (Csikszentmihalyi, 1888; 1990; 1993) e uma harmonia entre o que sente, deseja e pensa (Csikszentmihalyi, 1997).

Csikszentmihalyi e seus seguidores descobriram que o *flow* pode quase acompanhar todo o tipo de comportamento humano (Voiskounsky, Mitina & Avetisova, 2004).

Ao experienciar o *flow*, as pessoas perdem a noção do tempo e dos seus problemas do dia-a-dia, esquecem a dor, a fome e o cansaço, movendo-se de um estado de controlo e esforço para um estado por vezes descrito como de “*effortlessness*”¹ activo (Whalen, 1998, citado por Lima, 2003).

¹ Tradução literal “sem esforço”

Os aspectos supramencionados verificam-se em utilizadores de MMOG num estado *flow*, apresentando as seguintes características (Chem & Park, 2005):

- A consciência focaliza-se num campo muito específico.
- Todos os pensamentos ou sentimentos sem sentido são filtrados para fora.
- O sujeito pode perder sensibilidade e apenas responder para clarificar objectivos.
- O sujeito sente o controlo sobre o meio.

Os autores Montgomery, Sharafi e Hedman (2004, citados por Chem & Park, 2005), descobriram que o *flow* é determinado pela percepção de controlo e desafio, levando os sujeitos a um estado que nunca tinham experimentado quando utilizam TI.

Das experiências relatadas num estado *flow* destacam-se o objectivo claro e feedback imediato, a combinação da acção e da consciencialização, a concentração, o encontro do desafio e adequar das aptidões, a experiência intencional, o sentido de controlo, a curiosidade, a perda de auto-consciência e os interesses internos. Estas são estados que poderão ser experimentados no âmbito dos jogos *on-line* (Trevino & Webster, 1992; Webster, Trevino & Ryan, 1993, citado por Chiou & Wan, 2006).

Numa investigação realizada por Hwang (2000, citado por Chiou & Wan, 2006) com estudantes de Taiwan, visando estudar os seus comportamentos na utilização da Internet baseando-se na teoria *flow*, o autor constatou que os utilizadores experimentam de facto o estado *flow* quando usam a Internet.

Os autores Choi e Kim (2004), por sua vez, descobriram que os sujeitos continuariam a jogar jogos *on-line* se estes tivessem uma experiência óptima, uma vez que o estado *flow* tem uma influência significativa no consumidor leal. Como tal, a experiência óptima dos jogadores *on-line* está associada ao estado psicológico da teoria *flow*.

Os jogadores que experienciam o *flow* quando jogam *on-line* continuam a tentar superar o próximo nível de dificuldade do jogo, assim como devotam mais tempo o que pode ser prejudicial nas suas vidas diárias (Chem & Park, 2005).

Exemplo disso é o estudo realizado com 1836 jogadores de MMOGs, recorrendo a um questionário *on-line*, no qual se verificou que 12% dos sujeitos jogam mais do que 40 horas por semana, enquanto a média se situa entre 21 a 27 horas por semana (Seay, Jerome, Lee, & Kraut, 2004, citado por Kurapati, 2004).

Já os autores Jansz e Tanis (2007), numa investigação igualmente realizada através de um questionário *on-line* a 751 sujeitos que praticam jogos de tiro na primeira pessoa, concluíram que estes despendem cerca de 2,6 horas por dia a jogar.

Em suma, pode-se dizer que o *flow* é tratado enquanto construto multidimensional com características que incluem o controlo, a concentração, o prazer, o interesse intrínseco, a curiosidade, entre outras. Acredita-se que o *flow* é demasiadamente abrangente uma vez que inclui bastantes conceitos. Não obstante, consideramos os jogos *on-line* como uma tecnologia orientada para o entretenimento. Como tal, o *flow* é definido como uma experiência extremamente agradável, no qual o sujeito é atraído pela actividade do jogo *on-line* e experiencia as características já referidas (Hsu & Lu, 2004).

Estes estudos, revelam alguns indicadores que merecem a nossa atenção e representam um contributo para compreender de que forma o MMOG pode causar adição.

3.3. A adição e os jogos *on-line*

O pensamento obsessivo (por exemplo, em jogar MMOG), a compulsão, a perda de controlo, a negação, a ansiedade e a baixa auto-estima são características comuns da adição (Engs, 1987, citado por Kurapati, 2004). No entanto, é importante salientar o facto de que adição aos jogos é considerada de natureza puramente psicológica (Yee, 2004, citado por Kurapati, 2004).

A adição ao jogo consiste num impulso incontrolado, acompanhado de um aumento da tensão emocional e por evitar o pensamento reflexivo. No momento em que o adicto entra no jogo, este experimenta uma vivência extremamente prazenteira podendo levar a um nível de embriaguez ou de extasie, definido por sensações de detenção do tempo, bem como o sujeito

encontrar-se fora de si mesmo num contexto de uma consciência particularmente alterada (Alonso-Fernández, 1996).

De acordo com o mesmo autor, não existe um perfil de personalidade específico que seja particularmente predisposto à adicção ao jogo, mas registam-se características predisponentes que coincidem com indicadores de outras adicções, entre as quais, a falta de capacidade para o auto-controlo, comportamentos impetuosos e impulsivos, a baixa auto-estima, assim como os ingredientes que constituem a personalidade limite, personalidade narcísica e personalidade psicopática ou anti-social. A sobrecarga de stress, a sensação de solidão e dificuldade de concentração ou atenção dizem respeito a factores de carácter ou de situação que, ao desvalorizar a capacidade de auto-controlo, facilita a instauração da adicção ao jogo.

O crescimento da popularidade dos jogos *on-line* e o aumento dramático do número de adictos aos jogos *on-line* têm-se afigurado como uma questão social importante. Considerando o custo substancial a nível psicológico e social provocado pela adicção aos jogos *on-line*, é pois um novo tipo de adicção que merece ser investigado (Shin, 2007).

As temáticas de jogos que facilitam a instauração da adicção são as que envolvem a violência e que exigem ao jogador uma auto evolução progressiva (Alonso-Fernández, 1996). Estes factores estão presentes em jogos de tipo MMOG (por exemplo, *Counter-Strike*) que são, portanto, potencialmente adictivos.

O possível impacto da adicção ao MMOG é explicado pelos autores Chem e Park (2005) através da experiência *flow* pela seguinte maneira:

- Os jogadores de MMOG que se preocupam com o número de funções e de tesouros ganhos por eles, poderão revelar comportamentos não éticos, como por exemplo, roubar o tesouro de outros.
- Os jogadores de MMOG que valorizam bastante o “valor experiência” que obtêm, provavelmente serão impulsionados para excluir os jogadores que apresentam valores baixos quando procuram formar equipas.

- Os jogadores de MMOG que se preocupam com o total dos pontos ganhos, poderão desenvolver programas de computador para adicionar funções a outros programas (*plug-ins*), com intuito de automaticamente assegurar os seus pontos durante 24 horas por dia.

Segundo um estudo realizado por Kline (2003) com o intuito de investigar as experiências do jogo social e as atitudes de 700 jogadores *on-line* com base num inquérito disponibilizado em *sites* alusivos a jogos (por exemplo, *Gamers.com* e *Gamespy*), constatou-se que um quarto dos inquiridos jogam cerca de 25 horas por semana e 87% acreditam que as pessoas tornam-se adictas ao jogo. Além disso, quase metade dos praticantes dos jogos *on-line* revela que têm conflitos com a família e amigos.

Perante esta realidade, como poderemos, então, identificar as características que perfilam aquele que joga de forma excessiva?

De acordo com os autores Fernández-Alba e Labrador (2002, citado por Clímaco, 2003), apresentam como características a ele associadas: o aumento da tensão física e psicológica, incapacidade de resistir ao impulso do jogo e o prazer inerente ao nível de tensão.

Já Gupta e Derevensky (1996, citados por Moita, 2006), por sua vez, referem que o comportamento excessivo relativamente à prática dos jogos electrónicos está associado com a “procura de sensações fortes” e de grande excitação e, por outro lado, com a intenção de aliviar o stress, comparável a uma descarga de adrenalina.

Salienta-se ainda, que a experiência no primeiro contacto com o jogo parece ser crucial para a manutenção e o desenvolvimento do comportamento face ao jogo, dado que a obtenção de resultados positivos ou negativos poderão favorecer ou não a prática do mesmo no futuro (Clímaco, 2003).

A inclusão destes aspectos para compreender o fenómeno dos jogos *on-line*, parece ser de suma importância. No tema seguinte, debruçar-nos-emos naquele que constituí um dos motivos deste trabalho.

4. *First Person Shooter*

O género *First-Person Shooter* (FPS), ou “Tiro em primeira pessoa”, como se tem traduzido em português, é um estilo de jogo de computador e videojogo, no qual se visiona somente o ponto de vista do protagonista. Ou seja, é como se o jogador e a personagem fossem o mesmo observador. Inicialmente jogos como simuladores de voo também eram considerados FPS, mas só nos anos 90 a nomenclatura passou a designar jogos que se caracterizam por controlar uma personagem livremente pelo cenário e por transportar armas de fogo. Assim sendo, foi lançado o primeiro FPS para computador – *Wolfenstein* (3D) em 1992 pela empresa norte americana *Id Software*. Em 1993, o jogo *Doom*, marcou efectivamente a popularidade dos jogos FPS, ao aperfeiçoar os gráficos (texturas no tecto e chão e paredes de tamanhos diferentes) e ao aplicar modos *multiplayer* (Wikipédia).

Na actualidade, um dos jogos de FPS mais conhecidos de sempre e que ganhou maior fama a nível mundial é o jogo *Counter-Strike*. Este título começou por ser apenas uma modificação (um *mod*) de um outro jogo, designado por *Half-Life* e, presentemente, é o jogo de acção *on-line* mais jogado em todo o mundo.

Neste contexto, pretende-se de seguida aprofundar o conhecimento acerca do jogo CS e a clarificação de algumas terminologias.

4.1. *Counter-Strike* (CS)

O *Counter-Strike*, também designado por CS, é um jogo de computador, resultante de um “*mod*” de *Half-Life* para jogos *on-line*. O CS foi considerado um dos responsáveis pela massificação dos jogos *Multiplayer* no início deste século (Wikipédia).

É um jogo de tiro em primeira pessoa onde equipas (*teams*) de Contra-terroristas (*Counter-Terrorists*) e terroristas (*Terrorists*) combatem até à vitória. Cada equipa tem no máximo 10 jogadores. As duas equipas saem das suas respectivas bases ao mesmo tempo e começa a batalha. Em linguagem de jogo, o CS tem como objectivo “matar jogador”, com o intuito de

reivindicar o território e erradicar outros jogadores em espaço de jogo. Por outro lado, os jogadores procuram armar-se e formar clãs, permitindo assim, caçar e matar o maior número de inimigos possíveis (Kline, 2003). Por cada inimigo morto e por cada objectivo alcançado, o jogador acumula pontos e dinheiro, que permitem comprar recursos tais como armas, coletes, bombas, entre outros (Cazetta, Maximiano, Souza & Silvas, 2005).

Actualmente, o CS é visto como “desporto electrónico” que exige muita estratégia, trabalho de equipa e aptidões específicas. O desafio de realizar cada vez mais e melhor, em menos tempo, exige aos seus participantes o desenvolvimento de habilidades que permitam jogar com mais perfeição. Os jogadores são motivados pela acção heróica no ambiente virtual, quando vencem a dificuldade personificada no inimigo, e pelo reconhecimento das suas capacidades no mundo real (Moita, 2006).

Estas características tornam o CS um jogo de predilecção dos frequentadores das LAN Houses e dos que possuem conexões de banda larga (Cazetta et al., 2005).

Para muitos jogadores, o CS é levado a sério e recebem ordenados fixos em clãs profissionais que são patrocinadas por grandes empresas, como é o caso da Intel e da Nvidia. Em CS existem várias ligas profissionais, tais como: WEG, CPL, ESL, ESWC e WCG. A ESWC é uma das mais populares e funciona da seguinte forma: ocorrem qualificações em cada país, no qual qualquer clã pode ir a uma qualificação em LAN House (em qualquer parte do mesmo país), permitindo assim, apurar as melhores equipas de cada país que irão disputar o lugar da melhor equipa do mundo no complexo da ESWC, na cidade de Paris (Wikipédia).

No seguimento do CS, surge uma nova versão com gráficos mais actualizados e elaborados e com a correcção de bugs (erros no funcionamento comum de um *software*), cuja denominação é Counter-Strike: Source. No entanto, esta versão não é utilizada pelas maiores ligas competitivas, devido à menor divulgação e às inúmeras inovações negativas, bem como ao ritmo de jogo considerado mais lento comparativamente com as anteriores (Wikipédia).

4.1.1. Tipos de mapas

Existem 5 tipos mapas principais no jogo CS, tais como: mapas cs_ (reféns), mapas as_ (assassinato) e mapas de_ (detonação). Para além destas, existem inúmeras versões alternativas com regras distintas (Wikipédia).

Os mapas de detonação, cuja designação começam com o prefixo de_, são um dos mais populares em torneios (por exemplo, o mapa de_dust). Nestes mapas, o objectivo do jogo consiste em detonar um engenho explosivo (bomba C4) por parte da equipa terrorista numa das zonas previamente determinadas, também designadas por *bombsites*. Os terroristas ganham o *round*, se detonarem a bomba C4 ou eliminarem os contra-terroristas. Estes por sua vez, só ganham o jogo, se eliminarem toda a equipa adversária, se desactivarem a bomba ou se os terroristas não conseguirem armar a bomba C4 até ao final do *round* (Wikipédia).

4.1.2. Bots

Os *bots* são robôs que possibilitam jogar off-line, no entanto esta prática é considerada menos atractiva do que *on-line*. Os servidores que permitem ligar vários jogadores em tempo real acabam por ser um processo demorado e, por conseguinte, os bots surgem como alternativa (Wikipédia).

4.1.3. Equipamentos de *Counter-Strike*

Uma das razões para o sucesso do CS é o sistema de compra e o imenso arsenal disponível para os jogadores. Assim, existem armas primárias (e.g., *snipers*, metralhadoras, *shotguns*) e as secundárias, isto é, as pistolas (por exemplo, a *Glock*). Separado das armas, dispõem-se de outros equipamentos, como por exemplo, granadas e coletes, frequentemente utilizados em certos tipos de mapas (Wikipédia).

5. Geração Digital

Como último tema pretendemos reflectir e traçar alguns caminhos possíveis de análise dos impasses contemporâneos colocados pelas culturas juvenis relativamente aos jogos electrónicos, bem como os comportamentos de risco a eles associados. Trata-se de um grupo que revela uma predisposição natural para novas tecnologias (Marcelo, 2001) e, portanto, mais exposto às consequências que podem advir da prática dos mesmos, em particular o jogo CS.

Screenagers, é assim que vem sendo denominada a geração que nasceu a partir de 1980 e que para o autor Rushkoff (1999, citado por, Alves, 2003) se refere a crianças e adolescentes que nasceram num mundo do controlo remoto, do *joystick*, do rato e da Internet.

Cada geração traz características e marcas próprias que são compartilhadas por todo o universo social, constituindo assim, uma referência a todos grupos que constituem o conjunto social (Moita, 2004). Para a autora, as actividades de cada geração e as mudanças de conteúdo seriam os “sintomas” e aludiriam para mudanças de sentidos entre gerações.

Assim, vivemos actualmente num mundo repleto de novas tecnologias, no qual grande parte das acções e relações do ser humano são de uma forma geral mediadas por objectos electrónicos, com consequentes transformações sócioestruturais, emocionais, de linguagem e de comportamento. É neste contexto que deparamos com a geração Net, vivendo num ambiente rodeado pela media digital, no qual os utilizadores não são só meros espectadores, mas também exigem a interactividade (Tapscott, 1999 citado por Alves, 2003).

A relação dos jovens com os artefactos audiovisuais é uma questão emergente, pois o ritmo imposto pelo desenvolvimento tecnológico tem alterado o uso dos sentidos, exigindo outros movimentos de corpos, de gestos e de linguagem. É exemplo disso a emergência dos jogos *on-line*. Esses jogos representam para a cultura lúdica infantil e juvenil o que há de mais moderno e inovador ao nível do sector entretenimento e, Concomitantemente, aparentam ser

a expressão cultural do processo de mundialização que, em última instância, “co-habita e se alimenta” das culturas locais e regionais (Ortiz, 1994, citado por Moita, 2004).

Explorar as relações entre as esferas da cultura juvenil e os jogos *on-line*, implica compreender os comportamentos de risco que poderão estar envolvidos.

Uma marca fundamental nas concepções actuais da adolescência, prende-se em focalizar a atenção nesta etapa da vida como uma fase decisiva, como por exemplo, na formação do “carácter” e, Concomitantemente perigosa, devido aos riscos inerentes à adolescência de se enveredarem por “sentidos errados” (Hawes, 1828; Grubb, 1989, citado por Barbeiro, 2003).

Com o início das mudanças maturativas da adolescência, surgem os comportamentos de risco como elemento natural do desenvolvimento do adolescente (Baumrind, 1987; Irwin, 1987; Irwin & Ryan, 1989, citado por Bell & Bell, 1993).

A expressão “comportamento de risco” pode ser entendida enquanto participação em actividades que possam comprometer a saúde física e mental do adolescente. Muitas dessas condutas podem iniciar somente pelo carácter exploratório do jovem ou ainda pela influência do meio (grupo de pares, família). Todavia, tais condutas, podem levar à consolidação destas atitudes com significativas consequências nos níveis individual, familiar e social, caso não sejam precocemente identificadas (Feijó & Oliveira, 2001).

Jonah refere que o risco permite aos jovens exprimir as emoções (como por exemplo, agressão), simplificar os sentimentos de controlo e de poder, procurar a aprovação do par, assim como o aumento da auto-estima (1986, citado por Plant & Plant, 1992).

As condutas de risco, não são mais do que condutas de experimentação, que envolvem a descoberta, a avaliação das capacidades e, portanto, devem ser compreendidas como tal (Fonseca, 2002).

A procura do risco e da experimentação durante a adolescência são vistos como comportamentos normais, pois ajudam a alcançar a independência, a identidade e a maturidade (Jack, 1989, citado por Plant & Plant, 1992).

Todavia, investigadores e clínicos deparam-se com o problema da distinção entre a transição normal dos comportamentos de risco e os comportamentos que pela sua intensidade ou frequência, são considerados como expressões patológicas (Baumrind, 1987; Irwin, 1987; Irwin & Ryan, 1989, citado por Bell & Bell, 1993).

Deste modo, Weiner (1996) refere que a perturbação do jovem adolescente é tipicamente acompanhada por sinais ou sintomas de alteração psicológica que diferenciam de forma segura, os sujeitos que se estão desenvolver de modo normal e anormal. Por conseguinte, o autor propõe três linhas mestras que distinguem o desenvolvimento normal do anormal, num adolescente com sintomas:

- O número de sintomas que o adolescente apresenta;
- A implicação dos sintomas ao nível cognitivo, comportamental e/ou perturbação emocional;
- A persistência dos sintomas, dado que quanto mais tempo persistir, maior é a probabilidade de que o jovem venha a ser psicologicamente perturbado.

Estudos longitudinais com adolescentes que apresentavam sintomas evidentes de perturbação psicológica diagnosticável, não os ultrapassavam com o tempo (Weiner, 1996). Por conseguinte, os sintomas não devem ser menosprezados, na expectativa de que o factor tempo se livrará destes (Campos, 1975).

Divergindo das impressões que consideram a formação de sintomas em adolescentes como um fenómeno normal, autolimitado, temporário e espontaneamente remissivo, a evidência acumulada indica que os sintomas de distúrbios psicológicos devem despertar a atenção do profissional, tanto em adolescentes quanto em adultos (Campos, 1975).

Weiner (1996) acrescenta ainda, que a formação de sintomas num adolescente deve ser entendida como algo potencialmente psicopatológico, isto é, enquanto desvio no que concerne às expectativas normativas bem como quanto às suas implicações na desadaptação subsequente.

Assim, o comportamento desadaptado no jovem adolescente, não pode ser ignorado e, portanto, precisa de ser identificado, avaliado e tratado com o intuito de coarctar os efeitos incapacitantes como também anular a sua contribuição para uma psicopatologia persistente (Weiner, 1996).

Deste modo, ecoa uma questão que permeia o pensamento de pais, professores, especialistas, assim como profissionais da media que (des)informam a população que é materializada por Alves (2004) na seguinte pergunta: “ a interacção com imagens, jogos electrónicos, sites que exibem e disponibilizam informações e cenas de violência provocam alterações no comportamento dos sujeitos que vivem imersos neste mundo tecnológico?” (s/p).

Existem certamente olhares discordantes acerca desta e outras questões em torno desta nova realidade. A nossa atenção incide nos jogos *on-line*, mais concretamente no jogo CS, pretendendo compreendê-la como um epifenómeno que deverá ser investigado mediante o olhar da Psicologia.

O estudo que se segue pretende compreender as experiências subjectivas de jovens portugueses que praticam o jogo CS, procurando perceber as suas significações pessoais e as representações que interactivamente constroem.

PARTE II: Estudo Empírico

Introdução

Esta investigação pretende analisar as experiências subjectivas de jovens, assim como os significados que interactivamente constroem, enquanto jogadores de CS.

Sendo um fenómeno recente, ainda são poucas as pesquisas que se debruçam na análise dos jogos *on-line*, em particular, dos jogos de tiro na primeira pessoa. Além disso, os estudos empíricos na maior parte das vezes limitam-se a uma investigação de natureza quantitativa. Não obstante, o reconhecimento de que o desenvolvimento conceptual neste domínio é ainda incipiente, constitui um desafio estimulante para o avanço do conhecimento científico em torno do fenómeno que pretendemos estudar. Como tal, importa reconhecer a necessidade de introduzir alguma clarificação conceptual neste domínio, de traçar um quadro teórico de referência ou reformular uma perspectiva que oriente a investigação, permitindo assim, que os dados recolhidos, tratados e analisados, possam vir a constituir informação válida e sejam susceptíveis de contribuir para um conhecimento mais aprofundado e integrador.

A procura de respostas implica a necessidade de pesquisas empíricas, baseadas num trabalho de campo rigoroso, sensível ao mesmo tempo, privilegiando o contacto directo com a realidade, analisando o que os jovens pensam e que conhecimentos produzem e de que significados constroem naqueles espaços de imagens e sons mediatizados pelo jogo. Dessa forma, alguém do próprio meio, a partir do próprio ponto de vista, tem, relativamente, melhores condições de fornecer informações acerca da realidade em estudo do que alguém externo e que, inicialmente, observa de fora.

Assim, optou-se pela realização de um estudo qualitativo, de carácter exploratório e seguindo um procedimento de tipo indutivo. Não partimos de hipóteses prévias, mas sim da familiarização com o fenómeno a estudar, descrição e análise do mesmo, e tentamos fazer emergir um corpo de conhecimentos com ele relacionados (Sani, 1999). Um contributo neste sentido, é dado pelos procedimentos metodológicos e instrumentais da Grounded Theory, que servirá como modelo de investigação qualitativa no presente trabalho. Além do mais, dada a especificidade e característica inovadora da temática estudada e visando um estudo comparativo, não houve a pretensão de generalizar os dados (Bogdan & Biklen, 1994).

Posto isto, segue-se a apresentação e discussão de todo o processo envolvido neste estudo empírico.

1. Objectivos

A investigação desenvolvida no âmbito desta monografia, tem como objectivo primordial estudar a experiência subjectiva, como fonte de conhecimento, de jovens portugueses que para além da grande prática do jogo CS, possuem um conhecimento profundo do fenómeno em estudo. Neste sentido, é dada primazia à forma como os participantes experienciam e interpretam esta realidade que acabam por construir interactivamente.

2. Metodologia

Compreender o comportamento humano é por vezes difícil devido à variedade de factores que o influenciam, na medida em que alguns deles não são directamente observáveis. É neste contexto que a investigação de carácter qualitativo assume real importância, ao circunscrever mais a realidade subjectiva do que a sua objectividade e realização prática (Almeida, 2006).

Neste sentido, para a concretização dos objectivos supramencionados, optou-se por um estudo de carácter qualitativo, dada a natureza da investigação. Ou seja, a escolha da metodologia qualitativa justifica-se pela pretensão de estudar os aspectos vivenciais dos jovens envolvidos no jogo *Counter-Strike*, e igualmente porque, dada a sua subjectividade, os dados não poderiam ser recolhidos através de outra metodologia.

Uma das características do método qualitativo e que é de uma importância vital nesta abordagem, prende-se com o acesso ao significado, ou seja, com a percepção daquilo que o sujeito de investigação experimenta, o modo como ele interpreta as suas experiências e a maneira como ele próprio estrutura o mundo social em que vive (Almeida, 2006).

As significações pessoais dos fenómenos, as suas representações, a natureza interactiva da sua construção, bem como a necessidade de se colocar na perspectiva do outro são essenciais para o conhecimento e explicação do seu comportamento (Simões, 1999, citado por Almeida & Freire, 2003).

A flexibilidade, por sua vez, é mais uma vantagem dos métodos qualitativos, pois permite ao investigador a possibilidade de desenvolver os temas de pesquisa à medida que estes surgem, e orientar o curso da investigação da forma que se considerar mais pertinente, ou seja, ao invés de estar estritamente sujeito a uma fórmula prévia (Moreira, 1994).

Ao optar por uma metodologia qualitativa, envereda-se por um caminho da descoberta (sobre as experiências dos jovens, emoções, sentimentos, etc.), num compromisso de descortinar

conceitos e relações entre os dados obtidos e organizá-los num esquema teórico explicativo (Strauss & Corbin, 1998).

O presente trabalho envereda por uma investigação mais exploratória, seguindo um procedimento de tipo indutivo. Como tal, partimos de um corpo de conhecimentos derivado de forma indutiva do estudo do fenómeno que representa, através da recolha e análise sistemática dos dados. Para tal, procedeu-se a uma análise qualitativa com base na metodologia denominada de *grounded analysis*, que consiste genericamente, num conjunto de procedimentos qualitativos, com o intuito de contribuir para o desenvolvimento de teoria (Fernandes, 2001). Formalmente introduzida pelos sociologistas Barney Glaser e Anselm Strauss no livro “*The Discovery of Grounded Theory*”, esta metodologia permite organizar teorias através da recolha de dados concernentes ao fenómeno em estudo, da sua análise sistemática, num exercício constante de descoberta, desenvolvimento e verificação provisória. Além disso, a recolha de dados, a análise e a teoria estabelecem uma relação recíproca entre si (Strauss & Corbin, 1990).

Deste modo, um investigador não inicia o seu projecto com base numa teoria pré-existente, mas espera que esta venha a emergir dos dados recolhidos e analisados e, assim, traduzir da melhor forma a realidade sobre a qual se debruçou (Strauss & Corbin, 1998).

As técnicas e os processos de análise propostos permite ao investigador “formular interpretações teóricas dos dados fundamentais na realidade [o que] é um poderoso meio para compreender o mundo exterior (Strauss & Corbin, 1990, p.9). O objectivo da *grounded theory* é desenvolver teoria substantiva compatível à realidade estudada – uma explicação teórica global acerca do fenómeno estudado. Isto implica um esforço por compreender a perspectiva dos sujeitos, evitando a “contaminação” pelas teorias subjacentes à nossa perspectiva (Sani, 2000).

Uma vez contextualizado o modelo de investigação que servirá como referência para a análise qualitativa do presente trabalho, segue-se a apresentação das diferentes etapas no que concerne à codificação de análise de dados a realizar (Fonte, 2005):

1. Seleção do Material Relevante para Análise – um dos primeiros passos no trabalho consistiu na transcrição e leitura de cada entrevista e na realização de uma síntese dos principais temas abordados, permitindo assim, ficar familiarizado com os eventos de cada caso, questionar as significações e perspectivas transmitidas pelos sujeitos e estar atentos as aspectos que possam ser relevantes (Sani, Gonçalves & Keating, 2000).
2. Categorização descritiva – categorização das unidades de análises a partir do que é mais evidente no texto, com base na terminologia usada pelos entrevistados.
3. Elaborações de memorandos – no processo de construção de categorias podem ocorrer ideias e hipóteses acerca do significado destas, da relação entre elas, etc. Por conseguinte, devem ser construídos memorandos, de forma a registar ideias/sugestões para cada categoria, auxiliando assim, a obter *insights* e a elevar o nível conceptual da investigação, pois propicia a pensar para além dos incidentes, na procura de temas e padrões nos dados (Rennie, Philips & Quartaro, 1988, citado por Sani, 2000).
4. Categorização Conceptual – consiste na organização das categorias, que integra cada categoria mais descritiva em categorias conceptuais, passando assim, para um nível mais abstracto.
5. Categorizações Centrais – pelo refinamento da rede de relação entre as categorias, surgem as categorias centrais (mais gerais), que incluem as várias categorias conceptuais e comuns às categorias conceptuais de cada entrevista.
6. Hierarquia de Categorias – recorre-se de forma heurística à construção hierárquica com base na categorização cumulativa e nas relações entre as diversas categorias conceptuais e as categorias centrais, em cada domínio. Isto possibilita salientar a importância de uma dada categoria comparativamente a outras num mesmo grupo conceptual, facilitando também a descrição dos dados obtidos (Sani, Gonçalves & Keating, 2000).
7. Clarificação Estrutural – pretende-se clarificar a estrutura hierárquica do discurso emergente, pela integração ou suspensão temporária das categorias idiossincráticas, consideradas bastante peculiares, dado que só representam um ou outro sujeito em todo o grupo (Sani, 2000).

8. Construção do discurso do grupo – esta fase consiste na síntese descritiva do discurso do grupo de sujeitos analisados.

Para apoiar o tratamento dos dados qualitativos recorreu-se à utilização do programa informático Nvivo 7.

3. Método

3.1. Participantes

Dada a pretensão de estudar o discurso de jogadores de CS, a amostra é constituída por 25 elementos com esta prática, pertencentes a uma faixa etária entre os 14 e os 24 anos. A maior parte dos entrevistados é do sexo masculino (21 casos) e encontram-se a residir no distrito de Braga (concelhos de Barcelos, Braga e Guimarães). Todos os inquiridos são estudantes e a maioria da amostra encontra-se repartida entre o 12º ano (11 casos) e o ensino superior (8 casos). Os restantes encontram-se no 9º ano (4 casos) e 11º ano de escolaridade (2 casos). Na tabela 1 apresenta-se a descrição da amostra.

Tabela 1 - Caracterização dos participantes

Entrevistados	Género	Idade	Escolaridade	Ocupação/profissão
E1	Masculino	18	11º Ano	Estudante
E2	Masculino	18	12º Ano	Estudante
E3	Masculino	22	E. Superior	Estudante
E4	Masculino	20	12º Ano	Estudante
E5	Masculino	20	12º Ano	Estudante
E6	Masculino	19	12º Ano	Estudante
E7	Feminino	14	9º Ano	Estudante
E8	Feminino	18	12º Ano	Estudante
E9	Masculino	18	E. Superior	Estudante
E10	Masculino	23	12ª Ano	Estudante
E11	Feminino	19	12º Ano	Militar
E12	Masculino	16	11ºAno	Estudante
E13	Masculino	23	E. Superior	Estudante
E14	Masculino	20	E. Superior	Estudante
E15	Feminino	22	E. Superior	Estudante
E16	Masculino	19	E. Superior	Estudante
E17	Masculino	21	12º Ano	Trabalhador/Estudante
E18	Masculino	18	12º Ano	Estudante
E19	Masculino	24	12ª Ano	Trabalhador
E20	Feminino	22	E. Superior	Estudante
E21	Masculino	19	9º Ano	Estudante
E22	Masculino	17	9º Ano	Estudante
E23	Masculino	18	E. Superior	Estudante
E24	Masculino	19	12º Ano	Estudante
E25	Masculino	16	9ºAno	Estudante

Trata-se pois de uma amostra por conveniência. A selecção dos participantes foi feita em função do conhecimento particular e aprofundado que estes possuem acerca do fenómeno, permitindo assim, maximizar a informação que se pretendia recolher. Esta escolha deliberada de pequenos conjuntos e relativamente homogéneos de pessoas e acontecimentos é aconselhada quando se pretende estudar uma realidade ainda rara na população (Maxwell, 1996). Por conseguinte, a amostra não é representativa de uma população, mas sim da experiência ou do conhecimento que o estudo propõe investigar (Morse, 1994, citado por Fonte, 2005).

3.2. Instrumentos

A expressão “investigação qualitativa” significa qualquer tipo de investigação, cujos resultados, derivados de dados obtidos através de diversos meios como observação, entrevistas, registos vídeo e, portanto, que não sejam obtidos através de procedimentos estatísticos ou outros meios de quantificação (Strauss & Corbin, 1990).

Neste sentido, e com o intuito de se conseguir uma recolha de dados mais pormenorizada e de maior grau de razoabilidade, recorreu-se à utilização de uma entrevista individual semi-estruturada (cf. Anexo I), que resulta da adaptação de um roteiro construído por Nicolaci-da-Costa (2002), uma vez que é considerada uma técnica vantajosa para este tipo de investigação.

A entrevista é constituída por 22 perguntas principais e abertas, pretendendo investigar os fenómenos em toda sua complexidade e em contexto natural (Almeida, 2006).

A entrevista inclui um roteiro, dispondo o investigador de um leque diversificado de temas que permitem levantar uma série de tópicos e oferece ao sujeito a oportunidade de moldar o conteúdo (Almeida, 2006).

3.3. Procedimento

3.3.1. Recolha de Dados

O Investigador, ele próprio instrumento da investigação, tem de estar presente, procurando interagir com a realidade que pretende estudar, observar as actividades e os comportamentos e entrevistar as pessoas. Neste sentido, os autores Denzin e Lincoln (2000) acrescentam que o investigador deve estudar as coisas no seu contexto natural.

A recolha de dados foi feita a partir de entrevistas individuais, cuja duração foi sensivelmente de uma hora cada.

A entrevista permite recolher dados descritivos na linguagem do próprio sujeito, possibilitando assim, que o investigador possa desenvolver de forma intuitiva a reflexão sobre a forma como os sujeitos interpretam vários aspectos do mundo (Bogdan & Biklen, 1994).

Desta forma, as entrevistas foram realizadas em locais escolhidos pelos sujeitos, com o intuito de propiciar um ambiente informal, descontraído e, portanto, essencial para que estes não se sentissem inibidos e se disponibilizassem a partilhar as suas experiências com o entrevistador (Nicolaci-da-Costa, 2002). Além do mais, pretendia-se que as entrevistas fossem interactivas, já que os entrevistados não são meros repositórios do conhecimento, mas sim construtores activos do conhecimento em interacção com o entrevistador.

No início de cada entrevista, os sujeitos eram informados sobre o objectivo, bem como do anonimato e confidencialidade dos dados, mencionando que apenas o investigador terá acesso a esta informação personalizada.

Pretendendo obter respostas credíveis, houve o cuidado em começar por perguntas de âmbito geral (por exemplo, a identificação do entrevistando) e, posteriormente, questões que pudessem suscitar maior dificuldade na resposta.

No que concerne à forma de registo, foi utilizado um gravador de voz, mediante o consentimento informado do entrevistado (cf. Anexo II). Deste modo, evitou-se o recurso a possíveis anotações durante a entrevista que levariam ao distanciamento e, portanto, seria um obstáculo para que o entrevistado estivesse à vontade para falar abertamente sobre os seus pontos de vista.

Terminada a fase da realização das entrevistas, seguiu-se a transcrição integral das mesmas, tendo o cuidado em registar os sinais não verbais mais relevantes (Fernandes, 2001). Quando não são conhecidos os aspectos analíticos mais significativos no momento da transcrição, a opção por fazê-la de forma integral é uma vantagem, pois evita que se percam dados que mais tarde podem revelar um significado importante, bem como a possibilidade de realizar todos os tipos de análise (Moreira, 1994).

4. Apresentação e Discussão dos Resultados

Depois da selecção das entrevistas passamos à categorização descritiva das unidades de análise, recorrendo à elaboração de memorandos para cada uma das respostas dadas por cada sujeito.

O procedimento de análise dos dados recolhidos através das entrevistas é igualmente de natureza qualitativa e parte de uma descrição simples até à formação de um esquema de inteligibilidade teórica “fundado” (*grounded*) nos dados, que não é mais do que uma proposta de relações plausíveis entre os conceitos resultantes em todo o processo (Sani, Gonçalves & Keating, 2000).

Inicia-se a codificação dos dados com alguns conceitos em mente, mas sem um esquema de codificação pré-definido. Tal como os autores Strauss e Corbin (1990) defendem, não faz sentido haver categorias previamente definidas, pois poderia constituir um obstáculo para o desenvolvimento de novas formulações teóricas.

Assim, as categorias identificadas são baseadas principalmente em conceitos emergentes, num esforço reflexivo sobre o material produzido, ainda que uma ou outra possam ter derivado da sensibilidade teórica (Strauss & Corbin, 1990). A partir dos dados já reduzidos pela categorização (cf. Anexo III) e organizados num esquema lógico e explicativo, procuramos de seguida fazer uma análise mais descritiva e sistemática, que transparece nas categorias centrais (de 1ª ordem), e que numa segunda fase de categorização cumulativa resultam nas categorias hierarquizadas (ou de 2ª ordem).

É importante referir que subjacente a esta hierarquia está o processo de clarificação estrutural pois abdicamos da consideração das categorias mais específicas ou raras.

Assim sendo, e analisando as respostas à questão 1 (“Quando é que ligas o computador?”), constatamos que o computador é uma presença constante na vida diária dos entrevistados. Embora as respostas dadas pelos jovens não sejam consensuais quanto ao período do dia em

que ligam o computador, estas deixam transparecer a necessidade de o fazer assim que seja possível. São exemplo disso as categorias de 1ª ordem *mal acordo* (N=5) ou *quando chego a casa* (N= 9). Já no refinamento da rede de relações entre estas, resultam as categorias de 2ª ordem que compreendem as categorias *manhã* (N=9) e *quando chego a casa* (N= 9). O exposto transparece nos seguintes excertos:

«Ora bem, dantes era mal acordava ligava logo o computador. Agora estou a começar a tentar deixar o computador de lado e só ligo quando tenho oportunidade ou à hora do almoço ou quando a chego a casa no final das aulas. Se for no fim-de-semana, mal acordo (riso) ligo o computador.» [E4]

«Ó pá, mal acordo, vou comer qualquer coisa e depois ligo o pc nem que seja só para ouvir música e isso.» [E24]

Figura 1- Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 1 e 2

1. Quando é que ligas o computador?		2. Quanto tempo por dia estás <i>on-line</i> a jogar <i>Counter-Strike</i> (CS)?	
Categorias de 1ª ordem		Categorias de 1ª ordem	
- Manhã (N=4)		- 1 hora (N=2)	- 5 horas (N=1)
- Tarde (N=4)		- 2 horas (N=2)	- 1h30-2 horas (N=1)
- Todo o dia (N=5)		- 2-3 horas (N=3)	- 1h-1h30 (N=1)
- Quando chego a casa (N=9)		- 3-4 horas (N=4)	- 5-6 horas (N=1)
- Mal acordo (N=5)		- 3-5 horas (N=1)	- 1-2 horas (N=1)
- Almoço (N=2)		- 4-5 horas (N=4)	- 4 horas (N=1)
- Noite (N=4)		- 3 horas (N=5)	- 7-8 horas (N=1)
Categorias de 2ª ordem		Categorias de 2ª ordem	
Quando chega a casa (N=9)	Manhã (N=9)	Menos de 3 horas (N=12)	Mais de 3 horas (N=13)

Relativamente à questão 2 (“Quanto tempo por dia estás *on-line* a jogar *Counter-Strike*?”) encontramos outros indicadores igualmente importantes, nomeadamente, o uso diário e de longa duração para a prática do jogo CS. Em resultado da análise das categorias de 1ª ordem foram agrupadas duas categorias de 2ª ordem: a categoria *menos de 3 horas* (N=12) e a categoria *mais de 3 horas* (N=13). Esta última categoria inclui 3 participantes que despendem

5 ou mais horas por dia para jogar CS (cf. figura 1). Estes aspectos estão patentes nos testemunhos de E13 e de E23:

«A jogar? A jogar não estou muito. Até te posso dizer isso porque isto aqui tem os registos (...) Esta semana estive 49.5 horas em duas semanas, ou seja isso dividido por 5...eu posso já fazer se quiseres. A dividir por 5 a dividir por 15. Dá 3.3 horas por semana, por dia digo.» [E13]

«Pá às vezes estou um dia todo, tipo não me apetece sair (...). O mínimo que costumo jogar deve ser para aí 7 ou 8 horas por dia.» [E23]

Na continuidade da relação dos entrevistados com a prática do jogo CS, verificamos na questão 3 (“Qual o máximo de horas é que já ficaste online a jogar CS?”) que o número mínimo de horas para a prática do jogo aumenta quando estão em causa os *records* de tempo despendido a jogar *on-line*. Assim sendo, as categorias de 1ª ordem variam entre um tempo mínimo de 4 horas até a um tempo máximo de 48 horas. Durante o processo de codificação intuitivo para encontrar as categorias de 2ª ordem, avulta a ideia da perda real da noção de tempo ou mesmo ausência de limites para a prática do jogo, já que em 9 entrevistados o máximo de horas é sempre superior a 10 horas (cf. figura 2). Esta visão transparece nos seguintes exemplos:

«O máximo, houve uma altura que foi uma LAN party (...) foi a altura que joguei mais, foram dois dias joguei por aí (...) foram muitas horas, por aí 30 horas, não sei, foram dois dias, mas foi por aí, vinte e tal horas, muito tempo (sorriso) [E4]

«Agora jogo CS menos tempo, mas antigamente, quando era mais chavalito via os TOP's e queria ser como eles e então tipo coleitei mesmo a fundo e posso dizer que tava mesmo o dia todo tá a ver, só me levantava mesmo para ir comer e já estava logo outra vez sentado. Às vezes nem me levantava, punha o prato mesmo ao lado e sempre a abrir.» [E23]

Figura 2- Categoria de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 3 e 4

3. Qual o máximo de horas é que já ficaste <i>on-line</i> a jogar CS?		4. O que achas do jogo CS e do uso que fazes dele?		
Categorias de 1ª ordem		Categorias de 1ª ordem		
- 6 horas (N=1)	- 5 horas (N=2)	- Convívio (N=4)	- Implica muito treino (N=1)	
- 8 horas (N=3)	- 18 horas (N=1)	- Divertimento (N=10)	- Aumenta os reflexos (N=1)	
- Mais de 20 horas (N=1)	- 14 horas (N=1)	- Passar o tempo (N=3)	- Desenvolve as competências comunicacionais (N=1)	
	- 48 horas (N=1)	- Meio de lucrar (N=3)	- Fácil de jogar (N=2)	
- 10 horas (N=1)		- Amizade (N=9)	- Jogo simples (N=1)	
- 7-8 horas (N=1)		- Entretenimento (N=2)	- Jogo giro e viciante (N=1)	
- 4 horas (N=1)		- Jogo imprevisível (N=1)	- Permite a fama (N=1)	
- 7 horas (N=1)		- Passatempo (hobby) (N=2)	- É um simulador (N=1)	
- 8-10 horas (N=1)		- Implica raciocínio (N=2)	- Jogo brilhante (N=1)	
- 12-20 horas (N=1)		- Jogo de equipa (N=5)	- É mais do que um simples hobby (N=1)	
- 1 dia (24h) (N=3)		- Envolve emoções e torneios (N=1)	- Perda de tempo (N=1)	
- 5-6 horas (N=2)		- Jogo de estratégia (N=1)		
- 6-7 horas (N=2)				
- 15 horas (N=1)				
Categorias de 2ª ordem		Categorias de 2ª ordem		
Entre 4 e 10 horas (N=16)	Mais de 10 horas (N=9)	Interacção social positiva (N=18)	Potencialidades do jogo (N=17)	Entretenimento (N=17)

Procurando compreender os hábitos de utilização do jogo CS, constatou-se que, na questão 4 (“O que achas do jogo CS e do uso que fazes dele?”), os entrevistados percebem o jogo e o uso que fazem dele como meio de *interacção social positiva* (N=18). A representatividade desta categoria de 2ª ordem é em parte justificada pelo facto do jogo CS dispor de um suporte de comunicação por voz, permitindo assim, comunicar com outros jogadores. Para além disso, os jovens evidenciam ainda as *potencialidades do jogo* (N=17) (por exemplo, é um meio de lucrar) e o *entretenimento* (N=17) que o jogo proporciona (cf. figura 2). Estas percepções são relatadas nos seguintes exemplos:

«Às vezes acho que faço bem jogar porque às vezes é uma forma de convivência quando estamos a jogar em torneio e isso, outras vezes acho que é uma perda de tempo. Depende as vezes fico a pensar mais e fico a pensar de certo não serve para vida, mas serve para divertir, mas gosto e acho um bom jogo.» [E1]

«O que eu penso do CS (...) bem isto é a mesma coisa que jogar futebol ou qualquer outro desporto. É uma questão de adrenalina, é uma questão de tática e de estratégia. Exige muito treino, desenvolves a tua mente em equipa e também individual. O uso disto em termos de vantagens, não sei, só mesmo eu creio que a comunicação, começar a falar melhor (...) ou então tipo aumentar os reflexos, também é bom.»
[E18]

A questão 5 (“O que é que tua família e amigos acham do uso que fazes do jogo CS?”) contempla a visão sistémica do fenómeno que pretendemos compreender de uma forma mais aprofundada e integradora. Assim, de acordo com as categorias de 2ª ordem, os participantes apontam os pais enquanto críticos relativamente ao uso que fazem do jogo CS, englobando 15 respostas (cf. figura 3), contra 5 relatos que deixam antever uma postura oposta (por exemplo, a indiferença).

Figura 3- Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na pergunta 5.

5. O que é que tua família e amigos acham do uso que fazes do jogo CS?			
Categorias de 1ª ordem		Categorias de 1ª ordem	
Família:		Amigos:	
- Acham mal (N=1)	- Desconfiança e receio (N=1)	- Acham estranho (N=1)	- Queixam-se por não sair com os amigos (N=1)
- Não acham nada (N=1)	- Pais detestam (N=1)	- Compreendem (N=1)	- Chamam-me tola (N=1)
- Mãe não aceita (N=2)	- Pais apoiam (N=1)	- Consideram um jogo estúpido (N=1)	- Não põem em causa (N=3)
- Pai não gosta (N=1)	- Pais são contra o jogo (N=2)	- Gostam de jogar tal como ele (N=13)	- Achavam estúpido por perder tempo no jogo (N=1)
- Não acha lá muita piada (N=2)	- Indiferença (N=2)	- Chamam-me viciado (N=1)	- Acham piada (N=1)
- Não apoiam muito (N=1)	- Pais queixavam-se (N=1)	- Amigos gostam (N=1)	- Consideram um vício (N=1)
- Pai resmunga (N=1)	- Pais ficam chateados (N=1)	- Alguma crítica (N=6)	- Não apoiam (N=1)
- Não se importam (N=1)	- Pais não gostam (N=1)	- Amigos apoiam (N=4)	- Afastamento (N=1)
Categorias de 2ª ordem		Categorias de 2ª ordem	
Pais críticos (N=15)	Pais não críticos (N=5)	Opinião positiva (N=20)	Opinião negativa (N=14)

O acabado de referir pode constatar-se nos discursos de E5 e E16:

«...o meu pai não gosta que eu jogo isso porque diz que passo muito tempo à frente do computador, quando jogo e isso.» [E5]

«Os meus pais detestam até porque isto tira algum tempo ao estudo, estudo pouco.» [E16]

No que concerne à posição dos amigos relativamente ao uso que os entrevistados fazem do jogo CS, regista-se uma maior expressividade entre aqueles que não criticam, tendo em consideração as categorias de 1ª ordem pelas quais os amigos evidenciam o apoio ou o gosto pela modalidade. Menos representativo, surgem os amigos que assumem uma posição crítica, entre as quais, a depreciação que fazem do jogo (cf. figura 3). É neste contexto que surgem as categorias de 2ª ordem, contemplando a categoria *opinião positiva* (N=20) e categoria *opinião negativa* (N=14). Como exemplo de crítica surge o seguinte excerto:

«Bem, quando eu comecei a jogar o pessoal dizia, dizia para eu parar de jogar, era só vício que não ia ganhar nada com aquilo e etc.» [E18]

Já a postura oposta transparece quando E7 diz:

«Os meus amigos, ah... posso dizer que grande parte dos meus amigos conhecem o CS e grande parte deles apoiam-me, isto é eles sabem ah... como eu jogo, com quem eu jogo, quando jogo e para que é que eu jogo. Por isso apoiam-me sempre, dizem-me... às vezes ajudam-me também, se jogam, ajudam-me, tem sempre, ah... estão sempre dispostos a ajudar, não é, naquilo que eu precisar.» [E7]

Compreender as motivações que levam a jogar CS constitui um dado importante, uma vez que a discordância dos pais e mesmos dos amigos não é impeditivo para a prática regular do mesmo. Como tal, na questão 6 (“O que te motiva a jogar CS?”) são apontadas essencialmente enquanto categorias de 2ª ordem a *competição* (N=12) e *jogar em equipa*

(N=8), como indicadores que fomentam a prática do jogo (cf. figura 4). Assim sendo, os relatos de E3 e de E14 são exemplos desta visão:

«Para começar é o grupo que nós formamos, a nossa equipa que está formada, a união e isso motiva a jogar, depois saber que e dá prazer ganhar tipo um jogo como um jogo de futebol uma pessoa joga e tem sempre aquela motivação que é ganhar e isso também me motiva bastante querer ganhar à outras pessoas, é isso que me leva mesmo a jogar.» [E3]

«Hoje em dia só mesmo pela competição. Não sou aquela pessoa que joga CS para me divertir. Divirto-me claro a competir, divirto-me com os meus amigos nos torneios, mas é para competir, é para chegar o mais longe possível.» [E14]

Figura 4- Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 6 e 7

6. O que te motiva a jogar CS?			7. O que sentes quando estás a jogar CS?			
Categorias de 1ª ordem			Categorias de 1ª ordem			
- Jogo que mais gosta (N=1)	- Amizade (N=3)	- Fuga aos problemas (N=1)	- Sinto-me bem (N=3)	- Prazer quando joga bem (N=1)		
- Jogar em equipa (N=5)	- Passatempo (N=1)	- Competição (N=1)	- Nervoso (N=6)	- Entrei noutro mundo (N=1)		
- Gosta do jogo (N=1)	- Ser alguém com a equipa (N=1)		- Irritabilidade (N=2)	- Chateado (N=4)		
- Jogo de armas (N=2)	- Aliviar do stress (N=1)		- Ansiedade (N=3)	- Raiva (N=1)		
- Divertimento (N=3)	- Fama (N=1)		- Fuga aos problemas (N=3)	- Muitos sentimentos (N=1)		
- Ser o melhor e reconhecido (N=1)	- Participar num torneio internacional (N=1)		- Muitos sentimentos (N=1)	- Felicidade (N=4)		
- Jogar com os amigos (N=3)	- Ganhar prémios (N=1)		- Revolta (N=2)	- Não sente nada (N=4)		
- O gozo que dá jogar (N=1)	- Jogo aleatório e adversários (N=1)		- Não sente nada (N=4)	- Emoções fortes (N=1)		
- Ser o melhor (N=2)	- Querer ganhar (N=3)		- Não explica (N=4)	- Adrenalina (N=2)		
Categorias de 2ª ordem			Categorias de 2ª ordem			
Jogar em equipa (N=8)	Competição (N=12)	Divertimento (N=5)	Mal-estar (N=15)	Bem-estar (N=8)	Escape à realidade (N=4)	Ausência de sentimentos (N=4)

Não obstante, os jovens entrevistados experienciam uma ambivalência de sentimentos e/ou emoções quanto ao jogo CS. Além do mais, estes sentimentos não são experienciados de igual forma em momentos distintos do jogo. Por conseguinte, na questão 7 (“O que sentes quando estás a jogar CS?”), registam-se de forma significativa categorias de 1ª ordem que aludem a sentimentos de carácter negativo (e.g., revolta, nervosismo, irritabilidade) quando estão a jogar C.S que, no seu conjunto, resultam na categoria de 2.ª ordem *mal-estar* (N=15) Contudo, não devemos menosprezar a categoria *bem-estar* (N=8) que representa os sentimentos de carácter positivo que os jovens experienciam durante o jogo e que levam a encarar o jogo como *escape à realidade* (n=4) (cf. figura 4). Os seguintes testemunhos espelham alguns desses sentimentos:

«Sei lá, depende, são muitos sentimentos, sei lá, ódio, porque está-se a jogar e morre, às vezes uma pessoa fica um bocado maluco e, mas, não sei, são muitos sentimentos (...).» [E2]

«...acho que jogar CS me faz sentir muita, muitos sentimentos. Fúrias às vezes por não, por não conseguir ganhar num jogo, ah... nervosismo, felicidade quando ganho, não é? Ah... sei lá, muitas coisas mesmo. Ah... também já, já tive aquela vontade de... de espancar (eleva a voz) alguém por causa do CS, acho que não devo ser a única...» [E7]

Em relação à questão 8 (“O que sentes quando não tens acesso *on-line* ao jogo CS?”), os sentimentos que surgem face à situação de impossibilidade de acesso *on-line* ao jogo CS estão igualmente representados nas categorias de 1ª ordem, predominando os sentimentos de importunação que compreendem 16 respostas (cf. figura 5). Neste sentido, surgem os seguintes exemplos onde se afiguram esses sentimentos:

«Chamo nomes à minha internet que é um bocado má. Fico um bocado... se quiser muito jogar, fico assim um bocado lixada, mas não... irrita-me, basicamente.» [E11]

«Já senti, houve uma altura, em que jogava todos os dias, cerca de 3 a 4 horas, nessa altura sentia, ficava um bocado chateado, irritava-me comigo mesmo.» [E21]

Figura 5- Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 8 e 9.

8. O que sentes quando não tens acesso <i>on-line</i> ao jogo CS?		9. O que sentes quando desligas o jogo CS?		
Categorias de 1ª ordem		Categorias de 1ª ordem		
<ul style="list-style-type: none"> - Chateado (N=9) - Irritado (N=4) - Nada (N=6) - Desanimada (N=1) - Desorientado (N=1) - Não explica (N=2) - Revoltado (N=1) 		<ul style="list-style-type: none"> - Nada (N=16) - Alívio (N=2) - Vontade de chorar (N=1) - Sinto-me melhor (N=1) - Cansaço (N=4) - Sono (N=1) - Vontade de jogar mais (N=2) - Chateado (N=1) 		
Categorias de 2ª ordem		Categorias de 2ª ordem		
Importunado (N=16)	Ausência de sentimentos (N=6)	Nenhum sentimento (N=16)	Sensação de desconforto (N=7)	Sensação de conforto (N=3)

A questão 9 (“O que sentes quando desligas o jogo CS?”), diz respeito aos sentimentos associados ao acto de desligar o jogo CS, existindo um predomínio do número de respostas dadas para a categoria de 1ª ordem que indica a ausência de sentimentos. Assim sendo, nas categorias de 2ª ordem prevalece a categoria *nenhum sentimento* com 16 respostas (cf. figura 5), como transparece nos excertos que se seguem:

«Não provoca nada, a maior parte é porque já acabou o jogo ou então porque já estou farto de jogar. Às vezes é mesmo de estar cheio de jogar aquilo, desligo e fazer outras coisas.» [E3]

«É igual também, não vejo grande diferença. Quando tenho de desligar, desligo, não é por essa ou por outra que vou morrer.» [E25]

Ainda na temática dos sentimentos e das emoções, os entrevistados são capazes de identificar na questão 10 (“Já tiveste alguma sensação/emoção inédita enquanto jogavas CS?) um acontecimento (por exemplo, ganhar um torneio”) que tenha provocado uma sensação/emoção singular durante o jogo. Todavia, não reconhecem a sensação/emoção

subjacente a esse acontecimento, como podemos verificar nas 11 respostas dadas para a categoria de 2.^a ordem *sim, não explica* (cf. figura 6).

Figura 6 - Categorias de 1.^a e 2.^a ordem obtidas nas perguntas 10 e 11.

10. Já tiveste alguma sensação/emoção inédita enquanto jogavas CS (se sim, descrever)?		11. Consideras que jogar CS é mais interessante do que os outros passatempos? Porquê?	
Categorias de 1.^a ordem		Categorias de 1.^a ordem	
- Não explica, jogos importantes (N=2)	- Não explica, Jogadas (N=3)	- É igual (N=2)	- Depende dos passatempos (N=4)
- Não explica, eliminar todos os adversários (N=1)	- Torneio, frustração exaustiva (N=1)	- Sim, é interessante (N=4)	- Não, há passatempos melhores (N=4)
- Não (N=3)	- Contente, jogar contra os melhores jogadores portugueses (N=1)	- Não, há coisas mais interessantes (N=1)	- Não, prefere tocar guitarra, ouvir música e falar com pessoas (N=1)
- Contente, jogar bem (N=1)	- Contente, ganhar em Lan (N=1)	- Não, prefiro sair com os amigos (N=1)	- Sim, economicamente (N=1)
- Desilusão num torneio (N=1)	- Não explica, na final de ESWC (N=1)	- Sim (N=5)	- Depende da disposição pessoal (N=1)
- Felicidade extrema (N=1)	- Não explica ficar em 2. ^o lugar e ganhar dinheiro (N=1)	- Agora não considero (N=1)	
- Alegria enorme ao ganhar o torneio (N=1)	- Não explica, ganhar dinheiro pela 1. ^a vez (N=1)		
- Torneio, levou aos limites das capacidades (N=1)	- Muito chateado, por ficar em 2. ^o lugar (N=1)		
- Não explica, ganhar à melhor equipa portuguesa (N=1)	- Não explica, ambivalência de sentimentos (N=1)		
- Não explica, quando saem tiros doidos (N=1)			
- Não explica, quando joga bem em torneio (N=1)			
Categorias de 2.^a ordem		Categorias de 2.^a ordem	
Sim, não explica (N=11)	Emoções positivas (N=5)	Sim, não explica (N=10)	Não, prefere outros passatempos (N=7)

Eis alguns exemplos:

«Posso dar o exemplo do torneio em Espanha em que jogamos contra os Next Level (...) aquilo foi uma coisa de malucos, nervos mesmo à flor da pele, estávamos

cansados, a adrenalina estava mesmo no máximo e aquilo levou-nos tão ao máximo que a seguir a isso já quase nem conseguíamos estar em pé acordados, estávamos cansados. Sei lá é um jogo que nos leva mesmo aos limites das nossas capacidades.» [E2]

«Pá nas finais quase dos torneios tipo da UCS, que são grandes torneios aqui em Portugal e se ganhares vais lá fora, pá estávamos a decidir entre o 1.º e o 2.º lugar e acabei por ficar em 2.º lugar e fiquei mesmo muito chateado quase que me vieram as lágrimas aos olhos, sou sincero.» [E23]

A prática regular do jogo CS integra uma parte significativa na vida diária dos entrevistados. Esta ideia é reforçada na questão 11 (“Consideras que jogar CS é mais interessante do que os outros passatempos? Porquê?”) pelo número de respostas obtidas nas categorias de 1ª ordem. Ou seja, os jovens entrevistados consideram que o jogo CS é mais interessante que os outros passatempos, integrando 10 respostas na categoria (cf. figura 6). Esta preferência é justificada, por exemplo, nos seguintes excertos:

«Para mim é! (riso) para mim é porque gosto, ah... gosto, gostava também de poder fazer outras coisas mas como não posso, faço algo que tenho em casa quando eu quiser às horas que eu quiser e (...) basicamente porque gosto, não porque alguém me obriga.» [E7]

«Considero, considero porque dei preferência ao CS, a outro passatempo e é como eu te digo. Como homem do futebol e o futebol sendo um desporto mundial e eu prefiro, acho que o CS dá muito mais emoção e muito mais... e causa muito mais sentimentos do que o futebol, é porque considero que o CS é um excelente passatempo, e é um hobbie, é um hobbie que eu gosto muito.» [E10]

Todavia, parece existir algum paradoxo nas respostas obtidas na questão 12 (“Achas que jogar CS pode gerar problemas na vida pessoal dos seus participantes?”), pois os entrevistados identificam possíveis problemas na vida pessoal daqueles que praticam o jogo e, no entanto, dispõem de um período significativo do seu tempo diário para jogar CS (cf.

figura 7). Assim, as categorias de 1ª ordem revelam problemas de natureza diversa (e.g. isolamento, problemas com a família, perder amigos) associados à prática do jogo. O agrupamento destas categorias em categorias de 2ª ordem permitiram clarificar que os problemas a nível social e familiar são os mais enumerados pelos jovens.

Figura 7 - Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 12 e 13

12. Achas que jogar CS pode gerar problemas na vida pessoal dos seus participantes (se sim, descrever)?			13. Achas que és um utilizador excessivo do computador?	
Categorias de 1ª ordem			Categorias de 1ª ordem	
- Sim, nos mais novos (N=1)	- Interfere, as pessoas podem ficar viciadas (N=1)		- Sim, devia afastar mais (N=1)	
- Pode, o isolamento (N=2)			- Sou e muito (N=2)	
- Sim, a vida pessoal (N=1)	- Interfere, não ter tempo para a namorada (N=1)		- Às vezes (N=1)	
- Sim, problemas a nível social e mental (N=1)	- Problemas com a família e amigos (N=1)		- Sim (N=8)	
- Sim, esquecem-se dos amigos e da família (N=1)	- Pode, quando se joga ao extremo (N=1)		- Não (N=6)	
- Sim, não queres sair com os amigos (N=1)	- Sim, faltar a compromissos sociais importantes (N=1)		- Um pouco (N=1)	
- Não afecta (N=6)	- Pode, há pessoas que não sabem conciliar (N=1)		- Não, sou meio termo (N=1)	
- Pode, nos estudos (N=4)	- Pode gerar violência nas escolas (N=1)		- Sim, estou praticamente no computador (N=2)	
- Pode, afastar-se das pessoas (N=1)	- Sim, perder os amigos (N=1)		- Já fui mais (N=1)	
- Interfere, não explica (N=3)			- Sim, estou sempre agarrado ao computador (N=1)	
- Pode, agressão (N=1)				
- Afecta a visão (N=1)				
- Faltar às aulas (N=1)				
Categorias de 2ª ordem			Categorias de 2ª ordem	
Sim, na vida social e familiar (N=10)	Não afecta (N=6)	Sim, nos estudos (N=5)	Sim, utilizador excessivo (N=14)	Não (N=7)

Os seguintes testemunhos são um bom exemplo do prejuízo a nível do funcionamento social e familiar:

«Sim se for em excesso é capaz de provocar problemas (riso) tanto ao nível social e mental porque uma pessoa passa muito tempo a jogar e isso e mesmo para estar a falar com os amigos, eu digo por mim porque ficava em casa nem queria sair, ficava a jogar, jogar e jogar só queria saber disso.» [E5]

«Sim, quando joga em demasia acho que pode trazer problemas graves como alguns que eu conheço, que passam horas naquilo, esquecendo-se da família e amigos, etc. Depois quando deixaram aquilo vêem que deixaram um mundo para atrás (...)» [E6]

Acrescentam-se ainda, os relatos que denunciam o prejuízo a nível do funcionamento escolar, como por exemplo:

«Pode, principalmente nos estudos. Há muita gente que dedica mais tempo aos jogos e eu dedico também algum, não vou dizer que não e isso prejudica. Eu próprio já passei por isso e eu sei que prejudica nos estudos.» [E3]

Concomitantemente à consciencialização dos problemas que podem ocorrer na prática do jogo CS, a questão 13 (“Achas que és um utilizador excessivo do computador?”) acrescenta os comportamentos de carácter negativo perante o uso que dão ao computador, isto é, grande parte dos entrevistados reconhece que é um utilizador excessivo do mesmo (cf. figura 7), pensamento este partilhado por E1 e E4:

«Sou e muito. Ultimamente como já tenho dito já estou assim a tentar deixar de lado, mas antes acordava ia para o computador e depois ia para o curso e passava lá dentro no computador e depois, mal chegava a casa era logo computador até à hora de dormir e, se calhar, estou a tentar deixar de lado por causa disso mesmo, se não, não ando bem.» [E4]

«De computador sou. Sinceramente sou, podia passar bem mais tempo com a família, com os amigos e usufruir o que é a vida do que um computador.» [E6]

Perante os resultados das duas questões anteriores, acresce-se a pertinência de compreender quais os parâmetros que os entrevistados estabelecem para o uso normal do jogo CS. Neste sentido, ao analisarmos as respostas dadas na questão 14 (“O que achas que é o uso normal do jogo CS? Porquê?”) elas constituem-se sobretudo na categoria de 2.^a ordem *limite de tempo* (N=16) como condição a ter em conta para a prática normal do jogo (cf. figura 8). Deste modo, ressaltamos os testemunhos de E5 e de E6:

«Não sei, jogar umas 2 horas no máximo por dia, já chega. É claro que se tiver jogar mais tempo, fazer uma pausa de meia a meia hora e isso, se estiver a jogar muito tempo.» [E5]

«Para as pessoas que estudam, sem contar na altura dos exames e isso, acho que um uso normal do CS é saíres das aulas e ir para casa e para não estar a pensar em estudar, jogares 1 ou 2 horas de CS. Porque mais que isso já começa a ser vício, já começa a faltar aos tais compromissos que eu falei há bocado.» [E18]

As questões seguintes pretendem explorar a dicotomia do “mundo virtual” e do “mundo real”, através das suas especificidades e relações. Assim, na questão 15 (“Como distingues o “mundo real” do “mundo virtual”?”), a maioria dos relatos não consegue clarificar com sucesso esta diferenciação. Todavia, aqueles que apresentam uma explicação, percebem o mundo virtual como algo *irrealista* (N= 5) e que proporciona a valorização pessoal, enquanto que o mundo real é visto como algo *realista* (N=5), (cf. figura 8). Tomem-se a título exemplificativo os excertos que se seguem:

«Sei lá, no mundo virtual, por exemplo no C.S. há coisas que uma pessoa faz e pode fazer saltar, matar pessoas como se quiser (riso). Enquanto no mundo real, por amor de Deus, ninguém vai fazer uma coisa dessas. Não sei, há vários jogos em que uma pessoa pode fazer tudo, é como nos sonhos pode-se fazer tudo, enquanto que o mundo real é tudo muito diferente mesmo» [E8]

«O mundo virtual é assim tanto nos outros jogos podemos ser uns heróis, na vida real não podemos ser heróis, não existem heróis só mesmo nos jogos, só aí é que podemos destacar e essas coisas.» [E18]

Figura 8 - Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 14 e 15

14. O que achas que é o uso normal do jogo CS? Porquê?			15. Como distingues o “mundo real” do “mundo virtual”?			
Categorias de 1ª ordem			Categorias de 1ª ordem			
<ul style="list-style-type: none"> - Passar o tempo (N=1) - Para divertir (N=4) - Jogar com equipa (N=2) - Jogar sem objectivo (N=1) - 1h a 2h por dia, com pausa (N=4) - Jogar 2h por dia (N=3) - Jogar contra outras pessoas (N=1) - 2 a 3 horas por dia (N=3) - 3 a 4 horas por dia (N=1) - 30m a 1h30 (N=1) - Depende dos objectivos (N=3) - 3 horas por dia (N=1) - Estabelecer previamente o número de horas (N=1) - Não sei (N=4) - 1 hora (N=2) - Jogar esporadicamente (N=1) - Jogar com os amigos (N=1) - 2 jogos por dia (N=1) 			Mundo Virtual:		Mundo Real:	
			<ul style="list-style-type: none"> - As coisas não são reais (N=1) - Os comportamentos são diferentes dos reais (N=1) - Não explica (N=15) - Presta atenção só ao jogo (N=1) - Podemos ser heróis (N=1) - Divertir com os amigos (N=1) - Falar com pessoas desconhecidas (N=2) - Não é físico (N=1) - Pode-se fazer tudo (N=1) - Gostam de estar à frente do monitor (N=1) - A pessoa tem mais orgulho de si própria (N=1) - Sente-se com poder (N=1) - Os jovens viciados no jogo só têm mundo virtual (N=1) - É um mundo estranho (N=1) 		<ul style="list-style-type: none"> - Não explica (N=16) - Não podemos ser herói (N=1) - Somos nós (N=1) - É mais interessante (N=1) - É físico e psicológico (N=1) - Contacto físico (N=2) - A personalidade das pessoas é diferente (N=1) - O mundo real é verdadeiro (N=1) - Enfrentar os problemas (N=1) 	
Categorias de 2ª ordem			Categorias de 2ª ordem			
Limite de tempo (N=16)	Jogar para divertir (N=4)	Jogar no colectivo (N=4)	Não explica (N=15)	Irrealista (N=5)	Não explica (N=16)	Realista (N=5)

A visão dos sujeitos acerca do “mundo virtual” é em parte desenvolvida na questão 16 (“Achas que é possível viver no “mundo virtual”? Porquê?”), na qual deixam transparecer que acreditam que não é possível viver nesse mundo. Esta ideia, encontra-se segmentada no número de respostas dadas entre aqueles que perfilham desta opinião mas que não a explicam ou justificam (N=8), e os que efectivamente são capazes de o fundamentar, por exemplo, apontando as limitações físicas (N=5) (cf. figura 9).

Figura 9 - Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 16 e 17

16. Achas que é possível viver no “mundo virtual”? Porquê?			17. Achas que a vida virtual pode interferir a vida real? Como?	
Categorias de 1ª ordem			Categorias de 1ª ordem	
<ul style="list-style-type: none"> - Não, é preciso um amigo real (N=1) - Não. É preciso o contacto com as pessoas(N=1) - Não, é para dar em doido (N=1) - Não, é preciso sociabilizar (N=1) - Não, necessidades físicas (N=5) - Não, não é possível viver só dos jogos (N=1) - Sim, é possível (N=5) - Sim, mas é um mundo desagradável (N=1) - Não, não explica (N=8) - Sim, conheço pessoas assim (N=1) - Não, o mundo virtual não existe (N=1) - Não, não podemos divertir-nos só no computador (N=1) - Sim, os jogadores que recebem ordenados (N=1) 			<ul style="list-style-type: none"> - Dificuldades em conviver (N=1) - Pode, não estar com os amigos para jogar (N=1) - Pode, desistir dos estudos e não sair com os amigos (N=) - Violento e viciado (N=1) - Sobrepor a vida virtual à vida real (N=2) - Sim, não explica (N=5) - Sim, a morte (N=1) - Pode, fazer novas amizades (N=1) - Sim, conflito com a namorada (N=2) - Sim, depender tempo para jogar (N=1) - Pode, interfere nos estudos e vida familiar (N=1) - Sim, não podes ter vida dupla (N=1) - Interfere, os mais novos (N=2) - Interfere, os compromissos pessoais (N=1) - Sim, Interfere nos jogadores não profissionais (N=1) - Interferiu na escola (N=1) - Sim, nos estudos (N=2) - Sim, não têm amigos (N=1) - Pode, o isolamento (N=2) - Pode, no comportamento (N=4) - Sim, a vida familiar (N=1) 	
Categorias de 2ª ordem			Categorias de 2ª ordem	
- Não, não explica (8)	- Sim, não explica (6)	- Não, necessidade s físicas (5)	- Sim, prejudica a vida social e pessoal (10)	- Sim, não explica (5)

Os excertos que se seguem exemplificam esta percepção:

«Não, a gente precisa do mundo real, o mundo virtual é para dar em doido. Precisamos de sociabilizar, precisamos de comer, precisamos de beber, precisamos de viver a vida não é. Se for só do mundo virtual, depois isso não é vida nenhuma, isso é a loucura (sorriso).» [E4]

«Não. Porque não, uma pessoa precisa de (...) tar com as pessoas, falar com elas e, sei lá, tipo, tocar as pessoas e assim, acho que, sei lá... olha, por exemplo quando as pessoas estão mais deprimidas, podem falar na internet com um amigo e tal mas não é a mesma coisa que ter um amigo ao lado e dar-lhe um abraço, por exemplo» [E11]

Embora não seja exequível para os sujeitos viverem no mundo virtual, na questão 17 (“Achas que a vida virtual pode interferir a vida real? Como?”) os entrevistados consideram que a vida virtual pode interferir na vida real, mais concretamente na vida social e pessoal, aglomerando 10 respostas que deixam transparecer esta ideia (cf. figura 9). Os relatos de E5 e de E19 constituem alguns exemplos:

«Pode. Há quem desista dos estudos, de sair com os amigos, de fazer o quer que seja sendo influenciado pelos jogos. Também há quem se torne violento e viciado.» [E5]

«É assim eu acho que sim como uma pessoa passa muito tempo no computador a jogar o jogo podias estar a estudar, a tirar um curso podia estar a tirar um part-time, podia estar mais aprofundado no seu trabalho, não é? E isso impede-o de poder alcançar também os objectivos.» [E19]

Já o testemunho de E18 surge como exemplo de situações concretas que ocorreram na vida pessoal dos entrevistados:

«Olha posso te ser sincero e posso te dizer que sim (...) como por exemplo faltar a compromissos com a namorada, não estar com ela só por causa de ires a torneios, pá

com a família, teres que faltar a trabalhos que te pedem e tu estares a jogar, coisas assim e é claro que afecta uma pessoa.» [E18]

Esta interferência poderá reflectir-se em consequências danosas, como poderemos verificar na questão 18 (“Achas que existe adição no jogo CS?”), em que algumas categorias de 1ª ordem apontam para a adição ao jogo CS. Este facto é claramente partilhado pelos entrevistados na categoria de 2ª ordem *existe, a adicção ao jogo* (N=17) (cf. figura 10). Posto isto, são apresentados de seguida os testemunhos de E4 e E21, que claramente espelham esta ideia:

«Viciado, viciado, já tive amigos meus que só jogavam daquilo e perdiam muitas horas naquilo e depois diziam que iam deixar o jogo e depois nunca conseguiam deixar o jogo, acabavam por jogar.» [E4]

«Isso já aconteceu comigo e não conseguia controlar, como já te disse eu gastei mais de 2000 euros numa Lan, não tenho vergonha nenhuma em admitir. Eu ajudava os meus pais no restaurante à hora de almoço, e passava a tarde toda a jogar e depois ajudava-os à noite e se fosse preciso ia jogar para a Lan novamente e depois chegava a casa e era capaz de ir jogar. Isto jogava cerca de 8 horas ou 9 por dia.» [E21]

O mesmo consenso nas respostas dadas na questão anterior não se verifica na questão 19 (“O que pensas da comparação entre os efeitos do jogo CS com efeitos causados por drogas?”) (cf. figura 10), dividindo-se entre as categorias de 1ª ordem que aludem para a existência de alguns factores comuns (e.g., a dependência, pode levar à morte, afecta o cérebro) entre os efeitos do jogo CS e os efeitos causados pelas drogas, como poderemos verificar no discurso de E17, e as categorias que consideram que tal comparação não faz sentido, como transparece no testemunho de E15.

Figura 90 - Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 18 e 19

18. Achas que existe adição (“vício”) no jogo CS?		19. O que pensas da comparação entre os efeitos do jogo CS com efeitos causados por drogas?	
Categorias de 1ª ordem		Categorias de 1ª ordem	
<ul style="list-style-type: none"> - Existe, há pessoal que não estuda para jogar (N=1) - Existe, só pensa no jogo (N=3) - Existem, tem amigos que não conseguem deixar o jogo (N=1) - Existe, é difícil as pessoas admitirem (N=3) - Existe, sobrepor o jogo aos amigos e família (N=1) - Existe, jogam 6 a 7 horas por dia (N=1) - Existe, é a adrenalina quando se joga (N=1) - Existe, é viciante como o tabaco (N=1) - Não, é um jogo difícil de viciar (N=1) - Existe, jogam 8 a 9 horas (N=1) - Sim, os mais novos (N=1) 	<ul style="list-style-type: none"> - Existe, o vício de ser o melhor jogador (N=1) - Existe, quando estás no nível de aprendizagem (N=1) - Sim, engloba 50 a 60% dos praticantes (N=1) - Existe, conhece pessoas que são viciadas (N=4) - Acho, já gastei 2000 euros numa Lan (N=1) - Existe, considera-se viciado (N=5) - Existe se pertencer a uma clã (N=2) - Existe, o CS funciona enquanto droga (N=1) - Existe, o aprazimento pode provocar vício (N=1) - Não, porque não envolve muito dinheiro (N=1) 	<ul style="list-style-type: none"> - A droga é pior (N=2) - Há, a necessidade do uso (N=1) - Há, afecta o cérebro (N=2) - Não há semelhanças (N=1) - Há, não é capaz de parar (N=1) - Não há comparação (N=6) - É diferente. Não explica (N=3) - Não, a droga fica mais cara (N=1) - Não, o CS não afecta o organismo (N=1) - Alguma comparação (N=8) - Os efeitos das drogas são conhecidos e o CS não (N=1) - Há, ambos provocam a dependência (N=1) - Não, o CS não tem efeitos nocivos (N=1) - Há, mas é preferível ficar viciado no jogo CS (N=1) - Não, o jogo não altera a tua maneira de ser (N=1) - Existe, pode levar à morte (N=1) 	
Categorias de 2ª ordem		Categorias de 2ª ordem	
Existe, a adição ao jogo (N=17)	Existe, a prática excessiva do jogo (N=3)	Alguns factores comuns (N=15)	Não há comparação (N=13)

«Pá acho que não podes comparar uma coisa com a outra...se bem que a droga pode acabar com a tua vida, o CS acabar, acabar, acabar, não estou a ver muitos jeitos de isso acontecer, mas pode prejudicar e muito. Oh pá acho que não é uma coisa que se possa comparar assim, muito à priori.» [E15]

«É assim, tanto uma coisa como outra gera dependência. É claro que os efeitos nocivos referentes à situação corpórea, não é, ao corpo não é, ao físico são menos, não é, obviamente, aqui do que nas drogas só que retirando essa parte do físico, o resto é tudo igual.» [E17]

Ao averiguar o papel que o jogo CS assume na vida dos entrevistados, verificou-se na questão 20 (“Que papel tem o jogo CS na tua vida?”), que aqueles atribuem ao jogo essencialmente uma função de entretenimento, correspondendo a 19 respostas, bem como o consideram um meio de interação social, englobando 10 respostas (cf. figura 11), tal como podemos constatar nos excertos que se seguem:

«Já teve um papel mais importante. Dantes levava o jogo mais a sério e agora é como disse levo mais pela amizade e neste momento é importante porque se não fosse o Counter-Strike, não estava tanto tempo a conhecer amigos, não fazia novas amizades.» [E2]

«Neste momento é puro divertimento, antes era um bocadinho mais um trabalho sem vencimento, jogava muito, era quase como se estivesse a trabalhar só naquilo, mas não recebia nada, era um divertimento mas era mesmo tipo horário de trabalho, jogava muitas horas, neste momento é só mesmo um divertimento.» [E10]

O início da prática do jogo CS é acompanhado por mudanças significativas na vida dos sujeitos, como podemos constatar nas respostas dadas à questão 21 (“A tua vida mudou depois de começares a jogar CS?”). Além do mais, as categorias de 1ª ordem indicam sobretudo as mudanças de carácter negativo na vida dos entrevistados. Esta categoria abrange 9 respostas (cf. figura 11). Os seguintes testemunhos evidenciam tais mudanças:

«Sim mudou, tinha mais qualquer para fazer, mais qualquer coisa para me dedicar, mas se calhar a minha vida não foi aquilo que eu queria que tivesse sido por causa do CS também, mas mudou a minha vida na rotina do dia-a-dia.» [E6]

«Completamente, é assim antigamente gostava mais estar mais com os amigos agora já me sinto assim um pouco afastado deles.» [E19]

«É assim, posso dizer que ao início mudou, nos 2 primeiros anos mudou. Tipo deixei os meus amigos, tipo também não namorava, eu ainda andava na escola na altura e os resultados claro baixaram, e muito.» [E23]

Figura 11 - Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 20 e 21

20. Que papel tem o jogo CS na tua vida?		21. A tua vida mudou depois de começares a jogar CS (se sim, descrever)?	
Categorias de 1ª ordem		Categorias de 1ª ordem	
<ul style="list-style-type: none"> - Divertimento (N=10) - Passar o tempo (N=1) - Passatempo (N=8) - Estar com os amigos (N=5) - Amizade (N=4) - Conhecer novas pessoas (N=1) - Aprendizagem (N=1) - É uma profissão amadora (N=1) - É mais do que um divertimento (N=1) - Mostrar que sou um dos melhores jogadores (N=1) - Insignificante (N=2) - Competição (N=2) 		<ul style="list-style-type: none"> - Sim, fica mais tempo em casa (N=2) - Conheci mais pessoas (N=1) - Não mudou (N=5) - Mudou, fiz amizades e torneios (N=1) - Sim, prejudicou a sua vida (N=2) - Mudou, não explica (N=2) - Não mudou a rotina (N=1) - Prejudicou os estudos (N=2) - Todo o tempo livre é dedicado ao jogo (N=1) - Novas aprendizagens (N=1) - Mudou, os hábitos (N=2) - Mudou, torneios ao fim-de-semana (N=1) - Sim, despende mais tempo no computador (N=2) - Sim, no início da prática do jogo (N=1) - Não mudou, consegui conciliar o tempo (N=1) - Mudou, não parava em casa (N=1) - Mudou, afastou-se dos amigos (N=2) 	
Categorias de 2ª ordem		Categorias de 2ª ordem	
Entretenimento (N=19)	Interação social (N=10)	Mudou, a rotina diária (N=9)	Não mudou. Não explica (N=6)

A vida dos sujeitos é também influenciada pelas aspirações futuras relativamente ao jogo CS. Por conseguinte, na questão 22 (“Quais são as tuas ambições quanto ao futuro, relativamente ao jogo CS?”), as categorias de 1ª ordem apontam ambições relativas ao jogo CS, que não

passam meramente pelo divertimento (assumindo pouca representatividade), mas principalmente pela competição, face às 14 respostas dadas dentro desta temática (cf. figura 12). É exemplo desta linha de pensamento os seguintes excertos:

«Nós somos neste momento a melhor equipa portuguesa e no futuro queremos atingir o top europeu e acho que vamos conseguir ser uma das melhores equipas da Europa num futuro próximo.» [E14]

«Assim brevemente é mesmo ganhar a ESWC. Porque se isso não for possível, vou ter que alterar os meus planos, não sei se quero continuar mais, tenho que me fazer, tenho que me fazer à vida... não pode ser sempre isto, não pode ser só jogo. Mas se ganhar a ESWC, espero, espero dar o meu melhor e vamos lá ver o que é que o futuro nos reserva.» [E18].

Figura 12 - Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na pergunta 22

22. Quais são as tuas ambições quanto ao futuro, relativamente ao jogo CS?		
Categorias de 1ª ordem		
- Participar em torneios (N=5)	- Estar na melhor equipa portuguesa (N=3)	
- Divertimento (N=5)	- Jogar a nível da Europa (N=2)	
- Passatempo (N=2)	- Ganhar prémios em torneios (N=1)	
- Nenhuma (N=3)	- Ser o melhor jogador (N=1)	
- Jogar até ganhar um torneio (N=1)	- Ganhar o ESWC (N=1)	
- Jogar pela amizade (N=2)	- Dedicar-se mais ao jogo (N=1)	
- Participar no campeonato do mundo (CPL) (N=1)	- Vencer torneios com a equipa (N=1)	
- Ganhar às nossas rivais (N=1)	- Representar Portugal no estrangeiro (N=1)	
- Ganhar o próximo torneio (N=1)	- Jogar em torneios internacionais (N=1)	
- Ser uma das melhores equipas da Europa (N=1)	- Ganhar dinheiro (N=1)	
Categorias de 2ª ordem		
Competição (14)	Divertimento (7)	Reconhecimento (6)

Terminada a clarificação estrutural optamos por fazer uma breve construção do discurso do grupo, que corresponde à última fase do processo de análise qualitativa.

Por conseguinte, podemos dizer que este conjunto de jovens faz um uso prolongado dos computadores e especificamente do jogo CS, aparecendo este último principalmente como uma forma de entretenimento, de interação social positiva, oferecendo inúmeras potencialidades. Os pais assumem uma posição predominantemente crítica, enquanto que o grupo de pares se divide entre a compreensão e a crítica desta prática. Este contexto não é um obstáculo para a prática regular do jogo. Em parte poderá ser explicado por alguns indicadores motivacionais referidos pelos sujeitos, nomeadamente a competição, jogar em equipa e o divertimento. Paradoxalmente, as suas emoções aquando do jogo CS são referidas como predominantemente negativas, assim como é negativa a experiência de se verem incapacitados de aceder à prática do jogo.

Já o afastamento desta prática neste grupo parece não suscitar ocorrer algum tipo de emoção.

Concomitantemente, regista-se neste grupo uma ambivalência de emoções quando interrogados sobre as experiências emocionais inéditas sentidas aquando da prática do CS, que se assume para a maioria dos participantes como uma actividade mais interessante que os outros passatempos.

Entrando no domínio da percepção dos excessos este grupo considera-se um utilizador excessivo do computador, e reconhece que o CS pode originar problemas na vida pessoal dos participantes principalmente a nível social.

A avaliação do que será o uso normal feita por estes adolescentes centra-se essencialmente na delimitação de um tempo de jogo definido.

A descrição da distinção entre o mundo real e o mundo virtual feita por este grupo é nula ou quanto muito simplista, assim como o são as respostas à possibilidade de viver na virtualidade. Todavia a interferência do mundo virtual no real é reconhecida e merece críticas por parte deste grupo.

No que diz respeito à associação da prática de jogos à adição, esta é claramente assumida por estes adolescentes, reconhecendo alguns factores comuns comparativamente com o uso de substâncias.

Finalmente, quanto ao papel que o CS teve e tem na vida destes jovens, é apontada uma mudança negativa embora seja a sua função de divertimento, competição e o reconhecimento por parte dos outros, que surgem nos seus discursos como factores de manutenção deste comportamento.

Conclusão

Não se pretende na etapa final desta investigação fazer propriamente uma conclusão no sentido de derivar, de todo o trabalho realizado, postulados precisos que seriam necessariamente restritivos e redutores. Como tal, intentamos em alternativa, fazer algumas reflexões finais, retomando também questões deixadas em aberto ao longo do estudo. Finalizamos com a descrição de algumas linhas de orientação para a investigação futura, reconhecendo de algum modo as próprias limitações as inerentes à natureza do estudo, pois tem recebido pouca atenção por parte da comunidade científica, reflectindo-se na escassa literatura disponível neste domínio.

O aumento do número de praticantes de jogos *on-line* e que passa horas do seu dia em frente ao computador é cada vez mais uma realidade incontornável. O facto de limitar o tempo a um único tipo de actividade suscita preocupações, sobretudo em saber quais as repercussões que poderão ter nas diferentes esferas da vida. É a partir deste contexto que nos iremos debruçar tendo em conta os relatos dos jovens entrevistados.

Assim sendo, o discurso dos jovens parece denunciar uma ausência de limites temporais para a prática do jogo, dado que metade destes jogam mais de 3 horas por dia. Esta ideia é reforçada quando está em causa o tempo máximo a jogar CS, ultrapassando as 10 horas. Estas circunstâncias pressupõem a diminuição do tempo ou mesmo a substituição das actividades habitualmente inseridas na rotina diária.

De acordo com Csikszentmihalyi (1990), o *flow* pode ocorrer quando estamos a desempenhar uma tarefa que requer grande parte das nossas capacidades físicas e psicológicas, ficando totalmente absorvidos pela actividade. Este contexto pode ocorrer no jogo CS, uma vez que oferece alguns aplicativos com características interactivas que podem provocar alterações do comportamento. Nele, os jogadores fazem parte de organizações, clãs e fracções onde compartilham crenças, objectivos e preferências. É uma actividade competitiva e social, já que implica a interacção dos outros para atingir objectivos. Como funciona em tempo real, os jogadores têm que se dedicar de forma exclusiva e chegam a substituir interacções sociais reais.

Esta ambiência acaba por transparecer nos relatos dos jovens, registando-se mudanças significativas e de carácter negativo nas suas vidas em resultado do início da prática do jogo CS. Concomitantemente, estes identificam problemas na vida pessoal daqueles que praticam o jogo, nomeadamente, prejuízos a nível do funcionamento social (e.g., adoptar um estilo de vida solitário, negligenciar a vida familiar, afastar-se dos amigos) e escolar. Ou ainda, o reconhecimento de sentimentos negativos e intensos (e.g., ódio, revolta, irritação) que os próprios experienciam na prática do jogo. Tais sentimentos podem ser explicados, por um lado, pelo facto do jovem se aperceber que o percurso para conseguir um objectivo ou satisfazer uma necessidade se encontra bloqueado. Por outro, o jogador identifica-se e envolve-se com o que se passa no ecrã, produzindo um processo imersivo (González Tardón, 2006). Um dos potenciais riscos inerentes aos jogos de tipo simbólico ou de ficção, é quando a fantasia invade a realidade e se apodera desta (Alonso-Fernández, 1996). Tal facto, não se coaduna na situação dos entrevistados, uma vez que se constatou que estes são capazes de discernir o mundo virtual do mundo real.

Estas situações revestem-se de características que tendem para uma linha ténue entre a pessoa que gosta de jogar apenas por diversão e aquela que joga de maneira compulsiva.

É difícil saber quando alguém está a torna-se um jogador compulsivo, mas é ainda mais difícil para essa pessoa o admitir. Quando o uso é excessivo, não existe nem diagnóstico nem tratamento padrão. A presença de ambivalência sobre a mudança de comportamento entre os jogadores é uma constante. Os primeiros sinais de alguém que começa a apresentar este tipo de comportamento poderão ser percebidos pela família. Neste sentido, não é de estranhar a posição predominantemente crítica por parte dos pais e mesmo dos amigos face o uso que os jovens fazem do jogo CS.

Outro aspecto não menos importante prende-se com a grande representatividade daqueles que acreditam na presença da adição ao jogo, sendo que alguns consideram que já foram adictos. No entanto, a maioria dos entrevistados abordam este assunto com algum distanciamento e neutralidade, pois denota-se através dos relatos adoptados que estes deixam de falar por si mesmos para serem porta-vozes de um discurso mais generalizado, algo distante da sua realidade e no qual tendem a não se incluir.

De facto, e conforme já foi referido, os jogos de tipo MMOG são bastante apelativos para os seus praticantes, pois é um meio que permite: a interacção social, como refúgio face aos problemas psicológicos e emocionais, o alívio perante o stress provocado pelas actividades diárias e o divertimento que o jogo proporciona. Todavia, se o envolvimento do jogador em MMOG não for regulado, este poderá ficar psicologicamente dependente e, neste sentido, desenvolver a adição ao jogo (Kurapati, 2004).

Embora de forma menos expressiva, constatou-se que parte dos entrevistados admitem existir alguns factores comuns entre os efeitos dos jogos CS e os efeitos ocasionados pelas drogas.

Teoricamente, o objectivo do jogo é o entretenimento, i.e., as pessoas deveriam jogar com o intuito de se divertir, aliviar tensões ou simplesmente passar o tempo. Porém na prática, não é apenas isso o que ocorre e os motivos podem variar. No caso do jogo CS, os principais motivos vão para além do entretenimento. Ou seja, quando os jovens são questionados acerca do papel que o jogo teve e tem na sua vida é apontada a sua função de competição e reconhecimento social. Estes factores motivacionais parecem representar os “ingredientes” fundamentais para perpetuar a prática do jogo.

Para finalizar, julgamos pertinente sugerir algumas recomendações, que do nosso ponto de vista, poderão ser indicadores válidos na orientação de futuras pesquisas sobre esta temática.

Deste modo, consideramos importante compreender se a natureza das experiências subjectivas dos adolescentes, intrinsecamente motivados no desempenho de actividades peculiares, neste caso, a prática jogo CS, estão associados ao estado *flow*. Do nosso ponto de vista, a forma como experiências óptimas são vivenciadas em determinados contextos, como por exemplo competições, favorecem a emergência e a perpetuação destas experiências, bem como a sua frequência no dia-a-dia do indivíduo (Massimini, Csikszentmihalyi & Delle Fave, 1988, citado por Lima, 2003).

Pensamos também ser fundamental perceber se o repertório emocional moldado pelas próprias experiências de vida dos adolescentes é afectado pela prática constante do jogo CS e que implicações poderão ter no seu desenvolvimento sócio-emocional. Além do mais, os

jogos virtuais permitem uma expansão da identidade. Ao olhar pela tela, o jovem pode ter a sensação de ser alguém sem necessariamente ser. O espaço virtual tem a função de um espaço de transição entre o mundo interno e a realidade interna., podendo mesmo explorar e integrar aspectos reais e ameaçadores de si mesmo num ambiente em que as consequências não são reais. Assim sendo, não devemos menosprezar o impacto desses jogos no período de transição da adolescência à idade adulta, fase em que a sensação de identidade coerente faz parte do amadurecimento (Gonçales, 2007). Para os jovens, não é uma tecnologia nova, mas algo que faz parte da sua vida, e que agrava o fosso entre as gerações. Esta influência dos jogos parece transparecer no discurso dos participantes, ao expressar-se através de um sistema linguístico comum a todos, fazendo uso de certas particularidades expressivas e representativas desse sistema, que ao serem descortinadas parecem evidenciar factores psicológicos e sociais. Posto isto, estarão os jovens a construir uma realidade alternativa, acompanhada de uma linguagem com funções e expressões próprias?

Acrescenta-se ainda, a importância de analisar se os factores ligados à protecção e ao risco a nível individual, escolar e familiar poderão estar associados à prática dos jogos *on-line* e como evoluem ao longo da adolescência. Caso estejam relacionados, é importante equacionar os factores de risco e protecção inerentes ao indivíduo e ao seu ambiente, ou contextos próximos, com o intuito de compreender, prever e prevenir a emergência de comportamentos problemáticos entre os jovens.

Por último, demonstrámos a partir do nosso estudo como insistindo no conhecimento aprofundado das narrativas dos jovens pudemos apreender outros significados, outros discursos que operam nas suas mentes e que ajudam a compreender as suas experiências. Não obstante, considerámos que as especificidades do discurso entre rapazes e raparigas não são suficientes para uma análise diferenciada.

O desafio que orientou a escolha do tema e o seu desenvolvimento constituíram para nós, desde a primeira hora, um enorme e aliciante fascínio, ainda que cientes do difícil repto a que nos propúnhamos. Acreditamos que a realização deste estudo, ainda que introdutório, constitui uma base de trabalho conceptual a desenvolver no futuro.

Referências Bibliográficas

- Almeida, F. S. (2006). *Compreender as Causas do Comportamento Agressivo do Adolescentes na Escola: Um estudo de Caso*. Dissertação de Mestrado (não publicada). Covilhã: Universidade da Beira Interior.
- Almeida, L. S., & Freire, T. (2003). *Metodologia da Investigação em Psicologia e Educação*. Braga: Psiquilíbrios.
- Alonso-Fernández, F. (1996). *Las otras drogas: Alimento, sexo, televisión, compras, juego y trabajo*. Madrid: Temas`de Hoy.
- Alves, L. R. G. (2003). Jogos electrónicos e violência: desvendado o imaginário dos screenagers. *Revista da FAEEBA*, 11, p.437 - 446.
- Ballone, G. J. (2003). Compulsão à Internet, Mito ou Realidade. *PsiquWeb*. (Disponível *on-line* em: <http://gballone.sites.uol.com.br/voce/internet.html> em 14.12.2006).
- Baptista, T. M. (1999). Navega, mas não te demores: algumas consequências psicológicas do consumo da Internet. In Alves, J. A., Campos, P. & Brito, P. Q. (Coords.), *O Futuro da Internet*. Lisboa: Edições Centro Atlântico
- Barbeiro, A. I. A. (2003). *"Eles, nós e eu", aventuras juvenis : estudo qualitativo sobre a transgressão na adolescência*. Tese de Mestrado (não publicada). Braga: Universidade do Minho
- Bell, N. J., & Bell, R. W. (1993). *Adolescent risk taking*. Newbury Park: Sage.
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (1994). *Investigação qualitativa em educação*. Porto: Porto Editora.
- Campos, D. M. d. S. (1975). *Psicologia da adolescência: normalidade e psicopatologia*. Petrópolis: Vozes.
- Cardoso, O. B. (1969). *Problemas da adolescência*. São Paulo: Melhoramentos.
- Cazetta, G., Maximiano, M., Souza, S. G., & Silva, M. (2005). *Counter Strike: Da Operatividade para a Interatividade em Sala de Aula*. Paper presented at the I Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação - construindo novas trilhas.
- Chen, J. V., & Park, Y. (2005). The Differences of Addiction Causes between Massive Multiplayer *On-line* Game and Multi User Domain. *International Review of Information Ethics*, 4, 53-60. (Disponível *on-line* em: www.i-r-i-e.net/inhalt/004/chen-park.pdf em 25.10.2006).

- Chiou, W., & Wan, C. (2006). *A further investigation on the motives of on-line games addiction*. Paper presented at the National Educational Computing Conference. San Diego, CA.
- Choi, D., & Kim, J. (2004). Using cognitive dissonance to induce adolescents' escaping from the claw of online gaming: The roles of personal responsibility and justification of cost. *CyberPsychology & Behavior*, 10, 663-670.
- Clímaco, M. I. (2003). Os Jogos de Fortuna e Azar - comportamentos, regulação e tributação. In Clímaco, M. I. & Ramos, L. M. (Coords.), *Álcool, Tabaco e jogo: do lazer aos consumos de risco* (pp. 211-242). Coimbra: Quarteto Editora.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Csikszentmihalyi, M. (1988). The *flow* experience and its significance for human psychology. In M. Csikszentmihalyi & I. Csikszentmihalyi (Eds.), *Optimal experience: psychological studies of flow in consciousness* (pp. 364-383). Cambridge: Cambridge University Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding flow: the psychology for the third Millenium*. New York: HarperCollins Publishers.
- Csikszentmihalyi, M. (1999). If we are so rich, why aren't we happy? *American Psychologist*, 10.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. (2000). The discipline and practice of qualitative research. In N. K. Denzin & Y. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research* (pp. 1-28). Thousand Oaks, CA: Sage
- Feijó, R. B., & Oliveira, É. A. (2001). Comportamento de risco na adolescência. *Jornal de Pediatria*, 77, 125-134.
- Fernandes, E. M. R. P. (2001). *Encontro de narrativas terapêuticas: estudo das memórias do terapeuta activadas durante o processo de recordações do cliente*. Braga: Universidade do Minho, Instituto de Educação e Psicologia.
- Fonseca, H. (2002). *Compreender os adolescentes - Um Desafio para os Pais e Educadores*. Lisboa: Editorial Presença.
- Fonte, C. (2005). Investigar narrativas e significados: a *grounded analysis* como metodologia de referência. *Revista Faculdade de Ciências Sociais e Humanas*, 2, 290-297.
- Gomes, F. A. (2003). Álcool, Tabaco e Jogos: Factores psicossociais da dependência. In Clímaco, M. I. & Ramos, L. M. (Coords.), *Álcool, Tabaco e jogo: do lazer aos*

- consumos de risco* (pp. 13-23). *Álcool, Tabaco e jogo: do lazer aos consumos de risco*. Coimbra: Quarteto Editora.
- Gonçalves, L. (2007). Jogos *on-line* e alterações do comportamento. (Disponível *on-line* em: [http://www.dainf.ct.utfpr.edu.br/~graeml/InfoDigital/Arquivos/OS JOGOS ONLINE E O COMPORTEAMENTO SOCIAL.pdf](http://www.dainf.ct.utfpr.edu.br/~graeml/InfoDigital/Arquivos/OS_JOGOS_ONLINE_E_O_COMPORTEAMENTO_SOCIAL.pdf). em 27.07.2008)
- González Tárdon, C. (2006). *Inmersión en mundos simulados. Definición, factores que lo provocan y un posible modelo de inmersión desde una perspectiva psicológica*. Paper presented at the Actas del VIII Congreso de la Sociedad Española de Fenomenología.
- Graeml, K. S., Volpi, J. H., & Graeml, A. R. (2004). O impacto do uso (excessivo) da Internet no comportamento social das pessoas. *Revista Psicologia Corporal*, 5.
- Grohol, J. M. (1999). Internet Addiction Guide. (Disponível *on-line* em: <http://psychcentral.com/netaddiction> em 19.03.2008)
- Hsu, C., & Lu, H. (2004). Why do people play *on-line* games? An extended TAM with social influences and *flow* experience. *Information & Management*, 41, 853-868.
- Huizinga, J. (2001). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Jansz, J., & Tanis, M. (2007). Appeal of Playing *On-line* First Person Shooter Games. *CyberPsychology & Behavior*, 10, 133-136.
- King, S. A. (1996). *Is the Internet addictive or are addicts using the Internet?* (Disponível *on-line* em: <http://webpages.charter.net/stormking/iad.html> em 25.10.2006).
- Kirriemuir, J. (2005). Mundos paralelos: jogos *on-line* e serviços de informações digitais. *ExtraLibris Tecnológica*, 11.
- Kline, S. (2003). Real Fictional Sociality: Agonic Relations in *On-line* Gaming Communities. Burnaby: Simon Fraser University.
- Kolo, C., & Baur, T. (2004). Living a Virtual Life: Social Dynamics Of Online Gaming. *Game Studies*, 4(1).
- Kurapati, S. N. (2004). Addiction to Massively Multi-player *On-line* Games: An Ethical Analysis (Disponível *on-line* em: http://www.soe.ucsc.edu/~snk/pub/papers/game_addiction.pdf em 23.01.2007).
- Lemos, M. (1999). *Estar na Internet*. Lisboa: McGraw-Hill.
- Lima, J. I. T. (2003). Bem-estar psicológico e experiências ótimas na adolescência: um estudo exploratório com estudantes do 11º ano de escolaridade. Dissertação de Mestrado (não publicada). Braga: Universidade do Minho.

- Marcelo, A. S. (2001). *Internet e Novas Formas de Sociabilidade*. Tese de Mestrado em Ciências da Comunicação (não publicada). Covilhã: Universidade da Beira Interior.
- Marlatt, G. A., & VandenBos, G. R. (1997). *Addictive behaviors: reading on etiology, prevention, and treatment*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Maxwell, J. A. (1996). *Qualitative research design: An interactive approach*. Beverly Hills, CA: Sage
- Moita, F. (2004). *Juventude e jogos eletrônicos: Que currículo é esse?* (Disponível on-line em: <http://bocc.ubi.pt/moita-filomena-jogos-electronicos.html> em 03.04.2008).
- Moita, F. M. G. S. C. (2006). *Games: contexto cultural e curricular juvenil*. Tese de Doutorado em Educação. João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba.
- Moreira, C. D. (1994). *Planeamento e estratégias da investigação social* Lisboa: ISCSP
- Nicolaci-da-Costa, A. M. (2002). A negatividade do discurso da mídia versus a positividade da experiência pessoal. À qual dar crédito? *Estudos de Psicologia*, 7, 25-36 (Disponível on-line em: <http://www.scielo.br/pdf/epsic/v7n1/10951.pdf> em 23.01.2007).
- Nunes, L. M., & Jóluskin, G. (2007). *Drogas e comportamentos de adicção : um manual para estudantes e profissionais de saúde*. Porto: Edições Universidade Fernando Pessoa.
- Plant, M., & Plant, M. (1992). *Risk-takers : alcohol, drugs sex and youth*. Londres: Routledge.
- Ramos, D. K. (2006). *Jogos eletrônicos e a construção do juízo moral, das regras e dos valores sociais*. Paper presented at the II Seminário Jogos eletrônicos, Educação e Comunicação - construindo novas trilhas, Salvador.
- Razzouk, D. (1998). Dependência de Internet: uma nova categoria diagnóstica? *Psychiatry On-line Brazil* (Disponível on-line em: from <http://www.priory.com/psych/dpnet.htm> em 14.10.2006).
- Ribeiro, J. L. P. (1999). *Investigação e Avaliação em Psicologia e Saúde*. Lisboa: Climepsi Editores.
- Sani, A. I. (2000). As realidades experienciais de crianças vítimas e testemunhas de violência. *Serie Relatórios em Investigação. Centro de Estudos em Educação e Psicologia. Universidade do Minho*.

- Shin, W. (2007). *Addicted to Flow or Game? Exploring the Linkage between Flow and Online Game Addiction*. Paper presented at the New Media Research @ UMN Conference.
- Silva, J., & Antunes, P. (2003). *A adolescência*. Porto: Porto Editora.
- Strauss, A., & Corbin, J. (1990). *Basics of qualitative research: grounded theory procedures and techniques*. Newbury Park, CA: Sage Publications.
- Strauss, A., & Corbin, J. (1998). *Basics of qualitative research: techniques and procedures for developing grounded theory*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Suler, J. (2004). Computer and cyberspace addiction. *International Journal of Applied Psychoanalytic*, 359-362 (Disponível em: <http://www1.rider.edu/~suler/psyber/cybaddict.html> em 23.01.2007).
- Turkle, S. (1997). *A Vida no Ecrã*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Valleur, M., & Velea, D. (2002). Les addictions sans drogue(s). *Revue Toxibase*, 6, 1-15.
- Voiskounsky, A. E., Mitina, O. V., & Avetisova, A. A. (2004). Play online Games: Flow Experience. *PsychNology Journal*, 2(3), 259 - 281.
- Weiner, I. B. (1996). *Perturbações Psicológicas na Adolescência*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Young, K. (1996). Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder. *Center for On-line Addiction* (Disponível em: <http://netaddiction.com/articles/newdisorder.htm> em 25.10.2006).
- Young, K. (1996). Internet Addcition: symptoms, evaluation and treatment. *Center for On-line Addiction* (Disponível em: <http://netaddiction.com/articles/symptoms.htm> em 25.10.2006).

Anexos

Anexo I- Roteiro para a Entrevista

ENTREVISTA

Idade:

Sexo:

Escolaridade:

Ocupação/Profissão:

Hábitos do utilizador:

1. Quando é que ligas o computador?
2. Quanto tempo por dia estás *on-line* a jogar *Counter-Strike* (CS)?
3. Qual o máximo de horas é que já ficaste *on-line* a jogar CS?

Sentimentos, emoções e opiniões:

4. O que achas do jogo CS e do uso que fazes dele?
5. O que é que tua família e amigos acham do uso que fazes do jogo CS?
6. O que te motiva a jogar CS?
7. O que sentes quando estás a jogar CS?
8. O que sentes quando não tens acesso *on-line* ao jogo CS?
9. O que sentes quando desligas o jogo CS?
10. Já tiveste alguma sensação/emoção inédita enquanto jogavas CS (se sim, descrever)?
11. Consideras que jogar C.S. é mais interessante do que os outros passatempos? Porquê?
12. Achas que jogar CS pode gerar problemas na vida pessoal dos seus participantes (se sim, descrever)? Já tiveste algum desses problemas?

Uso excessivo/compulsivo, problemas, vida virtual e adição:

13. Achas que és um utilizador excessivo do computador?
14. O que achas que é o uso normal do jogo CS? Porquê?
15. Como distingues o “mundo real” do “mundo virtual” (quais as vantagens ou desvantagens de um e de outro)?
16. Achas que é possível viver no “mundo virtual”? Porquê?
17. Achas que a vida virtual pode interferir a vida real? Como?

18. Achas que existe adição (“vício”) no jogo CS (se sim, que adição é essa, o que acha que “vicia”, se conhece alguém que se diz adicto (“viciado”), se já leu alguma coisa sobre isso, onde e quando ouviu falar de adição pela primeira vez)?
19. O que pensas da comparação entre os efeitos do jogo CS com efeitos causados por drogas (explorar os diferentes tipos de efeitos e a comparação com diferentes tipos de droga)?

Mudanças, transformações, objectivos:

20. Que papel tem o jogo CS na tua vida?
21. A tua vida mudou depois de começares a jogar CS (se sim, descrever)?
22. Quais são as tuas ambições quanto ao futuro, relativamente ao jogo CS (averiguar a pretensão do adolescente em se tornar jogador profissional)?

Anexo II- Consentimento Informado

Consentimento Informado

Eu, _____, declaro, por meio deste termo, que concordei em ser entrevistado(a), acerca da temática dos comportamentos associados ao jogo *Counter-Strike* em jovens, referente à Dissertação apresentada à Universidade Fernando pelo aluno Hugo José Campos Martins Morgado, como parte dos requisitos para obtenção do grau Mestre em Psicologia da Educação e Intervenção Comunitária.

Afirmo que aceitei participar por minha própria vontade, sem receber qualquer incentivo financeiro e com a finalidade exclusiva de colaborar para o sucesso da pesquisa. Fui informado(a) dos objectivos estritamente académicos do estudo, assim como dos procedimentos do mesmo.

A minha colaboração será feita por meio de entrevista, a ser gravada a partir da assinatura desta autorização. São garantidos o anonimato e a confidencialidade dos dados. O acesso e a análise dos dados recolhidos serão feitos apenas pelo pesquisador e a sua orientadora. A informação recolhida que constará do trabalho final de monografia não permitirá qualquer identificação, uma vez que os resultados são trabalhos para a globalidade dos participantes.

Fui ainda informado(a) que me posso retirar da pesquisa a qualquer momento, sem qualquer prejuízo ou constrangimento.

A preencher em caso de participantes menores:

Eu, _____ encarregado de educação/tutor do participante _____, declaro que tomei conhecimento da informação acima exposta e autorizo a participação do meu educando/tutorado.

Porto, ____ de _____ de ____

Assinatura do(a) participante:

Assinatura do(a) tutor(a)/educando(a):

Assinatura do pesquisador:
