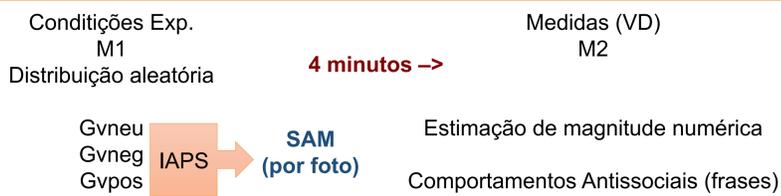


Introdução

A presente investigação insere-se num projeto que tem por finalidade avaliar de que forma os processamentos afetivo e cognitivo se implicam entre si. No enquadramento de uma teoria geral da afetividade, o processamento afetivo tem sido captado pelas dimensões valência e arousal, podendo o processamento cognitivo ser captado em tarefas de produção de estimação de magnitude. Neste contexto, iremos dissecar a importância do arousal numa tarefa de estimação de severidade de imagens de violência, colocando em hipótese a ocorrência de um processo denominado Dessensibilização Emocional (DE). Este processo é caracterizado pela redução da atividade emocional inicial. Diferentes pesquisas afirmam que uma prolongada e repetida exposição à violência poderá facilitar a DE – modificação afetiva e perceptiva que poderá generalizar-se para os mais variados contextos (Adrião, Arriaga, & Esteves, 2013; Arriaga, Monteiro, & Esteves, 2011; Cardia, 2003; Esteves & Monteiro, 2007; Funk, Baldaci, Pasold, & Baumgardner, 2004). Assim, procuramos perceber de que forma a variação de qualidade de arousal, pré-ativado, se implica no julgamento respeitante à magnitude de gravidade de comportamentos humanos antissociais.

Método



Participantes

Participaram 36 estudantes universitárias com idades compreendidas entre os 18 e os 24 anos de idade ($M = 19.53$; $D.P. = 1.06$), aleatoriamente distribuídas por três condições experimentais: condição 1 (imagens de valência neutra) – 12 participantes; condição 2 (imagens de valência positiva) – 13 participantes; condição 3 (imagens de valência negativa) – 11 participantes. As participantes encontravam-se alheias aos verdadeiros objetivos da investigação. Uma participante desistiu a caminho do laboratório.

Instrumentos

- 54 fotografias do International Affective Picture System (IAPS): 18 da categoria de valência neutra, 18 da categoria valência negativa e 18 da categoria valência positiva.
- A folha de registo SAM (self-assessment manikin), na qual foi possível o registo do grau de valência e de arousal percebido por cada sujeito e por cada fotografia, numa escala de 1 a 9.
- Uma folha com uma listagem de 15 comportamentos antissociais para registo da Estimação de Magnitude Numérica (EMN) de gravidade desses comportamentos antissociais.

Procedimentos

Existiram dois momentos experimentais: momento 1, de pré-ativação (M1) e o momento de estimação de severidade, momento 2 (M2).

- M1: as fotografias foram apresentadas em PowerPoint durante 6 segundos, intercaladas por um slide granido (6"). Durante a apresentação dos slides granidos as participantes registaram na escala SAM os seus níveis de arousal e de valência respetivos à fotografia anterior e assim sucessivamente.
- M2: passados 4 minutos após o término do M1, as participantes estimaram a magnitude numérica da gravidade de 15 comportamentos antissociais, tendo como referência 100 graus de gravidade: roubar uma bicicleta. Previamente à realização da EMN dos comportamentos antissociais as estudantes universitárias realizaram um exercício, no qual puderam adaptar-se a este método de estimação.
- Os valores de EMN foram convertidos em valores logarítmicos para efeitos de cálculo. Desta forma obtivemos uma distribuição paramétrica.

Resultados:

Momento 1

As condições experimentais encontram-se validadas, na medida em que as situações experimentais se distinguem entre si quer quanto à valência (tabela 1) quer quanto aos níveis de arousal (tabela 2). Especificando: respeitante à valência, verificaram-se diferenças estatisticamente significativas entre a condição negativa (2.19) comparativamente com o grupo das positivas (6.93) e das neutras (5.36).

Tabela 1. Validação da condição experimental valência

	n	M	df	95% IC		F	p	η^2
				L	U			
Gv-Positivas	13	6.93	1.06	6.29	7.57	107.17	0.000	0.87 (grande)
Gv-Negativas	11	2.19	0.70	1.72	2.65			
Gv-Neutras	12	5.36	5.36	5.04	5.68			

Em relação aos valores de arousal também se registam diferenças estatisticamente significativas entre o grupo da condição neutra (3.93) comparativamente com os grupos da condição positiva (5.47) e negativa (5.40); por sua vez, não foram registadas diferenças estatisticamente significativas entre estes dois grupos, como se pretendia. Resultado confirmado pela análise de contrastes planeados.

Tabela 2. Validação da condição experimental arousal

	n	M	df	95% IC		F	p	η^2
				L	U			
Gv-Positivas	13	5.47	1.27	4.70	6.24	4.61	0.017	0.22 (grande)
Gv-Negativas	11	5.40	1.50	4.40	6.41			
Gv-Neutras	12	3.93	1.46	3.00	4.86			

Momento 2:

Dissecando o efeito da pré-ativação com arousal produzido por estímulos de diferentes valências

Uma vez validadas as condições experimentais, prosseguimos com a análise do efeito do arousal numa tarefa de EMN, tarefa tida como de processamento cognitivo e bastante estudada ao nível da psicofísica. Os dados que se seguem foram recolhidos na tarefa do momento 2, descrita na secção procedimentos. Consistiu em estimar a severidade de 15 comportamentos considerados antissociais, comparativamente com o módulo de referência – 100 “roubar uma bicicleta do estacionamento de bicicletas numa rua”. Quão grave é: “uma pessoa usar a força e roubar 10 euros à vítima”?

Tabela 3. Valores de Média, transformadas em log10, de DP e dos IC, relativas à estimação numérica de magnitude do grau de severidade dos comportamentos antissociais

	n	M	sd	se	IC 95%		Mínimo	Máximo
					L	U		
Neutras	12	2.34	0.14	0.04	2.25	2.43	2.04	2.55
Positivas	13	2.40	0.19	0.05	2.28	2.51	2.10	2.71
Negativas	10	2.16	0.14	0.04	2.06	2.25	1.88	2.40
Total	35	2.31	0.19	0.03	2.24	2.37	1.88	2.71

A análise dos valores “Média” por grupo, permite ver que o grupo pré-ativado com valência negativa estimou com menor severidade os comportamentos antissociais. Essa diferença encontra-se sustentada pela análise da ANOVA [$F(2, 32) = 6.464$, $p = .004$] e pela análise dos contrastes planeados. Comparação entre o grupo pré-ativado, com valência positiva, comparativamente com o grupo de valência neutra (grupo não pré-ativado): $t(32) = 0.854$; $p > .05$. Comparação entre os grupos (grupo pré-ativado valência positiva, reunido com grupo valência neutra) comparativamente com o grupo pré-ativado de valência negativa: $t(32) = -3.850$; $p = .002$.

Discussão/Conclusão

A metodologia aplicada revelou-se eficiente para a produção das condições experimentais predefinidas. Por seu turno, os resultados registados permitem concluir que o grupo pré-ativado com imagens, do IAPS, de valência negativa estimaram os comportamentos antissociais com menor gravidade, comparativamente com os grupos de pré-ativação positiva e o grupo não pré-ativado, exposto a imagens de valência neutra.

Este resultado poderá ser interpretado de acordo com a hipótese da dessensibilização emocional, na medida em que havia congruência entre o momento 1 e o momento 2 relativa à valência negativa. Por sua vez, o facto de o grupo pré-ativado com imagens de valência negativa e neutra (não pré-ativado) não se distinguirem entre si, quanto ao julgamento de severidade julgada, vem corroborar a interpretação sugerida mas também mostrar que o arousal emocional não poderá ser entendido de forma indiferenciada. Num caso revelou-se inibidor e no outro caso não produziu quaisquer efeitos estatisticamente significativos.

Referências Bibliográficas

- Adrião, J., Arriaga, P., & Esteves, F. (2013, 06, 30). Emoções num piscar de olho: Brincar com a violência e reflexo de sobresalto durante a exposição a estímulos afetivos. In R. Associação Portuguesa de Psicologia (Eds.), *VIII Simpósio nacional de investigação em psicologia*, Portugal.
- Arriaga, P., Monteiro, M., & Esteves, F. (2011). Effects of Playing Violent Computer Games on Emotional Desensitization and Aggressive Behavior. *Journal of Applied Social Psychology*, 41 (8), 1900-1925.
- Cardia, N. (2003). Exposição à violência: seus efeitos sobre valores e crenças em relação a violência, polícia e direitos humanos. *Lusotopie*, 299-328.
- Esteves, M., & Monteiro, M. (2007). Violência em jogos electrónicos e reações emocionais a imagens da vida real: a hipótese da dessensibilização. *Percurso da Investigação em Psicologia Social e Organizacional*, (pp.119-143). Lisboa: Edições Colibri.
- Funk, J., Baldaci, H., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? *Journal of Adolescence*, (27), 23-29. Doi:10.1016.