



O MODELO GERAL DA AGRESSÃO

CONTRIBUIÇÕES
TEÓRICO-PRÁTICAS
E APLICAÇÕES
AO CONTEXTO
BRASILEIRO

ISABELLA LEANDRA SILVA SANTOS
TAILSON EVANGELISTA MARIANO
CARLOS EDUARDO PIMENTEL



O MODELO GERAL DA AGRESSÃO

CONTRIBUIÇÕES
TEÓRICO-PRÁTICAS
E APLICAÇÕES
AO CONTEXTO
BRASILEIRO



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA

Valdiney Veloso Gouveia
Reitor

Liana Filgueira Albuquerque
Vice-Reitora



Natanael Antônio dos Santos
Diretor Geral da Editora UFPB

Everton Silva do Nascimento
Coordenador do Setor de Administração

Gregório Ataíde Pereira Vasconcelos
Coordenador do Setor de Editoração

CONSELHO EDITORIAL

Cristiano das Neves Almeida (Ciências Exatas e da Natureza)
José Humberto Vilar da Silva (Ciências Agrárias)
Julio Afonso Sá de Pinho Neto (Ciências Sociais e Aplicadas)
Márcio André Veras Machado (Ciências Sociais e Aplicadas)
Maria de Fátima Alcântara Barros (Ciências da Saúde)
Maria Patrícia Lopes Goldfarb (Ciências Humanas)
Elaine Cristina Cintra (Linguística e das Letras)
Regina Celi Mendes Pereira da Silva (Linguística e das Letras)
Ulrich Vasconcelos da Rocha Gomes (Ciências Biológicas)
Raphael Abrahão (Engenharias)

Editora filiada à



Isabella Leandra Silva Santos
Tailson Evangelista Mariano
Carlos Eduardo Pimentel

**O MODELO GERAL DA AGRESSÃO: CONTRIBUIÇÕES
TEÓRICO-PRÁTICAS E APLICAÇÕES
AO CONTEXTO BRASILEIRO**

João Pessoa
Editora UFPB
2023

1ª Edição – 2023

E-book aprovado para publicação – Editora UFPB.

É proibida a reprodução total ou parcial desta obra, de qualquer forma ou por qualquer meio. A violação dos direitos autorais (Lei nº 9.610/1998) é crime estabelecido no artigo 184 do código penal.

O CONTEÚDO DESTA PUBLICAÇÃO, SEU TEOR, SUA REVISÃO E SUA NORMALIZAÇÃO SÃO DE INTEIRA RESPONSABILIDADE DO(S) AUTOR(ES).

Projeto gráfico · Editora UFPB
Edição eletrônica e design de capa · Rildo Coelho

Catálogo na fonte: **Biblioteca Central da Universidade Federal da Paraíba**

S237m Santos, Isabella Leandra Silva.
O modelo geral da agressão : contribuições teórico-práticas e aplicações ao contexto brasileiro [recurso eletrônico] / Isabella Leandra Silva Santos, Tailson Evangelista Mariano, Carlos Eduardo Pimentel. - Dados eletrônicos - João Pessoa : Editora UFPB, 2023.

E-book.
Modo de acesso : <http://www.editora.ufpb.br/sistema/press/>
ISBN: 978-65-5942-219-7

1. Psicologia social. 2. Modelo Geral da Agressão. 3. Comportamentos antissociais. 4. Comportamento agressivo. I. Mariano, Tailson Evangelista. II. Pimentel, Carlos Eduardo. III. Título.

UFPB/BC

CDU 316.6

OS DIREITOS DE PROPRIEDADE DESTA EDIÇÃO SÃO RESERVADOS À:



Cidade Universitária, Campus I – Prédio da Editora Universitária, s/n
João Pessoa – PB CEP 58.051-970
<http://www.editora.ufpb.br> E-mail: editora@ufpb.br Fone: (83) 3216.7147

Prefácio

Meu primeiro contato com o Modelo Geral da Agressão (GAM) foi há cerca de 20 anos atrás quando iniciei os estudos sobre comportamentos antissociais no âmbito do Mestrado em Psicologia Social no Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social (PPGPS) da UFPB. Anos depois, comecei a estabelecer contato com os autores do modelo, os eminentes professores Craig A. Anderson da Iowa State University e Brad J. Bushman da Ohio State University.

Os quais sempre se demonstraram solícitos com as minhas dúvidas sobre o modelo e sobre a pesquisa científica de forma geral, me oferecendo dicas valiosas de como aperfeiçoar meus estudos e aplicar o vosso modelo. Notei nas minhas pesquisas que o GAM vinha sendo cada vez mais considerado nas pesquisas sobre agressão, principalmente aquelas cujo objetivo era conhecer os impactos da violência na mídia, como os videogames violentos. No entanto, poucos estudos brasileiros tinham em conta sua aplicabilidade. Há aproximadamente 10 anos passei a ser Professor

Adjunto do Departamento de Psicologia da UFPB e comecei a orientar alguns trabalhos de conclusão de curso com a utilização desta importante teoria.

Ulteriormente, ingresso no PPGPS mais uma vez, sendo que agora orientando alunos de mestrado e, posteriormente,

de doutorado. Fico feliz de encontrar alunos interessados que buscam no GAM um modelo central para ser aplicado nas suas pesquisas, considerando efeitos de videogames violentos, conteúdo antissocial online, violência de casal, misoginia, entre outros temas relacionados ao comportamento agressivo. Este livro que ora apresentamos provavelmente é o primeiro no Brasil a detalhar este modelo mundialmente reconhecido, enfatizando suas contribuições teórico-práticas e suas aplicações em nosso país, assim como tendo em conta sua história, bases teóricas, aspectos distais e proximais e sua relação com a mídia. Assinam a obra, junto com este que ora vos escreve, Isabella Leandra Silva Santos e Tailson Evangelista Mariano, jovens pesquisadores do campo da agressão que a cada dia mais se destacam nas suas pesquisas, nacional e internacionalmente. Acredito na importância deste livro escrito em português sobre um modelo que é menção obrigatória em qualquer livro sério que se escreva sobre a agressão humana, que certamente pode ser considerado um paradigma na área. Este livro é fundamental para alcançar um público que muito necessita das contribuições do GAM, em um país assolado pela violência (forma extrema da agressão), que urge por pesquisas científicas teoricamente embasadas para controlar e prever um dos maiores problemas sociais de todas as épocas.

Prof. Dr. Carlos Eduardo Pimentel
Departamento de Psicologia
Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social
Universidade Federal da Paraíba

Sumário

Capítulo 1		
Introdução ao Estudo da Agressão		7
Capítulo 2		
História do Modelo Geral da Agressão		22
Capítulo 3		
Bases Teóricas do GAM		38
Capítulo 4		
Aspectos Distais e Proximais do GAM		52
Capítulo 5		
GAM e Mídia		64
Capítulo 6		
Pesquisas Brasileiras com o GAM		78
Capítulo 7		
Considerações Finais		86
Sobre os/as autores/as		91

Capítulo 1

Introdução ao Estudo da Agressão

Martin Luther King afirmou: “Nada bom vem da violência”. Mesmo assim, a história da humanidade é marcada pela agressão, das cruzadas, as guerras mundiais, as tragédias do mundo que chamamos de moderno. Todos os dias, aprendemos que o ser humano pode ser um animal particularmente criativo e insistente no que diz respeito a causar mal aos outros.

Desse modo, sendo a psicologia o estudo do comportamento, processos psicológicos e relações do ser humano, a agressão é um tópico indissociável dessa ciência. Porque o ser humano é violento? Numa situação, o que faz com que Maria reaja com indiferença e Marta com agressividade? Há décadas, estudiosos da área contribuem para essa questão.

Björkly (2006) aponta a existência de três grupos principais de bases teóricas clássicas para a compreensão da agressão no

campo psicológico: a teoria psicanalítica, a teoria dos instintos (mais conhecida pela hipótese da frustração-agressão), e a teoria da aprendizagem social. A Tabela 1 traz informações gerais sobre cada uma dessas bases.

Sumariamente, a compreensão da agressão na ciência psicológica evoluiu de uma compreensão do comportamento agressivo como inato, para a ideia de que este poderia ser aprendido, destacando a importância do meio social para a violência (Bandura, 1978). Na contemporaneidade, há então uma tentativa de equilibrar ambos os lados, destacando as origens e motivações multifacetadas da agressão: assim como qualquer fenômeno humano, ela é complexa e relacionada a aspectos biopsicossociais.

Tabela 1.

Base Teórica	Definição de Agressão	Pontos Principais	Limitações
--------------	-----------------------	-------------------	------------

Psicanálise

Forma de utilizar energia pulsional com expressões comportamentais variadas.

A agressão é um fenômeno intrapsicológico, consequência da pulsão de morte: esta direciona a agressão ao meio social como uma forma de escapar da autodestruição, quando a energia pulsional não é utilizada de forma adequada.

A existência de um único fator explicativo para a agressão (a pulsão de morte); ausência de conceitos objetivos, dificultando a testagem das afirmações teóricas; a inevitabilidade da agressão, caso esta seja algo exclusivamente causada pelo funcionamento interno do sujeito.

Base Teórica

Definição de Agressão

Pontos Principais

Limitações

Teoria dos Instintos

Comportamento cujo objetivo é causar dano ao alvo.

A agressão é uma resposta a frustração: quando o objetivo do sujeito é impedido, isso levará a um nível de frustração, que por sua vez, causará alguma forma de agressão.

O comportamento agressivo, desse modo, funciona como uma forma de utilizar a energia interna gerada pela frustração.

Mesmo que fosse possível mensurar a resposta (a agressão), a teoria dos instintos não oferecia soluções para acessar de fato a existência de uma energia interna que levava a esta.

Essa suposição central foi inclusive desacreditada por pesquisas posteriores.

Adicionalmente, a ideia de que a agressão era exclusivamente uma resposta a frustração também foi questionada.

Base Teórica	Definição de Agressão	Pontos Principais	Limitações
--------------	-----------------------	-------------------	------------

Teoria da
Aprendizagem
Social

Comportamento resultando em dano ou destruição, sejam estes físicos ou psicológicos.

A agressão é um comportamento aprendido através da observação de modelos (e.g. membros do grupo social, mídia violenta), que também é responsável pela expansão do repertório comportamental. Apesar disso, o que leva o sujeito a agredir é o aumento da excitação emocional ou o desejo de obter poder, bem como o reforço que segue o comportamento (punição ou recompensa).

O papel do reforçamento na aprendizagem e na execução do comportamento agressivo não é clarificado na teoria; além disso, aspectos essenciais como o desenvolvimento, a motivação, os conflitos e as emoções são pouco abordados.

Nesse livro, será abordado o Modelo Geral da Agressão, ou GAM, desenvolvido por Craig Anderson e Brad Bushman numa tentativa de reunir contribuições das principais teorias que investigam o comportamento agressivo. O GAM é um modelo integrativo e compreensivo, que considera variáveis biológicas (e.g. níveis hormonais), sociais (e.g. contexto familiar), cognitivas (e.g. estruturas de conhecimento) e de desenvolvimento para compreender o comportamento agressivo humano (Anderson & Bushman, 2002). Neste modelo, a agressão é resultante de um conjunto de experiências que preparam o sujeito para agir dessa forma nas mais diversas situações, gerando a aquisição de estruturas cognitivas agressivas que podem ser resgatadas e utilizadas repetidamente (Gilbert & Daffern, 2011).

Portanto, o GAM investiga não só o papel das variáveis internas e externas ao sujeito na compreensão do comportamento, mas de que forma elas interagem a curto e longo prazo para impactar a probabilidade de se agir agressivamente (Blankenship et al., 2019). A Figura 1 sumariza a organização teórica do GAM, que servirá como base para a discussão nos capítulos posteriores.

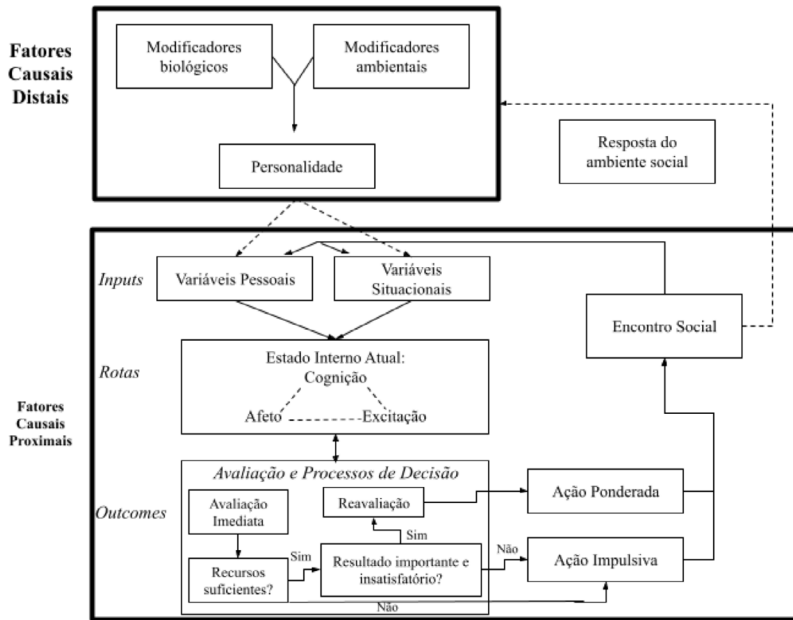


Figura 1. O Modelo Geral da Agressão (adaptado de Santos, 2022).

Para uma compreensão inicial desse modelo, podemos usar uma história fictícia como exemplo: Marcos decide almoçar num restaurante diferente em seu intervalo de trabalho. O lugar está lotado, e além do serviço demorar, seu pedido chega errado à mesa duas vezes. Qual a probabilidade de Marcos acabar gritando com o garçom?

Um dos aspectos interessantes do GAM é que podemos analisar as mais diversas variáveis envolvidas nessa situação utilizando sua estrutura teórica. A música ambiente do restaurante pode estar extremamente alta (variável situacional); isso pode interagir com o fato de que Marcos detesta o gênero musical tocando (variável pessoal). Essas duas variáveis afetam seu estado interno, lhe causando raiva e frustração, por exemplo, que chegam ao pico quando o garçom lhe dá uma resposta grosseira. A decisão de retribuir com um xingamento é então processada e avaliada de acordo com os recursos cognitivos disponíveis no momento, e nesse caso, Marcos está, além de irritado, cansado, com dor de cabeça e faminto, gerando a ação impulsiva de xingar o garçom. Isso não quer dizer que essas são as únicas variáveis em jogo, ou o único resultado possível, mas esse cenário é útil para retratar a interação entre diversas características numa situação que tem a agressão como resultado possível.

O livro está organizado em três partes principais: o Capítulo 2 e o Capítulo 3 abordam as bases do GAM, especificamente a história do modelo e as teorias que lhe dão suporte. Já o Capítulo 4 tem como foco o modelo propriamente dito, abordando o GAM distal e proximal. Finalmente, os Capítulos 5 e 6 trazem uma

reflexão acerca de pesquisas utilizando o GAM, aprofundando-se nas pesquisas com a mídia e na literatura brasileira acerca do tema.

Contudo, é relevante primeiramente abordar alguns conceitos que serão utilizados no decorrer dessa discussão, já que como observado anteriormente por Bandura (1973), o campo de estudos da agressão traz uma série de terminologias diferenciadas, que podem muitas vezes descrever as mais variadas ações e atividades.

Portanto, é possível iniciar definindo o que é agressão? Na Psicologia Social, o conceito mais aceito é que a agressão é um comportamento que objetiva causar dano a um alvo que deseja evitar tal dano (Bushman & Huesmann, 2010). Como apontado por Allen e Anderson (2017), esse fenômeno assume diversas formas comportamentais, desde ações mais sutis (e.g. um xingamento, agressão verbal) até extremamente graves (e.g. esfaquear alguém) (Evans et al., 2018).

Carrasco e Gonzales (2006) também trazem uma revisão acerca das tipologias da agressão: ela já foi classificada quanto sua natureza (física, verbal e social), relação entre os envolvidos (direta ou indireta/relacional), motivação (hostil, instrumental, emocional), clínica (proativa e reativa), dentre outros.

Esses conceitos auxiliam não só na compreensão das principais motivações da agressão, mas na sua diferenciação de outros construtos: quando definimos a agressão como um comportamento, por exemplo, a distinguimos de variáveis cognitivas (e.g. hostilidade) e afetivas (e.g. raiva) associadas a esse fenômeno, possibilitando uma compreensão mais apropriada

do processo que leva a uma ação identificável (Allen & Anderson, 2017).

Tratando dessas ações, um segundo conceito relevante é a violência, muitas vezes utilizada como sinônimo de agressão. Apesar de não ser uma concepção completamente errônea, os dois termos se diferenciam pela gravidade do comportamento: assim, a violência é uma forma extrema de agressão com consequências graves como objetivo (dano sério ou morte) (Huesmann & Taylor, 2006). Em ambos os casos, esse objetivo não precisa ser concretizado para que a ação seja considerada agressiva/violenta. Desse modo, se João tenta atirar em Maria e erra, seu comportamento continua sendo violento, graças a intenção original.

Dois conceitos finais, que também estão relacionados a agressão, são os de comportamento

antissocial (ações que desviam das normas e expectativas do grupo social, normalmente com consequências negativas) e comportamento delitivo (um comportamento antissocial tipificado no Código Penal vigente em uma localidade) (Medeiros et al., 2017). Esses tipos de comportamento não são antagônicos, mas um espectro de classificação dos comportamentos desviantes (Seisdedos, 1988).

Apesar de agressão e violência serem mais comumente utilizados na literatura psicológica internacional, a ideia de comportamento antissocial/delitivo traz uma contribuição relevante: o papel do contexto social do indivíduo na interpretação da gravidade do comportamento.

Considerando essas terminologias, a Figura 2 traz uma sumarização do conceito de agressão que será utilizado nos capítulos posteriores.

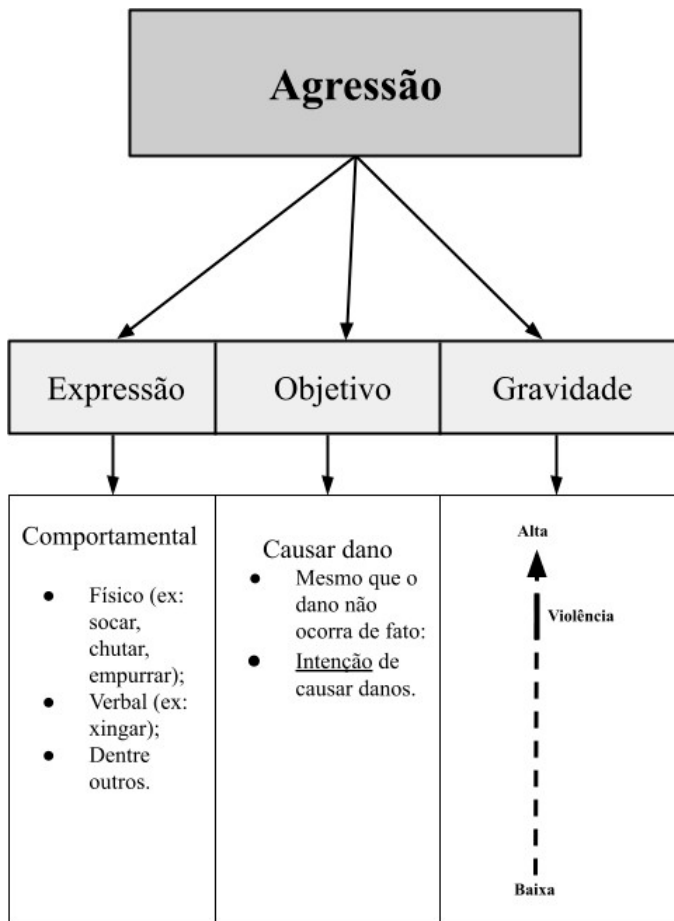


Figura 2. Definição de Agressão.

Considerações Finais

O estudo da agressão ocupa os autores da ciência psicológica há gerações, acompanhando sua evolução e mudanças de paradigma resultantes. Até chegarmos na compreensão contemporânea, que tenta equilibrar o inato e o aprendido, os fatores internos e externos, inúmeras teorias e pesquisas fizeram sua contribuição.

Debater todas essas abordagens detalhadamente em um único livro seria impossível. Contudo, espera-se que essa breve discussão acerca da evolução do conceito de agressão auxilie na compreensão não só dos capítulos posteriores, mas no estudo do tema que vá além do modelo teórico que será apresentado.

Referências

- Allen, J., & Anderson, C. A. (2017). Aggression and Violence: Definitions and Distinctions. In: Sturmeý (Ed.), *The Wiley Handbook of Violence and Aggression*, pp. 1-14. John Wiley & Sons Ltd.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). *Human aggression*. *Annual Review of Psychology*, 53, 27–51. 10.1146/annurev.psych.53.100901.135231.
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Bandura, A. (1978). Social learning theory of aggression. *Journal of Communication*, 28(3), 12–29.
- Björkly, S. (2006). Psychological Theories of Aggression: Principles and Application to Practice. In: Richter, D., Whittington, R. (eds) *Violence in Mental Health Settings*. Springer, New York, NY.
- Blankenship, K. L., Allen, J. J., Kane, K. A., & Anderson, C. A. (2019). The role of attitudes in violence and aggression (pp. 299-336). In D. Albarracín, & B. T. Johnson (Eds.) *Handbook of Attitudes*, 2nd Edition, Volume 2: Applications. New York: Routledge.
- Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2010). Aggression. In S. T. Fiske, D. T. Gilbert, & G. Lindzey (Eds.), *Handbook of Social Psychology*, 5th ed., pp. 833–863. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

Carrasco, M. & Gonzalez, J. (2006). Aspectos Conceptuales de la Agresión: definición y Modelos Explicativos. *Acción Psicológica*, 4(2), 7-38.

<https://www.redalyc.org/pdf/3440/34403058001.pdf>

Evans, S. C., Frazer, A. L., Blossom, J. B., & Fite, P. J. (2018). Forms and Functions of Aggression in Early Childhood. *Journal of Clinical Child & Adolescent Psychology*, 48(5), 790-798. 10.1080/15374416.2018.1485104

Gilbert, F., & Daffern, M. (2011). Illuminating the relationship between personality disorder and violence: Contributions of the General Aggression Model. *Psychology of Violence*, 1(3), 230–244. 10.1037/a0024089

Huesmann, L. R., & Taylor, L. D. (2006). The role of the mass media in violent behavior. In R. C. Brownson (Ed.), *Annual review of public health* (Vol. 26). Palo Alto, CA: Annual Reviews

Medeiros, E., Sá, E., Monteiro, R., Santos, W., & Gusmão, E. (2017). Valores humanos, comportamentos antissociais e delitivos: evidências de um modelo explicativo. *Pesquisas e Práticas Psicossociais*, 12(1), 147-163.

Santos, I, L, S. (2022). *Comportamento Antissocial Online: Uma Abordagem Pautada no Modelo Geral da Agressão*. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, Paraíba.

Seisdedos, N. (1988). Cuestionario A–D de conductas antisociales – delictivas. Madrid, España: TEA.



Capítulo 2: História do Modelo Geral da Agressão

“A História é quem somos e, porque somos.”

David McCullough.

Nenhuma teoria nasce do vazio. Seja intencionalmente, ou não, qualquer proposição científica é afetada pelo contexto da época, o zeitgeist, e pela trajetória de pesquisas e influências de seus criadores. O Modelo Geral da Agressão não é uma exceção a essa regra, o que faz com que inicialmente seja necessário abordar a linha do tempo que levaria a criação do formato do modelo teórico utilizado nos dias de hoje.

Desse modo, o objetivo do presente capítulo será apresentar uma (breve) história sobre o GAM, desde as pesquisas iniciais de seus desenvolvedores, até suas versões iniciais, à sua criação definitiva.

Sobre os Autores

O GAM foi desenvolvido pelos psicólogos Craig A. Anderson e Brad J. Bushman, ambos americanos. Anderson atualmente é *distinguished professor* da Iowa State University, e tem mestrado e doutorado em Psicologia pela Universidade de Stanford. Sua primeira publicação em periódicos científicos, “Temperatura ambiente e ocorrência de violência coletiva: uma nova análise” (Carlsmith & Anderson, 1979), já demonstrava dois de seus interesses principais durante os anos posteriores: a agressão e o impacto das mudanças climáticas no comportamento.

Já Bushman atualmente ocupa a cadeira de professor de comunicação de massa na *Ohio State University*, lecionando disciplinas como “violência na sociedade e violência na mídia”, e “comunicação na sociedade” (The Ohio State University, 2022). Sua educação inclui mestrados em Psicologia e Estatística, e doutorado em Psicologia Social, todos na Universidade de Missouri.

De forma similar a Anderson, as pesquisas iniciais de Bushman também já indicavam um interesse na agressão, em especial no impacto da mídia violenta nessa variável: o manuscrito “O papel de mediadores cognitivo-emocionais e diferenças individuais nos efeitos da mídia violenta na agressão”, de 1990, por exemplo, descrevia dois experimentos que demonstraram os impactos de vídeos violentos em pensamentos agressivos,

na pressão sanguínea e na intenção de agressão (Bushman & Geen, 1990).

Atualmente, ambos são editores do periódico científico *Aggressive Behavior* (no qual Anderson é o editor-chefe). O periódico é a publicação oficial da Sociedade Internacional de Pesquisas em Agressão que tem como foco manuscritos que abordam comportamentos de conflito e seus mecanismos associados, considerando publicações em diversas áreas além da Psicologia e das ciências comportamentais, como a Antropologia e estudos em comportamento animal (*Aggressive Behavior*, 2022).

Primeiros Estudos

É possível considerar o artigo de 1995, intitulado “Altas temperaturas, hostilidade, cognições hostis e excitação fisiológica: Teste de um Modelo Geral de Agressão Afetiva” como um dos precursores do GAM. Isso porque nesta pesquisa, cujo objetivo foi analisar o impacto de temperaturas altas na hostilidade, afetos positivos e negativos, cognições agressivas e excitação, foi apresentada a primeira versão do que futuramente seria o GAM (Figura 3).

Esse modelo, intitulado Modelo Geral de Agressão Afetiva, se assemelha ao ciclo proximal retratado no GAM (ver Figura 1 do capítulo anterior), apesar de ainda não considerar as variáveis

personais como inputs. De modo geral, ele já destacava como a situação atual do sujeito (e.g. temperatura desconfortavelmente alta) impacta cognições, afetos e excitação por seu efeito na forma que informações recebidas são processadas (Anderson et al., 1995).

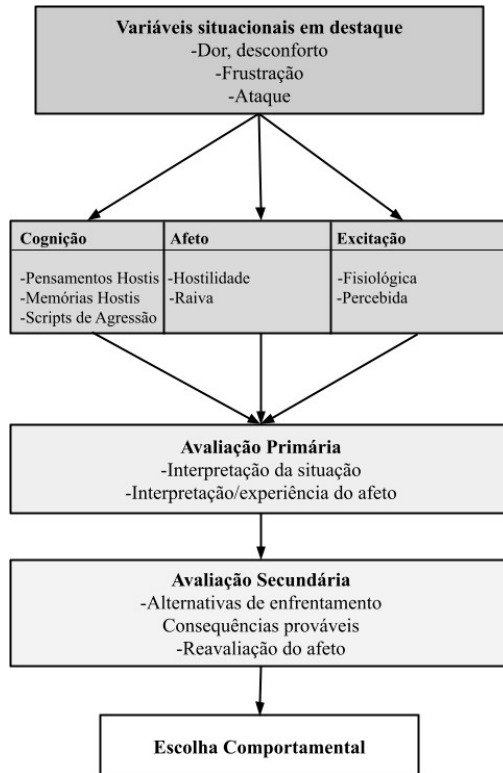


Figura 3. Modelo Geral da Agressão Afetiva (adaptado de Anderson et al., 1995).

Apesar de Bushman não estar envolvido diretamente nessa versão inicial do modelo, no mesmo ano seu artigo “O papel moderador do traço agressividade nos efeitos da mídia violenta na agressão” dava continuidade a sua investigação das variáveis que impactam a relação entre mídia e comportamento

agressivo, descrevendo três experimentos que abordavam a mídia audiovisual (Bushman, 1995).

Uma versão mais detalhada do Modelo Geral da Agressão Afetiva foi apresentado no artigo “Examinando uma estrutura de Agressão Afetiva: efeitos de armas e temperatura em pensamentos, afetos e atitudes agressivas”, publicado no ano seguinte (Figura 4). Essa atualização alterou o estágio inicial do ciclo de agressão, de modo a também considerar variáveis além da situação externa ao sujeito (e.g. traços de agressividade).

Apesar de, como trazido pelos autores, essa versão do modelo teórico apenas considerar o sujeito numa situação específica, ele destacava o papel das variáveis que conectam os inputs ao comportamento (rotas e processo de decisão), aspecto pouco abordado em pesquisas empíricas da época (Anderson et al., 1996). Além disso, os resultados dos experimentos da pesquisa destacaram como diferentes inputs afetam rotas diferenciadas: enquanto temperaturas altas levaram a um aumentado estado de hostilidade (rota afetiva), ver fotos de armas causou um aumento em cognições agressivas(rota cognitiva) (Anderson et al., 1996).

No mesmo ano, duas publicações de Bushman se destacam: em “Diferenças Individuais na Extensão e Desenvolvimento de Redes Cognitivo-Associativas Agressivas” foi investigado o papel do traço agressividade nas diferenças entre redes cognitivo-associativas acerca da agressão, expandindo hipóteses das pesquisas de Berkowitz (e.g. Berkowitz, 1989) que viriam a ser uma das bases do GAM (Bushman, 1996). Já em “Fruta Proibida versus Fruta Contaminada: Efeitos das Etiquetas de Advertência

na Atração à Violência na Televisão”, demonstrou-se não só que advertências acerca do conteúdo violento aumentam a probabilidade de consumo deste, mas que variáveis individuais impactam essa relação (Bushman & Stack, 1996).

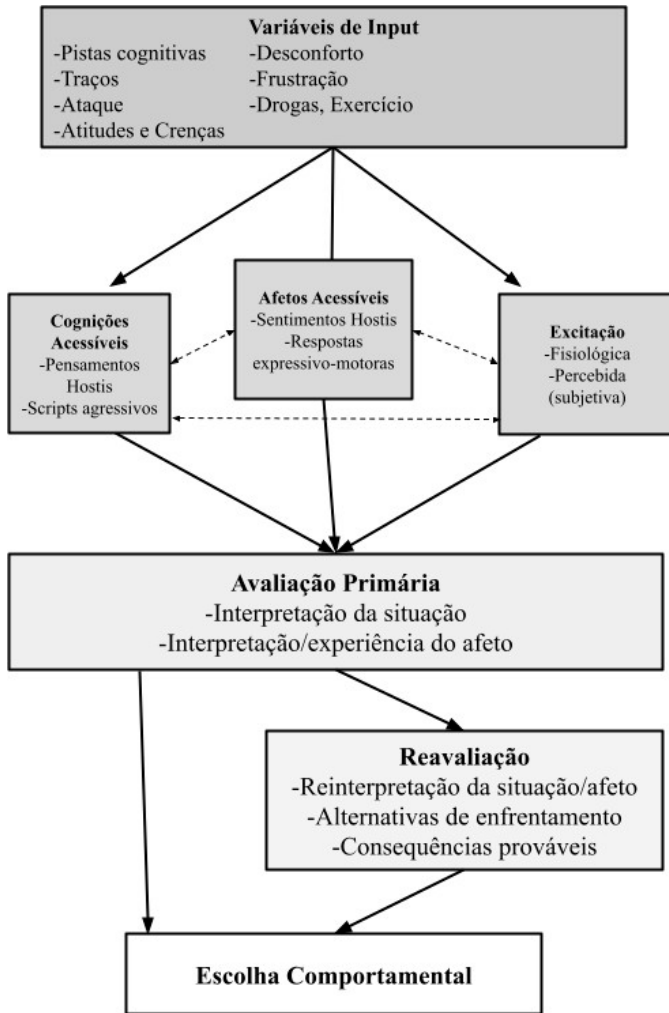


Figura 4. Atualização no Modelo Geral da Agressão Afetiva (adaptado de Anderson et al., 1996).

Continuando no t3pico da agress3o, o texto de 1998 “Temperatura e Agress3o: paradoxo, controv3rsia e um retrato (bastante) claro” ainda utilizava a mesma vers3o do modelo, focado em investigar a conex3o entre mudan7as de temperatura e comportamentos agressivos (Anderson & Anderson, 1998). Por3m, no mesmo ano, o estudo “As Rela73es de Intera73o entre Tra7o Hostilidade, Dor, e Pensamentos Agressivos”, alteraram os inputs do modelo, de modo a dividi-los entre vari3veis situacionais e diferen7as individuais.

Ademais, esse experimento tamb3m demonstrou como as duas categorias de input interagem em seu efeito nas rotas: participantes com altos n3veis de hostilidade que experienciavam dor demonstravam maior acessibilidade de pensamentos agressivos (Anderson et al., 1998).

Alguns anos depois, a publica73o “Videogames e Pensamentos, Afetos e Comportamentos Agressivos no Laborat3rio e na Vida” trouxe 3 tona nas pesquisas de Anderson o que se tornaria um dos principais objetos de estudo do GAM: a m3dia violenta. Atrav3s de dois estudos, foram observadas n3o s3o consequ4ncias de curto prazo em contexto de laborat3rio, mas tamb3m o efeito de jogos violentos na delinq3ncia 3 longo prazo (Anderson & Dill, 2000). Esse 3 outro dos destaques dessa pesquisa para a constru73o da teoria: a considera73o dos impactos no comportamento futuro do sujeito, e as diferentes explica73es te3ricas para os efeitos de curto e longo prazo. Seguindo o foco em videogames, a publica73o de 2001, “Efeitos de videogames violentos em comportamentos, cogni73es e afetos agressivos,

excitação fisiológica e comportamento pró-social: uma meta-análise da literatura científica”, apresenta não só a primeira versão do ciclo proximal do GAM utilizado até os dias de hoje, mas a primeira menção do modelo. Também é importante destacar que o texto apresenta uma explicação aprofundada de como a mídia violenta pode aumentar não só a probabilidade de agressão, mas a diminuição do comportamento pró-social (e.g. ajudar outros) (Anderson & Bushman, 2001).

Apesar da importância dessa publicação, o artigo de 2002 intitulado “Agressão Humana” é considerado o marco temporal da criação do Modelo Geral da Agressão, justificando a exclusão do termo “Afetivo” para se manter em consonância com pesquisas mais recentes acerca dos objetivos da agressão (Anderson & Bushman, 2002). A importância das estruturas de conhecimento (padrões cognitivos do sujeito) para o GAM também é destacada.

Após esse artigo introdutório, inúmeras pesquisas foram realizadas utilizando o GAM. Estas serão discutidas nos capítulos a seguir. Apesar disso, através dessa linha do tempo, é possível apontar alguns aspectos centrais do GAM, dentre eles: 1) o papel central de como o contexto impacta a agressão;

2) o desenvolvimento teórico contínuo, com base em resultados empíricos; 3) a integração de diversas mini-teorias acerca do tema em um modelo abrangente.

O Modelo Geral da Aprendizagem

Uma das desvantagens do GAM é o fato de que esse modelo só pode ser utilizado na explicação de comportamentos agressivos. Apesar disso, suas bases teóricas não advêm exclusivamente de teorias sobre a agressão, mas de modelos sócio-cognitivos e pesquisas acerca do desenvolvimento humano.

Considerando esse aspecto, no texto de 2006 “Um modelo teórico dos efeitos e consequências de jogar videogames” Buckley e Anderson propuseram o Modelo Geral da Aprendizagem (General Learning Model, GLM), uma adaptação do GAM buscando explicar comportamentos além da agressão.

Apesar de a esquematização do ciclo comportamental do GLM ser semelhante a do GAM (retratado na Figura 1), este também busca detalhar especialmente como cada situação (“teste de aprendizagem”, ou o ciclo curto) leva a impactos de longo prazo na aprendizagem de determinado comportamento (Zhang et al., 2020). Como apontado

por Gentile e colaboradores (2009), os impactos de longo prazo são divididos em três categorias principais: construtos cognitivos (esquemas, crenças, scripts comportamentais), construtos cognitivo-emocionais (atitudes e estereótipos) e construtos emocionais (respostas emocionais condicionadas e traços afetivos).

Para não fugir do tópico principal, não nos deteremos em excesso discutindo o GLM. Apesar disso, sua existência e aplicação em pesquisas posteriores com sucesso demonstra como a

construção teórica do GAM continua a ser expandida e utilizada. Alguns exemplos de estudos que apresentam evidências desse modelo são: “Exposição à músicas com letras pró-sociais reduz a agressão: Evidências iniciais e teste de um mecanismo subjacente” (Greitemeyer, 2011); “Quando novatos e veteranos jogam juntos: efeitos do conteúdo dos jogos, contexto e experiência na cooperação” (Jin & Li, 2017); e “Efeitos de desenhos animados pró-sociais em cognições e comportamentos agressivos” (Zhang et al., 2020).

Considerações Finais

Neste capítulo, abordamos de que forma o Modelo Geral da Agressão foi desenvolvido, considerando seu passado, até sua criação e um modelo subsequente baseado em suas premissas, o Modelo Geral da Aprendizagem. É possível observar como o percurso acadêmico de cada um dos seus criadores influenciou as bases explicativas do modelo.

A discussão deste capítulo não significa que oGAM parou de evoluir no início dos anos 2000. Comoveremos nos próximos capítulos, os estudos posteriores com o modelo continuaram a desenvolvê-lo, buscando evidências empíricas para seus pressupostos e suas aplicações práticas em diversas áreas de investigação.

Referências

Aggressive Behavior. (2022). Overview. <https://onlinelibrary.wiley.com/page/journal/10982337/homepage/productinformation.html>

Anderson, C. A, Deuser, W. E., & DeNeve, K. (1995). Hot temperatures, hostile affect, hostile cognition, and arousal: Tests of a general model of affective aggression. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 21, 434-448.

Anderson, C. A., Anderson, K.B., & Deuser, W.E. (1996). Examining an affective aggression framework: Weapon and temperature effects on aggressive thoughts, affect, and attitudes. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 22, 366-376.

Anderson, C. A., & Anderson, K. B. (1998). Temperature and aggression: Paradox, controversy, and a (fairly) clear picture. Chapter in R. Geen, & E. Donnerstein (Eds.) *Human aggression: Theories, research and implications for policy*. (pp. 247-298). San Diego, CA: Academic Press.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27-51.

Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 772-790.

Anderson, K. B., Anderson, C. A., Dill, K. E., & Deuser, W. E. (1998). The interactive relations between trait hostility, pain, and aggressive thoughts. *Aggressive Behavior*, 24, 161-171.

Berkowitz, L. (1989). Frustration-aggression hypothesis: Examination and reformulation. *Psychological Bulletin*, 106(1), 59-73. 10.1037/0033-2909.106.1.59

Buckley, K. E., & Anderson, C. A. (2006). A theoretical model of the effects and consequences of playing video games. In P. Vorderer, & J. Bryant (Eds.), *Playing video games - Motives, responses, and consequences* (pp. 363-378). Mahwah, NJ: LEA.

Bushman, B. J. (1995). Moderating role of trait aggressiveness in the effects of violent media on aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69(5), 950-960. 10.1037/0022-3514.69.5.950

Bushman, B. J. (1996). Individual Differences in the Extent and Development of Aggressive Cognitive-Associative Networks. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 22(8), 811-819. 10.1177/0146167296228004

Bushman, B. J., & Geen, R. G. (1990). Role of cognitive-emotional mediators and individual differences in the effects of media violence on aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 58(1), 156-163. 10.1037/0022-3514.58.1.156

Bushman, B. J., & Stack, A. D. (1996). Forbidden fruit versus tainted fruit: Effects of warning labels on attraction to television violence. *Journal of Experimental Psychology: Applied*, 2(3), 207-226. 10.1037/1076-898x.2.3.207

Carlsmith, J. M., & Anderson, C. A. (1979). Ambient temperature and the occurrence of collective violence: A new analysis. *Journal of Personality and Social Psychology*, 37, 337-344.

Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., Ihori, N., Saleem, M., Lim Kam Ming, ... Sakamoto, A. (2009). The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence From Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35(6), 752–763. 10.1177/0146167209333045

Greitemeyer, T. (2011). Exposure to music with prosocial lyrics reduces aggression: First evidence and test of the underlying mechanism. *Journal of Experimental Social Psychology*, 47(1), 28–36. 10.1016/j.jesp.2010.08.005

Jin, Y., & Li, J. (2017). When newbies and veterans play together: The effect of video game content, context and experience on cooperation. *Computers in Human Behavior*, 68, 556–563. 10.1016/j.chb.2016.11.059

The Ohio State University. (2022). Brad J. Bushman. <https://comm.osu.edu/people/bushman.20>

Zhang, Q., Cao, Y., Tian, J., El-Lim, K., & Gentile, D. A. (2020). Effects of Prosocial Cartoon Model on Aggressive Cognitions and Aggressive Behaviors. *Children and Youth Services Review*, 118, 105498. 10.1016/j.childyouth.2020.105498

Capítulo 3: Bases Teóricas do GAM

“Nada mais prático que uma boa teoria.”

Kurt Lewin.

Nos capítulos anteriores, discutimos como o GAM foi desenvolvido com base em pesquisas e teorias anteriores, de modo a sumarizar as principais descobertas acerca dos mecanismos e processos subjacentes ao comportamento agressivo. Esse capítulo objetiva apresentar essas teorias, bem como suas contribuições principais para o desenvolvimento do GAM.

Teoria dos Scripts

Numa peça de teatro, filme ou série de televisão, as ações, falas e interações dos atores são guiadas por seus scripts, que buscam orientar qual a forma adequada de agir naquela situação, de modo que a peça midiática faça sentido. O nosso dia-a-dia não é muito diferente disso: obviamente, não contamos com um caderninho contendo todas as nossas falas para cada cena. Mesmo assim, nossa mente conta com “guias cognitivos” de como agir em uma situação, especialmente quando ela é comum na nossa rotina; se você costuma almoçar em praças de alimentação de shopping, por exemplo, deve saber que o “script” é diferente de uma lanchonete comum (o pagamento é realizado logo quando se escolhe sua refeição, não existem garçons, é educado retirar a bandeja da mesa após terminar...).

Podemos chamar essas variáveis de scripts comportamentais. Estes são definidos como sequências de ações e seus possíveis resultados de acordo com os componentes contextuais (Sestir & Bartholow, 2007). A Teoria dos scripts (Huesmann, 1988) aponta que o comportamento é guiado por esses roteiros comportamentais.

Os scripts são aprendidos pela experiência direta numa situação ou através da aprendizagem observacional, sendo codificados pela memória semântica do sujeito (Warburton & Anderson, 2015). Eles se tornam guias comportamentais para a resolução de problemas no ambiente social, com seu uso se

tornando cada vez mais automatizado conforme o tempo passa (Huesmann & Miller, 1994). A Figura 5 detalha o processo de como um script é utilizado numa situação específica.

Mas como aplicar essa teoria ao comportamento agressivo? Quando um indivíduo observa que utilizar um script que gera um resultado agressivo é aceitável e/ou recompensado em uma certa situação, esse script se torna cada vez mais acessível cognitivamente, aumentando a chance dele ser reutilizado (Barlett & Anderson, 2012). Então, se numa briga no ambiente de trabalho o chefe percebe que humilhar seus subordinados por um relatório atrasado não lhe traz nenhum problema imediato, e que o relatório em questão é entregue no dia seguinte, a probabilidade de que ele repita essa agressão aumenta.

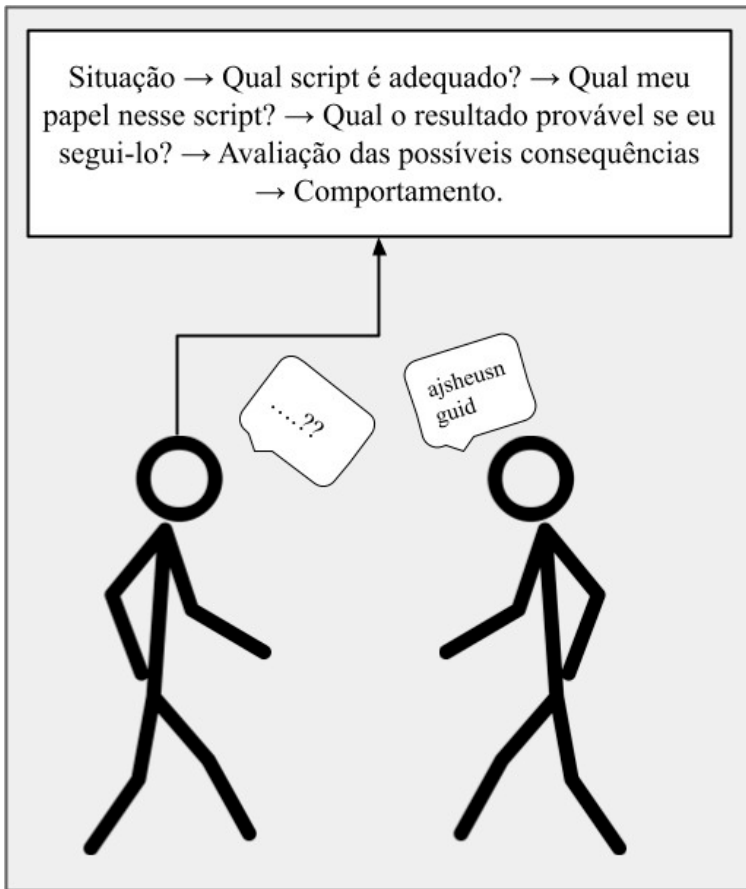


Figura 5. Processo de Utilização de Scripts: quando não entendemos o que alguém diz, por exemplo, um script possível seria pedir para que a pessoa repita.

Teoria da Neoassociação Cognitiva

A teoria dos scripts já demonstrou como nossa memória cria conexões organizadas entre situações e respostas comportamentais. A Teoria da Neoassociação Cognitiva (Berkowitz, 1993), que foi uma reformulação da hipótese da frustração-agressão que vimos no capítulo 1, trabalha uma concepção teórica semelhante.

Essa teoria postula que o conteúdo mental está organizado em uma rede conceitual (Collins & Loftus, 1975). A intensidade em que esses construtos de memória estão associados varia, de modo que a ativação de uma memória aumenta a chance de outras memórias relacionadas serem ativadas no processamento de informação presente (Sestir & Bartholow, 2007).

No caso da agressão, quando somos expostos a situações aversivas, ou seja, que despertam afetos negativos, duas redes cognitivas-associativas são ativadas: uma relacionada a agressão (enfrentamento/luta) e uma associada ao medo (fuga) (Barlett & Anderson, 2012). Dependendo das características pessoais e situacionais, as respostas comportamentais consequentes de uma dessas redes irão dominar, podendo gerar comportamento agressivo (Berkowitz, 1989; Warburton & Anderson, 2015)

Aprendizagem Social

A Teoria da Aprendizagem Social já foi discutida brevemente no capítulo 1, sendo ela uma das maiores influências no desenvolvimento não só do GAM, mas das pesquisas contemporâneas acerca da agressão de modo geral. Nessa teoria, a aprendizagem de novos comportamentos se dá pela observação de modelos comportamentais, sendo estes tanto pessoas do grupo social (e.g. família) quanto personagens da mídia consumida (Vieira et al., 2010).

Esse pressuposto foi exemplificado no experimento clássico do João Bobo, retratado no artigo “Transmissão da Agressão através da Imitação de Modelos Agressivos” (Bandura et al., 1961). No experimento, crianças que observavam um adulto agredir física e verbalmente um boneco João Bobo apresentavam uma maior probabilidade de repetir essa agressão num segundo momento, em especial quando esse adulto não era repreendido por sua ação na frente da criança.

Assim, para compreender a agressão através da Teoria da Aprendizagem Social, são necessários três questionamentos: Quais as origens do comportamento? Quais situações instigam a agressão? E quais contextos, internos e externos, reforçam a manutenção do comportamento agressivo? (Snethen & Puymbroeck, 2008). Como já discutido anteriormente, as origens do comportamento agressivo são os modelos: a observação não só promove a aprendizagem da agressão, mas a expansão do

repertório de comportamentos agressivos possuídos pelo sujeito (Bandura, 1973).

Acerca dos instigadores do comportamento agressivo, a exposição a modelos violentos por si só não resulta diretamente numa agressão: Esta é uma resposta ao aumento da excitação emocional (causada por alguma situação estressora) ou ao desejo de obter poder através do comportamento (Snethen & Puymbroeck, 2008). Por fim, essa agressão é reforçada por três rotas principais: reforço direto (consequências externas da ação), reforço vicário (observação do mesmo comportamento levando a um resultado positivo) e auto-reforçamento (Bandura, 1978).

Quatro outros princípios da Teoria da Aprendizagem Social são necessários para compreender o comportamento agressivo: a associação diferencial (interação com outros sujeitos que se engajam ou apoiam determinado comportamento, nesse caso a agressão); as definições (atitudes e significados que o sujeito associa a determinado comportamento, alterando assim sua avaliação daquela ação); o reforço diferencial (a avaliação das possíveis recompensas e/ou punições associadas com a execução de determinado comportamento, que influenciam a decisão de realmente se engajar nessa ação); e a imitação (ou modelagem), que é a execução propriamente dita de um comportamento após a observação dele nos modelos (Fox, 2017).

Teoria da Transferência da Excitação

Quantas vezes na sua vida a irritação causada por uma situação acabou gerando uma resposta negativa algum tempo depois? Provavelmente ao menos uma vez você acabou se exaltando exageradamente com alguém que furou a fila por já estar de mau-humor com o trabalho, mesmo que essa não fosse uma resposta típica. A Teoria da Transferência da Excitação (Zillmann, 1971) aborda justamente a forma que afetos causados por uma situação acabam afetando o comportamento numa situação posterior.

Esse impacto pode ser resumido por uma frase central: a excitação psicológica demora a se dissipar; assim, quando duas situações estão separadas por um período temporal breve, a excitação do evento a pode ser atribuída erroneamente ao evento b (Hermann, 2017). Essa transferência tem ainda mais chances de ocorrer se ambos os eventos contarem com componentes agressivos (DeWall & Chester, 2016).

Assim, o comportamento agressivo pode ser explicado tanto pela excitação fisiológica e pelos afetos negativos de uma situação específica quanto como produzidos por algum estímulo anterior, considerando que muitas vezes o estado de hostilidade não se dissipa na velocidade em que mudamos nosso foco de atenção (Blankenship et al., 2019).

Teoria da Dessensibilização

A dessensibilização é utilizada em contextos terapêuticos de modo a diminuir respostas negativas a certos estímulos gradativamente. Contudo, quando o estímulo em questão é a violência, a dessensibilização traz consequências negativas ao sujeito, ou como descrito por Prot e Gentile (2014), um efeito de endurecimento: ela tem como resultado um embotamento psicológico das reações emocionais que seriam naturais na experiência de violência, como medo e desaprovação (Griffiths & Shuckford, 1989).

Assim, quando a exposição é contínua, os sinais fisiológicos e emocionais desagradáveis vão desaparecendo, tornando o sujeito indiferente à violência (Pieper, 2022). Isso gera resultados cognitivo-emocionais como atenção diminuída a eventos agressivos, menor simpatia por vítimas de violência, crenças de que a violência é algo normal, e diminuição nas atitudes negativas frente à violência (Miles-Novelo & Anderson, 2020).

Essas reações automáticas são um dos inibidores do comportamento agressivo: desse modo, quando o sujeito perde a sensibilidade a esses estímulos, a agressão se torna uma resposta comportamental mais aceitável (Blankenship et al., 2019). Assim, a probabilidade de reação a um ato agressivo diminui, enquanto a chance de agredir aumenta (Pieper, 2022).

Teoria da Interação Social

Especificamente falando da agressão, a teoria da interação social (Tedeschi et al., 1974) a compreende como um comportamento de influência social: o comportamento agressivo, nesse sentido, tem uma motivação para ser executado, seja ela o ganho de algo valorizado pelo sujeito ou a autodefesa (Anderson & Bushman, 2002).

Portanto, nessa teoria toda agressão é instrumental, um meio para um fim (Blankenship et al., 2019): o agressor não age apenas impulsivamente, ele toma decisões com base no custo-benefício daquela ação, e se comporta agressivamente caso a recompensa possível pareça maior que o custo.

Considerações Finais

Neste capítulo, abordamos seis teorias psicossociais que serviram como base para o desenvolvimento do GAM. Logicamente, é impossível discutir tudo que cada uma das abordagens oferece como contribuição para a ciência psicológica. Contudo, esperamos que a apresentação anterior seja suficiente para a compreensão de como essas teorias influenciaram a versão final do modelo.

É possível sumarizar essas influências em alguns pontos principais: o comportamento agressivo é aprendido na vida diária, seja em interações interpessoais ou através da observação; quanto mais somos expostos à agressão, maior é a probabilidade de executar comportamentos similares, seja graças a scripts comportamentais ou a dessensibilização. E, finalmente, uma situação hostil não se finda em si, podendo influenciar direta ou indiretamente as ações futuras do sujeito.

Referências

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27-51.

Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Bandura, A. (1978). Social learning theory of aggression. *Journal of Communication*, 28(3), 12–29.

Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63(3), 575-582. 10.1037/h0045925.

Barlett, C., & Anderson, C. (2012). Examining Media Effects: The General Aggression and General Learning Models. In: Valdivia (Ed.), *The International Encyclopedia of Media Studies*, pp. 1 – 20. Blackwell Publishing Ltd.

Blankenship, K. L., Allen, J. J., Kane, K. A., & Anderson, C. A. (2019). The role of attitudes in violence and aggression (pp. 299-336). In D. Albarracín, & B. T. Johnson (Eds.), *Handbook of Attitudes*, 2nd Edition, Volume 2: Applications. New York: Routledge.

Berkowitz, L. (1989). Frustration-aggression hypothesis: examination and reformulation. *Psychological Bulletin*, 106, 59–73.

Berkowitz, L. (1993). Towards a general theory of anger and emotional aggression: implications of the cognitive-neoassociationistic perspective for the analysis of anger and other emotions. In R. S. Wyer, & T. K. Srull (Eds.), *Perspectives on Anger and Emotion*, (pp. 1–46). Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Collins, A. M., & Loftus, E. F. (1975). A spreading-activation theory of semantic processing. *Psychological Review*, 82, 407–428.

DeWall, C. N., & Chester, D. S. (2016). Taming the impulsive Beast. In: Hirt et al. (Eds.), *Self-Regulation and Ego Control*, pp. 165–181. Academic Press: Cambridge. 10.1016/b978-0-12-801850-7.00009-3

Fox, B. (2017). It's nature and nurture: Integrating biology and genetics into the social learning theory of criminal behavior. *Journal of Criminal Justice*, 49, 22–31. 10.1016/j.jcrimjus.2017.01.003

Griffiths, M. D., & Shuckford, G. L. J. (1989). Desensitization to television violence: A new model. *New Ideas in Psychology*, 7(1), 85–89. 10.1016/0732-118x(89)90039-1

Hermann, H. R. (2017). *Dominance and Aggression in Humans and Other Animals*. Academic Press, Cambridge. 10.1016/b978-0-12-805372-0.00001-8

Huesmann, L. R. (1988). An information processing model for the development of aggression. *Aggressive Behavior*, 14, 13–24.

Huesmann, L., & Miller, L. (1994). Long-Term Effects of Repeated Exposure to Media Violence in Childhood. In: Huesmann (Ed.), *Aggressive Behavior: Current Perspectives*, (pp. 153-186). Springer Science: New York.

Miles-Novelo, A., & Anderson, C. A. (2020). Desensitization. In J. Bulck, D. Ewoldsen, M. Mares, & E. Scharrer (Eds.), *International Encyclopedia of Media Psychology*. John Wiley & Sons, Inc. 10.1002/9781119011071.iemp0056

Pieper, C. (2022). Television Programming and Violence. In: Kurtz (Ed.), *Encyclopedia of Violence, Peace, & Conflict*, 3 ed., pp. 259-267. Academic Press: Cambridge.

Prot, S., & Gentile, D. (2014). Applying Risk and Resilience Models to Predicting the Effects of Media Violence on Development. In: J. B. Benson (Ed.), *Advances in Child Development and Behavior*, v. 46, pp. 215-244. Academic Press: Cambridge.

Snethen, G., & Van Puymbroeck, M. (2008). Girls and physical aggression: Causes, trends, and intervention guided by Social Learning Theory. *Aggression and Violent Behavior*, 13(5), 346–354. 10.1016/j.avb.2008.05.003

Sestir, M., & Bartholow, B. (2007). Theoretical Explanations of Aggression and Violence. In: Gannon et al. (Eds.): *Aggressive offenders' cognition: theory, research, and practice*, 157-178. John Wiley & Sons Ltd:England.

Vieira, T., Mendes, F., & Guimarães, Leonardo C. (2010). Aprendizagem social e comportamentos agressivo e lúdico de meninos pré-escolares. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 23(3), 544-553. 10.1590/S0102-79722010000300015

Warburton, W. A., & Anderson, C. A. (2015). Social psychology of aggression. In J. Wright, & J. Berry (Eds.), *International Encyclopedia of Social and Behavioral Sciences*, 2nd Edition, Volume 1 (pp. 373- 380). Oxford, England: Elsevier. 10.1016/B978-0-08-097086-8.24002-6

Zillmann, D. (1971). Excitation transfer in communication-mediated aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 7, 419–434.

Capítulo 4: Aspectos Distais e Proximais do GAM

“As pessoas são complexas. E como psicólogo, você se torna fascinado pela complexidade do ser humano.”

Daniel Kahneman.

A discussão dos capítulos prévios foi focada no passado do Modelo Geral da Agressão, desde o histórico de seus criadores às teorias que deram suporte ao seu desenvolvimento. Pense num bolo: falávamos previamente dos diferentes ingredientes, que quando misturados nas quantidades certas e utilizando determinadas técnicas, dão origem a algo completamente diferente das propriedades de cada componente sozinho.

Neste capítulo, iremos abordar o modelo propriamente dito, percorrendo seus processos e componentes. Caso julgue

necessário, retorne a Figura 1 para observar a organização completa do GAM.

O GAM é subdividido entre processos causais distais (o ciclo de desenvolvimento) e processos causais proximais (ciclo episódico). Os processos distais são compostos por variáveis mais estáveis e duradouras, relacionadas ao processo de desenvolvimento do sujeito (Anderson & Bushman, 2018). Já os processos proximais são variáveis que impactam um encontro social específico (Anderson & Bushman, 2002).

Também é possível discernir esses dois ciclos por seus efeitos na resposta comportamental: os processos distais têm impactos a longo prazo, enquanto os proximais afetam o comportamento a curto prazo. Contudo, como discutiremos a seguir, uma mesma variável pode assumir uma forma distal ou proximal dependendo do contexto.

Processos Distais

Os processos distais podem ser considerados como o plano de fundo de todos os encontros sociais (Allen et al., 2018). Estes são divididos em

modificadores biológicos e ambientais. Os modificadores biológicos são variáveis herdadas geneticamente ou desenvolvidas pelo organismo; variações hormonais e alguns transtornos

neuropsicológicos, por exemplo, são um fator de risco para a agressividade (Anderson & Bushman, 2018).

Apesar disso, é importante salientar que, apesar de modificadores biológicos serem um fator de risco para a agressão, eles não determinam diretamente o comportamento dessa natureza, sendo necessária a interação destes com o contexto social vivenciado (Anderson & Carnagey, 2004). E o que são esses modificadores ambientais?

Os modificadores ambientais são as características do contexto em que o sujeito está inserido a longo prazo, abrangendo desde grupos e normas sociais, até condições socioeconômicas e a mídia consumida (Plante et al., 2020). A Figura 6 apresenta uma esquematização do GAM distal, além de alguns exemplos de variáveis que aumentam a probabilidade de agressão apontadas por Anderson e Bushman (2018).

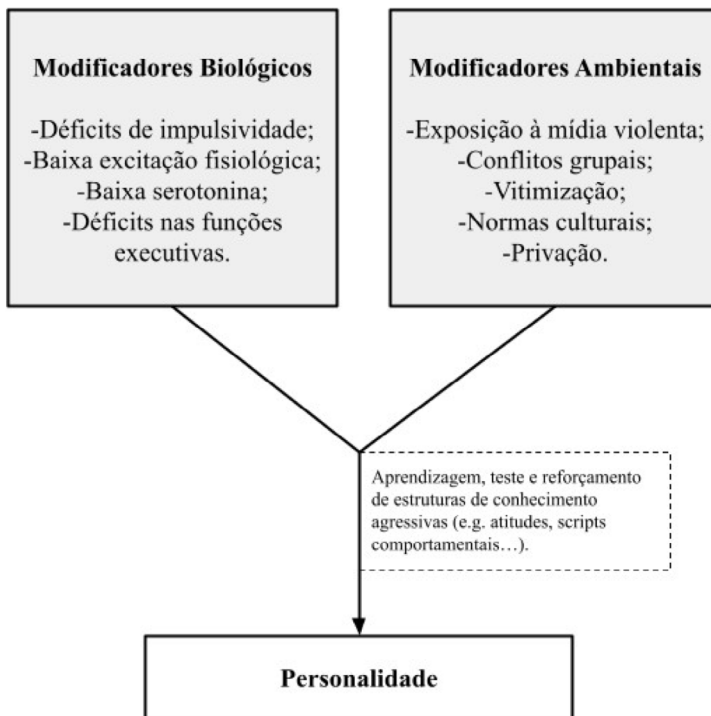


Figura 6. GAM Distal.

Tanto os modificadores biológicos quanto os ambientais impactam a formação da personalidade do sujeito. No contexto do GAM, a personalidade é definida como o conjunto das estruturas de conhecimento individuais, padrões de informação aprendida que influenciam a percepção ambiental e o comportamento: de modo simples, a personalidade é um conjunto de aspectos individuais relativamente estáveis (Anderson & Huesmann, 2003). Assim, o desenvolvimento de uma personalidade com traços mais agressivos é uma consequência de várias experiências de aprendizagem (episódios) que preparam o sujeito para responder agressivamente em situações diversas, demonstrando como os processos proximais e distais do GAM se afetam mutuamente (Anderson & Carnagey, 2004).

Processos Proximais

Os processos proximais são divididos em três fases distintas, uma consequente da outra: os inputs, as rotas e os outcomes (Allen et al., 2018). Os inputs,

por outro lado, são divididos em dois tipos: os inputs pessoais são a representação dos aspectos individuais dentro do ciclo proximal, ou seja, todos os fatores relativamente estáveis que o próprio sujeito traz para a situação (Prot et al., 2015). Já os inputs situacionais são as características do ambiente do encontro social

(Blankenship et al., 2019). É possível também pensar nos inputs pessoais como as variáveis “internas” ao sujeito e os situacionais como as “externas”.

Os aspectos pessoais e situacionais impactam o próximo passo do ciclo tanto de maneira independente como interativa: as características pessoais de um sujeito podem tanto impactar o tipo de situação que ele está envolvido, e como ele agirá nesse contexto (Anderson et al., 2008). Pense, por exemplo, em um membro de grupo radicalista; essa pessoa provavelmente vivenciará mais situações com possibilidade de responder agressivamente aos alvos de seu grupo. Já no segundo caso, um traço de personalidade (e.g. baixa amabilidade) pode aumentar a força da relação entre uma situação que influencia o comportamento agressivo e essa resposta.

O próximo passo do ciclo proximal são as rotas, ou o estado interno atual do sujeito. É possível enxergá-las como os principais caminhos pelos quais os inputs podem impactar o comportamento agressivo. As rotas são divididas entre cognições (e.g. acessibilidade de pensamentos agressivos), afetos (e.g. raiva, alegria) e excitação fisiológica (Dewall & Anderson, 2011). Desse modo, variáveis pessoais e situacionais que aumentam a chance de agressão podem aumentar cognições negativas, o estado afetivo de raiva e a excitação, por exemplo (Bartholow et al., 2005). As rotas também podem se influenciar entre si: a chance de alguém sentindo raiva pensar coisas agressivas é consideravelmente maior do que uma pessoa de bom humor.

A última fase do ciclo proximal são os outcomes, o processo de julgamento/avaliação e tomada de decisão. Inicialmente, as características da situação são analisadas (e.g ela é perigosa?), levando a uma resposta comportamental impulsiva ou a reavaliação, se a avaliação inicial não for satisfatória e caso existam recursos suficientes para tal (Barlett & Anderson, 2011). Na reavaliação, são consideradas interpretações alternativas e outras respostas possíveis, levando a uma resposta comportamental condizente com essa análise mais detalhada (que usualmente é menos agressiva que uma resposta impulsiva) (Anderson & Bushman, 2018).

É importante ressaltar que esse processo não é livre de vieses, alguns deles aumentando a chance de uma resposta agressiva. O viés de atribuição hostil, por exemplo, aumenta a probabilidade de que uma ação neutra seja interpretada como intencionalmente agressiva (Bushman & Anderson, 2020).

A resposta comportamental (impulsiva ou calculada, agressiva ou não) resultante desse ciclo gerará consequências, reiniciando todo o processo e criando o loop onde nossas respostas presentes impactam o futuro. Esse impacto ocorre de duas

formas principais: afetando as características pessoais e as ambientais (Dewall & Anderson, 2011).

Pense numa criança que, numa festa de aniversário, empurra um colega para furar a fila de um brinquedo. Se essa resposta agressiva gera bons resultados (e.g. não esperar sua vez, nenhum adulto lhe repreendeu), as atitudes frente à violência podem se tornar mais favoráveis, e a criança pode começar a interpretar a violência como uma resposta aceitável para situações futuras. Por outro lado, os colegas da criança empurrada podem presenciar a ação e conseqüentemente evitar/excluir o agressor a partir daquele momento.

De forma similar ao tópico anterior, a Figura 7 recapitula o GAM proximal, exemplificando variáveis que aumentam a probabilidade de agressão.

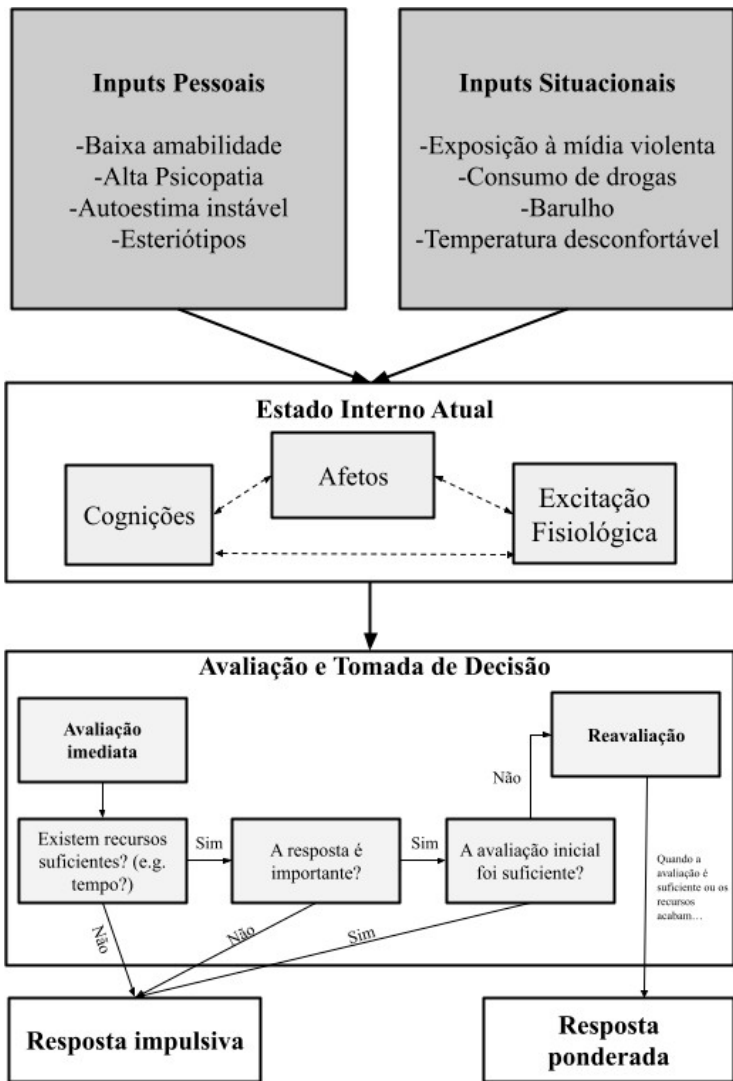


Figura 7. GAM Proximal.

Considerações Finais

Nesse capítulo, abordamos de forma mais detalhada todos os componentes do Modelo Geral da Agressão, considerando os aspectos de curto e longo prazo e como cada um desses ciclos pode impactar o comportamento agressivo. É possível observar que oGAM aborda como uma pessoa com determinado histórico de vida, e x características, inserida numa situação y, num estado z irá interpretar o contexto de uma forma diferenciada, levando a comportamentos completamente diferentes.

Isso destaca uma questão de extrema relevância: cada um dos componentes do GAM, e por consequência, cada uma de nossas características no dia-a-dia (nosso passado, presente e futuro) trabalham em conjunto para determinar a forma que agimos. Apenas entendendo essa complexidade é possível lidar (e posteriormente manejar) a problemática da violência a curto e longo prazo, na nossa vida pessoal e na sociedade.

Referências

Allen, J. J., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018). The General Aggression Model. *Current Opinion in Psychology*, 19, 75–80.10.1016/j.copsyc.2017.03.034

Anderson, C.A., Buckley, K.E., & Carnagey, N.L. (2008). Creating your own hostile environment: A laboratory examination of trait aggression and the violence escalation cycle. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 34, 462-473.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27–51. 10.1146/annurev.psych.53.100901.135231

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018), Media Violence and the General Aggression Model. *Journal of Social Issues*, 74, 386-413.10.1111/josi.12275

Anderson, C.A., & Carnagey, N.L. (2004). Violent evil and the general aggression model. In A. Miller (Ed.), *The Social Psychology of Good and Evil*, pp. 168-192. New York: Guilford Publications.

Barlett, C. P., & Anderson, C. A. (2011). Reappraising the situation and its impact on aggressive behavior. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 37, 1564–1573. 10.1177/0146167211423671

Blankenship, K. L., Allen, J. J., Kane, K. A., & Anderson, C. A. (2019). The role of attitudes in violence and aggression. In D. Albarracín & B. T. Johnson (Eds.) *Handbook of Attitudes*, 2nd Edition, Volume 2: Applications, pp. 299-336. New York: Routledge.

Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2020). General Aggression Model. In J. Bulck, D. Ewoldsen, M. Mares, & E. Scharrer (Eds.), *International Encyclopedia*

of Media Psychology. John Wiley & Sons, Inc. 10.1002/9781119011071.
iemp0154

DeWall, C. N., & Anderson, C. A. (2011). The General Aggression Model. In: P. Shaver & M. Mikulincer (Eds.) *Human Aggression and Violence: Causes, Manifestations, and Consequences*, pp. 15-33. Washington, DC:APA.

Plante, C., Anderson, C. A., Allen, J. J., Groves, C. L., & Gentile, D. A. (2020). *Game On! Sensible Answers about Video Games and Media Violence*. Ames, Iowa: Zengen LLC Publishing.

Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Warburton, W., Saleem, M., Groves, C. L., & Brown, S. C. (2015). Media as agents of socialization. In J. E. Grusec & P. D. Hastings (Eds.), *Handbook of socialization* (2nd ed., pp. 376–400). New York, NY Guilford Press.

Capítulo 5: GAM e Mídia

“Quem controla a mídia controla a mente.”

Jim Morrison.

Apesar de o Modelo Geral da Agressão não ter como propósito exclusivo a compreensão dos impactos da mídia no comportamento, essa vem sendo uma de suas maiores aplicações desde seu desenvolvimento. Por esse motivo, o presente capítulo realizará um sumário de algumas pesquisas nessa área que aplicam o GAM.

Tomando como base a definição de violência dentro da teoria, Bushman (2017) define violência na mídia como comportamentos retratados numa obra midiática que objetivam causar danos extremos a alguém que deseja evitar esse dano, seja essa

situaçãoreal (e.g. notícia de jornal) ou fictício (e.g. jogo violento). Mas afinal, porque é relevante abordar esotópico?

O motivo principal é que a mídia e as tecnologias da informação estão presentes na vida da esmagadora maioria da população global: 5 bilhões de pessoas já eram usuários da internet em 2022, com 93% desse grupo também estando em redes sociais (Statista Research Department, 2022). Em apenas um minuto online, 452 mil horas são assistidas apenas no serviço de streaming Netflix, e milhões de mensagens são enviadas (Dixon, 2022). Esses números ajudam a ilustrar o quanto a mídia se tornou parte do nosso dia-a-dia.

Não só o consumo de mídia aumenta exponencialmente, mas especificamente da mídia violenta: dentre os mais diversos temas e faixas etárias, conteúdos midiáticos violentos estão entre os mais desenvolvidos e consumidos (Miles-Novelo & Anderson, 2020). Assim, surge o questionamento: quais os impactos desse consumo na audiência?

Porque a mídia impacta a Agressão?

Como vimos no capítulo anterior, variáveis externas ao indivíduo podem possuir impactos tanto de curto prazo (efeitos no estado interno atual da pessoa) quanto de longo prazo (afetando o desenvolvimento da personalidade). A mídia violenta está incluída

nessa afirmação: os efeitos de assistir uma cena de agressão ou de consumir esse conteúdo constantemente durante sua vida são diferenciados.

Os impactos distais da mídia violenta englobam o aumento de crenças e atitudes violentas, o desenvolvimento de vieses relacionados à hostilidade e a dessensibilização à violência (Plante et al., 2020). A Figura 8 ilustra esse processo utilizando os jogos violentos como exemplo.

Já dentro do ciclo proximal, a mídia impacta a possibilidade de agressão através de três processos psicológicos: a ativação de estruturas de conhecimento agressivas já existentes (e.g. scripts comportamentais), a imitação do conteúdo violento, e aumentando a excitação fisiológica (Anderson & Bushman, 2018). Utilizando o ciclo proximal como base, consumir mídia violenta causa alterações no estado interno atual como o aumento de pensamentos agressivos e do sentimento de raiva (Bushman, 2018).

É importante salientar, contudo, que assim como outras variáveis analisadas dentro do GAM, apenas consumir mídia violenta não é o suficiente para causar respostas agressivas: apenas quando outros fatores de risco estão presentes a probabilidade de violência começa a existir (Groves et al., 2020). Tendo em mente a explicação teórica dos impactos da mídia, é possível observar o que pesquisas sobre meios de comunicação diferentes têm descoberto a respeito desse tema. Os tópicos a seguir discutirão esse assunto.

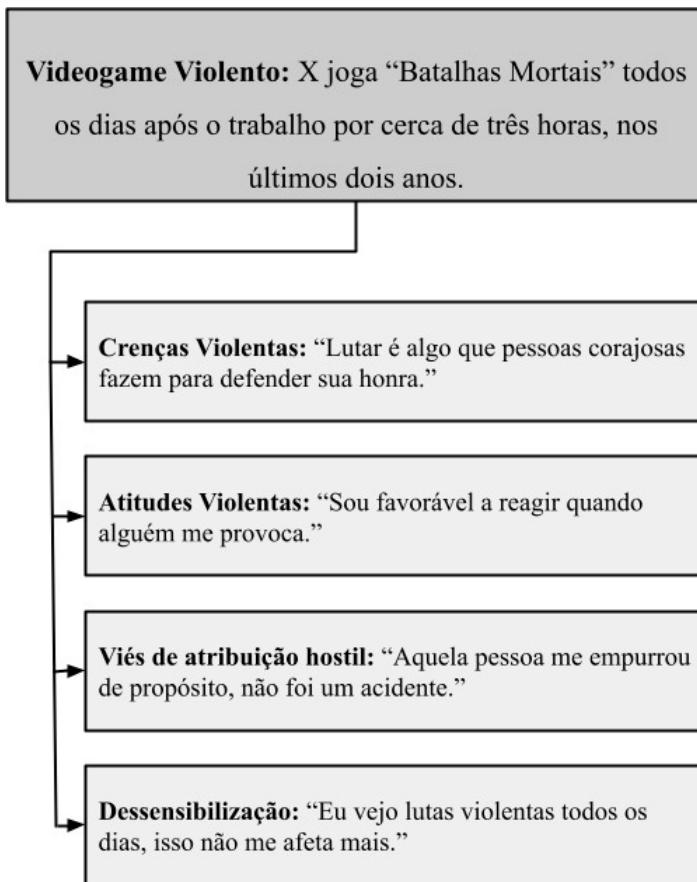


Figura 8. Impactos Distais da Mídia.

Hábitos de Consumo de Mídia pelo Mundo

O projeto “Sete Nações” de Anderson e colaboradores (2017) objetivou investigar os impactos do consumo de mídia violenta em sete países (Austrália, China, Croácia, Alemanha, Japão, Romênia e Estados Unidos), buscando compreender não só se eles continuavam a existir nesses diferentes contextos, mas se a cultura moderava as relações. Isso porque, como apontado por Krahe (2016), as diferentes formas de representação da violência na mídia refletem características daquele contexto, como o nível de tolerância legal com cenas violentas, normas culturais acerca da violência, e níveis de criminalidade.

Assim, o projeto das Sete Nações utilizou um questionário que abordava o quão violentas eram as obras midiáticas mais consumidas entre os participantes, dentre programas de TV, filmes e videogames, além de mensurar comportamentos e cognições agressivas, empatia e fatores de risco para agressão (pais abusivos, morar numa área violenta, sofrer bullying e conviver com pessoas violentas); Os resultados indicaram que consumir mídia violenta aumenta a probabilidade de comportamentos agressivos em todos os contextos observados, e essa relação é mediada positivamente pelas cognições agressivas e negativamente pela empatia (Anderson et al., 2017).

Para expandir esses resultados, uma segunda pesquisa foi realizada, dessa vez abordando o Brasil, México, sul dos Estados

Unidos e Canadá, buscando compreender especificamente os resultados em amostras da população latino-americana

(Miles-Novelo et al., 2022). Os resultados para o impacto da mídia violenta no comportamento e seus mediadores (nesse caso, crenças agressivas e empatia) foram semelhantes ao estudo anterior, fornecendo assim evidências ainda mais sólidas de que a relação mídia violenta-agressão existe nas maisdiversas culturas.

Videogames

Como já discutido previamente, o interesse no estudo dos videogames está atrelado ao GAM desde suas origens. Na meta-análise publicada em 2001, que também foi o primeiro texto publicado acerca do modelo, Anderson e Bushman analisaram a literatura prévia para observar os impactos de videogames violentos em pensamentos, afetos e comportamentos agressivos, na excitação fisiológica e no comportamento pró-social, destacando a necessidade de mais estudos sobre o tema.

No ano seguinte a essa publicação, estudos experimentais corroboraram esses impactos afetivos, cognitivos e comportamentais (Bartholow & Anderson, 2002; Bushman & Anderson, 2002).

Estudos longitudinais também apontam que o consumo de videogames violentos, tanto pelo sujeito quanto em seu

ambiente social, aumentam o comportamento agressivo a longo prazo (Anderson et al., 2008; Greitemeyer, 2019).

Mas na prática, como jogar afeta o comportamento? Utilizemos como exemplo o estudo de Bushman (2018b) acerca de jogos FPS (Tiro em Primeira Pessoa). Nessa pesquisa, os participantes eram divididos em três condições, cada uma com um jogo diferente, e dentre eles, um jogo que recompensava acertos na cabeça dos alvos (algo comum em jogos FPS). Depois de jogar, os participantes eram convidados a uma atividade onde deveriam atirar com armas realísticas em um manequim humanoide. Os resultados demonstraram que aqueles na condição anterior que incentivava headshots continuavam a mirar na cabeça nessa segunda atividade, mesmo sem nenhuma recompensa ou instrução para fazer isso.

Música

Não só mídias visuais são capazes de impactar a agressão: apesar de serem mais escassos, estudos com a música apontam resultados relevantes sobre o tema. Em sua pesquisa publicada em 2003, Anderson e colaboradores realizaram cinco experimentos analisando o efeito de músicas com letras violentas em cognições agressivas e na hostilidade. Os resultados apontaram um aumento em ambas as variáveis nos participantes que escutavam uma

música violenta, com esse efeito ocorrendo em diversos tipos de música (Anderson et al., 2003).

Posteriormente, Fischer e Greitemeyer (2006) investigaram especificamente como músicas misóginas impactam pensamentos, sentimentos e comportamentos. Através de três estudos, os resultados corroboraram as informações apresentadas anteriormente: homens que ouviam músicas misóginas se comportavam mais agressivamente com mulheres, também apresentando mais cognições negativas e sentimentos de vingança. Esses resultados também destacam a importância do gênero como uma variável de estudo em pesquisas acerca do GAM (Fischer & Greitemeyer, 2006).

Contudo, cada vez mais as músicas não são consumidas apenas como estímulo auditivo: assim, Lennings e Warburton (2011) observaram as diferenças na relação entre música e comportamento agressivo, considerando a presença ou não de uma letra violenta e de um videoclipe violento. Dentre todas as condições observadas, aquelas que contavam com uma música de letra violenta apresentaram maior resposta agressiva, mesmo na ausência de um vídeo complementar. Desse modo, é possível observar que o conteúdo lírico é uma das variáveis mais relevantes no que diz respeito a relação entre música e agressão.

Mídia Online

Além dos formatos midiáticos já consolidados com o público, a internet tem crescido cada vez mais nas últimas décadas. A investigação do impacto desse ambiente online na agressão é complexa, por ele possibilitar a disseminação dos mais variados formatos e comportamentos que podem ser considerados agressivos.

Kokkinos e Antoniadou (2019), por exemplo, observaram que o uso excessivo de internet estava correlacionado a um maior índice de perpetuação do cyberbullying em universitários gregos. Mas não só características do uso midiático individual impactam o comportamento: Rosner e colaboradores (2016) demonstram que ser exposto a comentários agressivos em sites de notícias gera um aumento nas cognições agressivas do leitor.

Esses resultados vão de acordo com o estudo de Santos (2022), realizado no contexto brasileiro: utilizando uma simulação de redes sociais, o experimento realizado observou diferenças significativas nos afetos e comportamento agressivo dentre pessoas que eram expostas a um feed com postagens agressivas ou neutras.

Considerações Finais

Nesse capítulo, discutimos evidências teóricase práticas acerca dos mecanismos psicossociais pelosquais o consumo de mídia pode impactar a agressão. Esse conhecimento se faz relevante, especialmente quando refletimos o quão expostos estamos ao conteúdo midiático no dia-a-dia, independente da faixa etária.

Mas o que podemos fazer para mitigar esses impactos negativos? Anderson e Bushman (2002) apresentam dois caminhos: a diminuição do consumode conteúdos violentos, ou ainda a mudança de atitudes em relação a essas mídias. Outra alternativa relevante é a divulgação de informações cientificamente embasadas acerca do impacto da mídia violenta, de modo que as pessoas possam fazer escolhas conscientes acerca de seu consumo de mídiadiário (Plante et al., 2020).

Referências

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.

Anderson, C.A., & Bushman, B.J. (2002). The effects of media violence on society. *Science*, 295, 2377-2378.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018). Media violence and the General Aggression Model. *Journal of Social Issues*, 74, 386-413. 10.1111/josi.12275.

Anderson, C. A., Carnagey, N. L., & Eubanks, J. (2003). Exposure to violent media: The effects of songs with violent lyrics on aggressive thoughts and feelings. *Journal of Personality and Social Psychology*, 84(5), 960-971. 10.1037/0022-3514.84.5.960

Anderson, C. A., Sakamoto, A., Gentile, D. A., Ihori, N., & Shibuya, A., Yukawa, S., Naito, M., & Kobayashi, K. (2008). Longitudinal Effects of Violent Video Games Aggression in Japan and the United States. *Pediatrics*, 122, e1067-e1072.

Anderson, C. A., Suzuki, K., Swing, E. L., Groves, C. L., Gentile, D. A., Prot, S., Lam, C. P., Sakamoto, A., Horiuchi, Y., Krahé, B., Jelic, M., Liuqing, W., Toma, R., Warburton, W. A., Zhang, X., Tajima, S., Qing, F., & Petrescu, P. (2017). Media violence and other aggression risk factors in seven nations. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 43, 986-998. 10.1177/0146167217703064

Bartholow, B.D., & Anderson, C.A. (2002). Effects of violent video games on aggressive behavior: Potential sex differences. *Journal of Experimental Social Psychology*, 38, 283-290.

Bushman, B. J. (2017). Aggressive cues: Violent media and weapons. In B. J. Bushman (Ed.), *Aggression and violence*, pp. 184–198. New York, NY: Routledge.

Bushman, B. J. (2018). Teaching Students About Violent Media Effects. *Teaching of Psychology*, 45(2), 200–206. 10.1177/0098628318762936

Bushman, B. J. (2019). “Boom, Headshot!”: Violent first-person shooter (FPS) video games that reward headshots train individuals to aim for the head when shooting a realistic firearm. *Aggressive Behavior*, 45(1), 2019.10.1002/ab.21794

Bushman, B.J., & Anderson, C.A. (2002). Violent videogames and hostile expectations: A test of the general aggression model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28, 1679-1686.

Dixon, S. (2022). Media usage in an online minute 2021. <https://www.statista.com/statistics/195140/ew-user-generated-content-uploaded-by-user-per-minute/>

Fischer, P., & Greitemeyer, T. (2006). Music and Aggression: The Impact of Sexual-Aggressive Song Lyrics on Aggression-Related Thoughts, Emotions, and Behavior Toward the Same and the Opposite Sex. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 32(9), 1165–1176. 10.1177/0146167206288670

Greitemeyer, T. (2019). The contagious impact of playing violent video games on aggression: Longitudinal evidence. *Aggressive Behavior*, 45, 635-642. 10.1002/ab.21857

Groves, C. L., Prot, S., & Anderson, C. A. (2020). Violent media use and violent outcomes. In M. Potenza, K. Faust, & D. Faust (Eds.), *The Oxford Handbook of Digital Technologies and Mental Health*, pp. 202-211. Oxford University Press. 10.1093/oxfordhb/9780190218058.013.18

Krahé, B. (2016). Violent Media Effects on Aggression: A Commentary from a Cross-Cultural Perspective. *Analyses of Social Issues and Public Policy*, 16(1), 439–442. 10.1111/asap.12107

Kokkinos, C. M., & Antoniadou, N. (2019). Cyber-bullying and Cyber-victimization among Undergraduate Student Teachers through the Lens of the General Aggression Model. *Computers in Human Behavior*, 58, 461–470. 10.1016/j.chb.2019.04.007

Lennings, H. I., & Warburton, W. A. (2011). The effect of auditory versus visual violent media exposure on aggressive behaviour: The role of song lyrics, video clips and musical tone. *Journal of Experimental Social Psychology*, 47(4), 794–799. 10.1016/j.jesp.2011.02.006

Miles-Novelo, A. and Anderson, C. A. (2020). Desensitization. In J. Bulck, D. Ewoldsen, M. Mares, & E. Scharrer (Eds.), *International Encyclopedia of Media Psychology*. John Wiley & Sons, Inc. 10.1002/9781119011071.iemp0056

Miles-Novelo, A., Groves, C. L., Anderson, K. B., Pimentel, C. E., Escobedo, S. B., Plante, C., Mariano, T. E., & Anderson, C. A. (2022). Further Tests of the Media Violence—Aggression Link: Replication and Extension of the Seven Nations Project with Latinx Cultures. *Psychology Of Popular Media*. 10.1037/ppm0000428

Plante, C., Anderson, C. A., Allen, J. J., Groves, C. L., & Gentile, D. A. (2020). *Game On! Sensible Answers about Video Games and Media Violence*. Ames, Iowa: Zengen LLC Publishing.

Rösner, L., Winter, S., & Krämer, N. C. (2016). Dangerous minds? Effects of uncivil online comments on aggressive cognitions, emotions, and behavior. *Computers in Human Behavior*, 58, 461–470. 10.1016/j.chb.2016.01.022

Santos, I, L, S. (2022). *Comportamento Antissocial Online: Uma Abordagem Pautada no Modelo Geral da Agressão*. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, Paraíba.

Statista Research Department. (2022). Worldwide digital population April 2022. <https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/>

Capítulo 6: Pesquisas Brasileiras com o GAM

“A ciência é importante demais para
não ser parte da cultura.”

Brian Cox.

Os capítulos anteriores discutiram o desenvolvimento do Modelo Geral da Agressão, bem como as pesquisas com o modelo em uma das áreas que mais o aplica, os estudos acerca da mídia.

Finalmente, o presente capítulo objetiva realizar uma revisão integrativa de estudos com o GAM realizados em contexto brasileiro.

Mas, porque é isso é relevante? Inicialmente, é necessário se observar como as especificidades de um contexto sócio-cultural podem influenciar resultados já consolidados por pesquisas cien-

tíficas realizadas em outros ambientes. Falando especificamente da aplicação do GAM no Brasil, essa importância se intensifica, já que como observado na extensão do projeto das Sete Nações discutida no capítulo anterior, os resultados obtidos em contexto brasileiro apontaram um impacto menor da mídia violenta na agressão, despertando a necessidade de estudos adicionais (Miles-Novelo et al., 2022).

Por ser um campo ainda em desenvolvimento, foram considerados artigos em periódicos científicos publicados desde o ano da criação do modelo, tanto em português quanto em inglês. A seguir, serão discutidos os dados encontrados.

Pesquisas Brasileiras com o GAM

No total, foram encontrados cinco publicações brasileiras utilizando o GAM, entre 2016 e 2022 (Tabela 2). Todas estavam em inglês, apesar de apenas duas estarem publicadas em periódicos internacionais. Dentre as variáveis de interesse nesses estudos estavam os cinco grandes fatores de personalidade, o comportamento antissocial online e os jogos violentos.

Cavalcanti e Pimentel (2016) objetivaram observar as relações entre a personalidade e a agressão em adolescentes e jovens adultos brasileiros.

Os resultados obtidos apresentaram tanto efeitos diretos de alto neuroticismo e extroversão e baixa amabilidade na agressão física, quanto efeitos indiretos, que foram mediados pelas emoções agressivas. Como apontado por Barlett e Anderson (2012), diferentes traços de personalidade facilitam ou dificultam a experiência de determinados estados internos atuais: uma pessoa com altos níveis de neuroticismo, por exemplo, apresenta maior probabilidade de experienciar afetos negativos.

Já as publicações de Medeiros e colaboradores (2020) e Mariano e colaboradores (2020) observaram efeitos de curto e longo prazo dos jogos: o primeiro estudo, realizado com 249 estudantes de ensino médio, indicou que a violência em videogames explicava a agressão física mesmo quando se considerava o impacto da personalidade, comportamento antissocial e delinquente, agressão verbal e emoções agressivas. O estudo posterior, de caráter experimental, demonstrou que em comparação com participantes jogando jogos pró-sociais ou neutros, aqueles que jogavam jogos violentos apresentavam um número maior de cognições negativas.

Finalmente, ambos os estudos de Santos e colaboradores abordam o comportamento antissocial online, mais especificamente o comportamento antissocial sexual (Santos et al., 2021) e a trollagem online (Santos et al., 2022), destacando a importância da personalidade e do conteúdo consumido pelo sujeito para a probabilidade de perpetuação do comportamento agressivo.

Tabela 2.

Título (Ano)	Tipo de Pesquisa	Principais Resultados
Personality and aggression: A contribution of the General Aggression Model (2016)	Correlacional	As emoções negativas mediararam a relação entre neuroticismo, abertura e amabilidade e a agressão física.
"Brutal Kill" Violent video games as a predictor of aggression(2020)	Correlacional	Consumir jogos violentos, emoções agressivas e o gênero predisseram a violência física.
The effect of video games on positive and negative cognitions (2020)	Experimental	Jogar um jogo violento por 20 minutos aumentou cognições negativas.
Antisocial sexual behaviour online scale: validation and psychological and sociodemographic correlates (2021)	Correlacional	O comportamento antissocial sexual online se relacionou com a idade, amabilidade, conscienciosidade e estabilidade emocional, e foi mais comum em homens.
Online Trolling: The Impact of Antisocial Online Content, Social Media Use, and Gender (2022)	Correlacional	O impacto do consumo de mídia agressiva online na trollagem foi mediado parcialmente pelo uso das redes sociais Facebook e Twitter.

Pesquisas Brasileiras com o GAM.

Apesar de uma quantidade consideravelmente reduzida de artigos publicados em periódicos acerca do GAM no contexto brasileiro, foram encontradas outras publicações, representadas por dissertações e teses. Alguns exemplos dessas aplicações são o abuso digital em relacionamentos amorosos (Cavalcanti, 2019), a relação entre jogos violentos, atitudes frente às armas e comportamento agressivo (Mariano, 2020), os impactos de músicas misóginas (Lima, 2021), e o efeito de conteúdos violentos virtuais no comportamento (Santos, 2022).

Considerações Finais

Algumas considerações podem ser realizadas acerca do estado da arte de pesquisas sobre o GAM no contexto brasileiro. Inicialmente, destaca-se o fato de que apesar de o número de publicações ainda ser relativamente baixo, são abordados temas bastante variados (apesar de os impactos da mídia também serem um tema bastante popular, semelhante ao contexto internacional).

Contudo, chama-se atenção para a necessidade de estudos experimentais e longitudinais em território nacional (apenas um dos artigos utilizou o método experimental), tendo em vista a necessidade de corroborar dados observados nas pesquisas correlacionais (é possível, por exemplo, expandir as pesquisas já

existentes e analisar se as relações entre as variáveis são similares utilizando outros métodos de investigação). Também destaca-se a importância de que estudos futuros investiguem a interação entre variáveis pessoais e situacionais em seu impacto nas rotas e no comportamento.

Referências

Barlett, C. P., & Anderson, C. A. (2012). Direct and indirect relations between the Big 5 personality traits and aggressive and violent behavior. *Personality and Individual Differences*, 52(8), 870–875. 10.1016/j.paid.2012.01.029

Cavalcanti, J. G. & Pimentel, C. (2016). Personality and aggression: A contribution of the General Aggression Model. *Estudos em Psicologia (Campinas)*, 33(3), 443-451. 10.1590/1982-02752016000300008

Cavalcanti, J. G. (2019). *Abuso Digital nos Relacionamentos Amorosos: Uma Perspectiva das Representações Sociais e do Modelo Geral de Agressão*. Tese de Doutorado. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, Paraíba.

Lima, D, C, N. (2021). *Música e Misoginia: Os Impactos de Curto Prazo nas Atitudes Frente à Mulher na Agressão*. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, Paraíba.

Mariano, T, E. (2020). *Os Efeitos de Curto e Longo Prazo dos Videogames Violentos na Agressão*. Tese de Doutorado. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, Paraíba.

Medeiros, B., Pimentel, C., Sarmet, M., & Mariano, T. (2020). “Brutal Kill!” Violent video games as a predictor of aggression. *Psico-USF*, 25(2), 261-271. 10.1590/1413-82712020250205

Miles-Novelo, A., Groves, C. L., Anderson, K. B., Pimentel, C. E., Escabedo, S. B., Plante, C., Mariano, T. E., & Anderson, C. A. (2022). Further Tests of the Media Violence—Aggression Link: Replication and Extension of the Seven Nations Project with Latinx Cultures. *Psychology Of Popular Media*. 10.1037/ppm0000428

Santos, I, L, S. (2022). Comportamento Antissocial Online: *Uma Abordagem Pautada no Modelo Geral da Agressão*. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, Paraíba.

Santos, I., Paiva, T., Lima, D., Mariano, T., & Pimentel, C. Antisocial sexual behaviour online scale: validation and psychological and sociodemographic correlates. (2021). *Journal of Sexual Aggression*. 10.1080/13552600.2021.1999512

Santos, I., Pimentel, C., & Mariano, T. (2022). Online Trolling: The Impact of Antisocial Online Content, Social Media Use, and Gender. *Psychological Reports*. 10.1177/003329412111055705

Capítulo 7: Considerações Finais

Com essas notas, concluímos a discussão acerca do Modelo Geral da Agressão que se discorre nesse livro, desde seus antecedentes no Modelo Geral da Agressão Afetiva até os dias atuais, como uma abordagem teórica consideravelmente consolidada. Apesar de o modelo teórico estar em constante desenvolvimento, o presente texto objetivou sumarizar os principais marcos e estudos relevantes acerca do tema, tanto no mundo quanto no contexto brasileiro. Esperamos assim que possamos contribuir com a realização de mais estudos nacionais acerca do tema.

Como uma reflexão final para a discussão, os tópicos a seguir discorrerão acerca de possíveis rumos para a pesquisa e utilização do Modelo Geral da Agressão no contexto brasileiro, considerando a literatura prévia e as descobertas de pesquisas em outras realidades.

Sugestões e Direcionamentos Futuros

A primeira pergunta a se pensar, e que já vem sendo discutida nos capítulos anteriores, é: o que pesquisas brasileiras futuras acerca do GAM podem priorizar? Apesar dessa ser uma pergunta complexa, considerando a pluralidade de variáveis que podem ser abordadas usando os pressupostos do modelo, algumas questões se destacam.

A primeira delas é a replicação de resultados obtidos em outras culturas. Se, como observado por Miles-Novelo e colaboradores (2022), os efeitos da mídia violenta são diferenciados no Brasil em comparação com outros países, é necessário investigar quais são os fatores que impactam essa diferença. Indo além da mídia, também pode se analisar outros fatores de risco para a agressão já consolidados nas pesquisas do GAM, como a temperatura, já que estudos como o de Ceccato (2005) sugerem que essa variável também funciona de forma diferenciada no Brasil.

A segunda questão é a realização de mais estudos experimentais, de modo a investigar apropriadamente os efeitos de curto prazo na agressão. Dentro desse tópico, também ressalta-se a importância da utilização de medidas comportamentais da agressão: isso porque, como observado nos estudos prévios discutidos no capítulo anterior, majoritariamente tem se utilizado o Questionário de Agressão de Buss-Perry como medida de agressão (em especial os fatores agressão física e verbal), que implica em todas as limitações de uma medida de auto-relato,

sendo sempre mais desejável nos experimentos se utilizar de medidas de observação direta do comportamento agressivo, como o Paradigma de Agressão de Taylor.

Finalmente, chama-se atenção para a necessidade de investigação de outras variáveis que podem contribuir para a compreensão do fenômeno da agressão. Dentre elas estão a tétrede sombria da personalidade (narcisismo, Maquiavelismo, psicopatia e sadismo), estados afetivos (não só agressivos), as atitudes, especificidades midiáticas do Brasil (e.g. os programas policiais violentos frequentemente exibidos), dentre outros.

Aplicações Práticas do GAM

Finalmente, é possível também refletir acerca de como aplicar as descobertas de pesquisas utilizando o GAM. Uma possibilidade é o desenvolvimento de atividades de intervenção, seja no contexto profissional (e.g. psicologia

escolar-educacional) ou universitário (e.g. ações de extensão): se conhecemos os fatores de risco para o comportamento agressivo (e.g. mídia violenta) e por quais mecanismos psicológicos eles afetam essas ações, é possível realizar-se um trabalho de prevenção de modo a mitigar esses impactos.

Pensemos num exemplo: um professor de psicologia realiza um experimento que observa que um jogo muito popular entre os adolescentes aumenta a probabilidade de agressão entre os pares. Ele decide então contatar uma escola próxima, que está sofrendo com essa demanda, e realizar uma série de atividades que buscam conscientizar e discutir com os estudantes os impactos de jogos violentos nas relações interpessoais.

O GAM também pode ser utilizado, de maneira mais ampla, como base para o desenvolvimento de políticas públicas baseadas em evidências científicas voltadas à diminuição da agressão, em especial entre crianças e adolescentes. Outra aplicação a longo prazo possível é a utilização dessas descobertas em questões como a classificação indicativa nacional de materiais midiáticos, e o desenvolvimento de campanhas governamentais acerca do consumo responsável da mídia entre todas as faixas etárias.

Referências

Ceccato, V. (2005). Homicide in São Paulo, Brazil: Assessing spatial-temporal and weather variations. *Journal of Environmental Psychology*, 25(3), 307–321. 10.1016/j.jenvp.2005.07.002

Miles-Novelo, A., Groves, C. L., Anderson, K. B., Pimentel, C. E., Escabedo, S. B., Plante, C., Mariano, T. E., & Anderson, C. A. (2022). Further Tests of the Media Violence—Aggression Link: Replication and Extension of the Seven Nations Project with Latinx Cultures. *Psychology Of Popular Media*. 10.1037/ppm0000428

Sobre os/as autores/as

Isabella Leandra Silva Santos é Doutoranda e Mestre em Psicologia Social pelo Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social (PPGPS) da UFPB. Graduada em Psicologia pela mesma instituição. Membro do Laboratório de Psicologia da Mídia (LPM).

Tailson Evangelista Mariano é Doutor e Mestre em Psicologia Social pela Universidade Federal da Paraíba. Professor de Psicologia da UNICAP. Pesquisador do Laboratório de Psicologia da Mídia (LPM) e da International Society for Research on Aggression (ISRA).

Carlos Eduardo Pimentel é Professor Associado do Departamento de Psicologia e do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Coordenador e fundador do LPM. Bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq.



EU