UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO- UFPE
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS- CFCH
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA COGNITIVA
MESTRADO

MARIA ALINE RODRIGUES DE MOURA

Atitudes morais, Agressividade e Empatia: um estudo com atletas que participam de competições

RECIFE-PE
2014

MARIA ALINE RODRIGUES DE MOURA

Atitudes morais, Agressividade e Empatia: um estudo com atletas que participam de competições

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Psicologia Cognitiva- UFPE como requisito para a obtenção do título de Mestre.

Área de concentração: Psicologia Cognitiva

Orientador: Prof. Dr. Antonio Roazzi
Co-orientador: Prof. Dr. Leonardo Rodrigues Sampaio

RECIFE-PE
2014

Catalogação na fonte
Bibliotecária, Divonete Tenório Ferraz Gominho CRB4-985

M929a Moura, Maria Aline Rodrigues de.
Atitudes morais, agressividade e empatia: um estudo com atletas que participam de competições / Maria Aline Rodrigues de Moura. – Recife: O autor 20l4.
161 f. il. ; 30 cm.

Orientador: Prof. Dr. Antonio Roazzi.
Coorientador: Prof. Dr. Leonardo Rodrigues Sampaio.
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco. CFCH. Pós-Graduação em Psicologia, 2014.
Inclui referências, apêndices e anexos.

1. Psicologia Cognitiva. 2. Esportes. 3. Atletas - Futsal. 4. Empatia. 5. Agressividade. I. Roazzi, Antonio. (Orientador). II. Sampaio, Leonardo Rodrigues. (Coorientador).

150 CDD (22.ed.) UFPE (BCFCH2014-71)

FOLHA DE APROVAÇÃO

Maria Aline Rodrigues de Moura

Atitudes Morais, Agressividade e Empatia: Um Estudo com atletas que participam de competições.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Psicologia Cognitiva da Universidade Federal de Pernambuco para a obtenção do título de Mestre.
Área de concentração: Psicologia Cognitiva

Aprovado em 24 de fevereiro de 2014.

Banca examinadora

Dr. Antonio Roazzi
Instituição: U.F.PE

Assinatura _____

Dra. Suely de Melo Santana
Instituição: UNICAP

Assinatura_____

Dr. Sandra Patrícia Ataíde Ferreira
Instituição: U.F.PE

Assinatura_____

AGRADECIMENTOS

Primeiramente ao meu Amado e Bondoso **Deus** que guiou todos os meus passos rumo à conclusão dessa etapa tão importante da minha vida, bem como por ter me protegido de todos os males, principalmente na etapa da coleta de dados.

Aos meus pais, **Izabel** e **Manoel**, que me apoiaram em todos os sentidos em prol do meu êxito;

Aos meus **irmãos**, pela compreensão, paciência nos momentos de angustia, e por estarem ao meu lado nesse e em tantos outros momentos da minha vida.

As minhas amigas, **Laila**, **Pâmela** e **Franciela**, que aguentaram meus desesperos, suportaram minhas angústias, riram das minhas gafes, ensinaram-me coisas acadêmicas e sobre a vida também; E em especial a minha amiga **Grace** que me ensinou a escrever;

Ao meu querido orientador, **Roazzi,** que dedicou seu tão precioso tempo para auxiliar-me em todas as etapas da pesquisa;

Ao meu primeiro e eterno orientador, **Leonardo**, que sempre incentivou minha trajetória acadêmica e me ensinou a ser muito mais que pesquisadora.

Aos **professores, colegas e funcionários** da Pós-graduação em Psicologia Cognitiva da UFPE, bem como aos **membros** do Laboratório de Desenvolvimento, Aprendizagem e Processos Psicossociais da UNIVASF, pelo apoio e incentivo;

A **Elton, Luan e Filipe**, que além de auxiliarem e facilitarem meu contato com os clubes e com a coleta de dados, estiveram sempre à disposição para que meu trabalho fosse concluído com êxito;

Aos **clubes** e a **Federação Pernambucana de Futsal**, que abriram as portas para a realização da minha pesquisa com total carinho e dedicação.

Aos diretores **Wladimir, Luiz Claudio** e **Pedro**, por facilitarem meu acesso aos técnicos e atletas das equipes;

Aos técnicos **Fabiano**, **Renan, Carlos, Oscar, André, Bruno, Rodrigo, Alemão, Ívison Baixinho, Mônica e Willintong**, pelo apoio e disponibilidade para a coleta dos dados;

A todos os **atletas** que pacientemente reponderam meus questionários, contribuindo assim para a realização do meu trabalho.

A **todos** que estiveram envolvidos direta ou indiretamente na minha caminhada rumo ao título de mestre;

Meus eternos agradecimentos.

“A fornalha não teve força nenhuma sobre os
corpos deles, nem os cabelos da sua cabeça ficaram
queimados, nem suas roupas sofreram coisa alguma
e nem mesmo o cheiro da fumaça os atingiu”
(Daniel, 3: 94-95)

RESUMO

Moura, Maria Aline Rodrigues de. (2014). **Atitudes morais, agressividade e empatia: um estudo com atletas que participam de competições.** Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-graduação em Psicologia Cognitiva, Universidade Federal de Pernambuco, Recife-PE, 2014.

As práticas esportivas podem ser consideradas um importante agente no desenvolvimento psicológico, uma vez que influenciam nas condutas morais dos indivíduos, na mobilização dos atletas para com as situações vivenciadas por seus companheiros e adversários e na emissão de comportamentos agressivos. Partindo desse princípio, o objetivo do presente estudo foi investigar se a empatia exerce influência significativa sobre as atitudes morais e a agressividade dos atletas da modalidade futebol de salão durante as competições, bem como, propor uma nova medida de empatia voltada para o contexto esportivo. Para tanto, no estudo I, contou-se com a colaboração de 201 atletas, de ambos os sexos, que participam de competições nas mais diversas modalidades. No estudo II, contou-se com a participação de 50 atletas, do sexo masculino, da modalidade futebol de salão. Todos os participantes eram residentes da cidade do Recife-PE com idade mínima de 15 anos. Para avaliar a agressividade foram realizadas gravações dos jogos para posterior categorização dos comportamentos agressivos dos participantes. Em seguida, os atletas responderam, de maneira coletiva, a uma bateria de instrumentos contendo a Escala de Agressividade em competição (EAGRESCOMP), os dilemas referentes às atitudes morais no esporte, o *Attitudes to Moral Decision–making in Youth Sport Questionnaire (*AMDYSQ), o Interpersonal Reactivity Index (IRI) e a Escala de Atitudes Empáticas para Atletas que Participam de Competições. No que se refere à influência da empatia sobre a agressividade dos atletas que praticam futebol de salão, constatou-se que a dimensão Sentimentos Empáticos correlacionou de maneira significativa e positiva com o fator Vitória Justa ($r= 0,28$; $p= 0,047$). Já a dimensão Raiva Empática correlacionou significativa e negativamente com a dimensão Aceitação ao Antidesportivismo ($r= -0,39$; $p= 0,005$) e com todos os fatores da agressividade. Quanto ao estudo de construção da Escala de Atitudes empáticas para Atletas que participam de competições, as análises indicaram que tal instrumento possui boas propriedades psicométricas, o que viabiliza o uso dessa medida para a realização de pesquisas futuras, embora ainda precise passar pelo processo de validação em uma população mais ampla. Os resultados provenientes do presente estudo contribuem para a produção do conhecimento científico na área da psicologia cognitiva e do esporte, bem como possibilita a realização de estratégias de intervenção voltadas a minimizar as taxas de agressão nas competições e que promovam o desenvolvimento de atitudes morais pró-sociais.

Palavras-chave: Empatia; Agressividade; Atitudes morais; Esporte.

ABSTRACT

Moura, Maria Aline Rodrigues de. (2014). **Moral attitudes, aggression and empathy: a study of athletes who participate in competitions.** Thesis (Master). Graduate Program in Cognitive Psychology, Federal University of Pernambuco, Recife-PE, 2014.

Sports practices can be considered an important agent in psychological development, since they influence the moral conduct of individuals, in the mobilization of athletes towards the situations experienced by their teammates and opponents and the issuance of aggressive behaviors. Based on this principle, the objective of this study was to investigate whether empathy has significant influence on the moral attitudes and aggressiveness of athletes in indoor soccer during competitions, as well as propose a new measure of empathy towards the sporting context. In order for this aim to be achieved, the study I counted with the collaboration of 201 athletes, of both genders, who participate in competitions in diverse forms. In study II, it was counted with the participation of 50 athletes, male, indoor soccer players. All participants were residents of Recife-PE with a minimum age of 15 years old. To assess the aggressiveness, the gmatches were filmed for later categorization of aggressive behaviors of participants. Then the athletes responded, collectively, a battery of instruments containing Aggression Scale in (EAGRESCOMP) competition, the dilemmas concerning moral attitudes in sport, the Attitudes to Moral Decision-making in Youth Sport Questionnaire (AMDYSQ) the Interpersonal Reactivity Index (IRI) and Attitude Scale for empathic Athletes Participating in competitions. With regards to the influence of empathy on the aggressiveness of athletes who practice soccer, it was found that Empathic Feelings dimension correlated significantly and positively with the factor Fair Victory ($r= 0.28$, $p= 0.047$). The Empathic Rabies dimension correlated significantly and negatively with the Anti-sportsmanship Acceptance ($r= -0.39$, $p= 0.005$) dimension and with all factors of aggressiveness. Regarding the study of the construction of the Scale of Empathic Atitudes for Athletes who participate in competitions, such analyzes indicate that this instrument has good psychometric properties, which enables the use of this measure to the achievement of future research, though they still need to go through the validation process in a broader population. The results from this study contribute to the production of scientific knowledge in the area of cognitive psychology and sport, as well as enabling the realization of intervention strategies to minimize the rates of aggression and competition to promote the development of pro-social moral atitudes.

Keywords: Empathy; aggression; Moral attitudes; Sport.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Análise das Estruturas de Similaridade do EAEAPC 64

Figura 2. Análise das Estruturas de Similaridade do IRI..... 74

Figura 3. Análise das Estruturas de Similaridade da EAGRECON 92

Figura 4. Análise das Estruturas de Similaridade do AMDYSQ..... 99

Figura 5. Análise das Estruturas de Similaridade dos dilemas morais 103

Figura 6. Análise das Estruturas de Similaridade da pergunta 2 dos dilemas 106

LISTA DE TABELAS

Tabela 1- Análise fatorial da EAEAPC 68

Tabela 2- Composição final e consistência interna da EAEAPC 70

Tabela 3- Teste de Wilcoxon nas dimensões da EAEAPC 71

Tabela 4- Correlação de Spearman entre os fatores da EAEAPC 72

Tabela 5- Análise fatorial do IRI 75

Tabela 6- Correlação de Spearman entre o IRI e a EAEAPC 77

Tabela 7- Análise fatorial da EAGRECOM 93

Tabela 8- Estatística descritiva dos fatores da EAGRECOM 95

Tabela 9- Análises de Juízes dos comportamentos agressivos dos atletas 97

Tabela 10- Somatório da frequência dos comportamentos agressivos dos atletas 97

Tabela 11- Análise fatorial da AMDYSQ 100

Tabela 12- Estatística descritiva das dimensões da AMDYSQ 102

Tabela 13- Teste de Wilcoxon das dimensões da AMDYSQ 102

Tabela 14- Correlação de Spearman das perguntas 3 e 4 dos dilemas morais 105

Tabela 15- Correlação de Spearman da pergunta 1 dos dilemas morais 106

Tabela 16- Correlação de Spearman entre empatia, agressividade e atitudes morais 108

Tabela 17- Correlação de Spearman entre atitudes morais e agressividade 109

Tabela 18- Correlação de Spearman entre as duas medidas da agressividade 110

Tabela 19- Correlação de Spearman entre discrepância da agressividade, atitudes morais e empatia 110

LISTA DE SIGLAS

EAEAPC	Escala de Atitudes Empáticas para Atletas que Participam de Competições;
SSA	Similarity Structure Analysis;
KMO	Kaiser-Meyer-Olkin;
IRI	Interpersonal Reactivity Index;
ANOVA	Análise de variância;
TCT	Teoria Clássica dos Testes;
SPSS	Statiscal Package for Social Science;
AMDYSQ	Attitudes to Moral Decision– Making in Youth Sport Questionnaire;
UFPE	Universidade Federal de Pernambuco;
EAGRESCOMP	Escala de Agressividade em competição;
UNIVASF	Universidade Federal do Vale do São Francisco

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS ..... **ix**
LISTA DE TABELAS ..... **x**
LISTA DE SIGLAS ..... **xi**

1. INTRODUÇÃO **13**
2. ATITUDES MORAIS **18**

2.1. Desenvolvimento moral na perspectiva de Piaget e Kohlberg 26
2.2. Atitudes morais no esporte 28

3. AGRESSIVIDADE **32**

3.1. Agressividade no contexto esportivo 35

4. EMPATIA **42**

4.1. Estudos sobre a empatia no cotidiano e no esporte 48

5. JUSTIFICATIVA **52**
6. ESTUDO I **54**

6.1. Objetivos 55

6.1.1. Objetivo geral 55
6.1.2. Objetivos Específicos 55

6.2. Método 56

6.2.1. Delineamento 56
6.2.2. Amostra 56
6.2.3. Instrumentos 56
6.2.4. Procedimento 59
6.2.5. Análise de dados 60

6.3. Resultados e Discussões 61

6.3.1. Análise da Estrutura de Similaridade 61
6.3.2. Análise fatorial exploratória 67
6.3.3. Propriedades Psicométricas do IRI 73
6.3.4. Validade Concorrente da EAEAPC com o IRI 76
6.3.5. Influências das variáveis independentes sobre as dimensões da EAEAPC .. 78

7. ESTUDO II **8**

7.1. Objetivos 84

7.1.1. Objetivo geral 84

7.1.2. Objetivos Específicos 84

7.2. Método 85

7.2.1. Delineamento 85
7.2.2. Amostra 85
7.2.3. Instrumentos 85
7.2.4. Procedimento 88
7.2.5. Análise de dados 90

7.3. Resultados e Discussões 91

7.3.1. Propriedades Psicométricas da EAGRECOM 91
7.3.2. Análise qualitativa e quantitativa da agressividade a partir dos vídeos 96
7.3.3. Propriedades Psicométricas da AMDYSQ 98
7.3.4. Avaliação qualitativa e quantitativa dos dilemas das atitudes morais 102
7.3.5. Resultados estudo com atletas da modalidade futsal 107

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS 117
REFERÊNCIAS 122
ANEXO 1- ESCALA DE AGRESSIVIDADE EM COMPETIÇÃO 132
ANEXO 2- ATTITUDES TO MORAL DECISION–MAKING IN YOUTH SPORT QUESTIONNAIRE 134
ANEXO 3- INTERPERSONAL REACTIVITY INDEX 136
APÊNDICE 1- ESCALA DE ATITUDES EMPÁTICAS PARA ATLETAS QUE PARTICIPAM DE COMPETIÇÕES 139
APÊNDICE 2- DILEMAS DE ATITUDES MORAIS NO ESPORTE E NO COTIDIANO 142
APÊNDICE 3- PROTOCOLO PARA A PONTUAÇÃO CLASSIFICAÇÃO DOS COMPORTAMENTOS DOS JUÍZES PERITOS EM EDUCAÇÃO FÍSICA 146
APÊNDICE 4- PROTOCOLO DE REGISTRO PARA A IDENTIFICAÇÃO DOS COMPORTAMENTOS AGRESSIVOS DOS VÍDEOS 150
APÊNDICE 5- TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (ADULTO) 155
APÊNDICE 6- TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (MENOR) 158
APÊNDICE 7- QUESTIONÁRIO SÓCIO DEMOGRÁFICO 161

1. Introdução

Compreender como se dão as ações e os comportamentos humanos tem sido um dos grandes focos da ciência nos últimos tempos. Deste modo, os estudos sobre valores, ética, atitudes, moral, empatia, dentre outros, são tidos como primordiais para a compreensão do homem enquanto ser social (Evangelista, 2011).

Sendo assim, para viver em sociedade, o homem precisa respeitar e seguir normas e regras que foram estabelecidas historicamente. No entanto, é necessário transmitir tal habilidade ao longo das gerações, uma vez que, ao nascerem, os indivíduos precisam ser instruídos quanto a essas normas. A transmissão desse tipo de informação ocorre através de instituições sociais (como escola, família, Igreja) que são as grandes responsáveis pelo desenvolvimento social dos sujeitos (Evangelista, 2011).

Partindo desse princípio, compreende-se que instituições como clubes e associações esportivas também contribuem para a aquisição das normas e regras que regem a vida em sociedade. Logo, segundo Evangelista (2011), as práticas esportivas podem ser consideradas como um importante agente no desenvolvimento de determinadas condutas, como as atitudes morais, por exemplo. Isso porque, ao aderir a um tipo de prática esportiva, os indivíduos estarão sujeitos a um arsenal de regras que regem tal modalidade, de modo que o não cumprimento dessas normativas é passível de punições.

A influência das práticas esportivas sobre o comportamento humano ocorre desde muito tempo, uma vez que, na antiguidade, já eram organizados eventos que envolviam jogos nas diversas modalidades (Rubio, 2000). Nessa época, a prática esportiva era tida como um meio de conservar a saúde, bem como, para suprir o gosto pelas disputas, além de ser uma atividade que tinha como foco exaltar a beleza física e a moral dos competidores (Lessa, 2008; Rubio, 2006).

Filosoficamente, as práticas esportivas também influenciaram de maneira significativa a sociedade ao longo dos tempos, podendo-se citar como exemplo as variadas interpretações sobre a função social do futebol. Um dos autores que discutiu sobre essa temática foi Karl Max. De acordo com esse teórico, as atividades físicas eram utilizadas pela burguesia apenas como um meio de alienar a classe operária (Freitas, 2006).

Com o passar do tempo, autores com o viés marxista perceberam que o interesse pelo futebol estava presente em várias classes sociais, não apenas nas menos favorecidas economicamente, o que contribuiu para a reestruturação do papel de tal esporte na sociedade (Capraro, 2002). Logo, com essa expansão, a prática do futebol passou de alienante para atividade artística, modificando assim a visão dos marxistas a respeito de tal atividade.

Posteriormente, embora o futebol não mais tenha sido caracterizado como força alienante, outros sentidos foram atribuídos a essa prática, bem como às práticas esportivas como um todo. Capraro (2002) aponta que o esporte ultrapassou o conceito de ser apenas uma atividade de lazer, passando a assumir um papel político no qual entra em cena a rivalidade das nações no momento das competições. É como se o vencer no esporte estivesse relacionado ao vencer também na política, ou seja, a força no campo demonstrava, simbolicamente, a força da nação (Assumpção, 2009).

É válido ressaltar que, mesmo diante dessa importância social, foi somente a partir do final dos anos 80 que o esporte ganhou maior ênfase, principalmente pela mídia, tomando o caráter de grande espetáculo que envolve reações físicas e emocionais (Rose Junior, et al, 2004; Santos, 2005). Logo, com o auxílio dos meios de comunicação, as práticas esportivas passaram a atingir os mais variados níveis sócioeconômicos da população, uma vez que algumas modalidades como o futebol e o atletismo, demandavam baixos investimentos financeiros em suas práticas.

Ademais, as atividades esportivas também apresentam um considerável poder mobilizador entre os jovens por influenciarem seus comportamentos. É por esse motivo que se consideram as práticas esportivas como um dos fenômenos sociais mais importantes do século XX (Pujals & Vieira, 2002). Toda essa força contribuiu para que o esporte se tornasse uma das práticas mais populares no Brasil e no mundo, de modo que muitas pessoas se interessam cada vez mais pelas diversas modalidades, seja para praticá-las ou para torcer por algum clube.

Essa mudança de perspectiva acerca do papel social do esporte exigiu do atleta um maior comprometimento e aperfeiçoamento em suas modalidades, uma vez que as práticas esportivas ultrapassaram o *status* de busca pela saúde e adquiriram um caráter de sustentação financeira. Deste modo, com o aumento dos índices de aperfeiçoamento técnico dos atletas, percebeu-se que determinados aspectos psicológicos favoreciam tal desempenho de modo a influenciar o rendimento dos esportistas em meio às competições e treinamentos. Foi justamente essa demanda que motivou o início das investigações dos fenômenos psicológicos relacionados à prática esportiva.

A princípio, as investigações do meio esportivo visavam observar apenas o desempenho físico dos atletas durante as competições, levando em consideração aspectos como alimentação, resistência física, índices hormonais, dentre outros. Posteriormente, observou-se que características de teor psicológico, como aprendizagem, emoção, sentimentos, esforço, motivação, cooperação, dentre outras, também influenciavam no

desempenho dos atletas em meio aos treinamentos e competições (Epiphanio, 1999; Gonçalves & Belo, 2007; Souza Filho, 2000).

Foi nesse contexto que surgiu a Psicologia do Esporte, considerada como "um estudo científico dos fatores psicológicos que estão associados à participação e desempenho nos esportes, exercícios e outros tipos de atividade física" (Souza Filho, 2000, p. 34). Seria basicamente realizar estudos e intervenções que auxiliassem os atletas a fazer uso de alguns princípios psicológicos, associados aos treinamentos físicos, para que resultados positivos fossem alcançados (Rubio, 2000).

Weinberg e Gould (2008) definem três principais abordagens utilizadas na Psicologia do Esporte, que estão relacionadas à produção de conhecimento cientifico da área e à prática profissional. Tais abordagens são as seguintes: Orientação psicofisiológica, na qual os profissionais acreditam que examinar os processos fisiológicos do cérebro e sua influência sobre a atividade física é a melhor forma de estudar os comportamentos dos atletas; Orientação sociopsicológica, relacionada ao fato de os psicólogos do esporte suporem que é a interação entre o ambiente e as individualidades do atleta, que determina o comportamento do praticante de exercício; e por fim, Orientação cognitivo-comportamental, na qual os profissionais de Psicologia adotaram a cognição como componente fundamental na determinação do comportamento.

A partir dessa perspectiva, entende-se que a psicologia tem muito a contribuir com as áreas esportivas, em especial, a psicologia cognitiva que, através de seus pressupostos teóricos, auxiliam na tentativa de compreender como a cognição e as emoções exercem influência sobre o desempenho dos atletas. Sendo assim, realizar pesquisas que tenham como eixo central os processos psicológicos como atenção, percepção, aprendizagem, inteligência, linguagem, desenvolvimento motor, entre outros, é um fator primordial para que o desempenho do esportista seja compreendido e, se possível, melhorado (Epiphanio, 1999; Souza filho, 2000).

Muitos são os focos de análise dos estudos em Psicologia do Esporte e dentre esses, destaca-se a influência de aspectos relacionados às emoções e sentimentos que estão presentes no dia-a-dia dos atletas. Sendo assim, percebe-se que em algumas modalidades, principalmente as que demandam contato físico, é possível identificar a manifestação de vários sentimentos e emoções associadas a comportamentos que muitas vezes desrespeitam as regras do esporte, colocando assim em questão as atitudes morais que perpassam as condutas esportivas, bem como os comportamentos agressivos desses atletas. (Hirota, Lima, Verardi & Marco, 2009).

Partindo desse princípio, a presente dissertação versará a respeito da influência dos sentimentos empáticos sobre os comportamentos agressivos e as atitudes morais dos esportistas que participam de competições. Para tanto, a empatia foi compreendida como uma resposta vicária fundamentada na imagem mental que um indivíduo tem dos infortúnios ocorridos ao outro (Hoffman, 2000); já a agressividade estaria relacionada a comportamentos que visam prejudicar física ou psicologicamente o outro e/ou a si mesmo para a interrupção da emissão de determinada ação (Samulski, 2002); e por fim, as atitudes seriam organizações duradouras que demanda a emissão de tipos específicos de respostas em torno de um objeto (Rokeach, 1981).

A seguir, serão apresentados os principais aspectos teóricos que auxiliam na compreensão acerca dos construtos empatia, agressividade e atitudes morais. Em seguida serão expostos os atuais estudos que retratam os comportamentos empáticos, agressivos e pró/anti-sociais dos indivíduos no cotidiano e em meio às competições esportivas. Posteriormente, os objetivos da presente pesquisa serão elencados, bem como os aspectos metodológicos que propiciaram a consolidação de tais objetivos. Ao final, os principais resultados encontrados no presente estudo serão descritos e discutidos à luz das teorias presentes na atual literatura para que *a posteriori* sejam expostas as considerações finais provenientes desse estudo.

2. Atitudes Morais

O conceito de atitude é apresentado por diversas ciências como de extrema importância, uma vez que pode estar relacionado à determinação do comportamento social humano. Dentre as ciências interessadas nesse conceito, pode-se destacar a Psicologia social e da personalidade (Rokeach, 1981).

Rokeach (1981) define atitude como "uma organização de crenças, relativamente duradouras, em torno de um objeto ou situação que predispõe que se responda de alguma forma preferencial" (p.91). Sendo assim, ao vivenciar determinada situação, um indivíduo emite comportamentos que são organizados pelas atitudes construídas/desenvolvidas por ele, em interação com seu meio social, ao longo de sua existência. O tipo de atitude selecionada, em detrimento dos comportamentos que deverão ser emitidos, está relacionado às características exigidas pelo contexto da situação em questão.

É justamente por esse motivo que as atitudes são consideradas tipos de organizações duradouras. Esse conjunto de predisposições é constituído a partir das vivências dos indivíduos ao longo do desenvolvimento. No entanto, ao afirmar que elas são aprendidas socialmente não significa negar a influência de aspectos biológicos sob as atitudes. Autores como Freitas, Viana, Cunha, Silva, Suarez (2012) destacam que a formação da personalidade dos indivíduos provém da associação entre fatores genéticos e do meio. Logo, as atitudes são constituídas a partir da interação entre os aspectos hereditários e sociais que constituem os indivíduos ao longo da sua existência.

Para melhor compreender o conceito de atitudes é necessário entender a definição de crença e sua relação com as atitudes. "Uma crença é qualquer proposição simples, consciente ou inconsciente, inferida do que uma pessoa diz ou faz, capaz de ser precedida pela frase 'eu creio que...' " (Rokeach, 1981; p.92). Elas são constituídas por três elementos básicos: cognitivo (uma vez que retrata o conhecimento dos indivíduos quanto as suas convicções); afetivo (a depender da situação a crença pode provocar reações emocionais específicas à determinada situação); e comportamental (que seria o tipo de ação proveniente da ativação da crença em questão) (Rokeach, 1981).

Existem vários tipos de crenças, podendo-se destacar a descritiva, a avaliativa e a prescritiva. A crença descritiva está relacionada à descrição da existência de determinada coisa. A avaliativa expressa à avaliação do sujeito sobre as coisas, podendo ser boa ou ruim. Já a prescritiva estaria relacionada aos conceitos dos indivíduos sobre o certo e o errado (Rokeach, 1981).

Ao observar determinado fato, um conjunto de indivíduos pode emitir comportamentos similares em uma ocasião particular. Em seus estudos, Bandura (1972) descreveu a respeito da aprendizagem a partir da observação de modelos sociais. Para esse autor, ao observar determinadas situações em seu dia-a-dia, os indivíduos tendiam a reproduzir tais comportamentos e assim modificavam suas atitudes. Logo, esse tipo de modelação exerceria influência significativa na aquisição, na consolidação e também no enfraquecimento das atitudes e por consequência na emissão de comportamentos.

Destaca-se que o fato de tais sujeitos terem realizado ações semelhantes mediante um acontecimento não significa que o conjunto de crenças que determinam as atitudes que regeram tais ações é necessariamente o mesmo. Deste modo, o conjunto de crenças relacionado a atitudes em questão pode variar de acordo com cada indivíduo (Rokeach, 1981).

Por exemplo, ao analisar a possibilidade de cometer uma falta contra seu adversário, diversos atletas podem optar pelo comportamento de desviar no último instante e não cometer a falta. Mesmo sendo a mesma atitude (não fazer falta), o conjunto de crenças relacionado a essa atitude é peculiar a cada atleta. Um sujeito pode não cometer a falta por observar que o local em que o adversário se encontra trará perigo ao seu time por ser muito próximo ao gol, enquanto a decisão do outro atleta é regida pela crença de que fazer falta é errado independente da situação.

Outro construto que é bastante confundido com o conceito de atitudes é o de valor. De acordo com Gouveia (2013), valores são parâmetros que guiam as atitudes e os comportamentos dos indivíduos no dia-a-dia, representando as necessidades humanas. Eles não estariam relacionados à valoração de objetos (dou valor ao dinheiro, por exemplo) ou até mesmo de uma ideia, mas sim a situações que envolvem tal objeto (Gouveia, 2003).

Com o intuito de identificar quais tipos de valores as pessoas adotam diante de determinada situação, bem como compreender as influências que esses valores exercem no cotidiano dos indivíduos, Gouveia (2013) desenvolveu a Teoria Funcionalista dos Valores. É importante salientar que ao delinear uma nova teoria acerca dos valores humanos, não foi objetivo de Gouveia rejeitar as teorias já existentes sobre esse construto, uma vez que tal teoria foi criada mediante uma releitura dos principais aspectos que perpassavam a Teoria dos Valores Humanos de Schwartz. Elementos como a noção de que valores são crenças, os conflitos de valores e as técnicas estatísticas (escalonamento multidimensional) utilizadas para comprovar o modelo teórico proposto por Schwartz impulsionaram Gouveia a desenvolver uma teoria mais estruturada e sólida.

Sendo assim, Gouveia (2013) aponta para a existência de 18 valores básicos responsáveis por guiar o comportamento humano. Esses valores estariam disponíveis para todos os indivíduos, no entanto, a frequência e a intensidade na utilização de tais princípios sofrem variações de indivíduo para indivíduo ou de contexto para contexto, pois depende das experiências vivenciadas por cada sujeito, bem como do ambiente em que ele se encontra. Deste modo, os 18 valores básicos listados por Gouveia são (Gouveia, 2003, p. 434- 436):

- **Sobrevivência**: relacionado às necessidades básicas dos seres humanos, como comer, beber, dormir, que se ausentes por um longo período de tempo trazem como consequência a extinção da espécie.

- **Sexualidade**: associada à necessidade fisiológica do sexo; é um valor que orienta mais os comportamentos dos jovens ou dos indivíduos que não puderam suprir tal necessidade durante um bom tempo.

- **Prazer**: relacionado à satisfação em realizar determinadas ações, como comer, ou beber sem ser por necessidade fisiológica.

- **Emoção**: representa a procura por situações, experiências que tirem o indivíduo do equilíbrio, do eixo; buscar experiências arriscadas.

- **Estabilidade**: relacionado à segurança pessoal por meio do planejamento de metas e ações que garantam uma maior estabilidade social e econômica.

- **Saúde**: corresponde à busca por manter em bom estado de saúde física e mental; também estaria relacionada à noção de segurança por meio da busca de práticas saudáveis.

- **Religiosidade**: relacionado ao reconhecimento da existência de um ser superior que auxilia na construção de uma vida justa e harmoniosa.

- **Apoio social**: associado à ideia de pertencimento, de fazer parte de algum grupo, instituição para evitar o sentimento de solidão.

- **Afetividade**: diz respeito à busca por afetos e a necessidade de obter o amor; exaltação das relações familiares e de amizade.

- **Convivência**: relacionado à preservação da boa relação entre o sujeito e os grupos dos quais ele faz parte.

- **Êxito**: corresponde à ideia de sucesso a partir da eficiência e do bom desempenho ao alcançar metas.

- **Prestígio**: está associado à construção de uma imagem pública devido à importância do contexto social; reconhecimento dos outros como importantes para obter benefícios próprios.

- **Poder**: está relacionado ao princípio de hierarquia e é valor pouco aceito por indivíduos que prezam o social, uma vez que se afasta da noção de bem comum.

- **Maturidade**: relacionado à auto-realização, auto-satisfação por meio do crescimento pessoal.

- **Tradição**: corresponde à preservação dos princípios morais construídos ao logo do tempo em detrimento de um convívio social harmonioso.

- **Obediência**: valor no qual o indivíduo preza sempre por realizar com êxito suas obrigações diárias, bem como estabelecer comportamentos respeitosos para com as pessoas mais velhas.

- **Conhecimento**: relacionado à busca incessante por novas informações que atualizem o indivíduo e o auxilie na compreensão de novas temáticas.

- **Beleza**: necessidade de estética; busca e apreciação pelo o que é considerado belo, como exemplo: manter uma boa aparência física.

Esses 18 valores são tipos de categorias que guiam o comportamento humano e auxiliam no equilíbrio entre o homem e seu meio social. Rokeach (1981) aponta que os valores devem ser considerados mais importantes do que as atitudes, uma vez que são compreendidos como critérios importantes no processo de orientação do comportamento humano nas mais diversas situações. As atitudes também estariam relacionadas à orientação do comportamento, no entanto elas prendem-se a uma situação específica, ou seja, ao que o sujeito está vivendo no aqui-agora e não a aspectos gerais como os valores (Gouveia, 2013).

Uma das maneiras mais utilizadas pelos indivíduos para expressar suas crenças, atitudes e valores é através da opinião (Rokeach, 1981). Assim, ao declarar, por exemplo,

“não concordo em fazer faltas intencionais em meus adversários”, o sujeito estará expressando uma atitude pautada nas diretrizes do esporte que ele pratica, ou até mesmo no discurso social de que é errado machucar as outras pessoas, e não necessariamente em seu sistema de crenças propriamente dito.

Em muitas ocasiões, o indivíduo pode ser incapaz de revelar para as outras pessoas ou até para si próprio a suas atitudes, crenças e valores por estas irem de encontro com o que é desejado socialmente. É justamente por esse motivo que, muitas vezes, o auto relato de alguns indivíduos são opostos às suas ações quando estes não estão sendo observados ou julgados por outrem.

De acordo com Rokeach (1981), esse é o princípio que rege a distinção entre atitudes públicas e privadas, de modo que na primeira, também denominada como atitudes expressas (Mayer, 2000), existe uma relação entre as crenças e os valores do próprio sujeito e da sociedade, em detrimento de um fato específico. Já na segunda, privada, entraria em cena as crenças peculiares do indivíduo, os julgamentos e comportamentos emitidos sem a expectativa de um julgamento por parte do outro.

Salienta-se que o fato de o sujeito adotar posicionamentos distintos nos contextos públicos e privados não significa que ele está agindo de forma contrária à suas atitudes. Isso pode significar que uma segunda atitude influenciou seu comportamento de maneira mais significativa, ultrapassando assim a importância da primeira diante de um determinado contexto. Deste modo, as atitudes que, a princípio, estariam em segundo plano, tornam-se mais coerentes com a situação do que as que deveriam estar em primeiro plano (Rokeach, 1981).

Quanto a essa contradição entre o comportamento expresso e a atitude dos indivíduos, Myers (2000) discorre que isso se deve ao fato de constantemente estarmos sujeitos às influências do meio. Essa necessidade de agir de acordo com a desejabilidade social pode induzir o sujeito a abdicar até mesmo de suas convicções mais significativas. Foi justamete por esse motivo que diversos pesquisadores buscaram, durante anos, validar metodologias que permitissem um acesso direto às atitudes particulares das pessoas.

No entanto, compreender até que ponto as atitudes influenciam os comportamentos é um tipo de investigação que deve levar em consideração três aspectos importantes (Myers, 2000): em primeiro lugar, é importante diminuir ao máximo as influências externas sobre as convicções e ações dos indivíduos, permitindo assim uma maior compreensão do sujeito sobre suas próprias atitudes particulares; em segundo lugar, a relação entre a atitude e o

comportamento observado deve ocorrer de maneira coerente, uma vez que, necessita-se investigar atitudes que sejam realmente relevantes para o comportamento observado.

Por fim, a terceira condição está relacionada a potencia da atitude. A esse respeito, Mayres (2000) salienta que as atitudes potentes são aquelas que se constituíram a partir de experiências vivenciadas anteriormente, ou seja, não foram adquiridas por meio de convenções sociais. Também são consideradas atitudes potentes as que são evocadas por conta da proximidade entre a situação desencadeadora e o evento em que foi adquirida no passado.

Mayres (2000) aponta ainda que embora exista uma série de estudos indicando a atitude como determinante do comportamento, as ações dos indivíduos no seu dia-a-dia também estão relacionadas à criação de novas atitudes. Esse pressuposto teórico baseia-se na teoria da psicologia social de que o homem determina o meio ao mesmo tempo em que o meio determina o homem.

Existem três modelos teóricos que tentam explicar por que as ações afetam as atitudes: teoria da autopresentação, teoria da dissonância cognitiva e teoria da autopercepção (Mayres, 2000). Na primeira, os indivíduos possuem atitudes expressas que garantem a coerência entre suas convicções e as convicções do meio em que vivem. Para tanto, é necessário simular determinadas atitudes que, muitas vezes, não fazem parte do repertório dos sujeitos, mas que garantem a aquisição de recompensas sociais, como o reconhecimento, respeito, dentre outros.

Deste modo, as pessoas que conseguem obter um alto escore em autopresentação, conseguem se ajustar melhor às situações externas e convivem de maneira mais harmoniosa com os outros integrantes da comunidade, porém possuem uma habilidade maior de camuflar suas atitudes privadas. Já os indivíduos com escores mais baixos, são mais fieis às atitudes privadas, orientam suas ações pelo interior e não pelo meio e geralmente agem e pensam de acordo com o que pensam e sentem de fato (Myers, 2000).

A segunda teoria (dissonância cognitiva) propõe que quando as pessoas realizam ações que causam algum tipo de desconforto, elas buscam argumentos que justifiquem essa ação para si mesmas. Esse fato ocorre quando dois ou mais pensamentos (ou convicções) são acessados ao mesmo tempo e possuem conteúdos incoerentes. Deste modo, o indivíduo tende a manter a coerência frente a sua própria diversidade de convicções, fato este que justificaria as constantes mudanças de atitudes dos seres humanos (Myers, 2000).

Por fim, a terceira teoria (autopercepção) salienta que os indivíduos distinguem suas atitudes após observarem atentamente seus próprios comportamentos. Assim, as pessoas

buscam ouvir o que falam, observam suas ações, quando estão em um contexto no qual não necessitem assumir papeis, para, a partir daí, assumir suas atitudes (Myers, 2000).

A partir dessa breve exposição das teorias que tenta explicar por que o comportamento afeta as atitudes, conclui-se que cada uma delas explica algo peculiar desse processo, sendo uma complementar à outra. Assim, a teoria da dissonância consegue explicar o que ocorre quando as pessoas agem contrariamente as suas atitudes que já estão absolutamente consolidadas, explicando assim o processo de mudança de atitude (Myers, 2000).

Já a teoria da autopercepção explica a formação de novas atitudes, uma vez que ao refletir sobre suas ações, o indivíduo formula novas atitudes que poderão ser utilizadas na orientação de comportamentos futuros. E, por fim, a teoria da autopresentação explicaria porque os indivíduos são contraditórios quanto às suas convicções e suas ações (pensa de uma forma, mas age de outra) (Myers, 2000).

Essa relação entre as atitudes e os comportamentos emitidos pelos indivíduos também foi objeto de estudo de Bandura. Em sua teoria sobre o desengajamento moral, Bandura buscou compreender o fato de alguns indivíduos realizarem atos que causam sofrimento ao outro, porém não se autocondenarem por essas ações. Deste modo, essa teoria visou discutir a respeito da possibilidade de o indivíduo se desprender de seus padrões morais e cometer ações do tipo antissociais sem se sentir culpado por isso.

Segundo Bandura (1986), existem oito mecanismos que explicam o desengajamento moral, sendo eles:

- **Justificativa moral:** ocorre quando a ação realizada possui justificativas que são socialmente aceitas; ex: bater em alguém por legítima defesa;
- **Comparação vantajosa**: está relacionada aos atos culpáveis que possuem consequencias consideradas pequenas quando comparadas a atos mais graves do que eles; ex: colocar de castigo quando poder-se-ia bater;
- **Linguagem eufemística**: diz respeito à diminuição da gravidade da ação por meio da linguagem utilizada para denominá-la; ex: Agredir verbalmente sob a justificativa de que era apenas uma "brincadeira".
- **Distorção das consequencias**: ocorre quando os indivíduos acreditam que os fins justificam os meios.
- **Desumanização**: é utilizada quando o sujeito realiza atos culpáveis contra alguém o qual foi retirado suas qualidades humanas por ser considerado ruim ou desagradável.

- **Atribuição de culpa**: está relacionada ao fato de o sujeito culpado se autoperceber como vítima da situação, ou mesmo à situações nas quais a vítima é vista como merecedora da ação prejudicial.
- **Deslocamento da responsabilidade**: É quando os sujeitos concebem que a ação indesejada ocorreu em detrimento de outra situação; ex: um jogador agredir seu adversário porque foi humilhado anteriormente.
- **Difusão de responsabilidade**: é usada quando os indivíduos compreendem que suas ações culposas foram realizadas devido a pressões sociais e não por razões próprias; ex; cometer uma falta porque o técnico ordenou.

Assim, compreende-se que o sistema de crenças, valores e atitudes está relacionado a processos psíquicos que estão interligados às regras construídas socialmente, e por consequência, ao desenvolvimento moral dos indivíduos (Rokeach, 1981). A esse respeito, salienta-se que dois autores contribuíram bastante para a compreensão do desenvolvimento moral, sendo eles Piaget e Kohlberg. A seguir serão expostas breves considerações acerca da teoria desses dois autores.

2.1. Desenvolvimento moral na perspectiva de Piaget e Kohlberg

O *Juízo moral da criança* (1932/ 1994) foi à principal obra escrita por Piaget para desvendar a gênese do desenvolvimento moral. Nesse trabalho, o autor desenvolveu experimentos (alguns envolvendo brincadeiras de criança) que permitiram compreender melhor os principais aspectos ligados à moralidade.

Para Piaget (1932/1994), o raciocínio moral é um elemento que se desenvolve ao longo da infância e da adolescência a partir da relação dialética do indivíduo com o meio. Deste modo, o foco dos estudos de Piaget era a cognição, uma vez que seu objetivo era compreender como ocorria o raciocínio moral e a construção das estruturas internas dos indivíduos, estruturas estas que se modificavam ao longo da vida.

Uma revisão teórica feita por Monte (2012) indicou que os estudos de Piaget definiram quatro estágios para as regras morais: motor, egocêntrico, da cooperação nascente, codificação das regras. Assim, de acordo com Piaget (1932/1994), no primeiro momento, a criança apenas manipula o objeto sem fazer nenhum tipo de uso das regras do jogo;

posteriormente, ela até aparenta aceitar as regras, mas utiliza-a a seu modo, mesmo estando em grupo; em seguida, a criança aceita as regras e utiliza-as nas brincadeiras, mas ainda estão presentes práticas egocêntricas nas definições das regras; por fim, a criança passa a compreender as regras como uma espécie de contrato que deve ser estabelecido e aceito por todos igualmente.

Sobre a noção de justiça, Piaget (1932/1994) discorreu que existem três tipos de concepções: Justiça imanente, na qual tem-se o raciocínio de que as regras devem ser obedecidas em todas as hipóteses e que a não obediência implica em punições por uma força superior; Justiça retributiva, que está relacionada a aplicação de castigos para os indivíduos que não cumprem as regras; e Justiça distributiva, na qual o indivíduo julga qual a forma mais justa para distribuir elementos que podem ser positivos ou negativos; assim, as distribuições podem ocorrer a partir de princípios que vão desde o respeito unilateral (distribuição baseada a partir da ordem de uma autoridade) até a equitatividade (distribuição baseada nas características dos sujeitos envolvidos nos dilemas distributivos) (Sampaio, Camino & Roazzi, 2009).

Deste modo, para Piaget (1994) o desenvolvimento moral inicia-se na anomia (fase em que o indivíduo não é consciente das normas), passa pela heteronomia (fase na qual as regras são seguidas mediante a coação dos adultos) até chegar à autonomia, na qual as regras são vistas como uma espécie de contrato social.

O autor que deu continuidade aos achados de Piaget foi Kohlberg, com o interesse de compreender como os indivíduos passavam de um estágio no qual as regras não são consideradas até um estágio em que elas são aceitas para fins de respeito pessoal e social (Biaggio, 2006). Para tanto, esse autor propôs estágios que explicariam o percurso do desenvolvimento moral.

Assim, os indivíduos inicialmente estariam em um nível pré-convencional, no qual o julgamento do sujeito parte da consequência que o ato causou e não da intenção da pessoa que transgrediu a regra. Posteriormente, ele chegaria ao nível convencional, em que o indivíduo compreenderia as regras como um contrato social. O último nível seria o pós-convencional, no qual o indivíduo conseguiria questionar as regras e os contratos sociais a partir de valores como sobrevivência, respeito, dentre outros (Monte, 2012; Bataglia, Morais & Lepre, 2010; Almagiá, 1987).

Diante dessa revisão de literatura foi possível compreender o quanto as atitudes e a moralidade, determinam o comportamento humano ao passo que as ações dos sujeitos afetam as atitudes já consolidadas e as que ainda estão em formação. Esses pressupostos

basearam-se em estudos que tinham como público-alvo pessoas em ambientes comuns, mas como se daria essa relação entre atitudes e comportamentos moral no contexto esportivo? Questiona-se, pois no ambiente esportivo ganhar e competir são elementos que influenciam o comportamento dos atletas, pois constituem uma das metas centrais da atividade. Para melhor compreender aspectos teóricos e práticos do construto atitude moral no contexto esportivo, serão expostas, a seguir, alguns achados da literatura a esse respeito.

2.2. Atitudes Morais no esporte

De acordo com Lee, Whitehead e Ntoumanis (2007), as discussões a respeito das manifestações de atitudes morais em meio às competições tem sido o foco de alguns pesquisadores durante as últimas décadas. Tais estudos tinham como objetivo investigar se as práticas esportivas exerciam algum tipo de influência sobre o desenvolvimento moral dos atletas (Begg, Langley, Moffit, & Marshall, 1996; Segrave & Hastad, 1982).

No entanto, Lee, Whitehead e Ntoumanis (2007) apontam que a busca pela confirmação de tal influência foi desenvolvida de maneira equivocada, uma vez que ao observar os resultados desses estudos é possível perceber diversas contradições. Por exemplo, um trabalho realizado por Segrave e Hastad (1982) concluiu que existe uma relação negativa entre atos delinquentes e as práticas esportivas; já o trabalho de Begg, Langley, Moffit, e Marshall (1996) concluiu que quando há uma maior dedicação dos atletas em modalidades individuais, estes tendem a desenvolverem comportamentos de delinquência.

Esses aspectos sugerem que, aparentemente, existem outros construtos que se manifestam no decorrer das práticas esportivas que estimulam os atletas a violarem as regras estabelecidas e a competirem de forma injusta, tendo como principal meta o vencer, independentemente dos meios para atingir essa conquista. Ademais, esse fato indica que as questões que delimitam a influência das práticas esportivas sobre o desenvolvimento moral precisam ser melhores estudadas, tendo em vista que fatores como a manipulação das regras para benefício próprio é um elemento que parece estar bastante presente nas competições (Lee, Whitehead & Ntoumanis, 2007).

Para melhor compreender tal argumento, tomemos como exemplo o conceito de trapaça. Atualmente, é sabido que, ao participar de qualquer tipo de competição, o atleta

precisa conhecer e respeitar as regras do esporte praticado, sendo passível de punições pelo não cumprimento dessas regras. No entanto, é bastante comum observar que durante as competições alguns atletas violam as regras para obter vantagem na disputa, chegando inclusive a ocultar sua verdadeira intenção, a fim de convencer árbitros, jogadores e técnicos.

Essa prática pode ser bastante observada da modalidade esportiva futebol, por exemplo, quando o jogador do time adversário parte em velocidade rumo ao gol. Em uma jogada de contra-ataque, muitas vezes, os jogadores da defesa do time que está sofrendo o ataque não hesitam em cometer uma falta no meio do campo para que o jogador não avance e chegue a converter o ataque em gol. Esse tipo de infração é classificado pela Confederação Brasileira de Futebol de Salão (2012) como grave e passiva de tiro livre direto, uma vez que a intenção do defensor seria parar a jogada, ferindo assim os princípios do *Fairplay*.

Mesmo sabendo dos riscos que o jogador que está no ataque pode correr, como sofrer uma lesão e ficar um longo período de tempo sem jogar futebol, muitas vezes, o atleta da defesa comete a falta para que não sofrer a derrota na partida. Esse fato ocorre, segundo Shields e Bredemeier (1995), porque o contexto competitivo por si só impulsiona os atletas a emitirem comportamentos mais egocêntricos já que a ênfase está em competir e ganhar.

Esse fato indica que os valores morais podem ser adotados pelos atletas levando-se em consideração a situação em que se encontra (se estão perdendo ou ganhado). Deste modo, as atitudes morais variam bastante entre o contexto das competições e as situações vivenciadas no cotidiano (Lee, Whitehead & Ntoumanis, 2007).

Observa-se, deste modo, um contraste nas práticas esportivas, uma vez que ao mesmo tempo em que o esporte incentiva comportamentos pró-sociais, também é possível perceber comportamentos antissociais, como a agressividade, que, de maneira geral, são incentivados pelo desejo de vencer nas competições. É válido salientar que esse tipo de conduta pode ser ocasionado a partir de elementos como: pressão da comissão técnica pela vitória, incentivo à quebra das regras do jogo sob justificativa tática, dentre outros (Lee, Whitehead & Ntoumanis, 2007).

A presença desses comportamentos ambivalentes (pró e antissociais), emitidos no decorrer das competições, abrem espaço para uma compreensão multidimensional das atitudes morais. Deste modo, as atitudes morais são divididas em pró-sociais e antissociais, sendo a primeira subdividida em empenho e convenção; e a seguinte, classificada como trapaça e antidesportivismo (Lee, Whitehead & Ntoumanis, 2007).

Logo, a dimensão empenho está relacionada ao esforço pessoal do atleta em meio às competições, como, por exemplo, dar o melhor de si e se dedicar ao máximo, mesmo

sabendo que pode não ganhar a disputa. Esse tipo de comportamento é bastante influenciado pela postura das comissões técnicas frente às competições, de modo que a dedicação do atleta aos treinamentos pode promover maior empenho no decorrer das disputas (Lee, Whitehead & Ntoumanis, 2007).

Sendo assim, reforçar os comportamentos e os esforços dos esportistas que procuram sempre dar o melhor de si sem infringir as regras e incentivar esses sujeitos a julgarem suas próprias condutas esportivas durante as competições, são estratégias que podem ser utilizadas pelo treinador para estimular o empenho desses atletas. Esse tipo de conduta pode ser estimulada pelos técnicos durante os treinamentos para que, a partir disso, o atleta estabeleça uma relação respeitosa com juízes, adversários e companheiros de equipe (Lee, Whitehead & Ntoumanis, 2007).

A dimensão convenção tem como foco principal o respeito ao adversário, reconhecendo a importância de se manter um bom relacionamento tanto nos momentos de vitórias como de derrotas. Logo, comportamentos como parabenizar o adversário pela sua atuação, cumprimentar o adversário no final da partida, independentemente do resultado, dentre outros, são ações consideradas de convenção (Lee, Whitehead & Ntoumanis, 2007).

No que se refere à dimensão trapaça, esta diz respeito à emissão de comportamentos que promovam ganhos sem levar em consideração as regras do jogo. Seria basicamente uma série de ações com o intuito de conseguir vantagens individuais, como, por exemplo, fazer um gol com a ajuda da mão mesmo sabendo que no futebol a bola não pode ser conduzida pelo jogador com o auxílio desse membro (Lee, Whitehead & Ntoumanis, 2007).

Por fim, a dimensão antidesportivismo diz respeito à violação do *fairplay*, sendo correspondente a comportamentos que têm como foco desestabilizar psicologicamente os adversários no decorrer das partidas e a condutas que influenciam o comportamento do adversário sem necessariamente infringir as regras do jogo (Lee, Whitehead & Ntoumanis, 2007). São ações como provocar o adversário quando este vai bater um pênalti, afirmando que não vai conseguir converter a falta em gol.

Na literatura, é possível encontrar algumas pesquisas que visam avaliar as atitudes morais nas competições. Um estudo realizado por Evangelista (2011) teve como objetivo identificar quais as atitudes morais representam as ações declaradas de atletas praticantes de esportes amadores. Os resultados indicaram que os atletas, de maneira geral, declararam a atitude empenho em primeiro lugar e em último a atitude trapaça. Quando isolada a variável sexo, constatou-se que a dimensão convenção ficou mais evidente nas mulheres enquanto os homens pontuaram mais na dimensão trapaça.

Já Silva (2012) realizou um estudo que visava avaliar as atitudes dos atletas quando submetidos a dilemas morais. Os atletas declararam que quando os dilemas envolviam sua própria equipe, as atitudes que mais predominavam era o respeito mútuo, o *fair play* e o espírito esportivo. No entanto, quando o sujeito envolvido era o árbitro, as atitudes predominantes eram as de valência negativa (omissões das infrações), uma vez que aspectos como a busca pela vitória justa e a importância da equipe atuaram como inibidores da evocação das atitudes positivas.

Esses aspectos acerca das atitudes morais no esporte indicam o quanto às práticas esportivas podem provocar tanto comportamentos destinados a respeitar ou até mesmo incentivar o adversário, como estimular o egocentrismo diante do desejo de vencer. Partindo desse pressuposto, a literatura aponta que elementos como a agressividade também podem estar relacionados à emissão de comportamentos antissociais no esporte (Barroso, Velho & Fensterseifer, 2005; Verardi & Marcos, 2008). Nesse sentido, nos próximos capítulos serão discorridos aspectos referentes ao conceito de agressividade, bem como a influência desse construto sobre as práticas esportivas.

3. Agressividade

A agressão é definida por Samulski, (2002) como comportamentos que visam prejudicar física ou psicologicamente o outro e/ou a si mesmo para a interrupção da emissão de determinada ação. Tal fenômeno é visto pela sociedade como causador de diversos problemas, pois pode trazer graves consequências.

Deste modo, as condutas agressivas estão associadas a comportamentos que vão contra as normas sociais, com o intuito de prejudicar os outros, podendo a partir de tal ato causar danos a esse outro. Um exemplo de agressividade é a auto-agressão, na qual o indivíduo direciona os comportamentos agressivos para si, com o intuito de prejudicar a si mesmo. Compreende-se que a auto-agressão pode ser proveniente de sentimentos de culpa e de frustração, psicopatologias e outros fatores.

A partir de uma revisão de literatura realizada por Ribeiro e Sani (2009), foi possível perceber que existem diversas teorias que tentam explicar o construto agressividade. Como exemplo de vertentes que se propõe a realizar essa reflexão, destaca-se a teoria biológica e inatista. De acordo com essa teoria, os comportamentos agressivos são inerentes aos seres humanos, uma vez que fazem parte de seu funcionamento biológico, inclusive como um instrumento de defesa frente a situações ameaçadoras (Bidutte , Azzi, Raposo & Almeida, 2005; Ribeiro e Sani, 2009).

De acordo com essa teoria, a agressividade é inata ao ser humano e pode ser acumulada na forma de energia, sendo importante para o indivíduo descarregar tal energia de tempos em tempos. Essa energia agressiva não deve ser vista apenas como algo negativo, uma vez que ela é importante para a perpetuação da espécie, como, por exemplo, na seleção de pares mais fortes e saudáveis.

A Teoria da frustação-agressão esclarece que a agressão é uma das consequências provenientes da frustração, assim como, a decepção e a regressão. Assim, ao deparar-se com as conquistas do outro, o indivíduo tende a impedir tal progresso prejudicando-o intencionalmente. Salienta-se que a emissão de comportamentos agressivos depende de fatores como intensidade e causas das frustrações ocorridas anteriormente, bem como da tendência agressiva do indivíduo (Samulski, 2002). Em se tratando de contextos esportivos, quanto mais frustrado o atleta se sentir mais disposto a agredir seu oponente ele estará (Barroso et al, 2007).

Já autores da vertente da aprendizagem social, discorrem que a agressividade é um fenômeno aprendido através de mecanismos como o reforço e a modelagem. Logo, a emissão de comportamentos agressivos depende do histórico de consequências positivas e negativas vivenciadas pelos sujeitos. Deste modo, quanto mais um indivíduo obtém

consequências positivas de suas atitudes agressivas, maior será a probabilidade de que esse mesmo comportamento agressivo volte a ocorrer em situações futuras (Samulski, 2002).

Um dos autores que dedicou suas produções acadêmicas à compreensão do desenvolvimento da aprendizagem foi B. F. Skinner, com o behaviorismo radical. Rompendo com o behaviorismo metodológico de Watson, este autor buscou compreender a produção e alteração do comportamento, através da análise das contingências. Desse modo, Skinner define três níveis para a emissão do comportamento: o filogenético, ontogenético e a cultura (Moreira & Medeiros, 2007).

Skinner apresentou uma distinção didática entre os comportamentos respondentes e operantes, sendo o primeiro relacionado à reação do sujeito ao ambiente e o segundo, ao "comportamento que produz consequências (...) e é afetado por elas" (Moreira & Medeiros, 2007, p. 47). Ao inaugurar o conceito de comportamento operante, Skinner evidencia a sensibilidade do homem às consequências, apontando a contingência como unidade da análise, formada pela relação: contexto (estímulos discriminativos) – resposta – consequência, considerando que a consequência seleciona o contexto e controla e emissão da resposta.

Diante disso, esse psicólogo comportamentalista afirma que através da consequência será determinada ou não a nova ocorrência do comportamento. O reforço, então, "é um tipo de consequência do comportamento que aumenta a probabilidade de um determinado comportamento voltar a ocorrer" (Moreira & Medeiros, 2007, p. 51) e a punição tende a diminuir momentaneamente essa possibilidade. Sendo assim, a aprendizagem ocorre por meio do reforçamento, através da determinação das consequências. Logo, percebe-se que um determinado indivíduo aprendeu a emitir comportamentos agressivos em meios às competições quando se observa um aumento na frequência da realização desse comportamento (Moreira & Medeiros, 2007, p. 89).

A ocorrência de comportamentos agressivos pode se dá também por meio da aprendizagem por imitação de modelos. De acordo com tal teoria, os comportamentos agressivos são apreendidos a partir da observação de outros comportamentos agressivos. No entanto, essa aprendizagem depende da interação entre os aspectos status social, competência social, idade, sexo (Samulski, 2002, p. 200).

A esse respeito pode-se citar os estudos de Bandura (1963), nos quais apontou para o fato de que os comportamentos agressivos são apreendidos pelos indivíduos a partir da observação de modelos sociais mediadores. Esses modelos, de acordo com Bandura (1963), são apresentados aos indivíduos através das instituições sociais e por meios simbólicos como

imagens e palavras. Para que o modelo observado sirva como parâmetro de aprendizagem, é necessário atentar-se para o nível de afinidade entre o observador e o sujeito observado, bem como para os tipos de contingências e reforços presentes na situação de observação. Assim, os papeis sociais desempenhados pelos sujeitos envolvidos no modelo, o sexo do indivíduo observado, dentre outros, são elementos que influenciam na aprendizagem dos comportamentos agressivos.

Gomide (2000) desenvolveu um estudo que tinha o objetivo de avaliar o quanto filmes violentos influenciam nos comportamentos agressivos de 360 adolescentes de ambos os sexos. Para tanto, esses sujeitos foram divididos em quatro grupos, sendo um deles o grupo-controle. Os estudantes, após assistirem um filme violento, disputaram partidas de futebol para que seus comportamentos agressivos fossem categorizados no decorrer das partidas. Os resultados indicaram que o índice de comportamentos agressivos dos meninos aumentou após assistirem o filme violento. Este resultado corrobora a teoria da aprendizagem social, na qual a observação de comportamentos, sejam eles agressivos ou não, proporcionam a aprendizagem e a replicação desse tipo de comportamento.

Por fim, a teoria cognitivista neo-associonista esclarece que os comportamentos agressivos advêm da associação entre acontecimentos aversivos e a consequente evocação de pensamentos, reações motoras, dentre outros, que são tipos de respostas fisiológicas, que podem gerar comportamentos agressivos (Bidutte et al; 2005; Ribeiro e Sani, 2009). A teoria cognitivista neo-associonista será a principal perspectiva teórica adotada pelo presente estudo, visto que, esta é uma das teorias mais completas que lida com o conceito de agressividade a partir da interação sujeito-meio.

Mesmo diante dessa variedade de estudos que tentam explicar a agressividade, nota-se que esse construto ainda é bastante confundido com o conceito de violência (Sisto, Bartholomeu, Santos, Rueda, & Suehiro, 2008). Entende-se que, de maneira geral, agressividade seria a motivação, ou até mesmo o início do comportamento violento, enquanto a violência seriam ações, verbais ou não verbais, voltadas ao outro com a intenção de prejudicá-lo (Bredemeier, citado em Bidutte et al, 2005).

O tema agressividade também é bastante discutido quanto a sua influência nas práticas esportivas. O tópico seguinte visa discutir a respeito dessa influência através de aspectos teóricos e práticos encontrados na literatura.

3.1. Agressividade no contexto esportivo

No que se refere à agressividade nas competições, compreende-se que, embora nas práticas esportivas seja comum o confronto físico, uma vez que os atletas utilizam artifícios como bater, desdenhar, machucar os outros atletas com o intuito de alcançar o objetivo maior: vencer, a agressividade não deve estar necessariamente vinculada a modalidades esportivas como o futebol, vôlei, handebol, basquete, entre outros (Bartholomeu & Machado, 2008). Mesmo assim, a agressividade está presente em vários contextos esportivos, de modo que é possível identificá-la entre torcedores (descontentes com o resultado de uma partida, por exemplo) nas comissões técnicas, nos atletas, dentre outros (Winberg & Gould, 2008).

Comportamentos repudiados socialmente por apresentarem um teor agressivo, como empurrar, bater, são ações bem aceitas no mundo do esporte, desde que as regras que regem uma determinada prática integrem esses tipos de comportamentos, como é o caso do futebol americano e do rugby (Joern, 2008). Ademais, ao praticar modalidades desse tipo os atletas aceitam, mesmo que implicitamente, a possibilidade de em determinada partida suas ações agressivas prejudicarem seus adversários ou a si mesmo (Joern, 2008).

A agressividade pode ser interpretada a partir de dois vieses, a saber: a agressividade "boa" e a "má" (Winberg & Gould, 2008). Assim, a agressividade considerada boa é aquela utilizada como um incentivo à vitória, ou seja, uma espécie de "força extra" que impulsiona o atleta a conseguir resultados importantes em uma competição, sem se valer de nenhum tipo de ação que cause danos físicos e/ou psicológicos ao adversário. Já a agressividade ruim é aquela na qual o atleta reage de maneira violenta a situações desfavoráveis advindas de uma determinada competição (Winberg & Gould, 2008).

É importante destacar que, embora existam denominações que classificam a agressividade como boa ou ruim, esse tipo de classificação não está relacionada aos julgamentos que vão contra ou a favor da emissão de comportamentos agressivos. O que irá determinar a perspectiva adotada pelo observador mediante a agressão é a sua interpretação sobre o evento ocorrido (Samulski, 2002).

Bidutte et al (2005) apontam que a agressão no contexto esportivo se subdivide em dois tipos: a hostil e a instrumental. A primeira diz respeito a ações nas quais o sujeito tem a intenção de prejudicar o seu adversário, enquanto a instrumental está relacionada à emissão de comportamentos que tem como objetivo atingir suas próprias metas, mesmo que em decorrência disso, o adversário venha a se machucar.

Deste modo, a agressão hostil é vista como um componente prejudicial ao desempenho do atleta, uma vez que essas ações não são saudáveis para o competidor. Já a agressão instrumental pode ser considerada benéfica para o atleta, uma vez que é vista como

um combustível para seu desempenho, através da qual este busca alcançar suas metas esportivas. Logo, autores como Bredemeier apontam a agressão instrumental como um componente essencial para as competições (Bidutte et al; 2005).

É válido ressaltar que a categorização dos comportamentos agressivos em hostil ou instrumental depende de alguns fatores como o tipo de esporte, as regras que regem esse esporte, a posição em que o atleta atua, bem como a interpretação do avaliador da ação. Outros elementos como o tipo de espectador, raciocínio de jogo e nível moral dos atletas podem estar associados ao ato de agredir (Winberg & Gould, 2008).

Sendo assim, para Winberg e Gould (2008), os espectadores, ou torcedores, podem influenciar no índice de comportamentos agressivos emitidos pelos atletas no momento das competições. Isso acontece uma vez que as torcidas geralmente não assumem a posição de observadores passivos, mas se envolvem ativamente nas competições, estimulando verbalmente os atletas a desenvolverem, sem medir esforços, as jogadas necessárias para que o resultado positivo seja alcançado.

Deste modo, o torcedor pode ser considerado um agente motivador ou um agente estressor (Couto Junior et al, 2007). Assim, ao se colocarem contra o time, fazendo exigências e cobranças excessivas, o torcedor pode desencadear no atleta desequilíbrio emocional, mediante a pressão e a tensão, o que pode gerar a emissão de comportamentos agressivos no decorrer das partidas.

A rivalidade entre as torcidas também é um fator que pode estimular a agressividade nas competições. Isso acontece porque, ao observar a presença de comportamentos agressivos em sua torcida, um determinado jogador pode sentir-se incentivado a replicar tal comportamento, direcionando a agressividade contra seus adversários (Samulski, 2002, p. 200).

Pesquisas apontam que o fato de o time realizar seus jogos em seu próprio estádio, ginásio ou arena pode influenciar significativamente no desempenho dos atletas, inclusive nos índices de agressividade. Uma pesquisa realizada por Colombo (2011) apontou que nos jogos do Campeonato Brasileiro da série A (no período de 2004 a 2011) ao disputarem os jogos em casa os times obtiveram mais vitórias, uma vez que o time adversário sofre consequências como presença de poucos torcedores e longas distâncias percorridas para disputar os jogos.

Ademais, em alguns jogos os árbitros tendem a favorecer o time da casa por temer agressões mais efetivas do grande número de torcedores que se encontra no local. Logo, esse

conjunto de fatores contribuem para a emissão de comportamentos agressivos por parte dos atletas durante as competições (Medeiros Filho & Haddad, 2008).

De acordo com Barroso et al (2007), o fator apontado como maior originador de comportamentos agressivos em uma competição é a importância da partida, uma vez que quanto maior a disputa, maior a busca por resultados positivos e maior o desenvolvimento de estratégias que prejudiquem os adversários. Deste modo, ao se aproximar do final do campeonato, de maneira geral, os times que tem como objetivos ser campeão ou até mesmo a fugir do rebaixamento podem apresentar maiores taxas de emissão de comportamentos agressivos (Barroso et al, 2007).

Ao disputar uma determinada partida e não conseguir o resultado alcançado começa a surgir no atleta o sentimento de frustração, associado a emoções de valência negativa como a raiva. Essa combinação de sentimentos pode impulsionar o atleta a agredir seus adversários, com o intuito de fazê-los não obter êxito no decorrer da partida. Essa atitude é conhecida no mundo do futebol como "apelar para a violência" (Barroso et al, 2007).

Além da raiva, uma das emoções que segundo Uzunian et al (2013) estão relacionadas à emissão de comportamentos agressivos no esporte é o medo. O medo da derrota estaria vinculado à agressividade, uma vez que ao não vencer uma disputa, o atleta pode perder status no contexto em que pratica o exercício. Assim, deixar de ser o número 1 em sua modalidade pode levar o atleta a realizar ações agressivas que assegurem a vitória, nem que para isso o outro seja prejudicado (Uzunian et al, 2013).

O Placar do jogo é um fator que provoca comportamentos agressivos tanto nos atletas como nas torcidas, pois os resultados desfavoráveis impulsionam alguns indivíduos a buscarem estratégias que possibilitem reverter tal situação. Em alguns casos, os meios mais acessados são as agressões, tendo em vista que comportamentos desse teor podem desestabilizar os adversários através de lesões físicas ou psicológicas (Samulski, 2002, p. 200).

Outro aspecto que pode contribuir para o surgimento de comportamentos agressivos no esporte é o raciocino de jogo. De acordo com Winberg e Gould (2008), alguns atletas possuem interpretações ambíguas quanto ao ato de agredir, sendo que para esses jogadores, um comportamento agressivo é algo que não deve ocorrer socialmente, mas que é totalmente cabível nos ambientes esportivos. Essa flexibilidade no julgamento de determinados atos agressivos é um componente apontado por alguns pesquisadores como estimulante da violência nos esportes.

As Condutas dos técnicos é um fator que, segundo Barroso et al (2007), influencia os índices de agressividade dos jogadores durante as competições de maneira expressiva, uma vez que o técnico é o profissional que influencia seus jogadores. Deste modo, se a conduta do técnico estiver relacionada ao vencer a todo custo, a filosofia de jogo adotada pela equipe será utilizar os mais variados meios, sejam eles lícitos ou ilícitos, para alcançar o objetivo maior: a vitória.

Winberg e Gould (2008) discorrem ainda que o julgamento da equipe quanto ao ato de agredir é outro fator que estimula bastante à manifestação de comportamentos agressivos pelos atletas. Logo, se a equipe reforça a emissão de comportamentos agressivos que tem como finalidade causar danos ao outro (adversário) para produzir resultados positivos, é possível que os atletas executem ações agressivas prejudiciais durante as competições.

As regras que regem os jogos são fatores bastante influenciadores para a emissão de comportamentos agressivos, uma vez que elas estabelecem o limite da violência no decorrer das partidas. Assim, esportes que demandam um maior contato físico possuem uma probabilidade maior de ocorrência da agressividade, quando comparado a esportes sem contato físico direto. É importante destacar que durante as competições, o desejo de vencer pode estimular a emissão de comportamentos agressivos nos atletas, caso não consigam vencer a disputa. É comum ver ao final das partidas, brigas e agressões advindas do acontecimento de resultados negativos, como perder um campeonato (Winberg & Gould, 2008).

A esse respeito, Verardi e Marcos (2008) realizaram um estudo que tinha como objetivo observar quais seriam as principais reações dos atletas quando eram agredidos pelos seus adversários. Nos resultados eles observaram que 33,33% dos jogadores entrevistados diziam que ignoram as agressões, 25,43% reclamavam com o arbitro, 2,63% reclamavam com a pessoa que agrediu, 32,45% revidavam a agressão em outra oportunidade e 6,14% revidavam logo após a agressão. Esses dados indicam que no contexto esportivo existe um índice considerável de agressões que pode influenciar no rendimento dos clubes no decorrer das competições, já que tais atos são passíveis de punições, as quais geram consequências que vão desde punições simples para os atletas até multas.

Barroso, Velho e Fensterseifer (2005) relatam que a presença de comportamentos agressivos em determinados jogadores de futebol é decorrência de situações como: erros de arbitragem (principalmente quando esses erros estão relacionados às faltas cometidas durante a partida), incapacidade para desarmar o adversário (roubar a bola de maneira limpa, sem infringir as regras do jogo), entre outras situações.

Uma pesquisa realizada por Reis e Prati (s/d) teve como objetivo investigar a percepção dos adolescentes a respeito da agressividade nas variadas modalidades esportivas. A partir da elaboração de um grupo focal com 12 adolescentes de ambos os sexos, constatou-se que os jovens não conseguem distinguir os conceitos de agressividade e violência no contexto esportivo, compreendendo ambos como sinônimos.

Em tal pesquisa foram apresentadas ainda ilustrações que representavam alguns esportes como futebol, vôlei, hip hop, basquete, dentre outros. Os resultados indicaram que um dos esportes considerado como sendo muito agressivo foi o futebol, uma vez que este era o esporte em que os adolescentes da pesquisa mais se identificavam emocionalmente. Sobre a influência das emoções nos atos agressivos, autores como Machado e Brandão (2008) discorrem que a emissão de comportamentos agressivos está diretamente relacionada à importância emocional da partida e o envolvimento emocional do atleta.

No que se refere à agressividade na infância e na adolescência, um estudo realizado por Starepravo e Mezzadri (2003) indicou que nessa etapa da vida os atletas conseguem manter um maior controle dos comportamentos violentos em seus cotidianos, ou seja, fora das disputas esportivas. No entanto, ao praticar as atividades físicas, tais atletas comumente se envolvem em situações que demandam a emissão de comportamentos agressivos, como ameaças físicas e verbais. Para esses autores, essa falta de controle estaria relacionada ao fato de que as práticas esportivas por si só relacionam as ações agressivas a vitória durante as competições.

Anderson, et al (2010), realizaram um estudo que tinha como objetivo principal testar os efeitos dos jogos violentos de videogame sobre o comportamento agressivo, excitação fisiológica, empatia e comportamento pró-social. Os resultados indicaram que a exposição a jogos violentos influencia significativamente para o aumento de comportamentos agressivos, bem como para a diminuição da empatia e dos comportamentos pró-sociais. Resultados desse tipo indicam a possibilidade de ambientes competitivos, especialmente aqueles relacionados à prática esportiva de alto rendimento, influenciam nos índices agressivos e empáticos dos atletas, como objetivou investigar a presente pesquisa.

As investigações de Stanger, Kavussanu e Ring (2012) também tinham o intuito de analisar a relação entre agressividade e empatia, mas especificamente aderindo o papel da culpa a essa relação. Para tanto, os 71 participantes universitários foram divididos em dois grupos, sendo o grupo A exposto a um procedimento que estimulava alta empatia, e o grupo B, exposto a um procedimento que estimulava baixa empatia. Como resultado, identificaram que os sujeitos do grupo de alta empatia relataram emoções negativas mais fortes e

demonstraram baixa possibilidade de emitir comportamentos agressivos. Para tais autores, esse resultado corrobora a prerrogativa de que a culpa teria um papel mediador na regulação do comportamento agressivo.

Diante da revisão apresentada acima acerca das atitudes morais e da agressividade, entende-se que tais construtos estão intimamente relacionados a aspectos cognitivos e afetivos do ser humano, uma vez que, na maioria dos casos, os comportamentos pró e antissociais são carregados de afetos. Deste modo, as atitudes morais e a agressividade podem estar associadas a características individuais, como aos componentes da vida afetiva do sujeito, e a maneira como ele compreende e se sensibiliza com a situação de seus semelhantes. É justamente esse aspecto que aproxima os construtos atitudes morais e agressividade da empatia.

Mais especificamente, Piaget (1964/2005) afirma em seus escritos que a afetividade e a cognição são aspectos que devem ser compreendidos como indissociáveis. Isso porque, a cognição estaria mais relacionada aos aspectos estruturais do pensamento (ou seja, do processamento de informação) e a afetividade seria um tipo de base motivacional para o desenvolvimento dos valores que são primordiais para a vida em sociedade.

É partindo desse princípio que autores como Martin Hoffman investigaram a influência da afetividade sobre o desenvolvimento moral e das noções de justiça. Para compreender tal relação, o autor baseou-se no pressuposto de que a empatia atua como um dos componentes responsáveis pela escolha dos princípios morais, quando o indivíduo se depara com situações de conflito (Camino & Camino, 1996). A discussão sobre este pressuposto será aprofundada no próximo capítulo, no qual se busca apresentar o conceito de empatia e discutir suas relações com as práticas esportivas.

4. Empatia

Todos os dias, ao utilizarem os diversos meios de comunicação, as pessoas se deparam com os mais variados tipos de notícias (desde as que retratam infortúnios, angústias, tragédias, até as que possuem um teor mais positivo, como histórias de superação). Esses estímulos ativam a habilidade humana de preocupar-se com o outro (Sampaio, Moura, Guimarães, Santana & Camino, 2013), capacidade esta que acompanha a espécie humana desde os primórdios (Hoffman, 2000).

Assim, a capacidade de observar e compreender as situações que ocorrem com o outro é considerada por autores como Hoffman (2000) de extrema importância, uma vez que contribui para a qualidade de vida e torna a existência em sociedade possível (Hoffman, 2000). Um dos construtos que estão envolvidos em tal habilidade de atentar-se aos eventos que perpassam a vida de outra pessoa é a empatia.

A empatia, bem como os processos psicológicos que estão associados a ela, é um construto que vem sendo bastante explorado por diversos pesquisadores da psicologia (Koller, Camino & Ribeiro, 2001). Um autor que dedicou seus estudos a melhor compreender a empatia e suas influencia sobre a relação humana foi Carl Rogers (Sampaio, 2007).

Rogers buscou investigar profundamente e de maneira mais sistemática a empatia, o que possibilitou a esse autor a elaboração de uma técnica psicoterápica intitulada como Abordagem Centrada na Pessoa (Sampaio, 2007). Na ACP, o terapeuta deve desencadear sentimentos empáticos pelo cliente, estabelecendo assim uma relação incondicional e autêntica, isenta de julgamentos acerca da conduta do paciente (Rogers & Stevens, 1967).

Essa perspectiva de Rogers acerca da relação empática entre paciente e profissional, o fez compreender que a empatia não deveria ser considerada apenas como um fenômeno caracterizado por imitação ou ação reflexa diante do comportamento emitido pelo outro. Sendo assim, tal construto seria uma capacidade apreendida pelo indivíduo, dotada de aspectos cognitivos e afetivos, na qual um determinado sujeito se envolve com outras pessoas (Rogers & Stevens, 1967).

Outro importante autor que desenvolveu estudos que contribuíram para a compreensão da temática da empatia foi Martin Hoffman. Para ele, a empatia seria uma resposta vicária fundamentada na imagem mental que um indivíduo tem dos infortúnios ocorridos ao outro. Seria um tipo de reposta despertada por estímulos provenientes das pistas situacionais advindas da situação da vítima (Hoffman, 2000).

Deste modo, a empatia pode ser gerada mesmo que a vítima não esteja presente, desde que sinais expressivos ou informações acerca do sofrimento do outro sejam disponibilizados ao observador (Hoffman, 1987). Essa habilidade atua desta maneira, pois os seres humanos

possuem a capacidade de representar eventos e imaginar-se no lugar do outro. É importante destacar que essa aproximação entre os sentimentos da vítima e do observador não significa que ambos os sujeitos compartilhem das mesmas emoções, pois a distância (física e subjetiva) existente entre eles ainda permanece (Sampaio, 2007).

Hoffman (2000) aponta que a evocação da empatia pode ocorrer de cinco maneiras diferentes; são as chamadas excitações empáticas. As três primeiras caracterizam-se por serem respostas involuntárias do tipo pré-verbal e automático, e são denominadas de "mímica motora, condicionamento clássico e associação direta" (Hoffman, 2000, p. 5). Segundo Hoffman (2000), esses três primeiros tipos de excitação empática estão relacionados a respostas emitidas a partir de processamento cognitivo mais simples (ou menos elaborado) e baseia-se em pistas situacionais presentes no contexto de interação.

A mímica motora, o condicionamento clássico e a associação direta estão intimamente atrelados ao desenvolvimento da empatia na infância, especialmente nas situações em que as crianças presenciam o acontecimento de maneira imediata, face-a-face. Com o passar do tempo, tais habilidades não são descartadas pelo indivíduo, mas continuam se manifestando de maneira involuntária, subordinadas a sistemas cada vez mais complexos (Hoffman, 2000).

Já os outros dois modos de excitação da empatia, "associações mediadas e tomada de perspectiva: *Role-taking*" (Hoffman, 2000, p. 5), estão atrelados a processos cognitivos mais avançados. O primeiro diz respeito à associação de determinadas pistas situacionais com algumas informações obtidas anteriormente sobre a vítima. Já o segundo, refere-se à capacidade de tomar a perspectiva do outro, habilidade de imaginar como a vítima se sente ou de como o observador se sentiria se estivesse na situação da vítima (Hoffman, 2000).

Como descrito anteriormente, os modos de excitação da empatia passam do estágio involuntário para o voluntário no decorrer do desenvolvimento do indivíduo. No entanto, tal mudança não ocorre de maneira irreversível, uma vez que determinado sujeito pode continuar a desencadear respostas empáticas involuntárias, ao deparar-se com o sofrimento de uma vítima, mesmo já tendo desenvolvido habilidades mais sofisticadas como tomar a perspectiva do outro (Hoffman, 2000).

Hoffman (1987) aponta que para melhor compreender essa transição entre respostas empáticas involuntárias e voluntárias, é preciso analisar a empatia a partir de uma concepção psicoevolutiva, uma vez que esse construto depende do desenvolvimento cognitivo e afetivo, primordial para que um indivíduo consiga reconhecer e diferenciar seu *self* do outro. Partindo dessa compreensão, Hoffman (1987) aponta que a capacidade de empatizar dos sujeitos pode alcançar cinco diferentes níveis de empatia ao longo da vida.

Sendo assim, o primeiro nível diz respeito a uma resposta empática mais global e automática, na qual a criança, ainda no início da sua vida, não consegue distinguir-se dos demais. O segundo, denominado empatia egocêntrica, seria o nível em que a criança já possui uma espécie de "reação empática" (Camino & Camino, 1996), que permite identificar quando determinadas situações adversas atingem o outro. Nessa etapa, a criança ainda não consegue distinguir-se claramente dos demais indivíduos (Hoffman, 2000). No terceiro estágio, angústia empática quase egocêntrica, a criança reconhece que o outro possui estados internos diferentes dos seus, no entanto, seus comportamentos empáticos são os mesmos emitidos no momento em que ela própria está passando por infortúnios (Hoffman, 2000).

O quarto nível, empatia para com os sentimentos dos outros (Camino & Camino, 1996), é atingido pela criança quando ela é capaz de reconhecer os desejos, as emoções de outra pessoa. É nesta fase, por volta dos 4 ou 5 anos, que o egocentrismo do indivíduo começa a declinar. Já o quinto nível, que ocorre aproximadamente aos 8 anos, diz respeito à capacidade de sentir empatia a partir da experiência vivenciada pelo outro.

Sendo assim, para Hoffman, as pessoas são capazes de experienciar sentimentos empáticos mesmo nos primeiros anos de vida, quando se deparam com os infortúnios ocorridos com outra pessoa; é como se para as crianças, o sofrimento sentido pelo outro estivesse ocorrendo com elas próprias. Hoffman denominou esse tipo de reação que desestabiliza o *self* (causando sensações desconfortáveis) de angústia empática. A manifestação da angústia empática é importante por mostrar que os seres humanos podem experienciar as emoções do outro, mesmo que seja de forma involuntária e automática (Hoffman, 2000).

Somente quando o sujeito desenvolve a capacidade de ter consciência sobre a existência do outro, transferindo os sentimentos empáticos, antes direcionados a si, para o outro, é que a angústia empática se transforma em angústia simpática. Neste estágio, o indivíduo demonstra sentimentos como piedade, compaixão, por pessoas que estão em sofrimento, na tentativa de minimizar tanto sua própria angústia como a do outro (Sampaio, 2007).

Diante do exposto percebe-se que a empatia deve ser analisada como um construto que depende tanto do desenvolvimento cognitivo como afetivo do sujeito, sendo, por esse motivo, um conceito concebido a partir de uma perspectiva multidimensional, composto por quatro dimensões: duas afetivas e duas cognitivas (Davis, 1983).

A dimensão afetiva se subdivide em dois tipos: angústia pessoal e consideração empática. A primeira está relacionada à sensações de incômodo que são produzidas no *self* quando um indivíduo se depara com situações tensas. Já a segunda dimensão diz respeito à mobilização do indivíduo em realizar ações que ajudem uma pessoa que está passando por sofrimentos intensos; seria uma tendência a sentir compaixão e a emissão de comportamentos de cuidado e ajuda (Davis, 1983).

Quanto à dimensão cognitiva, esta se subdivide em duas, sendo elas: *Role-taking* e fantasia. A dimensão fantasia está relacionada à tendência que um indivíduo tem de se imaginar no lugar de determinados personagens de filmes, novelas, livros e outras situações fictícias. Já o fator *Role-taking* diz respeito à capacidade dos sujeitos de tomar a perspectiva da pessoa por quem se está empatizando, ou seja, refletir sobre o que o outro está pensando ou sentindo (Davis, 1983).

Segundo Selman e Byrne (1974), *Role-taking* seria, basicamente, a capacidade de compreender a si e ao outro. Essa habilidade permite ao sujeito realizar determinadas inferências acerca das possíveis "capacidades, reações, expectativas, sentimentos e potencialidades" do outro (Selman, 1971, p. 80). Deste modo, desenvolver a capacidade de *Role-taking*, significa analisar de maneira mais precisa como o outro irá agir diante de uma determinada situação, ou até mesmo de como suas próprias ações irão repercutir no outro (Selman, 1971).

Selman e Byrne (1974) discorrem que para compreender como a capacidade de *Role-taking* se desenvolve nos indivíduos é preciso levar em consideração determinados aspectos como idade e a forma pela qual o sujeito compreende o ponto de vista do outro. Neste sentido, o foco não será unicamente no conteúdo emitido pelo sujeito, mas também na forma como surgem as concepções acerca do outro.

Assim, Selman e Byrne (1974) propuseram quatro níveis de *Role-taking.* O nível zero, denominado *Egocentric Role Taking* (*Role-taking* egocêntrico) seria a fase na qual a criança é incapaz de realizar distinções quanto a sua interpretação e a perspectiva do que seja correto, embora já consiga distinguir o eu do outro não conseguindo assim realizar associações entre diferentes perspectivas.

O nível um, *Subjective Role Taking* (*role-taking* subjetivo), seria a fase em que a criança consegue compreender que as outras pessoas pensam e possuem sentimentos distintos dos seus. No entanto, ela ainda não consegue se colocar no lugar do outro e ao mesmo tempo

manter sua própria perspectiva, no intuito de julgar determinadas ações (Selman & Byrne, 1974).

Já no nível dois, *Self-reflective Role Taking* (*role-taking* auto-reflexivo), a criança passa a ter consciência de que as pessoas pensam e possuem sentimentos distintos dos seus, devido à capacidade que cada um tem de refletir sobre os fatos de maneira particular. Ademais, as crianças compreendem que as outras pessoas também são capazes de se colocar no lugar delas, conseguindo assim antecipar os comportamentos dos outros (Selman & Byrne, 1974).

Por ultimo, o nível três *Mutual Role Taking* (Tomada de perspectiva mútua) refere-se à capacidade da criança diferenciar os diversos pontos de vistas que estão envolvidos em uma determinada situação dialética. Nesse nível, a criança compreende que todos os indivíduos possuem a habilidade de construir seu ponto de vista e ao mesmo tempo observar os demais (Selman & Byrne, 1974).

A habilidade de tomar a perspectiva do outro é um aspecto importante para o desenvolvimento da empatia, uma vez que, de acordo com Hoffman (2000), dependendo de como o sujeito interpretou a causa do sofrimento do outro, diversos sentimentos empáticos podem ser desencadeados. Sendo assim, o indivíduo pode sentir ódio empático, ao saber que os infortúnios de outra pessoa ocorreram por conta de terceiros.

Batson, et al (2007) destacam que a raiva empática deve ser diferenciada da raiva pessoal quando advindas de situações injustas. A primeira está relacionada ao sentimento de ódio proveniente da preocupação com o bem-estar do outro que foi tratado injustamente. Já a raiva pessoal é evocada a partir de eventos em que a própria pessoa é tratada injustamente.

As ações estimuladas por esses dois tipos de raiva também são distintas, de acordo com Batson, et al (2007). A raiva pessoal impulsiona o indivíduo a emitir comportamentos de vingança contra o prejudicador, buscando a promoção dos próprios interesses. A raiva empática também evoca no sujeito comportamentos de retaliação, mas com o intuito de atingir os interesses da vítima.

A culpa empática pode ser evocada quando o sujeito tem alguma participação no ato que possibilitou o sofrimento do outro. Mesmo se o observador não estiver diretamente ligado à determinada situação, mas, no entanto, não realize ações que minimizem o sofrimento do outro, esse observador também poderá sentir culpa por omissão (Hoffman, 2000).

Ao deparar-se com situações em que as condições de vida entre duas pessoas são contrastantes ou que um indivíduo possuidor de características positivas, como bom,

esforçado, solidário, encontra-se em extremo sofrimento, o observador poderá apresentar sentimento de injustiça empática (Hoffman, 2000).

Sendo assim, a teoria elaborada por Hoffman possibilitou uma maior compreensão da empatia, partindo de uma perspectiva psicogenética e evolutiva, na qual estão envolvidas experiências subjetivas multifacetadas. Assim, a presente pesquisa utilizou os escritos de Hoffman como principal referencial teórico, uma vez que ela nos permite compreender de maneira abrangente como se dá a relação entre empatia, desenvolvimento cognitivo-afetivo, comportamentos pró-sociais e sentimentos.

Muitos estudos foram desenvolvidos, ao longo dos anos, com o intuito de compreender a manifestação da empatia em diferentes grupos de contextos distintos. A seguir serão descritos alguns dos principais estudos encontrados na literatura quanto à evocação da empatia no cotidiano e no meio esportivo.

4.1. Estudos sobre a empatia no cotidiano e no contexto esportivo

Alguns pesquisadores buscaram compreender a implicação do construto empatia nas relações sociais estabelecidas pelo sujeito em seu meio. Para tanto, Escrivá, Garcia e Navarro (2002) realizaram uma pesquisa que visava entender as relações que alguns processos cognitivos e emocionais exercem sobre a conduta pró-social e agressiva nos adolescentes, dando maior ênfase aos processos empáticos.

Escrivá, Garcia e Navarro (2002) constataram que a empatia teria a importante função de fomentar condutas do tipo pró-social, além de inibir comportamentos relacionados à agressividade na adolescência. Tal dado se justifica pelo fato de os processos emocionais terem apresentado uma maior correlação com agressividade e a conduta pró-social, considerando a instabilidade emocional como principal preditora da agressividade e a empatia positiva como preditora do comportamento pró-social.

Sendo assim, os resultados deste estudo apontam para relações entre a empatia e determinados comportamentos, como altruísmo e conduta pró-social. Pessoas que demonstram mais empatia são também mais sensíveis emocionalmente, apresentando, desse modo, condutas menos agressivas (Escrivá, Garcia & Navarro, 2002).

De acordo com a pesquisa realizada por Garaigordobil e Galdeano (2006), com crianças de 10 a 12 anos, indivíduos que possuem altos índices de empatia, apresentam conduta pró-social mais elevada, conseguem elaborar diversas estratégias cognitivas em suas interações com o meio social e, geralmente, são estáveis emocionalmente. Por consequência, os sujeitos mais empáticos são mais pró-sociais, possuem menos comportamentos agressivos e baixo auto-conceito negativo.

Estudos que visam compreender como a empatia se manifesta durante as práticas das modalidades esportivas de competições, são bastante escassos no contexto brasileiro. Pesquisas envolvendo o contexto esportivo são de suma importância, uma vez que as ações do corpo humano são mecanismos que permitem investigar aspectos relacionados à cognição humana bem como suas interações (Sevdalis, & Raab, 2014).

Compreende-se, desse modo, que os sinais emitidos pelo corpo possibilitam as interações para que determinados objetivos, como o êxito nas competições, sejam alcançados. Essa relação entre percepção e desempenho é mediada justamente pela capacidade de empatizar dos atletas; pela habilidade de compreender os estados afetivos e cognitivos do outro (Sevdalis, & Raab, 2014).

Partindo desse princípio, Kavussanu e Boardley (2009), realizaram um estudo que tinha como objetivo observar a manifestação de comportamentos pró e anti-sociais no contexto esportivo. 1213 atletas das mais variadas modalidades esportivas foram avaliados através de uma escala psicométrica de motivação pró-social e uma escala de empatia.

Assim, Kavussanu e Boardley (2009) observaram que alguns competidores que se consideraram empáticos na medida de auto-relato apresentaram comportamentos anti-sociais no decorrer das competições. De acordo com esses autores, a hipótese que explicaria tal resultado seria a de que esses atletas estariam “sob efeito” de uma empatia mais egoísta (egocêntrica) que estaria funcionando como agente inibidor dos comportamentos de ajuda.

A escala desenvolvida por Kavussanu e Boardley (2009) tinha como objetivo investigar se os comportamentos pró e antissociais sofreriam alterações quando os sujeitos mencionados nos itens eram adversários ou colegas de equipe. Os resultados indicaram que a empatia correlacionou positivamente com comportamento pró-social e negativamente com as ações antissociais, envolvendo tanto o adversário como o companheiro de clube.

Ross e Sophia (2010) realizaram um estudo que tinha como objetivo principal investigar a precisão empática de 40 díades treinador-atleta que praticam esportes coletivos ou individuais. Na pesquisa em questão os sujeitos envolvidos eram submetidos a medidas de auto-relato e inferências com base em vídeos que mostravam momentos de interação

entre os membros da díade. Os resultados indicaram que os técnicos de esporte individual obtiveram uma maior precisão empática quando comparados aos técnicos de esporte coletivo.

Esse dado sugere que os níveis de empatia sofrem influência do tipo de treinamento esportivo a qual o atleta está submetido, bem como do tipo de relação entre os sujeitos empatizante e observado. Interpretando esse resultado para além do contexto esportivo, Sevdalis e Raab (2014) salientam o fato de que ao deparar-se com situações nas quais estão presentes características como similaridade, familiaridade ou até mesmo elementos de uma situação vivenciada anteriormente, o sujeito observador tende a apresentar respostas empáticas mais elevadas. Salienta-se que esse também é um pressuposto discutido por Hoffman (2000) em sua teoria acerca da empatia.

O estudo realizado por Schimel, Wohl e Williams (2006) corrobora essa prerrogativa de que ao identificar elementos particulares em determinada situação, a pessoa tende a ter respostas mais empáticas. A pesquisa em questão constatou que, ao serem lembradas das suas próprias condições de morte, as pessoas que possuem altos índices de empatia tendem a emitir comportamento de perdão para com um atleta agressor sendo ele pertencente ao time favorito ou não.

No que se refere à relação entre empatia e sexo dos atletas, alguns estudos apontam para a predominância das mulheres sobre os maiores índices de respostas empáticas (Escrivá, Garcia & Navarro, 2002; Escrivá, Navarro & Garcia, 2004; Cecconello & Koller, 2000; Koller, Camino & Ribeiro, 2001; Garaigordobil & Galdeano, 2006). Uma pesquisa realizada por Borman e Kurdek (1987) visou compreender se as concepções de meninos e meninas do colegial são distintas em relação a uma série de variáveis do contexto esportivo, dentre as quais a empatia. Os resultados indicaram que as mulheres obtiveram índices maiores em consideração empática e angustia pessoal (Davis, 1980).

Os estudos citados sugerem a empatia como um importante agente mobilizador que atua nas tomadas de decisões, uma vez que sujeitos com índices empáticos mais elevados possuem uma chance maior de traçar estratégias cognitivas mais elaboradas diante dos conflitos presentes no dia-a-dia. Em detrimento de tal habilidade, os sujeitos mais empáticos apresentam comportamentos menos agressivos e condutas do tipo pró-sociais nas suas interações com o outro.

Diante do exposto, conclui-se que o contexto esportivo deve ser considerado como potencial na influência das disposições empáticas dos indivíduos, uma vez que esse construto está suscetível às interações entre os atletas e os membros das comissões técnicas,

bem como da filosofia esportiva adotada pelo clube do qual o atleta faz parte (Preston & de Waal, 2002).

5. Justificativa

Considerando os aspectos teóricos descritos na sessão anterior (4) sobre a empatia e partindo do pressuposto de que a atitude é um construto que pode determinar os comportamentos sociais dos indivíduos, compreende-se que a maneira com que o atleta se sensibiliza com seus adversários e/ou companheiros no momento das competições pode influenciar nas suas tomadas de decisões (baseadas nas atitudes morais anti e/ou pró-sociais) e na emissão de comportamentos agressivos.

Entende-se que investigações que relacionem esses construtos são de suma importância para o desenvolvimento das práticas esportivas, uma vez que possibilitariam uma maior compreensão acerca dos aspectos cognitivos e afetivos que influenciam na tomada de decisão dos atletas diante dos conflitos morais. Ademais, as correlações entre esses construtos, possibilitam o desenvolvimento de estratégias que estimulem a manifestação da empatia diante de algumas situações advindas das competições, como perda de uma partida, agressão dos adversários, erros de arbitragem, entre outras. Ações com esse caráter poderão diminuir o índice de agressividade negativa e os índices de atitudes morais antissociais entre os atletas durante as competições.

A diminuição de tais índices pode ocasionar benefícios como a evolução dos rendimentos dos clubes, uma vez que as punições por meio de cartões amarelos e vermelhos, que muitas vezes acabam deixando alguns jogadores de fora das partidas, também diminuiriam. Outro benefício seria um decréscimo no número de atletas que são afastados temporariamente ou permanentemente das competições devido a lesões provocadas por atos agressivos dos adversários. Estratégias desenvolvidas com o intuito de estimular a empatia entre os competidores poderiam diminuir esse índice de agressividade nas competições.

A presença de comportamentos menos agressivos e atitudes morais pró-sociais, por parte dos competidores, acarretariam ainda em benefícios para os torcedores que acompanham as disputas, uma vez que, de acordo com Pimenta (2000), comportamentos negativos, como a agressividade, manifestados durante uma partida por um atleta pode servir como estímulo para que seus torcedores emitam comportamentos semelhantes contra a torcida adversária. Logo, estimular a manifestação de comportamentos mais empáticos tornaria mais constante o *Fair-play* (jogo limpo) entre os competidores e também entre os torcedores.

Nos capítulos a seguir, serão apresentados os estudos que constituem o núcleo central desta dissertação e que foram desenvolvidos para testar empiricamente parte das ideias que foram discutidas anteriormente.

6. Estudo I

6.1. Objetivos

6.1.1. Objetivo geral

Construir e testar as propriedades psicométricas dos itens que compuseram a Escala de Atitudes Empáticas para Atletas que Participam de Competições.

6.1.2. Objetivos específicos

- Avaliar se os itens da Escala de Atitudes Empáticas para Atletas que Participam de Competições agruparam-se em fatores coerentes com a teoria;
- Analisar se os fatores encontrados estão correlacionados;
- Mensurar o nível de consistência interna dos fatores da Escala de Atitudes Empáticas para Atletas que Participam de Competições, bem como da escala no geral;
- Verificar a influência das variáveis: idade, sexo e modalidade esportiva, sobre as dimensões da Escala de Atitudes Empáticas para Atletas que Participam de Competições.

6.2. Método

6.2.1. Delineamento

O presente estudo caracterizou-se como uma pesquisa correlacional com abordagem quantitativa para análise dos dados.

6.2.2. Amostra

Contou-se com a colaboração de 201 atletas, do sexo masculino (63,7%) e feminino (36,3%), que participam de competições nas modalidades vôlei (14,9%), futsal (44,3%), basquete (16,9%), handebol (13,9%), Hoquei (3,5%) e Futebol de campo (6,5%). Todos os sujeitos eram residentes da região metropolitana do Recife-PE, com idade mínima de 15 anos e máxima de 45 anos (M= 20,19; d.p.= 5,68). A amostra foi do tipo não-probabilística, isto é, de conveniência, uma vez que participaram apenas aqueles que aceitaram, voluntariamente, fazer parte do estudo.

6.2.3. Instrumentos

Inicialmente, foi feito uma revisão bibliográfica para a formulação dos descritores e itens que iriam compor a primeira versão da Escala de Atitudes Empáticas para Atletas que Participam de Competições. Assim, o instrumento em questão foi construído com base nos estudos realizados por Sampaio et al, (2013) nos quais foi possível realizar um levantamento, mediante reportagens exibidas em telejornais da televisão aberta brasileira, dos principais sentimentos empáticos evocados pelos participantes. Esses sentimentos serviram de base para a elaboração de duas escalas que avaliam a empatia em crianças, jovens e adultos no cotidiano.

Sendo assim, os achados dos estudos realizados por Sampaio, et al (2013) sugeriram as dimensões Motivação Pró-social (α=0,904), Contágio emocional (α=0,913), Culpa

(α=0,739), Injustiça Empática (α=0,717), Raiva Empática (α=0,631) e *Role-taking* (α=0,810) como bons fatores na avaliação da empatia. Tendo em vista esses resultados, as dimensões descritas acima foram às mesmas utilizadas como base para a elaboração dos itens da Escala de Atitudes Empáticas para Atletas que Participam de Competições.

Destaca-se que o fato de essas dimensões terem sido identificadas no contexto brasileiro propicia a avaliação da empatia de maneira contextualizada e condizente com as situações vivenciadas no dia-a-dia dos participantes. Logo, esses foram os principais aspectos que justificaram a escolha dos estudos de Sampaio et al (2013) como disparadores para a construção dos itens da Escala de Atitudes Empáticas para Atletas que Participam de Competições (EAEAC).

Deste modo, para a elaboração dos itens da EAEAC optou-se por agrupar o fator Motivação pró-social com a dimensão Contágio emocional, bem como o fator Culpa empática com a dimensão Injustiça. Esse agrupamento se fez necessário uma vez que tais dimensões apresentam uma aproximação teórica, de modo que a primeira junção (Motivação pró-social e Contágio emocional) estaria relacionada ao ato de voltar-se ao outro propiciando comportamentos de ajuda, enquanto a segunda junção (Culpa e Injustiça empática) estaria relacionada a sentimentos/emoções empáticas propriamente ditas (Hoffman, 2000).

Embora a raiva também seja considerada um tipo de emoção pela literatura, optou-se pelo desenvolvimento de itens que retratassem esse fator de modo específico, uma vez que tal emoção é manifestada com bastante frequência no momento das competições. Assim, as dimensões que serviram de base para a elaboração da EAEAC foram denominadas Motivação pró-social, Sentimentos empáticos, Raiva empática e *Role-taking*.

Após a determinação das dimensões foram elaborados 36 itens igualmente distribuídos nos quatro fatores (cada fator ficou com 9 itens). Tal elaboração seguiu os seguintes procedimentos: I. Inicialmente foi elaborado um item que retratasse o conteúdo referente à dimensão de maneira geral (ex: *Tenho raiva de torcedores que agridem os jogadores só porque não estão jogando bem*); II. O mesmo item foi adaptado para retratar a mesma situação envolvendo os companheiros de clube (ex: *Tenho raiva de torcedores que agridem os jogadores do meu time só porque não estão jogando bem*) e os adversários (ex: *Tenho raiva de torcedores que agridem meus adversários só porque não estão jogando bem*). A partir desse controle, seria possível verificar se existe diferença na emissão dos comportamentos empáticos dos atletas quando submetidos a pistas situacionais distintas, ou seja, quando o sujeito observado era qualquer atleta, o companheiro de clube ou o adversário.

A Escala de Atitudes Empáticas para Atletas que Participam de Competições (Apêndice 1) é uma escala do tipo lápis e papel na qual os respondentes devem assinalar suas respostas obedecendo a uma escala do tipo *likert* que varia de 1= Discordo totalmente a 5= Concordo totalmente.

Com o intuito de realizar a validação concorrente da EAEAC, foi utilizado o ***Interpersonal Reactivity Index,*** o IRI (Anexo 3), elaborado originalmente por Davis (1983) e validada no contexto brasileiro por Sampaio et al (2011). O IRI é uma escala auto-avaliativa, do tipo lápis e papel, que contém 26 itens destinados a avaliar a empatia a partir de uma escala *likert* de cinco pontos variando de 1 = Discordo Totalmente a 5 = Concordo Totalmente. Esse instrumento é considerado por muitos autores como o mais completo para mensurar a empatia uma vez que avalia tal construto de maneira multidimensional. Para isso, o IRI é composto por quatro subescalas que estão relacionadas à dimensão afetiva (angústia pessoal e consideração empática) e cognitiva (*Role-taking* e fantasia).

A primeira dimensão, angústia pessoal, (itens 14, 17, 19, 22, 23, 26) está relacionada a sensações de incômodo que são produzidas no *self* quando um indivíduo se depara com situações tensas, tendo apresentado um índice de consistência interna de 0,74 na validação realizada por Sampaio e col. (2011). A dimensão consideração empática (itens 3, 5, 6, 10, 11, 12, 16) visa avaliar o quanto um determinado indivíduo se mobiliza a realizar ações que ajude uma pessoa que está passando por sofrimentos intensos, com *Alpha de Cronbach* de 0,71.

Quanto à terceira dimensão, *Role-taking*, (itens 4, 7, 8, 9, 20, 21) esta diz respeito à capacidade dos sujeitos de tomar a perspectiva da pessoa por quem se está empatizando, ou seja, refletir sobre o que o outro está pensando ou sentindo (Tendo um *Alpha de Cronbach* de 0,70). Já a dimensão fantasia (itens 1, 2, 13, 15, 18 e 24) que possui um *Alpha de Cronbach* de 0,82, está relacionada à tendência que um indivíduo tem de se imaginar no lugar de determinados personagens de filmes, novelas, livros, entre outros (Davis, 1983 citado por Sampaio, 2007).

Por fim, foi utilizado um questionário (Apêndice 7) com o intuito de traçar o perfil sócio-demográfico dos participantes da pesquisa. Tal instrumento continha questões referentes aos dados pessoais dos participantes (sexo, idade, escolaridade, profissão, entre outros), bem como questões relacionadas à prática esportiva do atleta (tempo de participação em competições e o nível das competições já disputadas).

6.2.4. Procedimentos

Inicialmente, a Escala de Atitudes Empáticas para Atletas que Participam de Competições passou pelo processo de validade de conteúdo, que segundo Pasquali (2011), trata de verificar se um teste possui uma amostra de itens representativa dos comportamentos relacionados ao construto que se quer estudar. Para tanto, foi realizada a análise semântica dos itens, na qual 10 atletas responderam a escala supracitada e apontaram as dificuldades encontradas durante tal processo.

Após as correções sugeridas, a EAEAC foi submetida à análise de juízes especialistas na área de psicologia do esporte e empatia. Para tanto, três juízes analisaram individualmente o instrumento e indicaram a pertinência dos itens em relação ao construto estudado, bem como a sua eficácia em avaliar o conceito empatia. Foram mantidos os itens apontados como apropriados ao fenômeno que se quer estudar, com pelo menos 2/3 (dois terços) de concordância entre os juízes.

Após a organização do instrumento em questão, o pesquisador entrou em contato com os responsáveis pelos clubes que possuem as modalidades futebol de salão, vôlei, futebol de campo, handebol, hoquei e basquete como esportes de competições. Posterior ao consentimento dos representantes das instituições esportivas, foram entregues aos atletas interessados em fazer parte da pesquisa, os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLEs) (Apêndice 5) para que assinassem tal documento, atestando assim sua disponibilidade para contribuir com a coleta de dados. No caso dos participantes menores de 18 anos, o TCLE (Apêndice 6) foi encaminhado para seus responsáveis legais.

Munido com autorização dos participantes, o pesquisador iniciou a coleta dos dados. Os dados foram coletados por colaboradores previamente treinados, sendo a aplicação realizada de maneira coletiva, nos locais onde os participantes costumam realizar seus treinos para as competições, na cidade do Recife-PE. O tempo estimado para a participação na pesquisa foi de 30 minutos**.**

Todos os procedimentos seguiram os preceitos éticos exigidos na resolução 196/96 do Conselho Nacional de Saúde e na Resolução 016/2000 do Conselho Federal de Psicologia, tendo o presente projeto sido aprovado no Comitê de Ética em Pesquisas da UFPE (Parecer nº 236.373).

6.2.5. Análise dos dados

Os dados coletados foram analisados quantitativamente, com recurso ao *software* estatístico SPSS (*Statiscal Package for Social Science*) que permitiu a realização das análises referentes à Teoria Clássica dos Testes (TCT).

Com o intuito de verificar a qualidade psicométrica da Escala de Atitudes Empáticas para Atletas que Participam de Competições foi realizada a análise fatorial exploratória e a análises dos índices de consistência interna (*Alfa de Cronbach*) da escala como um todo e de cada um dos fatores encontrados. Foram realizadas estatísticas não-paramétricas (teste de Kruskal-Wallis e teste de Mann-Whitney), com a finalidade de comparar a pontuação atingida em função das variáveis: tempo de competição, idade, tipo de esporte e nível de competição dos atletas. Ademais, o teste Wilcoxon foi utilizado para verificar se existia diferença significativa entre os índices de empatia da EAEAPC.

6.3. Resultados e discussões

Com o intuito de atingir o objetivo principal do Estudo I foi realizada a Análise da Estrutura de Similaridade ou Análise dos Menores Espaços - (SSA Similarity Structure Analysis ou Smallest Space Analysis), a Análise Fatorial e os testes não paramétricos.

6.3.1. Análise da Estrutura de Similaridade (SSA)

A Análise da Estrutura de Similaridade (SSA) é um tipo de escalonamento multidimensional, que tem como princípio a proximidade entre as variáveis, uma vez que quanto mais relacionados os construtos teoricamente, mais próximo empiricamente eles estarão no plano das análises (Roazzi, Federicci & Wilson, 2001). Esse tipo de análise é considerado por Bilsky (2003) como metateórico, pois que propicia o desenvolvimento de novas teorias pautadas nas organizações das variáveis e não na rigidez dos métodos estatísticos.

Deste modo, um dos principais aspectos que devem ser observados a partir da Análise da Estrutura de Similaridade é a distância entre os pontos referentes às variáveis estudadas. É a partir da observação desse grau de aproximação entre os construtos que poderão ser estabelecidas hipóteses quanto à relação entre as variáveis (Roazzi, Federicci & Wilson, 2001).

Para as análises do presente estudo, inicialmente foi observado o coeficiente de alienação que apresentou um valor igual a 0.15. Esse índice indica que a solução é adequada para interpretar os dados. Sendo assim, a partir da SSA observou-se o agrupamento dos itens, bem como, sua disposição no plano de análise em relação às variáveis dependentes.

Como descrito anteriormente, os itens da EAEAPC foram elaborados a partir das dimensões encontradas no estudo de Sampaio et al (2011), totalizando assim quatro fatores, a saber: Motivação pró-social, Sentimentos empáticos, Raiva empática e Role-taking (tomada de perspectiva). A primeira análise SSA mostrou que alguns itens deslocaram-se de seus fatores de origem, aproximando-se de outras dimensões. Assim os itens 4, 5, 7, 13, 15, 19, 23, 27, 28, 29, 30, 32, 34 e 36 agruparam-se em regiões com pouca coerência teórica

frente a seus conteúdos. Por esse motivo tais itens foram excluídos seguindo os seguintes critérios:

- Itens 4, 19 e 30, que pertenciam à dimensão *Role-taking*, possuíam o mesmo conteúdo semântico, mas voltados para contextos diferentes (ex. item 4: *Quando vejo o companheiro de clube relatar uma história interessante, costumo imaginar como seria se estivesse acontecendo comigo*). Tais itens agruparam-se em uma região central do plano de análise, localizando-se distantes dos demais itens de tomada de perspectiva. Essa distância justifica-se pelo fato de o conteúdo dos itens supracitados referir-se a situações extras, vivenciadas no dia-a-dia dos atletas. Já os demais itens da dimensão *Role-taking* visavam avaliar a capacidade dos atletas de tomarem a perspectiva do outro no momento exato da competição. A discrepância semântica, bem como essa distância espacial, explicam a eliminação desses itens.

- Os itens 5 "*Quando vejo meu adversário sendo agredido ou xingado, tenho vontade de protegê-lo*" e 23 "*Habitualmente ajudo meus adversários a melhorarem seus desempenho*s", inicialmente elaborados para compor a dimensão Motivação pró-social, agruparam-se na região destinada ao fator Raiva empática. Não foram encontradas explicações teóricas que justificassem essa aproximação, sendo tais itens, por esse motivo, eliminados.

- Os itens 28 "*Tenho raiva de torcedores que agridem meus adversários só porque não estão jogando bem*", que pertencia a dimensão raiva empática, e o item 34 "*Revolto-me quando o juiz expulsa injustamente o técnico*", que pertenciam originalmente à dimensão injustiça empática, agruparam-se na região destinada a dimensão motivação pró-social. Em detrimento dessa incoerência teórica, tais itens também foram eliminados.

- Os itens 13 "*Sinto-me mal quando vejo que cometi uma falta que causou sofrimento a um atleta*" originalmente da dimensão Sentimentos empáticos, 34 "*Revolto-me quando o juiz expulsa injustamente o técnico*", 7 "*Tenho raiva de torcedores que agridem os jogadores só porque não estão jogando bem*", provenientes do fator Raiva empática; 27 "*Sinto-me mal quando vejo que cometi uma falta que causou o sofrimento do meu adversário*", 29 "*Incomoda-me ver que meu time ganhou a partida de maneira injusta*", 36 "*Incomoda-me ver que o jogador do time adversário foi expulso porque o meu companheiro de clube simulou uma falta que não existiu*", provenientes da

dimensão Sentimentos empáticos; e 32 "*Quando vejo que um atleta do meu time está sendo agredido ou xingado tenho vontade de protegê-lo*", proveniente da dimensão Motivação pró-social, foram excluídos com base em uma primeira análise fatorial realizada com os itens da EAEAPC. Tal exclusão se fez necessária uma vez que esses itens obtiveram cargas fatoriais em dimensões incompatíveis teoricamente com seus conteúdos.

- Por fim, o item 15 "*Quando vejo um atleta sendo agredido ou xingado tenho vontade de protegê-lo*" proveniente inicialmente da dimensão Motivação pró-social, aproximou-se dos itens da dimensão Sentimentos empáticos no SSA. Como também não foram encontradas explicações teóricas que justificassem tal aproximação, o item em questão foi excluído.

A primeira análise do SSA mostrou ainda que os itens 16 "*Revolto-me quando o juiz expulsa injustamente o técnico do meu time*" e 21 "*Tenho raiva de torcedores que agridem os jogadores do meu time só porque não estão jogando bem*", que pertenciam originalmente a dimensão Raiva empática, agruparam-se na região da dimensão Sentimentos empáticos. Esse dado corrobora a hipótese levantada por Hoffman em sua teoria sobre a empatia, bem como os achados dos estudos realizados por Sampaio et al (2013), os quais afirmam que uma das pistas situacionais que estariam atreladas ao sentimento de injustiça é a igualdade entre os envolvidos nas situações observadas.

Ao deparar-se com situações nas quais o agressor possui características superiores quando comparado ao agredido (como, por exemplo, posição social superior, melhor nível de instrução e escolaridade, maior desenvolvimento cognitivo, dentre outros), o observador tende a sentir injustiça empática para com a vítima (Hoffamn, 2000). Nos itens 16 e 21 os personagens que prejudicam os jogadores ou possuem uma posição superior (juiz) ou estão em maior quantidade (torcida) o que torna a ação declarada nos itens não justa. Assim, considerando o fato de que nos itens os infortúnios ocorrem a partir de uma relação desigual entre Juiz/torcedor e jogadores, os respondentes tenderem a sentir injustiça empática em detrimento de raiva.

Outra hipótese que justificaria a aproximação entre as dimensões raiva e injustiça empática seria o fato de que possivelmente, ao deparar-se com situações nas quais os atletas do mesmo time estão sendo prejudicados, o sentimento empático mobilizado seria inicialmente o de injustiça e não o de raiva. No entanto, essa hipótese ainda precisa ser

testada de maneira isolada com medidas mais sofisticadas em estudos futuros, tendo em vista a pouca produção científica no que diz respeita a empatia no contexto do esporte brasileiro.

Após a exclusão dos itens descritos acima, foi realizada uma nova análise multidimensional (SSA) a qual agrupou os 22 itens restantes em quatro dimensões, como previsto na etapa de construção do instrumento, com k= 0.12. Assim, a primeira versão da EAEAPC organizou-se na projeção 3X3 dimensionalidade 3 da maneira como mostra a Figura 1:

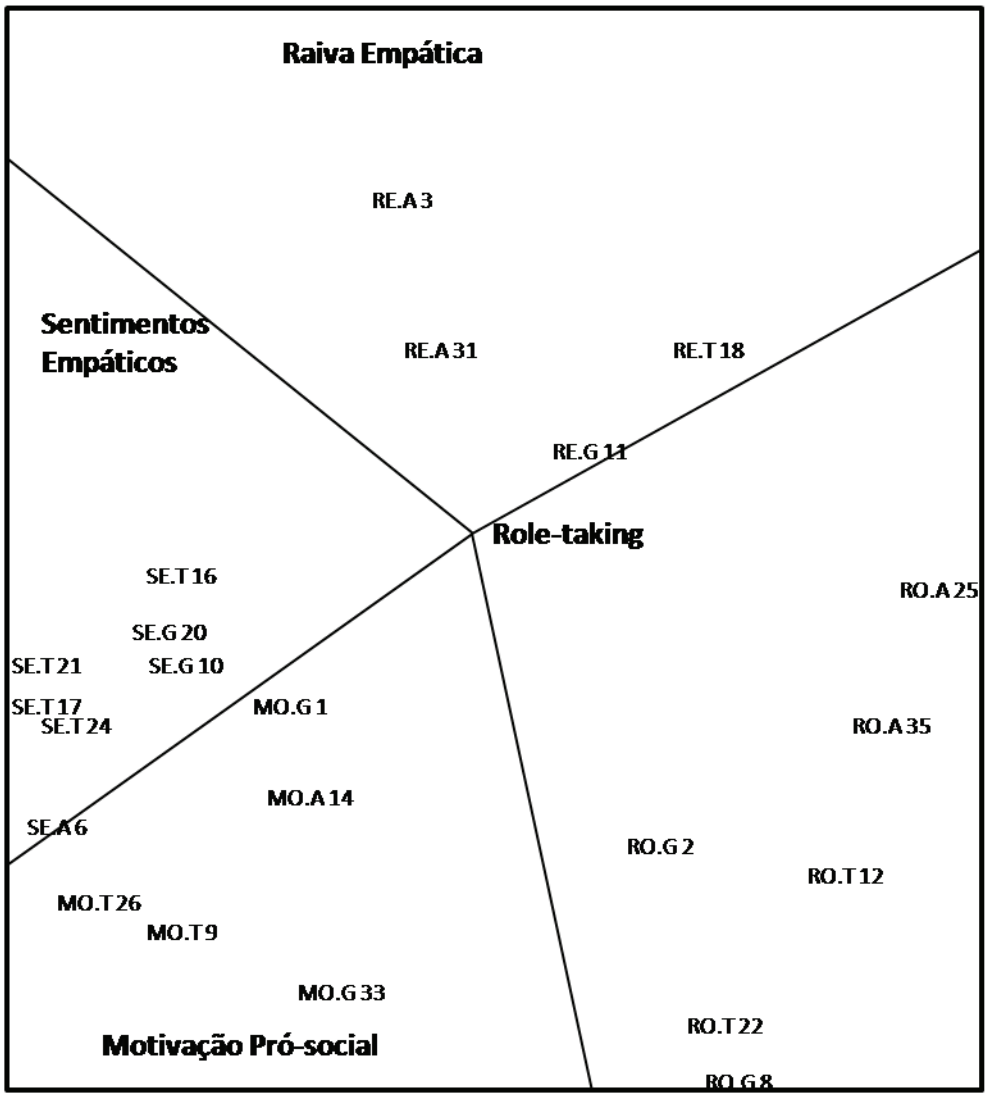

Figura 1- Análise da Estrutura de Similaridade (SSA) da Escala de Atitudes Empáticas para Atletas que participam de competições

A dimensão *Role-taking*, ao final, agrupou 6 itens que mantiveram as três variações: mesmo time, adversário e qualquer atleta. Deste modo, os itens 22, 8 e 35 possuem o mesmo conteúdo (Compreender quando infringe as regras), mas em contexto diferentes. Os itens 2,

12 e 35 estão relacionados a compreender o porquê das agressões, mas também em contextos diferentes.

Ao observar de maneira mais detalhada a disposição dos itens da dimensão *Role-taking* no SSA, verificou-se que, embora os itens 22, 8 e 35 retratem o mesmo conteúdo, o item 35 (*compreender quando meus adversários infringem as regras*) localizou-se distante do 22 e do 8. Esse distanciamento justifica-se pelo fato de os itens 22 e 8 descreverem infrações que não trazem prejuízos diretos ao atleta , uma vez que destinam-se a qualquer atleta e aos companheiros de clube. Já o item 35 descreve uma infração que trás consequências diretas para o atleta respondente, pois ao emitir comportamentos desse tipo o adversário pode ganhar a partida e prejudicar o time do atleta respondente.

Essa hipótese explica também o fato de o item 35 localizar-se mais próximo da dimensão Raiva do que dos demais itens (22 e 8). Assim, compreende-se que os atletas conseguem tomar a perspectiva do outro quando a infração ocorre por parte do seu companheiro de clube ou de um atleta qualquer. No entanto, quando a infração provém do seu adversário, o atleta sente-se ameaçado, tendendo assim a sentir raiva empática.

Selman e Byrne (1974) já haviam sinalizado sobre o quanto a maneira como o outro é visto e julgado pelo observador pode influenciar o processo de tomada de perspectiva. Assim, para tais autores, ao assumir a perspectiva do outro, o observador além de levar em consideração as pistas situacionais e a ação do sujeito, verifica também seu próprio ponto de vista sobre esse outro.

Partindo desse princípio compreende-se que ao analisar os itens de *Role-taking*, os atletas observaram não só a semântica do item, mas também quem eram os personagens do item e o quanto as ações desse personagem influenciariam negativamente sobre os resultados dos jogos. Salienta-se que essa hipótese ainda precisa ser testada em estudos futuros, uma vez que não existem estudos sobre o *Role-taking* em competições esportivas no contexto brasileiro.

Quanto aos itens 2, 12 e 35, esses também retratam o mesmo conteúdo da dimensão Role-taking, mas em contexto distinto. Diferentemente dos itens descritos anteriormente, esses itens não se agruparam em uma região próxima, sendo que o item 25 (*compreender as razões da agressão direta ao sujeito respondente*) localizou-se mais afastado dos demais.

Esse dado sugere que quando o tema principal é compreender a agressão, as interpretações dos atletas respondentes são distintas para cada contexto, sendo que tomar a perspectiva do agressor que prejudicou um atleta qualquer ou meus adversários é diferente de tomar a perspectiva de um agressor que me prejudicou diretamente. Deste modo, quando

o atleta sente-se ameaçado/prejudicado por seu adversário, a tendência é que ele desenvolva o sentimento de raiva, não conseguindo assim utilizar a função cognitiva de tomar a perspectiva do outro de maneira eficiente. Essa hipótese justificaria também o fato de o item 35 ter se posicionado próximo da dimensão Raiva empática.

Essa relação negativa entre raiva e tomada de perspectiva foi também encontrada no estudo realizado por Mohr, Howells, Gerace, Day e Wharton (2007). Esses autores demonstraram que a capacidade de tomar a perspectiva do outro sofre efeito significativo quando o sentimento de raiva é associado à situação observada. Assim, de acordo com esses pesquisadores, quanto maior a capacidade do indivíduo de tomar a perspectiva do outro, menor será a probabilidade de esse observador sentir raiva.

Assim, as análises SSA indicaram que quando o atleta respondente sente-se prejudicado diretamente através dos atos dos seus adversários a tomada de perspectiva aproxima-se da raiva empática. Tais análises indicaram ainda que, mesmo se tratando do mesmo tema (*Role-taking*), os conteúdos destinados a cada item são analisados pelos respondentes de maneira distintas, fato este que justificaria a não aglomeração dos itens na mesma faceta.

Quanto à dimensão raiva empática, esta se constituiu a partir do agrupamento dos itens 11, 18 e 31, que dizem respeito à raiva proveniente de xingamentos contra o juiz, mas em contextos diferentes, com o item 3, relacionado à revolta por conta da expulsão injusta do técnico adversário. É importante destacar que, nesse fator o item 3 foi o que se posicionou em uma região distante dos demais na SSA. Justifica-se esse fato mediante a prerrogativa de que os itens 11, 18 e 31 relatam um tipo de agressão verbal que não traz nenhum prejuízo direto à partida, enquanto o item 3 descreve uma ação (expulsão) que pode acarretar em prejuízos diretos aos atletas.

Destaca-se ainda que nesse fator, o item 11 está mais próximo da *dimensão Role-taking* do que os demais itens. Uma justificativa seria a de que ao presenciar um atleta qualquer xingando o juiz, ou seja, sendo apenas espectador da cena, o atleta conseguiria se colocar no lugar do juiz, uma vez que estaria menos envolvido com a situação. Mas, quando o atleta respondente, presencia o xingamento de maneira direta por estar disputando a partida em que o xingamento aconteceu, o sentimento mais predominante seria a raiva empática.

A dimensão Sentimentos empáticos agrupou sete itens, sendo eles 10, 17, 16, 20, 21, 24 e 6. Esses itens se posicionaram em regiões bastante próximas, exceto o item 6, que posicionou-se na região que limita as dimensões Sentimentos empáticos e Motivação pró-social. Compreende-se que essa aproximação seu deu pelo fato de que ao ganhar a partida de

maneira injusta os adversários prejudicam a equipe do sujeito respondente, mobilizando assim o sentimento de ajuda mediante tal injustiça.

Esse resultado corrobora a hipótese já testada por Regan, em 1971, a qual afirma que a culpa é um elemento importante para a emissão de comportamentos altruístas. Ao sentir culpa, os indivíduos são motivados a ajudar o sujeito que se encontra em sofrimento, mesmo que não possua responsabilidade direta sobre o evento que causou sofrimento ao outro. Partindo desse princípio, compreende-se que situações que evocam sentimentos de culpa no contexto esportivo podem levar os atletas a emitirem comportamentos altruístas para com seu próprio time, como indicam os resultados da SSA. Possivelmente, essa mobilização não ocorreria de maneira tão expressiva quando o atleta respondente presencia a vitória injusta de um time qualquer, no entanto, essas hipóteses ainda precisam ser verificadas em pesquisas futuras.

Por fim, a dimensão Motivação Pró-social agrupou cinco itens, sendo eles 1, 9, 14, 26 e 33. A maioria dos itens dessa dimensão agrupou-se em uma região próxima ao fator Sentimentos empáticos, fato este que corrobora a prerrogativa de que existe uma relação positiva entre os sentimentos de culpa e injustiça com a mobilização para ajudar o outro, como discutido anteriormente. Seria como se o sentimento de culpa contribuísse para a emissão de comportamentos de ajuda para a diminuição da angústia interna do sujeito (Regan, 1971; Rawlings, 1968).

Para corroborar os resultados obtidos através da SSA, foi realizada uma análise fatorial exploratória que será apresentada na sessão a seguir.

6.3.2. Análise fatorial exploratória

Com base nos resultados da análise da SSA e com o intuito de corroborar os resultados obtidos nessas análises, foi realizada uma Análise Fatorial Exploratória. O teste de Adequação da Amostra Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) que apresentou um índice de 0,699, e o teste de Barlett ($p<0,01$) indicaram o uso da análise fatorial apropriado para o conjunto de dados utilizados.

Assim, a *priori*, a análise fatorial, realizada a partir do método da fatoração de eixo principal com rotação Varimax, indicou que as 22 variáveis da EAEAPC poderiam ser

agrupadas em seis (6) fatores que conjuntamente explicavam 57% da variância total dos dados. No entanto, esse modelo proposto se mostrou de difícil explicação teórica.

Neste sentido, considerando o princípio da parcimônia e a análise do *Scree Plot*, optou-se por adotar um modelo com apenas quatro (4) fatores, os quais explicavam 46% da variância total dos dados. A Tabela 1 demonstra a disposição dos itens em suas respectivas dimensões.

Tabela 1- Análise Fatorial da Escala de Atitudes empáticas para Atletas que participam de competições

Itens	**1**	**2**	**3**	**4**
24. Incomoda-me ver que o jogador do meu clube foi expulso porque o adversário simulou uma falta que não existiu.	0,789			
21. Tenho raiva de torcedores que agridem os jogadores do meu time só porque não estão jogando bem.	0,617			
16. Revolto-me quando o juiz expulsa injustamente o técnico do meu time.	0,580			
17. Sinto-me mal quando meu adversário cometer uma falta que causou o sofrimento de meu companheiro de clube.	0,544	0,306		
10. Incomoda-me ver um atleta sendo expulso porque seu adversário simulou uma falta que não existiu.	0,509			
6. Incomoda-me ver que meus adversários ganharam a partida de maneira injusta	0,502			
20. Incomoda-me ver um time ganhando uma partida de maneira injusta.	0,465			
26. Costumo ajudar meus companheiros de clube quando eles se machucam nas competições.	0,397	0,620		
1. Costumo ajudar os atletas que se machucam nas competições		0,572		
33. Habitualmente ajudo os atletas a melhorarem seus desempenhos		0,569		
14. Costumo ajudar meus adversários quando eles se machucam nas competições.		0,533		
9. Habitualmente ajudo meus companheiros a melhorarem seus desempenhos		0,517		
22. Procuro compreender quando meus companheiros infringem as regras durante as competições.			0,664	

Continua

Continuação

Itens	1	2	3	4
8. Procuro compreender quando um atleta infringe as regras durante as competições.			0,615	
12. Consigo compreender bem as razões que levam um companheiro de clube agredir os adversários.			0,540	
2. Consigo compreender bem as razões que levam um atleta a agredir seus adversários.			0,438	
35. Procuro compreender quando meus adversários infringem as regras durante as competições.			0,432	
25. Consigo compreender bem as razões que levam meu adversário a me agredir			0,353	
18. Fico irritado quando vejo meus companheiros de equipe xingando o juiz.				0,642
31. Fico irritado quando vejo meus adversários xingando o juiz.				0,558
11. Fico irritado quando vejo um atleta xingando o juiz.				0,473
3. Revolto-me com a expulsão do técnico do time adversário.				0,384
Alfa de Conbach	α	α	α	α
1= Sentimentos empáticos (7 itens)	0,782			
2= Motivação pró-social (5 itens)		0,723		
3= Role-taking (6 itens)			0,686	
4= Raiva empática (4 itens)				0,584
Empatia Geral (22 itens)	0,682			

Conclusão

Ao analisar qualitativamente a distribuição dos itens nos fatores, observou-se que os itens se agruparam exatamente nos mesmos fatores determinados pela SSA, aumentando assim a confiabilidade da EAEAPC. No entanto, alguns itens obtiveram cargas fatoriais em dimensões inesperadas, sendo eles 16, 22, 17 e 26. Mais especificamente, os itens 16 e 21, pertencentes originalmente à dimensão Raiva empática, obtiveram carga fatorial na dimensão Sentimentos empáticos. Destaca-se que, como relatado anteriormente, esses itens também se agruparam nessa mesma dimensão nas análises SSA. Considerando esse deslocamento, bem como a proximidade teórica entre os conteúdos dos itens e a injustiça

empática, optou-se pelo relocação de tais itens e pelas suas permanências na versão preliminar da EAEAPC.

O item 17 ("*Sinto-me mal quando meu adversário comete uma falta que causou o sofrimento do meu companheiro de clube*"), por sua vez, obteve carga fatorial nas dimensões Sentimentos empáticos (0,544) e Motivação pró-social (0,306). A partir da análise de conteúdo e considerando a maior carga fatorial, optou-se por manter tal item e preserva-lo em sua dimensão de origem (Sentimentos empáticos).

Por fim, o item 26 ("*Costumo ajudar meus companheiros de clube quando eles se machucam nas competições*") obteve carga fatorial de 0,397 na dimensão Motivação pró-social e 0,620 na dimensão Sentimentos empáticos. Diante desses valores, optou-se por agrupar tal item no fator Sentimentos empáticos, uma vez que em tal dimensão a carga fatorial foi mais elevada, justificando assim a permanência do item em tal grupo. Outra justificativa é a de que, teoricamente, a semântica do item está mais próxima da dimensão Sentimentos empáticos do que da dimensão Motivação pró-social, uma vez que a temática principal do item é a ajuda ao outro.

Posteriormente, buscou-se avaliar a consistência interna de cada um dos fatores da EAEAPC, bem como da escala em geral, como descrito na Tabela 1. Após as análises, a dimensão Sentimentos empáticos foi a que obteve o maior índice de consistência interna (0,782). A Tabela 2 exibe a composição final dos fatores da EAEAPC. É importante destacar que foi criada uma variável denominada Empatia Geral para analisar os níveis geral de empatia de cada atleta. Essa variável teve como base as médias do somatório de todos os itens da EAEAPC.

Tabela 2- Composição final dos fatores EAEAPC

Dimensões	**Média**	**D.P**	**Variância %**	**Nº de itens**
Empatia Geral	3,68	0,403	46%	22
Sentimentos empáticos	4,32	0,706	44%	7
Motivação Pró-social	4,24	0,621	48%	5
Role-taking	2,54	0,776	39%	6
Raiva Empática	3,03	0,816	45%	4

Para verificar se a diferença entre as médias das dimensões da empatia foi significativa, optou-se por realisar o teste Wilcoxon, o qual apontou haver diferença significativa entre todos os fatores, como mostra a Tabela 3.

Tabela 3- Teste de Wilcoxon nos índices das dimensões da EAEAPC

Fatores	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Empatia Geral (1)		(z= -11,490 p<0,001)	(z= -11,262 p<0,001)	(z= -11, 933 p<0,001)	(z= -9,285 p<0,001)
Sentimentos empáticos (2)			(z= -2,150 p=0,032)	(z= -11,890 p<0,001)	(z= -11,563 p<0,001)
Motivação pró-social (3)				(z= -12,025 p<0,001)	(z= -11,571 p<0,001)
Role-taking (4)					(z= -5,837 p<0,001)
Raiva empática (5)					

Como pode ser observado a partir da tabela 2, os atletas obtiveram pontuações mais elevadas nas dimensões Sentimentos empáticos e Motivação pró-social. Compreende-se, deste modo que, no contexto esportivo, os atletas evocam mais os sentimentos de culpa e injustiça empática, uma vez que nas competições os sujeitos lidam com sentimentos atrelados ao fracasso pessoal e grupal em detrimento da incansável busca pela vitória, como afirma Antunes (2005).

Essa alta pontuação nas dimensões Sentimentos empáticos e Motivação pró-social justifica-se também pelo fato de a população dos participantes da presente pesquisa ser de jovens adultos. Para pesquisadores como Antunes (2005) e Sampaio et al (2013), a identificação de sentimentos mais complexos está atrelada ao desenvolvimento sócio-cognitivo dos indivíduos, bem como ao desenvolvimento da linguagem (Hoffman, 2000), uma vez que esses elementos permitem que os indivíduos mais velhos utilizem um repertório linguístico mais amplo para nomear seus estados internos.

A dimensão *Role-taking* foi o fator no qual os atletas obtiveram pontuações menores da empatia. Embora essa seja uma importante dimensão cognitiva da empatia, como bem salienta Hoffman (2000), a presente pesquisa não encontrou resultados tão significativos no que se refere à tomada de perspectiva no contexto esportivo. Talvez pelo fato de essa habilidade exigir uma maior reflexão acerca da situação avaliada do indivíduo observado (Selman & Byrne, 1974), enquanto que as competições exigem tomadas de decisão mais

rápidas. Possivelmente o *Role-taking* não teria muita influência no contexto esportivo, embora sejam necessárias outras pesquisas para averiguar tal hipótese.

No tocante à correlação entre os fatores da EAEAPC, foi realizado o teste de correlação de Spearman, que indicou que a categoria empatia geral correlacionou positivamente com todos os fatores da EAEAPC de maneira significativa ($p<0,01$). Dentre tais valores, é válido destacar que o maior índice de correlação foi entre as dimensões empatia geral e Sentimentos empáticos, A Tabela 4 apresenta os índices de correlação entre as dimensões.

Tabela 4. Correlação de Spearman entre os fatores da EAEAPC

Fatores	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Empatia Geral (1)		0,650**	0,477**	0,412**	0,566**
Sentimentos empáticos (2)			0,307**	-0,083	0,200**
Motivação pró-social (3)				-0,161*	0,216**
Role taking (4)					0,038
Raiva empática (5)					

**A correlação é significativa no nível 0,01
*A correlação é significativa no nível 0,05

Essa correlação significativa entre as dimensões e a empatia geral pode ser um indicativo da influência dos sentimentos de culpa/injustiça e raiva nas competições esportivas. Tal característica é passível de interpretação quando levado em consideração o papel das emoções no esporte (Interdonato, Oliveira, Luiz Júnior & Greguol, 2010). Logo, nas competições esportivas o desejo de alcançar o êxito mobiliza reações emocionais de valência negativa (como por exemplo, a raiva diante das frustrações), além de influenciar no julgamento dos atletas quando estão diante das situações dilemáticas das competições.

A dimensão *Role-taking* não correlacionou significativamente com os fatores Raiva e Sentimentos empáticos. No entanto, *o Role-taking* correlacionou significativamente com a dimensão motivação pró-social, mas no sentido negativo. Esse resultado indica que quanto mais o atleta coloca-se no lugar de seus adversários ou companheiros de clubes, menos possuem comportamentos de ajuda ao próximo. Embora não tenham sido encontrados estudos no Brasil que expliquem a correlação negativa, esse dado corrobora os resultados discutidos anteriormente acerca do papel da tomada de perspectiva nas competições.

Antes de apresentar os resultados das análises de validade concorrente, faz-se necessário relatar o estudo das propriedades psicométricas do IRI, uma vez que tal instrumento foi aplicado em uma população distinta do grupo utilizado nos estudos de validação.

6.3.3. Propriedades Psicométricas do *Interpersonal Reactivity Índex*- IRI

O estudo de validação do ***Interpersonal Reactivity index*** (IRI) realizado por Sampaio et al (2011) apontou o agrupamento dos 26 itens em quatro dimensões: Angústia pessoal, Consideração empática, *Role taking* e Fantasia. Visando verificar a adequação dessa estrutura fatorial ao contexto da presente pesquisa, foi realizada a Análise da Estrutura de Similaridade (SSA) a qual apresentou o Coeficiente de Alienação de 0,15, o que tornou o uso da SSA propícia para o tratamento dos dados.

A partir da dimensionalidade 3 projeção 1x2 de tal análise, percebeu-se que alguns itens haviam migrado de suas dimensões de origem, sendo eles 11, 13, 16, 18, 22. Essa disposição não foi considerada coerente teoricamente, o que justificou a exclusão de tais itens. Assim, a composição final do IRI ficou com 21 itens que se agruparam nos mesmos quatro fatores do estudo de validação de Sampaio et al (2011). A Figura 2 demonstra tal disposição.

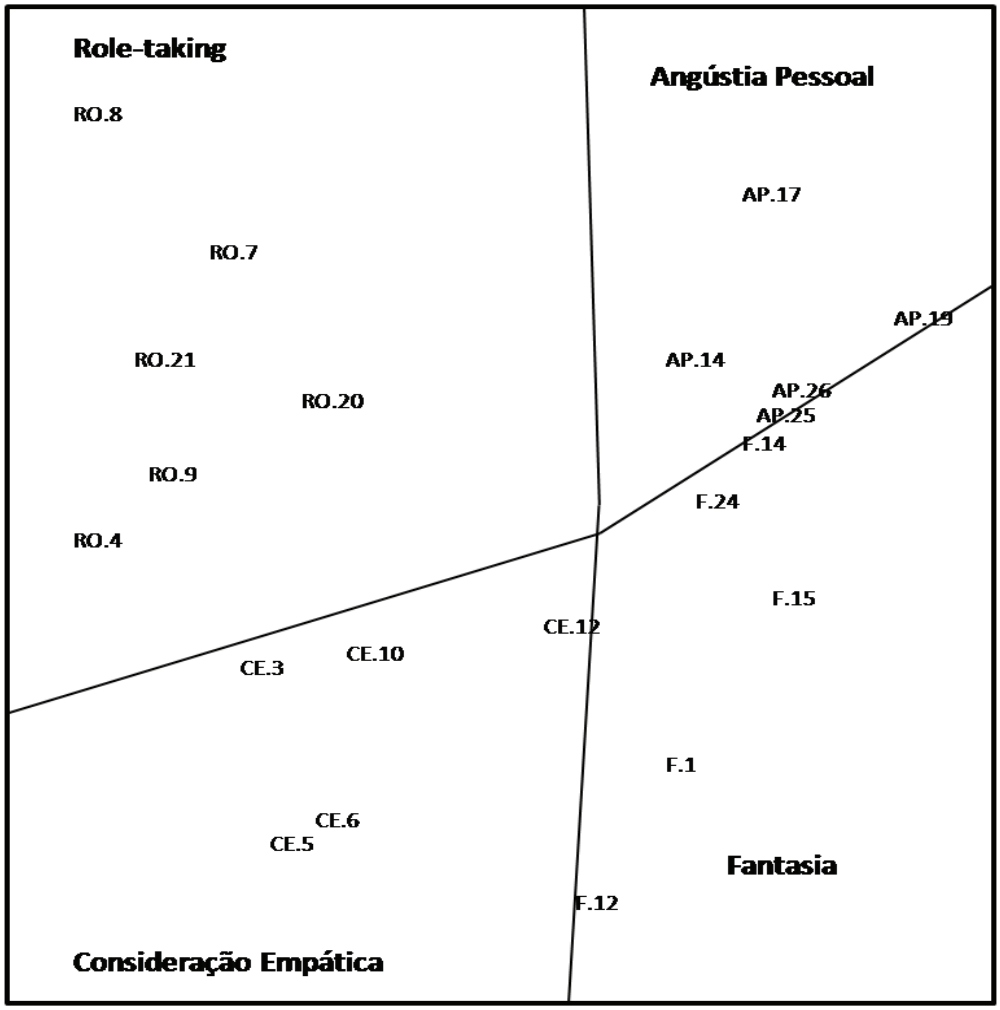

Figura 2- Análise da Estrutura de Similaridade (SSA) do *Interpersonal Reactivity Índex*- IRI

Com o intuito de corroborar o modelo proposto pela SSA, foi realizada uma análise fatorial exploratória. O teste de Adequação da Amostra Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) que apresentou um índice de 0,784, e o teste de Barlett ($p<0,01$) indicaram que o uso da análise fatorial seria apropriado para o conjunto de dados.

Embora inicialmente a análise fatorial (realizada a partir da análise dos componentes principais com rotação Varimax) tenha apontado o modelo com cinco fatores como mais apropriado ao conjunto de dados, optou-se pelo princípio da parcimônia e pelo *scree plot* para justificar o estabelecimento de quatro fatores (explicando 50% da variância), compatíveis assim com o estudo de validação. Ademais, o quinto fator foi composto apenas por itens que também obtiveram cargas fatoriais nas demais dimensões, fato que também contribuiu para a determinação dos quatro fatores. A Tabela 5 apresenta os resultados da análise fatorial bem como os Alfas das quatro dimensões e da escala em geral.

Tabela 5- Análise fatorial exploratória do *Interpersonal Reactivity Index*- IRI

Itens	Fator			
	1	2	3	4
23 Sinto-me indefeso situação emotiva.	0,621			
17. Fico apreensivo em situações emergenciais.	0,592			
26. Fico nervoso quando vejo pessoas feridas.	0,564			
19. Tendo a perder o controle durante emergências.	0,562			
14. Perco o controle quando vejo alguém que esteja precisando de ajuda.	0,503			
24. Sinto emoções de personagem filme como se fossem minhas próprias emoções.	0,381	0,705		
15. Depois de ver peças de teatro/filme sinto-me envolvido com os personagens.	0,302	0,690		
25. Tenho facilidade de assumir posição de personagem de filme.		0,582		
1. Habitualmente me envolvo emocionalmente com filmes/livros.		0,519		
2. Sou neutro quando vejo filmes.		0,401		0,324
21. Escuto os argumentos dos outros, mesmo estando convicto de minha opinião.			0,618	
7. Imagino como as pessoas se sentem quando as critico.			0,597	
9. Tento compreender meus amigos imaginando como eles vêem as coisas.			0,524	
8. Antes de tomar alguma decisão procuro avaliar todas as perspectivas			0,485	
20. Coloco-me no lugar do outro se eu me preocupo com ele.			0,458	
4. Tento compreender o argumentos dos outro.			0,434	
3. Incomodo-me com as coisas ruins que ocorrem aos outros.				0,334
6. Quando vejo que se aproveitam de alguém, sinto necessidade de protegê-lo.				0,575
10. Fico comovido com os problemas dos outros.				0,567
5. Sinto compaixão quando alguém é tratado injustamente.				0,538
12. Descrevo-me como pessoa de “coração mole”.			0,400	0,513

Continua

Continuação

Itens	1	2	3	4
Alfa de Conbach	α	α	α	α
1= Angustia Pessoal (5 itens)	0,76			
2= Fantasia (5 itens)		0,72		
3= *Role-taking* (6 itens)			0,65	
4= Consideração empática (5 itens)				0,69
Empatia Geral (21 itens)	0,87			

Conclusão

Como pode ser observado na tabela acima, verifica-se que alguns itens apresentaram carga fatorial em duas dimensões, sendo eles: 24 e 15 (Fantasia e angústia pessoal); 2 (fantasia e consideração empática); e 4 (*Role-taking* e consideração empática). No entanto, todos esses itens obtiveram maiores cargas fatoriais em suas dimensões de origem, o que possibilitou a permanência de tais itens em suas dimensões originais.

Deste modo, a versão final *do Interpersonal Reactivity Index* agrupou os 21 itens em quatro dimensões: Angustia pessoal (Itens: 14, 16, 17, 18, 19 e 22), consideração empática (Itens: 3, 5, 6, 10, 12), *Role-taking* (itens: 4, 7, 8, 9, 20 e 21) e Fantasia (Itens: 1, 2, 15, 24, 25). Esses foram os resultados encontrados na população do presente estudo, sendo, portanto, essa composição fatorial utilizada nas análises seguintes.

6.3.4. Validade Concorrente da EAEAPC com *o Interpersonal Reactivity Index*- IRI

A fim de verificar a fidedignidade da EAEAPC foi realizada a validade concorrente com o *Interpersonal Reactivity Index*- IRI elaborado por Davis (1983) e validado por Sampaio et al (2011). Tal instrumento foi utilizado tendo em vista seus bons índices psicométricos, bem como por ter sido validado em uma população pertencente à região nordeste do Brasil,

característica também da população do presente estudo. A Tabela 6 demonstra os resultados da correlação de Spearman.

Tabela 6- Correlação de Spearman entre as dimensões do IRI e da EAEAPC

Fatores	IRI G	IRI AP	IRI F	IRI CE	IRI RO
Empatia Geral	0.439**	0.232**	0.326**	0.363**	0.273**
Sentimentos empáticos	0.359**	0.129	0.310**	0.340**	0.238**
Motivação pró-social	0.365**	0.142*	0.159*	0.438**	0.310**
Role-taking	-0.043	0.068	-0.003	-0.191**	-0.037
Raiva empática	0.311**	0.162*	0.261**	0.294**	0.136

**A correlação é significativa no nível 0,01

*A correlação é significativa no nível 0,05

A partir da tabela 6 pode-se perceber que a dimensão empatia geral da EAEAPC obteve correlação positiva e significativa com todas as dimensões do IRI. Já a dimensão *Role-taking* da EAEAPC apresentou correlação negativa significativa com o fator Consideração empática do IRI. Esse dado sugere que embora a dimensão *Role-taking* seja um fator importante para avaliar a dimensão cognitiva da empatia, esse elemento não influenciou tanto na avaliação da empatia nas competições esportivas, como já exposto anteriormente.

Um aspecto que justifica a fraca predominância do *Role-taking* para avaliar a empatia em atletas é o fato de que as tomadas de decisão que ocorrem no momento das competições exigem mecanismos que foram automatizados com o auxílio de treinamentos e experiências passadas associados a rápidas reações. Como tomar a perspectiva do outro é um fator que exige do sujeito empatizante um tempo de reflexão, é provável que o *Role-taking* não se enquadre nesse contexto específico (Davis, 1983; Selman e Byrne, 1974).

A correlação de Spearman demonstrou ainda que a dimensão Sentimentos empáticos não correlacionou significativamente com a dimensão angustia pessoal do IRI; do mesmo modo que a dimensão Raiva empática também não correlacionou significativamente com o fator *Role-taking* do IRI. No entanto, os índices de significância apontam para uma correlação marginalmente significativa (p= 0,068 e 0,054, respectivamente), indicando que talvez, a partir da aplicação do instrumento em uma amostra maior, tais correlações apresentem valores significativos.

Diante do exposto, compreende-se que, embora alguns fatores da EAEAPC não tenham apresentado correlações significativas com os fatores do IRI, a Escala de atitudes empáticas para atletas que participam de competições pode ser utilizada, para fins de pesquisa, como um instrumento que avalia a empatia em atletas competidores, uma vez que, de maneira geral, constatou-se correlações significativas entre tais instrumentos. No entanto, estudos de validação em populações maiores ainda são necessários para verificar a precisão de tal instrumento.

6.3.5. Influência das variáveis independentes sobre as dimensões da EAEAPC

Para verificar a influência da variável independente sexo sobre as dimensões da EAEAPC foi realizado o teste de Kruskal-Wallis (ANOVA não-paramétrica). Tal teste indicou haver uma diferença significativa apenas nos fatores *Role-taking* (χ^2= 10,985; gl=1; p=0,001) e Raiva empática (χ^2=5,600; gl=1; p=0,018), de modo que as mulheres obtiveram pontuação maior na primeira dimensão (M= 2,77; d.p= 0,755) enquanto os homens obtiveram média uma maior na segunda (M= 3,12; d.p= 0,820).

No que se refere ao dado em que as mulheres declararam conseguir se colocar mais no lugar do outro do que os homens, esse resultado suscita as discussões acerca das pessoas do sexo feminino serem consideradas mais empáticas do que os homens. Diversos autores (Escrivá, Garcia & Navarro, 2002; Escrivá, Navarro & Garcia, 2004; Cecconello & Koller, 2000; Koller, Camino e Ribeiro, 2001; Garaigordobil & Galdeano, 2006; Sampaio et al, 2013) apontam que as mulheres tendem a se avaliarem como mais emotivas devido a fatores sócioculturais.

No entanto, é importante levar em consideração o fato de que as mulheres conseguem expressar melhor seus sentimentos, uma vez que essa prática é incentivada pelo meio social, não porque, biologicamente falando, elas sejam mais favorecidas nesse aspecto. Sendo assim, tanto a cultura, como as relações de gênero podem exercer influência sobre a capacidade de empatizar.

Essa influência do gênero sobre as respostas empáticas dos atletas pode estar associada à prerrogativa de que, culturalmente, a mulher venha sendo a responsável pelo cuidado do lar, por preocupa-se com os sentimentos dos outros e para que isso ocorra é necessário tomar a

perspectiva do sujeito que sofre ou necessita de cuidado. Já aos homens são demandados comportamentos que transpareçam segurança, como os comportamentos agressivos, para que assim garantam o provimento da família (Escrivá, Navarro & Garcia, 2004; Sampaio et al, 2013; Nóbrega, 2013). Talvez essa "exigência cultural" explique o fato de as mulheres também assumirem esse papel de cuidadora durante as competições tomando a perspectiva do outro e de os homens sentirem mais raiva a partir das situações provenientes das partidas.

Através do teste Kruskal-Wallis, buscou-se investigar a influência da variável idade sobre os níveis de empatia avaliados na EAEAPC. Para tanto, optou-se por categorizar os sujeitos em três grupos, a saber: 1= 14 a 18 anos; 2= 19 a 25 anos e 3= 26 a 45 anos. A análise indicou haver uma diferença significativa nos fatores empatia geral (χ^2= 8,546; gl= 2; p= 0,014) e motivação pró-social (χ^2= 6,584; gl= 2; p= 0,037).

O teste U de Mann-whittney indicou que essa diferença nas dimensões da empatia em função da idade só foi significativa quando comparada a primeira (M= 3,55; d.p= 0,377) com a segunda (M= 3,68; d.p= 0,419) faixa etária (p=0,033) e quando comparada a segunda (M= 3,68; d.p= 0,419) com a terceira faixa etária (M= 3,46; d.p= 0,407), considerando p= 0,015. Quanto ao fator Motivação pró-social, o Mann-whittney indicou diferença significativa apenas entre a primeira (M= 4,15; d.p= 0,648) e a segunda faixa etária (M= 4,39; d.p= 0,585) (p= 0,014). Compreende-se, desse modo, que os atletas jovéns-adultos apresentaram maiores pontuações em empatia geral e em motivação pró-social, quando comparados aos demais grupos.

Embora esse resultado contraponha-se a teoria de Hoffman, a qual afirma que a capacidade de empatizar está relacionada ao processo de desenvolvimento do sujeito a partir de suas experiências de vida (Hoffman, 2000), dados semelhantes foram encontrados nos estudos de Moura, Gonçalves, Sampaio e Gonçalves (2012). Acredita-se, desse modo, que no contexto esportivo, os sujeitos mais novos consigam realizar comportamentos mais altruístas do que os mais velhos, embora essa afirmação ainda precise ser testada com maior rigor.

Essa incoerência entre o dado encontrado e a teoria salienta também a discussão sobre a influência da desejabilidade social nas respostas dos participantes. Embora seja necessária uma compreensão social mais madura para a emissão dos comportamentos pró-sociais, pois constantemente as crianças são estimuladas pelos mais velhos a reproduzir tais comportamentos, principalmente através das brincadeiras. Logo, possivelmente os sujeitos mais novos podem estar apenas reproduzindo, de maneira heterônoma, determinados

discursos que são socialmente aceitos, desejados e constantemente reforçados pelos pais, professores, líderes religiosos, técnicos, dentre outros.

Para avaliar a influência da variável tipo de esporte sobre os níveis de empatia da EAEAPC, também optou-se por agrupar essas variáveis em categoriais considerando a aproximação técnica e tática das modalidades. Deste modo, futebol de salão e futebol de campo agruparam-se formando a categoria Futebol. O Handebol juntou-se com Hoquei formando a categoria Handebol. As demais modalidades, vôlei e basquete, não foram agrupadas.

O teste Kruskal-Wallis apontou a existência de diferenças significativas nas dimensões Empatia geral (χ^2= 19,272; gl= 3; p<0,001), Sentimentos empáticos (χ^2= 9,048; gl= 3; p= 0,029), Motivação pró-social (χ^2= 11,374; gl= 3; p= 0,010) e Raiva empática (χ^2= 15,063; gl= 3; p= 0,002). O teste U de Mann-whittney indicou haver diferença significativa nos seguintes casos:

- Empatia Geral: Quando comparado futebol (M= 3,68; d.p= 0,418) com vôlei (M= 3,33; d.p= 0,284) (p<0,001); vôlei (M= 3,33; d.p= 0,284) com basquete (M= 3,55; d.p= 0,410) (p= 0,010) e handebol (M= 3,34; d.p= 0,334) (p= 0,033).

- Sentimentos empáticos: Quando comparado futebol (M= 4,43; d.p= 0,69) com vôlei (M= 4,19; d.p= 0,732) (p= 0,042) e handebol (M= 4,18; d.p= 0,684) (p= 0,011).

- Motivação pró-social: Quando comparado vôlei (M= 3,92; d.p= 0,729) com futebol (M= 4,37; d.p= 0,552) (p= 0,002) e handebol (M= 4,30; d.p= 0,461) (p= 0,032).

- Raiva empática: Quando comparado futebol (M= 3,23; d.p= 0,814) com vôlei (M= 2,64; d.p= 0,776) (p= 0,002) e com handebol (M= 2,81; d.p= 0,713) (p= 0,003).

Os atletas da modalidade vôlei foram os que se autodeclararam menos empáticos em todas as dimensões da empatia que foram significativas. Já os jogadores de futebol foram os que obtiveram os maiores índices também em todas as dimensões da empatia que foram significativas. Esse resultado contrapõe-se ao estudo de Moura et al (2012) no qual o vôlei foi o esporte em que os atletas obtiveram os maiores escores de empatia.

Uma hipótese que ajudaria a compreender as razões de tal resultado é a de que o futebol é um esporte de contato direto, no qual emitir ações que atinjam diretamente o outro pode acarretar prejuízos diretos ao próprio time. Por esse motivo, muitos clubes conduzem os treinamentos incentivando os atletas a recuperarem a posse de bola sem que haja faltas, o que

acarreta no cuidar ao outro como consequência direta. Já no vôlei, os atletas não estão em contato direto com os adversários, uma vez que a disposição tática do esporte não permite tal contato, o que inviabiliza o cuidado com o outro, sendo, por esse motivo, menos incentivados a sentir emoções congruentes com as emoções do outro em meio às competições.

Outro ponto a ser discutido sobre o futebol ter sido o esporte com maiores índices empáticos é que atualmente tem havido uma enorme pressão social, através dos meios de comunicação, contra as violências nos estádios e quadras de futebol. Essa cobrança social acaba incentivando os atletas a adotarem posturas de *fair play*. Considerando que o jogo limpo é tido por Weinber e Gould (2008) como um importante componente da moralidade no esporte (moralidade esta que se correlaciona positivamente com a empatia, como salienta Sampaio, Monte, Camino e Roazzi, 2008), compreende-se que ser congruente afetivamente com o outro seja um elemento que está sendo levado em consideração nas partidas de futebol atualmente.

Com o intuito de verificar a influência da variável posição de atuação no time sobre a empatia, foram constituídas 4 categorias que agruparam as posições de atuação de acordo com sua aproximação técnica e tática, sendo que armador, levantador e volante formaram a categoria Armação; central, zagueiro, goleiro, líbero e fixo compuseram a categoria Defesa; atacante, oposto, saída, entrada, meio, pivô e ponta formaram a categoria Ataque; e por fim, as posições lateral, ala e meio campo formaram a categoria Meio Campo.

Assim, o teste Kruskal-Wallis indicou a existência de diferença significativa entre as médias das posições apenas na dimensão raiva empática (χ^2= 12,481; gl= 3; p= 0,006). O teste U de Mann-whittney apontou diferenças significativas quando comparado armador (M= 2,50; d.p= 0,656) com meio campo (M= 3,28; d.p= 0,804), sendo p= 0,001, atacante (M=2,97; d.p= 0,832), com p= 0,032, e defensor (M= 2,98; d.p= 0,767) (p= 0,041). Enquanto que meio campo (M= 3,28; d.p= 0,804) obteve uma média significativamente maior quando comparado a defensor (M= 2,98; d.p= 0,767) com p= 0,032. Esses resultados indicam que os atletas que ocupam a posição meio campo possuem mais raiva empática do que os atletas das demais posições.

Não foram encontrados estudos no contexto brasileiro que ajudem a explicar o fato de os atletas que ocupam a posição meio sentirem mais raiva empática do que os demais. No entanto, compreende-se que o fato de esse tipo de atleta exercer a função de armar as jogadas, mantendo contato direto com quase todos os jogadores, uma vez que se posiciona entre a defesa e o ataque, poderá desenvolver raiva empática em virtude da sua aproximação afetiva e espacial com a vítima.

Salienta-se que estudos futuros são necessários para compreender essa relação entre a empatia e os jogadores que atuam no meio de campo. Ademais, considera-se que os resultados encontrados podem ter ocorrido de maneira aleatória e não decorrentes de fatores ligados à atividades esportiva já que a empatia diz algo sobre os indivíduos enquanto pessoas da sociedade e não a respeito dos atletas, propriamente ditos.

Por fim, é válido salientar que, no que se refere à influência da variável escolaridade sobre as dimensões empatia geral (χ^2= 4,319; gl= 2; p>0,05), Sentimentos empáticos (χ^2= 0,280; gl= 2; p>0,05), Motivação pró-social (χ^2= 5,488; gl= 2; p>0,05), *Role-taking* (χ^2= 0,468; gl= 2; p>0,05) e Raiva empática (χ^2= 2,357; gl= 2; p>0,05), não forma encontradas diferenças significativas, como demonstrou o teste de Kruskal-Wallis.

7. Estudo II

7.1. Objetivos

7.1.1. Objetivo principal

- Investigar se a empatia exerce influência significativa sob as atitudes morais e a agressividade dos atletas da modalidade futebol de salão durante as competições.

7.1.2. Objetivos específicos

- Avaliar a relação entre os construtos empatia, agressividade e atitudes morais em atletas que praticam a modalidade futebol de salão;
- Identificar se a relação entre esses construtos pode ser influenciada pela idade, tempo em que os atletas participam de competições (experiência) e tempo que o atleta treina (dedicação a atividades esportiva).
- Comparar as condutas agressivas apresentadas pelos atletas no momento das competições com o autorrelato do sujeito declarado na escala;

7.2. Método

7.2.1. Delineamento

O presente estudo caracterizou-se como uma pesquisa correlacional, de caráter quanti e qualitativo, contando com medidas de natureza *Ex-post-facto* durante a qual se buscou verificar a relação existente entre a empatia, as atitudes morais e a agressividade em atletas praticantes de futebol de salão que participam de competições.

7.2.2. Amostra

Contou-se com a colaboração de 50 atletas que participam de competições na modalidade futebol de salão (Futsal) do sexo masculino. Todos os sujeitos eram residentes da região metropolitana do Recife-PE, com idade mínima de 15 anos e máxima de 32 anos (M= 19,78 d.p.= 4,59). A amostra foi do tipo não-probabilística, isto é, de conveniência, uma vez que participaram aqueles que aceitaram, voluntariamente, fazer parte do estudo.

7.2.3. Instrumentos

Para avaliar a agressividade foram realizadas observações nas quais o pesquisador registrou os comportamentos agressivos dos atletas com o auxílio de uma câmera digital e um protocolo de registro (Apêndice 4). Tal folha de registro era composta pelas principais categorias relacionadas à emissão de comportamentos agressivos no contexto esportivo.

O protocolo de registro foi elaborado a partir das observações iniciais que ocorreram no estudo piloto. Ademais, foram utilizados os trabalhos acadêmicos, disponíveis na literatura, que retratavam a categorização dos comportamentos agressivos no contexto

esportivo do futebol de salão (Bartholomeu & Machado, 2008; Barroso et al, 2007; Pujals & Vieira, 2002; Santos, 2005).

Posteriormente, os mesmo atletas observados durante as competições responderam a Escala de Agressividade em competição (EAGRESCOMP) (Anexo 1) elaborada por Bartolomeu e Machado (2008). A aplicação de tal instrumento se fez necessária uma vez que a partir dessa escala, foi possível observar a correlação entre os dados produzidos a partir da folha de registro proveniente das observações e os escores da escala.

A EAGRESCOMP é uma escala do tipo lápis e papel e possui 26 itens, que descrevem alguns comportamentos agressivos no esporte, os quais devem ser respondidos a partir de uma escala *likert* de três graus. O atleta deve assinalar o número que melhor represente a frequência em que as afirmativas contidas nos itens ocorrem no momento em que estão competindo, considerando 3= sempre, 2= às vezes e 1= nunca.

Os 26 itens da EAGRESCOMP estão distribuídos em três fatores, assim denominados: condutas intimidativas (itens 4, 7, 8, 10, 11, 13, 16, 17, 21), comportamento agressivo declarado (itens 2, 3, 5, 9, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26) e agressividade encoberta (itens 1, 6, 12, 14).

O primeiro, Condutas intimidativas, está relacionado à emissão de comportamentos que têm como intuito intimidar e constranger o adversário ($0,83 < \alpha < 0,86$). A segunda dimensão, Comportamento agressivo declarado, diz respeito a comportamentos que visam causar algum tipo de dano ao adversário ($0,86 < \alpha < 0,83$). Por fim, a terceira dimensão, Agressividade encoberta, está relacionada a comportamentos discretos que tem como objetivo manipular situações para benefício próprio e, por consequência, prejudicar o adversário ($0,55 < \alpha < 0,60$).

Para mensurar as atitudes morais foi utilizado um questionário contendo seis dilemas morais no contexto esportivo e questões acerca da tomada de decisão do participante diante da situação apresentada nos dilemas (Apêndice 2). Esses dilemas retratavam as seguintes dimensões das atitudes morais: Aceitação à Trapaça, Aceitação ao Antidesportivismo e Vitória Justa, tendo em vista que esses fatores vêm sendo apontados pela literatura como importantes aspectos das atitudes morais (Lee, Whitehead & Ntoumanis, 2007).

Foram elaborados dois dilemas para cada uma das dimensões, sendo um relacionado à prática esportiva e às competições e o outro relacionado a situações vivenciadas no cotidiano. A partir desses dilemas foi possível verificar se as respostas dos sujeitos sofreram algum tipo de variação, em detrimento dos contextos retradados nos dilemas (esportivo ou cotidiano).

Os dilemas utilizados para retratar o contexto esportivo eram da seguinte natureza: *Um time está disputando um campeonato no qual o atleta que mais se destacar durante os jogos receberá uma grande quantia em dinheiro como recompensa. Um dos atletas, chamado Carlos, descobriu que sua filha tem uma doença rara e que o tratamento que garantirá a sobrevivência da criança custa muito caro (exatamente o valor do prêmio do campeonato). Carlos sabe que existem outros atletas com desempenho superior ao dele e, por esse motivo, acredita que a única forma de superar seus adversários seria através do uso de estimulantes e drogas proibidas no esporte*.

Ao final, eram feitos os seguintes questionamentos: *1. Carlos deveria utilizar drogas proibidas no esporte para garantir o tratamento da filha? 2. Carlos deveria esquecer essa possibilidade e buscar outros meios legais para garantir o tratamento da filha?3. Se Carlos fosse do seu time, você o incentivaria a utilizar substâncias proibidas? 4. Se Carlos fosse do time adversário, você o incentivaria a utilizar substâncias proibidas?*

Já os dilemas formulados para retratar o cotidiano eram da seguinte forma: *Paulo trabalha numa empresa do setor imobiliário em uma grande cidade. Recentemente descobriu que sua filha está com uma doença rara e que a possibilidade de cura só existe fora do Brasil por um valor bastante alto. Sem saber do que estava acontecendo, o chefe de Paulo resolve coloca-lo à frente de uma compra envolvendo muito dinheiro. Paulo fica sabendo que existe uma forma de superfaturar as notas fiscais e conseguir desviar o dinheiro necessário para o pagamento do tratamento da filha, garantindo assim a sobrevivência da criança.*

Após a aplicação dos dilemas eram feitas as seguintes perguntas: *1. Paulo deveria superfaturar as notas fiscais para assim garantir o tratamento da filha? 2. Paulo deveria recusar a possibilidade de superfaturar as notas fiscais e procurar uma maneira legal de conseguir o dinheiro para o tratamento? 3. Se Paulo fosse seu amigo, você o incentivaria a superfaturar as notas ficais?4. Se Paulo fosse apenas seu conhecido, você o incentivaria a superfaturar as notas ficais?*

As respostas dos participantes foram dadas seguindo uma escala do tipo *likert* de 6 pontos, sendo 1= Não, com absoluta certeza e 6= Sim, com absoluta certeza.

Foi utilizado ainda o instrumento *Attitudes to Moral Decision–making in Youth Sport Questionnaire*- Escala de atitudes morais no esporte (AMDYSQ) (Anexo 2), elaborado por Lee, Whitehead e Ntoumanis (2007) que tem como objetivo avaliar as atitudes dos atletas diante dos conflitos morais vivenciados em meio às competições. Ressalta-se que a versão

que foi utilizada na presente pesquisa passou pelos processos de adaptação e validação semântica no estudo de Gonçalves e Oliveira (2012).

A AMDYSQ é composta por 14 itens organizados em três dimensões, a saber: Aceitação da trapaça, Aceitação do antidesportivismo e Aceitação da Vitória Justa. Logo, o Fator I (Aceitação da trapaça) diz respeito às atitudes que apoiam a emissão de comportamentos de trapaça como principal via de acesso à vitória. Fazem parte desse fator os itens 1, 5, 8 e 12.

O fator II (Aceitação do antidesportivismo) está relacionado às práticas de teor negativo que tem como meta desconcentrar o adversário e desestabilizá-lo psicologicamente para benefício próprio. Esse fator é composto por cinco itens, a saber: 2, 4, 6, 11 e 13. E, por fim, o Fator III (Vitória Justa) diz respeito às atitudes que buscam a vitória, mas de forma justa, respeitando sempre as regras do jogo e os princípios do *Fair Play*.

Os *Alpha de Cronbach* dos três fatores foram, respectivamente, 0,72, 0,75 e 0,53 (Gonçalves e Oliveira, 2012). Salienta-se ainda que, as respostas escolhidas pelos sujeitos na AMDYSQ foram sinalizadas a partir de uma escala do tipo *likert* que varia de 1= Discordo Totalmente a 5= Concordo totalmente.

Já para avaliar a empatia, utilizou-se a Escala de Atitudes Empáticas para Atletas que Participam de Competições (Apêndice 1), elaborada com base nos estudos de Sampaio, Moura, Guimarães & Santana (2010/2011). A EAEAC é um instrumento do tipo lápis e papel que possui 22 itens distribuídos em quatro dimensões: Motivação pró-social, Sentimentos empáticos, Raiva empática e *Role-taking*. As respostas dos participantes devem ser assinaladas a partir de uma escala do tipo *likert* que varia de 1= Discordo totalmente a 5= Concordo totalmente. Salienta-se que as propriedades psicométricas desse instrumento já foram apresentadas no Estudo I da presente dissertação.

Foi utilizado ainda um questionário sócio-demográfico (Apêndice 7) com o intuito de traçar o perfil dos participantes da pesquisa. Tal instrumento era composto por questões referentes aos dados pessoais dos participantes (como sexo, idade, escolaridade, profissão, entre outros), bem como questões relacionadas à prática esportiva do atleta (tempo de participação em competições e o nível das competições já disputadas).

7.2.4. Procedimento

Após a organização dos instrumentos utilizados, o pesquisador entrou em contato com os responsáveis pelos clubes que possuem a modalidade futebol de salão como esporte de competição, munido de carta de apresentação. Após consentimento dos representantes das instituições esportivas, foram entregues aos atletas interessados em fazer parte da presente pesquisa os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLEs) para que assinassem tal documento, atestando assim sua disponibilidade para contribuir com a coleta de dados. No caso dos participantes menores de 18 anos, o TCLE foi encaminhado para seus responsáveis legais.

Munido com autorização dos participantes, o pesquisador iniciou a coleta dos dados. Os primeiros instrumentos aplicados foram os referentes ao construto agressividade. Para tanto, foi utilizada uma câmera digital para que fossem registradas três partidas diferentes de cada um dos quatro times que participaram da presente pesquisa. A câmera digital foi fixada em um ponto estratégico do ginásio de esportes onde ocorreram as competições, obedecendo a uma angulação que permitiu captar a quadra e o banco de reservas.

Posteriormente, essas imagens foram analisadas por três juízes especialistas que categorizaram os comportamentos de teor agressivo emitidos pelos atletas no decorrer da partida. Os juízes categorizaram suas observações na folha de registro respeitando a seguinte regra: acompanhar os jogos durante 10 minutos excluindo, dos 20 minutos totais de partida, os cinco primeiros e os cinco últimos minutos da gravação. Tal fato foi necessário para que as observações ocorressem de maneira aleatória, anulando assim tanto os momentos em que o clímax do jogo está "frio" (no início da partida), como os momentos mais tensos (final da partida).

Logo, os comportamentos categorizados foram os de teor agressivo emitidos dentro desses 10 minutos de observação. Sendo assim, no final cada time foi observado em três partidas diferentes durante 10 minutos, totalizando 30 minutos de observações para cada clube.

Esses mesmos participantes que foram observados responderam de maneira coletiva a uma bateria de instrumentos contendo a Escala de Agressividade em Competição (EAGRESCOMP), o questionário contendo os dilemas referentes às atitudes morais no esporte, o *Attitudes to Moral Decision–making in Youth Sport Questionnaire (*AMDYSQ), a Escala de Atitudes Empáticas para Atletas que Participam de Competições e o questionário sócio-demográfico.

Todos os procedimentos adotados estavam de acordo com as exigências éticas apresentadas na resolução 196/96 do Conselho Nacional de Saúde e na Resolução 016/2000

do Conselho Federal de Psicologia, as quais foram seguidas em todas as etapas dessa pesquisa. O presente estudo foi submetido e aprovado pelo Comitê Ética em Pesquisas da UFPE (Parecer nº 236.373).

7.2.5. Análise de dados

Para a análise dos dados foi utilizado o programa *SPSS* (Pacote Estatístico para as Ciências Sociais, versão 20). Para comparar as variáveis envolvidas no presente estudo foram realizadas técnicas de estatística descritiva e o Teste de correlação de *Spearman* (r), para testar a existência de correlações significativas entre os índices de empatia, agressividade e atitudes morais dos participantes. Por fim, foram realizadas estatísticas não-paramétricas (teste Kruskal-Wallis e teste de Mann-Whitney) com a finalidade de comparar a pontuação atingida em função das variáveis: tempo de competição, idade, tempo de treinamento e categorias dos times.

7.3. Resultados e Discussões

Com o intuito de atingir os objetivos traçados no estudo II, inicialmente, foram verificadas as propriedades psicométricas de todas as escalas utilizadas no presente estudo. Tais dados foram analisados em uma amostra de 201 atletas, a mesma utilizada no estudo I, número mínimo de participantes exigido para esse tipo de análise. Essa etapa é considerada importante para que o tratamento dos dados ocorra de maneira fidedigna. Deste modo, a seguir serão apresentados os principais resultados encontrados no tratamento das escalas.

7.3.1. Propriedades Psicométricas da Escala de Agressividade em Competição

A Escala de Agressividade em competição, elaborada por Bartolomeu e Machado (2008), foi composta por 26 itens distribuídos em três dimensões: Comportamento Agressivo Declarado, Condutas Intimidativas e Agressividade Encoberta. Para verificar se essa composição adequava-se ao contexto nordestino, optou-se por realizar a Análise da Estrutura de Similaridade (SSA) na atual pesquisa. Essa análise foi considerada propícia para o tratamento dos dados uma vez que o Coeficiente de Alienação foi de 0,16.

Assim, a análise da dimensionalidade 3 na projeção 1x2 da SSA mostrou que os itens agruparam-se de maneira distinta à fatoração proposta inicialmente por Bartolomeu e Machado (2008), uma vez que originalmente foram obtidas 3 dimensões, enquanto que no contexto em que a presente pesquisa foi elaborada foram encontradas apenas duas, como mostra a Figura 3.

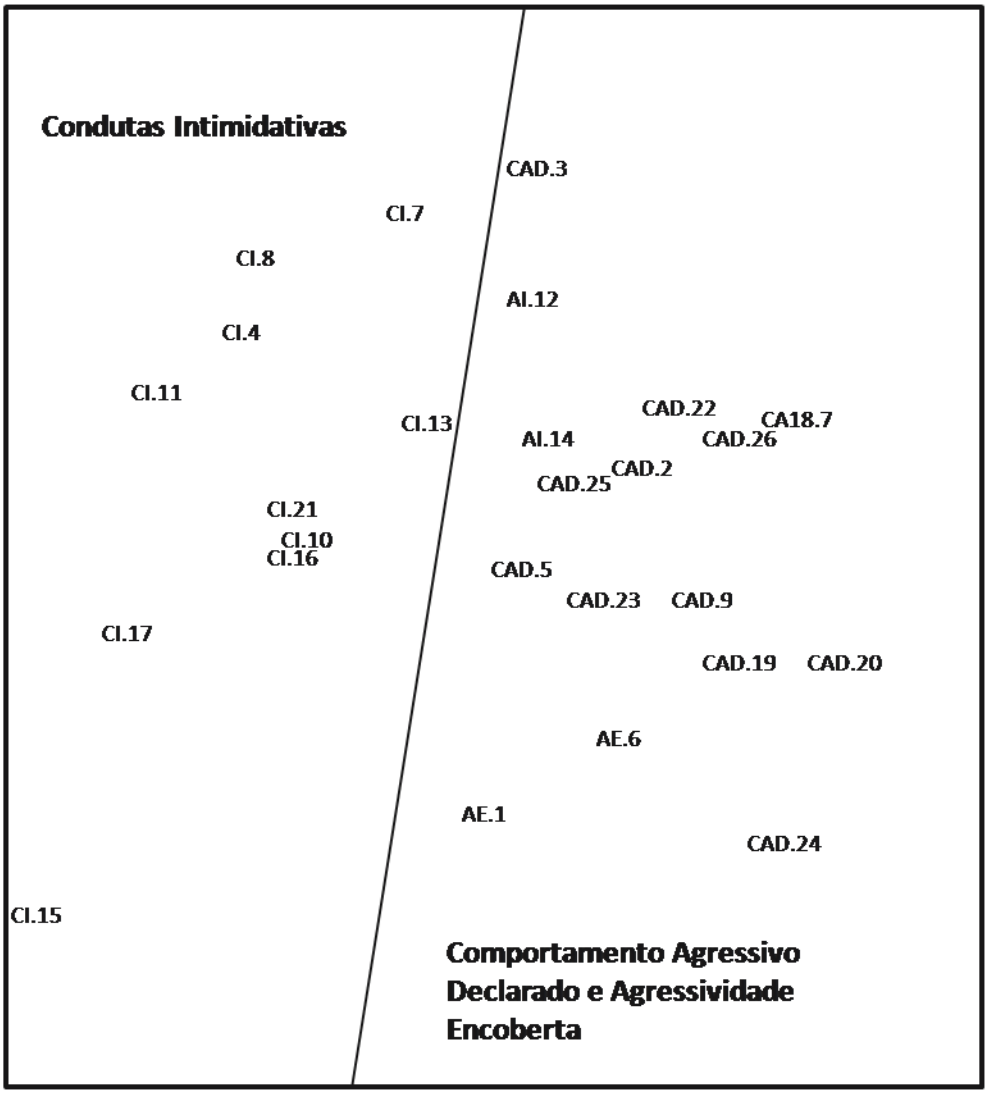

Figura 3- Análise da Estrutura de Similaridade (SSA) da Escala de Agressividade em competição

Como pode ser observado a partir da SSA, os itens da dimensão Condutas intimidativas formaram o fator 1. Essa dimensão estaria relacionada a comportamentos que visam desestabilizar o adversário por meio de ações verbais e foi denominada nessa pesquisa como Agressividade Implícita.

Já os itens do fator Comportamento Agressivo Declarado agruparam-se com os itens da dimensão Agressividade Encoberta (1, 6, 12, 14), formando a dimensão 2. Tal fator estaria relacionado a ações que tem como objetivo conseguir a vitória a todo custo, sem respeitar as regras do jogo e atingindo diretamente o adversário. Essa dimensão foi denominada Agressividade Explícita.

Assim, a dimensão Agressividade Implícita foi composta pelos itens 4, 7, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 21 e 16, enquanto a dimensão Agressividade Explicita formou-se a partir do agrupamento dos itens 1, 2, 3, 5, 6, 9, 12, 14, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26. Essa

predominância dos dois fatores também pode ser comprovada a partir da Análise fatorial exploratória (realizada a partir do método da fatoração de eixo principal com rotação Varimax) que, com base no *Scree Plot* e no princípio da parcimônia, determinou a existência de 2 fatores que explicavam 39% da variância total. A Tabela 7 mostra a disposição dos itens a partir da análise fatorial. É importante destacar que o teste de Adequação da Amostra Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) que apresentou um índice de 0,859, e o teste de Barlett ($p<0,01$) indicaram que o uso da análise fatorial seria apropriado para o conjunto de dados utilizados.

Tabela 7- Análise fatorial da Escala de Agressividade em Competições

Itens	**Fator**	
	2**	**1***
20. Quando estou perdendo me irrito e faço mais faltas do que normalmente.	0,628	
22. Quando perco tenho vontade de bater nos meus adversários	0,617	
14. Faço qualquer coisa para prejudicar meus adversários	0,613	
26. Faço falta em meus adversários para machucar-lhes	0,607	
25. Quando estou perdendo e faço falta, quero bater no juiz que a marcou	0,603	
9. Sinto vontade de brigar nas competições	0,576	
19. Perder competindo me da raiva e tento sempre descontar em alguém.	0,559	
2. Sinto vontade de bater nos meus adversários.	0,552	
5. Bateria no juiz quando marca falta contra minha equipe.	0,549	0,310
12. Distorço informações para prejudicar os outros nas partidas	0,502	
18. Quando perco em uma competição, faço algo para me punir.	0,493	
6. Sinto vontade d distorcer os resultados p me favorecer.	0,488	
24. Nas competições me irrito com facilidade	0,446	
1. Faria algo p manipular o resultado da competição a meu favor.	0,330	

Continua

Continuação

Itens	Fator	
	2**	1*
3. Faço faltas para constranger meus adversários.	0,369	
23. Sinto vontade de quebrar os vestiários qd perco uma partida decisiva.	0,354	
7. Quando faço falta falo que não fiz para enganar o juiz	0,363	0,357
13. Xingo meus adversários para causar constrangimento	0,442	0,414
16. Provoco meus adversários para intimidá-los		0,762
21. Em meio a uma partida falo coisas para os adversários para irritá-los.		0,726
11. Se o Juiz estiver vendo, provoco meus adversários		0,723
17. Falo coisas para tirar a concentração do meu adversário		0,639
4. Sempre que posso faço algo p incomodar meus adversários.		0,613
10. Xingo meus adversários sem que o juiz veja		0,501
8. Importuno os meus adversários.		0,476
15. Quando estou de frente com adversário encaro-o para intimidá-lo.		0,384

*1= Agressividade implícita

**2= Agressividade Explícita

Conclusão

O Alfa de Cronbach das dimensões da Escala de Agressividade em Competição, bem como da escala no geral foram: Agressividade Geral (α=0,898); Agressividade explícita (α= 0,867) e Agressividade implícita (α=0,848). Esses dados demonstram que a escala em questão possui uma boa consistência interna para avaliar a agressividade em atletas do nordeste.

Na análise fatorial exposta acima, pode-se observar que, assim como ocorreu na análise SSA, a dimensão Agressividade Encoberta agrupou-se com a dimensão Comportamento Agressivo Declarado. A partir da Tabela 7, verifica-se ainda que, os itens sete e treze obtiveram carga fatorial nas duas dimensões. Embora esses itens tenham

apresentado cargas fatoriais elevadas em sua dimensão de origem (Condutas Intimidativas) optou-se por manter tais itens na dimensão 2 (Agressividade Explícita) devido a sua coerência teórica com os demais itens dessa dimensão.

A Tabela 8 mostra a estatística descritiva das dimensões da Escala de Agressividade em Competições. Observa-se, deste modo, que o fator Agressividade Implícita foi o que apresentou a maior média dentre os participantes.

Tabela 8- Estatística descritiva dos fatores de Agressividade

Fator	Média	Desvio Padrão
Agressividade Geral	1,52	0,316
Agressividade explícita	1,38	0,325
Agressividade implícita	1,76	0,419

Para verificar se a diferença entre as médias da dimensão da escala de agressividade no esporte foi significativa, foi realizado o teste de Wilcoxon, o qual apontou diferenças significativas entre todas as dimensões ($z = -10{,}690$; $p >= 0{,}001$). Compreende-se, deste modo, que os atletas declararam-se mais agressivos implicitamente no momento das competições.

O resultado de que os atletas obtiveram pontuações mais elevadas na dimensão Agressividade Implícita, pode estar atrelado ao fato de que comportamentos desse tipo são mais aceitos pelos jogadores, técnicos e juízes, no momento das competições, uma vez que ações como xingar, desestabilizar o adversário psicologicamente, não são passíveis de punições rígidas. Assim, compreende-se que as próprias regras que regem as disputas são propícias a emissão de comportamentos agressivos implícitos.

Ademais, as agressões implícitas são mais aceitas socialmente por não apresentarem riscos físicos aos participantes (Moura et al, 2012). Deste modo, declarar agressividade implícita é um comportamento mais bem visto do que declarar agressividade explícita nas práticas esportivas. Compreende-se assim a possibilidade de os atletas terem obtido escores altos por responderem a partir da desejabilidade social.

Após a disposição dos resultados encontrados no estudo psicométrico da escala de agressividade utilizadas no presente estudo, faz-se necessário expor o tratamento dos dados coletados a partir da gravação dos jogos disputados pelos clubes envolvidos no estudo. É importante salientar que para a realização dessas análises foram excluídos os cinco primeiros

e os cinco últimos minutos de gravação para que as observações ocorressem de maneira aleatória.

7.3.2. Análise qualitativa e quantitativa da agressividade nas competições a partir dos vídeos dos jogos

Para avaliar a frequência da emissão dos comportamentos agressivos dos atletas que participam de competições na modalidade futebol de salão, foram registrados, por meio de câmera digital, três jogos de cada um dos quatro times envolvidos no presente estudo. Cada registro tinha a duração de 40 minutos, uma vez que foram gravados os 20 minutos do primeiro e os 20 minutos do segundo tempo das partidas.

Após as gravações, o pesquisador elaborou um protocolo de registro (Apêndice 3) que continha os principais comportamentos apontados pela literatura como sendo de teor agressivo no momento das competições. Assim, três juízes independentes analisaram 10 minutos do primeiro tempo e 10 minutos do segundo tempo apontando, na folha de registro, o comportamento agressivo identificado, bem como o minuto e o segundo em que ocorreu. A partir dos registros, foram identificados os comportamentos que apresentaram concordância entre pelo menos dois juízes.

Após a classificação, foi possível criar categorias nas quais se agrupou os comportamentos que possuíam características comuns quanto as suas intenções nas emissões. Assim, os comportamentos gestos obscenos, palavrões e dedo na cara formaram a categoria Ofensa; Carrinho, solada, pisões e chutes no adversário formaram a categoria Entradas Duras; Empurrão, agarrões, puxar e segurar o adversário formaram a categoria Bloquear adversário; e tapa, cabeçada, soco, cotovelada e joelhada formaram a categoria Agressão explícita.

Com o intuito de desenvolver um sistema de pontuação para esses comportamentos, foi elaborada uma lista contendo os comportamentos encontrados nos vídeos. Tal lista foi avaliada por cinco juízes independentes, especialistas em Educação Física, que classificaram os comportamentos de acordo com o grau de agressividades: considerando o primeiro como mais agressivo e o último como menos agressivo. Assim, a categoria considerada mais agressiva recebeu pontuação 4, enquanto que a categoria considerada menos agressiva recebeu pontuação 1.

A Tabela 9 mostra o grau de concordância entre os juízes quanto à classificação dos comportamentos agressivos, bem como as pontuações atribuídas a cada uma das categorias.

Tabela 9- Análise de Juízes dos comportamentos agressivos nas competições

Comportamento Agressivo	**Juiz 1**	**Juiz 2**	**Juiz 3**	**Juiz 4**	**Juiz 5**	**Concordância**	**Ponto**
Ofensas	4	1	1	2	1	60%	1
Bloquear adversário	1	2	2	1	2	60%	2
Entradas Duras	3	3	3	3	3	100%	3
Agressão explícita	2	4	4	4	4	80%	4

Posteriormente, os comportamentos agressivos, identificados pelos juízes através dos vídeos, receberam suas respectivas pontuações, de modo que todas as vezes que um comportamento da categoria 1, por exemplo, era identificado pelos juízes, atribuía-se 1 ponto a essa ação. Ao final, foi realizado o somatório da frequência dos comportamentos agressivos dos atletas no momento das competições de cada um dos times, como mostra a Tabela 10.

Tabela 10: Somatório da frequência dos comportamentos agressivos dos atletas no momento das competições

Comportamento Agressivo	**Time A Sub 17**	**Time B Sub 17**	**Time A Adulto**	**Time B Adulto**
Ofensas	58	62	74	112
Entradas Duras	57	45	36	42
Bloquear adversário	3	2	16	12
Agressão explícita	0	0	0	4

Como pode ser observado na Tabela 10, os times da categoria adulto (maior faixa etária) tiveram pontuações mais elevadas nas categorias ofensas e Bloquear adversário. Em contrapartida, os times da categoria sub 17 (menor faixa etária) obtiveram pontuações maiores na categoria entradas duras. De acordo com o teste de Kruskal-Wallis essa diferença foi significativa para todos os times (χ^2= 49,000; gl= 1; p<0,001).

Compreende-se, desse modo, que quanto maior a categoria na qual os atletas disputam as competições, menores os índices de agressividade considerados mais graves, no caso da presente pesquisa, entradas duras (Samulski, 2002). Esse dado corrobora os estudos de Coulomb-Cabagno e Rascle (2006), por meio dos quais os autores concluíram que quanto maior o nível competitivo, maior também será a emissão de comportamentos agressivos instrumentais e menores serão as agressões do tipo hostil.

A relação positiva entre os índices de agressividade do tipo instrumental e níveis competitivos está intrinsecamente ligada ao desempenho dos atletas na partida. De acordo com Coulomb-Cabagno e Rascle (2006), as políticas de treinamentos diárias desenvolvidas pelos clubes tem como um dos principais focos estimular os atletas a emitirem comportamentos agressivos instrumentais, tendo em vista que ações como essa melhoram o desempenho dos jogadores. Assim, ser agressivo seria uma importante estratégia para ganhar as competições (Coulomb-Cabagno & Rascle, 2006).

Diante do exposto, compreende-se que a Escala de Agressividade em competições, bem como as variáveis provenientes dos vídeos são instrumentos fidedignos na avaliação da agressividade no contexto esportivo nordestino. A seguir serão apresentadas as propriedades psicométricas dos instrumentos que tinham como foco avaliar as atitudes morais dos atletas.

7.3.3. Propriedades psicométricas da Escala de Atitudes Morais no Esporte

Para verificar as propriedades psicométricas da Escala de Atitudes Morais no esporte, foi realizada a Análise da Estrutura de Similaridade (SSA) e a Análise fatorial exploratória. O coeficiente de alienação da escala supracitada foi k= 0.060, o que indica o uso da SSA adequado para o conjunto de dados. A figura 4 mostra a disposição dos itens no plano de análise.

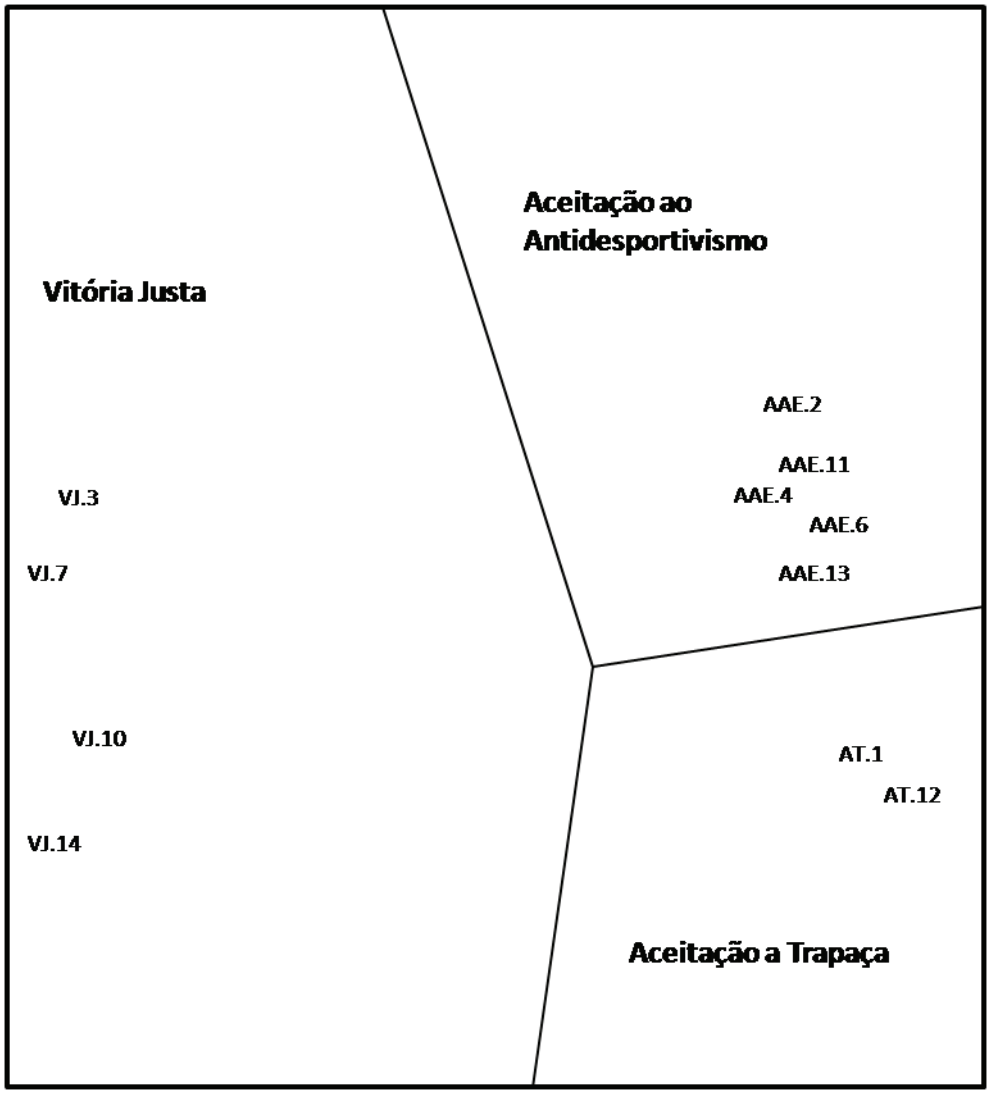

Figura 4- SSA dos itens da Escala de atitudes morais no Esporte

Como pode ser observado a partir da Figura 4, os itens da Escala de Atitudes Morais no Esporte, agruparam-se coerentes com os estudos iniciais de validação realizados por Gonçalves e Oliveira (2012). Assim, os 14 itens formaram três dimensões, sendo elas Vitória justa, Aceitação ao antidesportivismo e Aceitação à trapaça. Ao analisar a proximidade das facetas das dimensões, observa-se uma possível relação entre as dimensões Aceitação ao antidesportivismo e Aceitação à trapaça, relação esta que não ocorre com a dimensão Vitória justa.

Para verificar tal resultado, foi realizado o teste de correlação de Spearman que indicou a existência de uma correlação positiva e significativa entre os fatores Aceitação ao antidesportivismo e Aceitação à trapaça (s= 0,195; p= 0,006) e a não correlação significativa (p>0,05) dessas dimensões com o fator Vitória justa (s= 0,112 e s= 0,091, respectivamente).

Esse dado corrobora os estudos propostos por Lee, Whitehead & Ntoumanis, (2007), nos quais comportamentos como desconcentrar o adversário e burlas as regras dos jogos, são ações que têm como foco conseguir a vitória a qualquer custo, sem que haja preocupação com os danos aos adversários e/ou companheiros de clube. Já a vitória justa tem como foco garantir a vitória, priorizando comportamentos como empenho, respeito ao adversário, ações consideradas contrárias às dimensões antidesportivismo e trapaça.

Com o intuito de verificar a estrutura fatorial da escala de atitude morais no esporte foi realizada uma análise fatorial de componente principais. Assim, o teste de Adequação da Amostra Kaiser-Meyer-Olkin (KMO), que apresentou um índice de 0,785, e o teste de Barlett ($p<0,01$) indicaram o uso da análise fatorial como apropriado para o conjunto de dados.

A princípio, a análise fatorial (realizada a partir do método da fatoração de eixo principal com rotação Varimax), indicou que os itens da escala de atitudes morais no esporte deveriam agrupar-se em quatro fatores, explicando 63% da variância total. No entanto, esse resultado foi considerado incoerente teoricamente. Deste modo, com base no *scree plot* e no princípio da parcimônia, optou-se por adequar o modelo a determinação de 3 fatores, explicando 55% da variância total, como proposto no estudo de validação de Gonçalves e Oliveira (2012). A Tabela 11 demonstra a disposição dos itens em seus respectivos fatores, bem como os alfas das dimensões e da escala em geral.

Tabela 11- Análise fatorial exploratória da Escala de Atitudes Morais no esporte

Itens	**Fator**		
	1	**2**	**3**
6. Tento a deixar meus adversários nervosos.	0,819		
11. É uma boa ideia incomodar os adversários.	0,773		
2. Gasto o tempo para desconcentrar os adversários.	0,658		
4. Não é contra as regras deixar as pessoas nervosas, então é certo fazer isso com meus adversários.	0,646		
13. Se eu não quero que outra pessoa tenha um bom desempenho, tento desconcentrá-la um pouco.	0,646		
8. É certo trapacear se ninguém sabe.		0,735	
12. Eu trapaceio se puder me safar das consequências.		0,723	

Continua

Continuação

Itens	Fator		
	1	2	3
1. Trapacearia se pensasse que poderia ajudar a ganhar.		0,551	
5. Se outras pessoas estão trapaceando, eu acho que também posso fazer o mesmo.		0,548	
10. Você tem que pensar nas outras pessoas e não apenas em ganhar.			0,699
7. Ganhar e perder fazem parte da vida			0,531
3. É OK perder algumas vezes, porque na vida você não ganha tudo.			0,526
14. Eu acho que a justiça é mais importante do que a vitória.			0,428
9. Se você ganha honestamente, se sente melhor do que quando faz isso de forma desonesta.			0,321
Alfa de Cronbach	α	α	α
1= Aceitação antidesportivismo (5 itens)	0,837		
2= Vitoria justa (4 itens)		0,630	
3= Aceitação a trapaça (5 itens)			0,784
Escala Geral (14 itens)	0,66		

Conclusão.

Como pode ser observado na tabela acima, a Escala de Atitudes Morais no esporte agrupou os 14 itens em três dimensões: Aceitação da trapaça, Aceitação do antidesportivismo e Aceitação à Vitória Justa. Esses foram os mesmos resultados encontrados no estudo original de validação, bem como na Análise da Estrutura de Similaridade (SSA), sendo, portanto, essa composição fatorial utilizada nas análises seguintes.

A partir da estatística descritiva, foi possível observar as médias e os desvios padrões das respostas dos atletas em cada uma das dimensões da Escala de Atitudes morais no esporte. Assim como mostra a Tabela 12, a dimensão em que os atletas obtiveram a maior pontuação foi o fator vitória justa.

Tabela 12- Estatística descritiva das dimensões da Escala de Atitudes morais no esporte.

Fator	**Média**	**Desvio Padrão**
Atitudes Morais Geral	2,91	0,501
Vitória Justa	4,06	0,710
Aceitação ao Antidesportivismo	2,94	0,949
Aceitação a trapaça	1,71	0,790

O teste de Wilcoxon indicou que a diferença entre essas médias foi significativa em quase todas as dimensões, exceto quando comparado o fator Aceitação ao antidesportivismo com atitudes morais geral. A Tabela 13 demonstra os resultados do referido reste.

Tabela 13- Teste de Wilcoxon das dimensões da Escala de Atitudes morais no esporte

Fatores	**1**	**2**	**3**	**4**
Atitudes Morais Geral		(z= -11,739 p<0,001)	(z= -1,132 p=0,258)	(z= 12,117 p<0,001)
Vitória Justa			(z= -9,927 p<0,001)	(z= -11,940 p<0,001)
Aceitação ao antidesportivismo				(z= -11,354 p<0,001)
Aceitação a trapaça				

O fato de os atletas terem obtido maior pontuação na dimensão vitória justa contradiz a afirmação defendida por Lee, Whitehead & Ntoumanis (2007) de que nas práticas esportivas a busca inconstante pela vitória proporciona o desenvolvimento de ações que garantam o êxito de forma injusta. No entanto, é importante salientar que a sociedade, bem como as entidades esportivas, preza mais pela vitória justa, condenando assim atletas que utilizam meios ilícitos para melhorarem seus desempenhos nas competições. Logo, a alta pontuação dos atletas na dimensão vitória justa pode estar relacionada à desejabilidade social e não ao real reflexo das práticas dos atletas envolvidos no presente estudo.

7.3.4. Avaliação Qualitativa e quantitativa dos Dilemas das atitudes morais no esporte

No que se refere à avaliação das atitudes morais por meios dos dilemas da vida real e do contexto esportivo, a Análise da Estrutura de Similaridade (SSA), terceira dimensão projeção 1x3, demonstrou o agrupamento dos itens referentes à avaliação de tal construto. Destaca-se que essa análise foi considerada propícia para o tratamento dos dados uma vez que o Coeficiente de Alienação foi de 0.096. A Figura 5 mostra a disposição dos dados em uma estrutura polar.

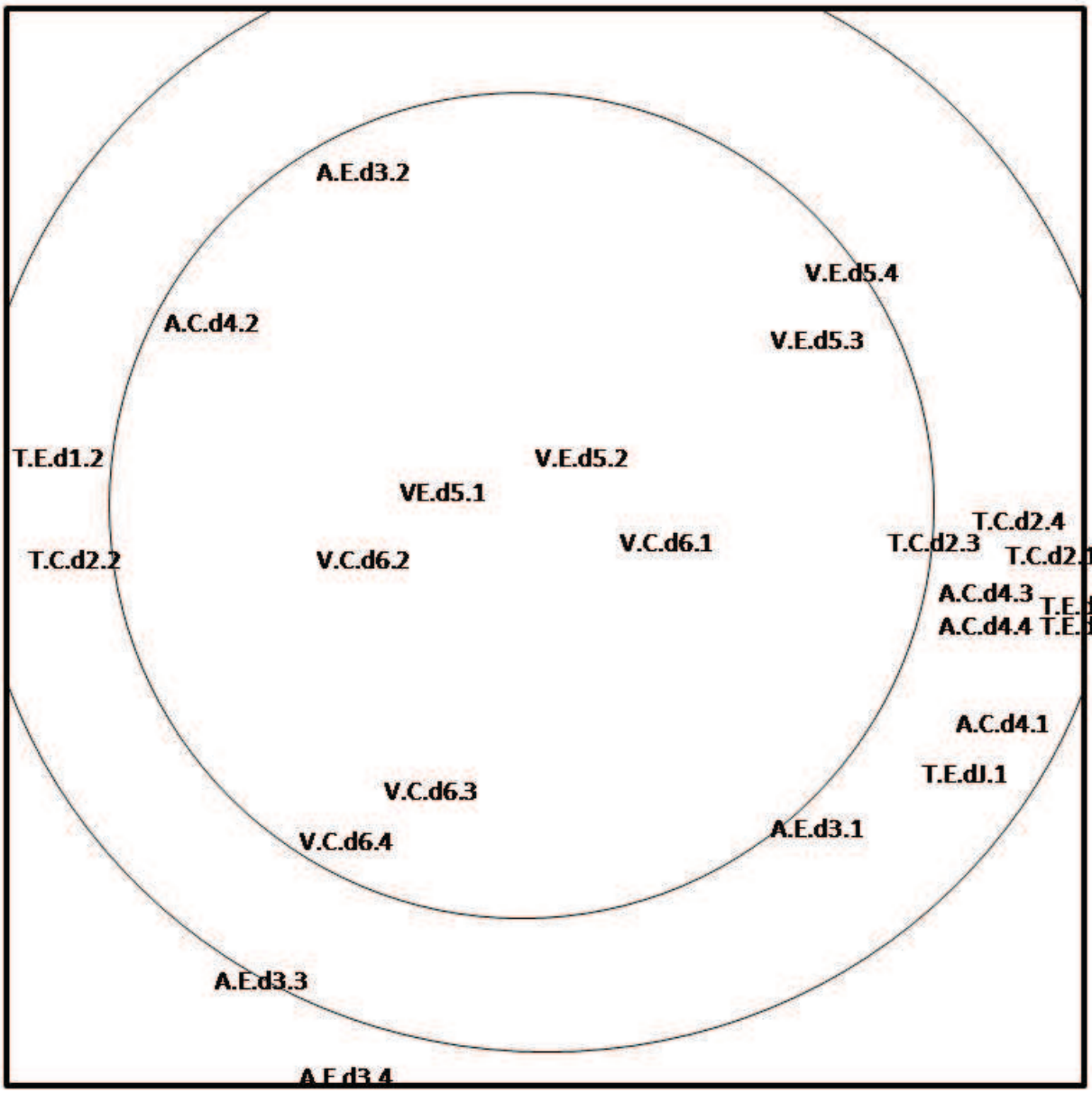

Figura 5- Análise da Estrutura de Similaridade (SSA) sobre os dilemas de atitudes morais

A Figura 5 demonstra a distribuição das perguntas em função das respostas dos atletas. Como descrito na sessão método, cada dimensão foi composta por dois tipos de dilemas, sendo um voltado para o contexto esportivo e outro voltado para o cotidiano.

A primeira pergunta de todos os dilemas tinha como foco investigar se os respondentes concordariam com a ideia de utilizar meios ilegais ou antiéticos para conseguir algo. Já a segunda pergunta tinha o objetivo contrário da primeira: avaliar se os atletas deveriam procurar meios legais e éticos para atingir seus objetivos.

Ao analisar a Figura 5, compreende-se que esses itens adotaram posições opostas nas dimensões Aceitação à Trapaça e Aceitação ao Antidesportivismo em ambos os contextos. Para verificar tal resultado foi realizada uma Correlação de Spearman que indicou a existência de uma correlação significativa ($p<0,001$) negativa entre a primeira e a segunda pergunta na dimensão referente à trapaça ($s= -0,378$ e $s= -0, 485$; esporte e cotidiano respectivamente) e antidesportivismo ($s= -0,389$ e $s= -0,357$; esporte e cotidiano respectivamente). Esse dado sugere que a trapaça e o antidesportivismo são construtos que ou são aceitos ou são rejeitados pelos atletas tanto no cotidiano como nas competições.

Já as perguntas 1 e 2 do dilema referente à dimensão Vitória justa localizaram-se em uma região próxima no plano de análise, o que indica determinada incoerência dentre as respostas dos participantes aos julgarem os meios para se conseguir alcançar o êxito tanto em uma competição como no cotidiano. Uma hipótese que poderia explicar tal resultado seria a de que, considerando o contexto em que a vida de um parente está envolvida, os sujeitos não consigam discernir entre ganhar justa ou injustamente, uma vez que o valor sobrevivência, considerado por Gouveia (2003) um importante valor básico, está sendo colocado em questão.

Quanto à pergunta 3 e 4 dos dilemas, estas tinham como objetivo avaliar se a respostas dos participantes sofreriam algum tipo de alteração quando envolvendo parentes, amigos, companheiros de equipe ou quando envolvendo apenas pessoas conhecidas, adversários. Ao analisar a disposição desses itens observa-se que em todas as dimensões e em todos os contextos as perguntas 3 e 4 localizaram-se em regiões próximas. É possível corroborar esse dado a partir da correlação de Spearman a qual indicou a existência de uma correlação significativa ($p<0,001$) e positiva entre as dimensões em cada contexto, como mostra a Tabela 14.

Tabela 14- Correlação de Spearman das perguntas 3 e 4 dos dilemas das atitudes morais

Dimensões	**Contexto**	**Correlação de Spearman**
Aceitação a Trapaça	Esporte	0,712
	Cotidiano	0,801
Aceitação ao Antidesportivismo	Esporte	0,468
	Cotidiano	0,772
Vitória Justa	Esporte	0,419
	Cotidiano	0,733

Esse dado sugere que o comportamento de julgar e de aconselhar os atletas envolvidos em uma situação de dilema não sofre influência das variáveis companheiro e adversário de clube. Logo, quanto maior a pontuação do atleta quando o foco é uma pessoa próxima/ companheiro de clube, maior também será a pontuação do atleta quando o foco é seu adversário/conhecido nas dimensões das atitudes morais.

Compreende-se, desse modo, que as atitudes morais dos atletas são as mesmas independentemente do fato de o sujeito avaliado ser um amigo ou apenas uma pessoa próxima. Talvez esse resultado esteja associado ao fato de que os dilemas retratavam sempre uma situação na qual o valor sobrevivência estava sendo colocado em xeque. Como, de acordo com Gouveia (2013), o valor sobrevivência é considerado o mais importante, os respondentes não levaram em consideração as características dos indivíduos envolvidos nos dilemas, mas sim o direito à vida.

Para melhor compreender as Atitudes morais dos atletas nas competições, foi realizada uma Análise da Estrutura de Similaridade (SSA) isolando apenas a pergunta 1 dos dilemas do cotidiano e do esporte, uma vez que essa era a pergunta chave para avaliar as atitudes morais. Destaca-se que essa análise foi considerada propícia para o tratamento dos dados uma vez que o Coeficiente de Alienação foi de K= 0,00012. A Figura 6 mostra a disposição da estrutura axial na dimensão 2 projeção 1x2.

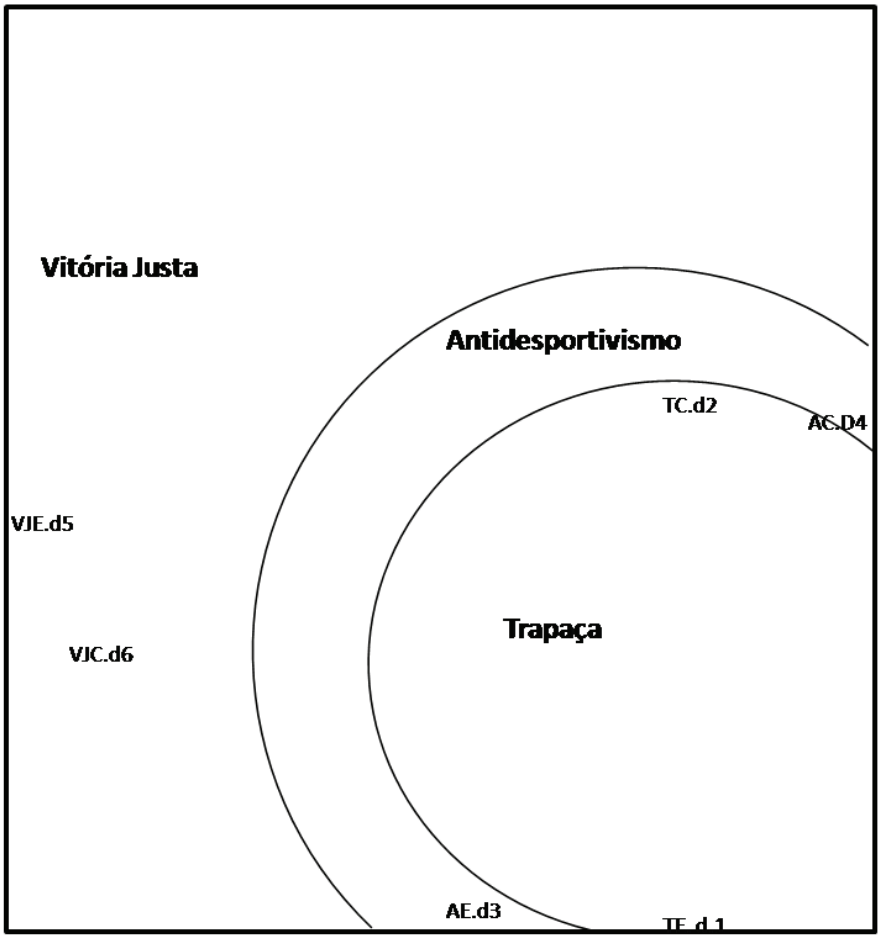

Figura 6- Análise da Estrutura de Similaridade (SSA) sobre a pergunta 1dos dilemas de atitudes morais

Assim, no que se refere à disposição dos dilemas na projeção axial, observa-se que cada tipo de dilema ocupou uma região específica no plano. No entanto, os dilemas referentes à Aceitação a Trapaça e Aceitação ao Antidesportivismo agruparam-se em regiões opostas quanto ao contexto. A correlação de Spearman indicou ser significativa a relação entre essas dimensões e o contexto, como mostra a Tabela 15.

Tabela 15. Correlação de Spearman da pergunta 1 dos dilemas das atitudes morais

Dimensões	Contexto	Spearman	Sig.
Aceitação a Trapaça e Aceitação ao Antidesportivismo	Esporte	0,287	P<0,001
Aceitação a Trapaça e Aceitação ao Antidesportivismo	Cotidiano	0,214	P= 0,002
Vitória Justa	Esporte e Cotidiano	0,374	P<0.001

Compreende-se, desse modo, que burlar os resultados nas competições foi um comportamento avaliado pelos atletas de maneira distinta a burlar as situações na vida real. Esse resultado corrobora a hipótese do presente estudo de que nas competições esportivas, determinados comportamentos, mesmo os que vão contra as regras do jogo, são avaliados de maneira distinta dos comportamentos que envolvem trapacear/agir de má fé no cotidiano.

Uma revisão de literatura realizada por Santos (2005) indicou que alguns esportistas consideram os comportamentos emitidos durante os jogos, bem como os aspectos éticos e morais desenvolvidos nessas práticas, como ações que não deveriam ser associadas às vivências do cotidiano. Talvez essa compreensão justifique o fato de as situações esporte e cotidiano dos dilemas trapaça e antidesportivismo terem adotado posições opostas na projeção.

Diante do exposto, compreende-se que os instrumentos Escala de Agressividade em competições, Escala de atitudes Morais no esporte, dilemas das atitudes morais no esporte, bem como o protocolo de categorização dos comportamentos agressivos durante as competições, possuem boas propriedades para a realização das análises do estudo 2. A seguir, serão apresentados os resultados do estudo que tinha como objetivo principal verificar se a empatia exerce influência significativa sobre as atitudes morais e a agressividade nas competições.

7.3.5. Resultados estudo com atletas da modalidade futsal

Com o intuito de investigar a relação entre empatia e as variáveis agressividade e atitudes morais, foi realizada a correlação de Spearman, a qual indicou a existência de correlação significativa e positiva entre a dimensão Sentimentos empáticos e a dimensão Vitória justa. Tal análise indicou também uma correlação significativa e negativa entre a dimensão Raiva empática e as dimensões Aceitação ao Antidesportivismo, Agressividade Geral, Agressividade Implícita e Explícita. A Tabela 16 descreve esses resultados.

Tabela 16- Correlação de Spearman entre as variáveis empatia, agressividade e Atitudes morais

Empatia	**Fatores**	**Sig.**	**r**
Sentimentos empáticos	Vitória Justa	0,047	0,28
Raiva empática	Aceitação ao antidesportivismo	0,005	-0,39
	Agressividade geral	0,008	-0,37
	Agressividade implícita	0,005	-0,39
	Agressividade explícita	0,032	-0,30

Esse dado sugere que quanto mais os jogadores de futebol de salão são propensos aos sentimentos empáticos, mais prezarão pela vitória justa nas competições. Por outro lado, quanto mais esses atletas sentem raiva empática, menos aceitam a emissão de comportamentos antidesportivistas e são menos agressivos.

No que se refere ao primeiro resultado, compreende-se que essa correlação positiva entre Sentimentos Empáticos e Vitória Justa se deu pelo fato de que a empatia influencia significativamente o desenvolvimento moral (Hoffman, 2000). Assim, presume-se que jogadores de futebol que conseguem emitir comportamentos que respeitem as regras do jogo, que preservam o bem-estar dos adversários na busca pela vitória, conseguem desenvolver o sentimento de culpa e injustiça com mais eficiência ao deparar-se com situações dilemáticas nas competições.

Esse resultado corrobora os trabalhos realizados nos últimos anos, os quais afirmam que quanto mais empáticos os sujeitos, mais desenvolvidos moralmente serão (Monte, 2012; Camino & Camino, 1996; Sampaio, Camino & Roazzi, 2010; Carlo & Koller, 1998; Sampaio, Monte, Camino & Roazzi, 2008).

Quanto à relação negativa entre raiva empática, aceitação ao antidesportivismo e a agressividade, esse resultado corrobora os achados presentes na literatura, uma vez que esperava-se que a empatia serviria como componente inibidor dos comportamentos agressivos e pouco altruístas, como afirma Escrivá, Garcia e Navarro (2002) e Kaukiainen, Björkqvist, Lagerspetz, Österman, Salmivalli, Rothberg & Ahlbom (1999). O fato de a dimensão Raiva empática ser um sentimento proveniente da preocupação com o bem-estar do outro que foi tratado injustamente (Batson et. al., 2007), contribui para que essa dimensão influencie na emissão de comportamentos agressivos com o fim de proteger esse outro.

Assim, compreende-se que os Sentimentos empáticos e a raiva empática são elementos da empatia que influenciam significativamente os índices de agressividade e das

atitudes morais. No entanto, é importante destacar que as correlações expostas acima foram do tipo fraca e envolveram apenas duas dimensões da empatia, o que torna necessário o desenvolvimento de estudos futuros que testem essa relação em uma população maior e com métodos de pesquisa mais rigorosos.

Quanto à influência da agressividade sobre as dimensões da atitude moral, a correlação de Spearman indicou que os fatores Atitudes Morais Geral, Aceitação ao Antidesportivismo e Aceitação à Trapaça correlacionaram positivamente com todos os fatores da escala de Agressividade em Competições. No entanto, a dimensão Vitória Justa só apresentou correlação significativa e negativa quando comparada à dimensão Agressividade Explícita. A Tabela 17 descreve tais resultados.

Tabela 17- Correlação de Spearman entre Atitudes morais e agressividade

Fatores	**Agressividade Geral**	**Agressividade Implícita**	**Agressividade Explícita**
Atitude moral geral	0,504**	0,609**	0,352*
Aceitação ao antidesportivismo	0,571**	0,687**	0,379**
Aceitação a trapaça	0,448**	0,349**	0,505*
Vitória Justa			- 0,243*

**A correlação é significativa no nível 0,01

* A correlação é significativa no nível 0,05

Compreende-se, deste modo, que quanto mais o sujeito aceita comportamentos que ferem o princípio do *fair play*, como utilizar drogas proibidas, desestabilizar psicologicamente os adversários, mais comportamentos agressivos os atletas tendem a emitir. Em contrapartida, quanto mais os atletas pesam pela vitória de maneira justa menos comportamentos agressivos explícitos emitirão.

Resultados como esses corroboram os achados presentes na literatura, os quais indicam que o nível moral dos atletas está associado ao ato de agredir (Winberg & Gould, 2008). Ademais, Gouvêa, Machado e Zanetti (2009) afirmam que fatores situacionais, como as atitudes dos jogadores, exercem influência significativa sobre a emissão de comportamentos agressivos nas competições. Deste modo, os atletas da modalidade futebol

de salão tendem a emitir comportamentos agressivos quando aceitam ações antidesportivistas e de trapaça durante as partidas.

Com o intuito de verificar a relação entre a medida de auto-relato da agressividade (coletadas através da Escala de Agressividade) e a medida observada no momento das competições (coletada a partir da avaliação dos vídeos das competições) foi realizado o teste de correlação de Spearman. Os resultados indicaram a existência de uma correlação negativa e significativa entre todos os fatores, exceto entre as dimensões Agressividade implícita e agressividade física, como mostra a Tabela 18.

Tabela 18- Correlação de Spearman entre as duas medidas de agressividade

Fatores	**Agressividade Geral (Vídeo)**	**Agressividade Física (Vídeo)**	**Agressividade Verbal (Vídeo)**
Agressividade Geral (Escala)	- 0,587**	- 0,500**	- 0,479**
Agressividade Implícita (Escala)	- 0,325**	- 0,237	- 0,284*
Agressividade Explícita (Escala)	- 0,627**	- 0,556**	- 0,469**

**A correlação é significativa no nível 0,01

* A correlação é significativa no nível 0,05

Esse dado reflete a incoerência entre o relato dos indivíduos e suas ações nas situações do cotidiano, uma vez que os índices de agressividade declarados na escala correlacionaram-se negativamente com os índices agressivos encontrados nas competições. Esperava-se uma relação positiva em tal resultado, já que as medidas visavam avaliar o mesmo construto: agressividade nas competições. Assim, compreende-se que nem sempre o que os atletas relatam refletem suas ações nas disputas esportivas.

A partir desses resultados foi possível criar uma medida que relacionasse as dimensões provenientes das análises dos vídeos com as dimensões da escala de Agressividade em competições. Para tanto foi criada uma fórmula com a seguinte estrutura: COMPORTAMENTO – JULGAMENTO= DISCREPÂNCIA. Assim, a variável Discrepância da Agressividade verbal foi formada a partir da equação: AGRESSIVIDADE IMPLÍCITA ESCALA – AGRESSIVIDADE VERBAL VÍDEO; Já a Discrepância da

agressividade Física foi calculada a partir da equação (BLOQUEAR ADVERSÁRIO + ENTRADAS DURAS + AGRESSIVIDADE EXPLÍCITA) – AGRESSIVIDADE EXPLÍCITA DA ESCALA.

Sendo assim, a partir da elaboração das variáveis Discrepância Geral, Verbal e Física foi realizada a correlação de Spearman que indicou a existência de uma correlação significativa entre algumas variáveis da empatia e das atitudes morais, como descrito na Tabela 19.

Tabela 19- Correlação de Spearman entre as variáveis de discrepância e os construtos empatia e atitudes morais

Fatores	**Discrepância agressividade Física**	**Discrepância agressividade Verbal**
Empatia Geral	0,393**	-0,132
Sentimentos empáticos	0,300*	-0,060
Motivação pró-social	0,546**	-0,521**
Role-taking	-0,334*	0,429**
Raiva Empática	0,013	-0,141
Atitude moral geral	-0,323*	0,176
Vitória Justa	0,159	-0,335*
Aceitação ao antidesportivismo	-0,126	0,203
Aceitação a trapaça	-0,619**	0,475**

**A correlação é significativa no nível 0,01

* A correlação é significativa no nível 0,05

A correlação de Spearman demonstrou que as dimensões Empatia Geral, Sentimentos Empáticos e Motivação Pró-social correlacionaram positiva e significativamente com a variável Discrepância Física. Já a dimensão *Role-taking* correlacionou positivamente com a variável Discrepância verbal e negativamente com a variável Discrepância física. Quanto às dimensões da atitude moral, o fator vitória justa se correlacionou negativamente com a agressividade verbal, enquanto que a trapaça obteve correlações positivas com a dimensão discrepância agressividade verbal e negativa com a dimensão física.

No que se refere à empatia, esse dado sugere que os atletas da modalidade futebol de salão tendem a emitir comportamentos empáticos para com seus adversários e/ou companheiros de clube à medida que emitem comportamentos agressivos físicos. Correlações desse tipo são contrárias aos dados encontrados na literatura, uma vez que

esperava-se que a empatia atuasse como agente inibidos dos comportamentos agressivos (Escrivá, Garcia & Navarro, 2002; Garaigordobil & Galdeano, 2006).

Uma hipótese que poderia explicar tal resultado é a de que os índices de empatia foram calculados a partir de uma medida de auto-relato, enquanto os níveis de agressividade foram obtidos a partida da junção entre auto-relato e observações. Assim, é possível que os jogadores da modalidade futebol de salão tenham respondido à escala de empatia a partir da desejabilidade social, uma vez que relatar a prática esportiva difere de realizar a ação, como já foi discutido anteriormente. Assim, em estudos futuros faz-se necessário desenvolver medidas que consigam avaliar a empatia de maneira mais fidedigna nas competições.

Quanto à correlação entre o *Role-taking* e os índices de discrepância da agressividade, as análises mostraram que quanto maior a capacidade do atleta de se colocar no lugar do outro, maior o índice de agressividade verbal e menor o índice de agressividade física. O efeito *do Role-taking* sobre a emissão de comportamentos agressivos físicos corrobora os achados de Escrivá, Garcia e Navarro, (2002); Garaigordobil e Galdeano, (2006) os quais apontam a empatia como inibidora da agressão.

Já o efeito do *Role-taking* sobre a agressividade verbal é um achado contrário ao que os estudos apontam, visto que nessa relação, quanto mais os atletas do futsal se colocam no lugar do outro, mais comportamentos agressivos do tipo verbal emitem nas competições.

Talvez essa pouca influência da empatia sobre a inibição da agressividade tenha ocorrido uma vez que, atualmente, os comportamentos agressivos são utilizados como instrumentos que levam a melhor performance dos atletas, o que torna ações desse tipo mais corriqueiras e bem aceitas nas competições. Ademais, é provável que em situações esportivas os atletas fiquem sob efeito de uma empatia mais egoísta que tem como base a angustia pessoal. Deste modo, a angustia pessoal agiria como um mecanismo inibidor de comportamentos altruístas, que viabilizaria a emissão de comportamentos agressivos nas práticas esportivas, em detrimento da vitória (Kavussanu & Boardley, 2009).

No que se refere à relação entre as atitudes morais e os índices de discrepância da agressividade, compreende-se que quanto mais o jogador de futsal preza pela vitória justa, menos emite comportamentos agressivos verbais. E quanto mais esse atleta aceita a trapaça, menos emite comportamentos agressivos físicos e mais emite comportamentos agressivos verbais. Partindo do pré-suposto de que níveis de moralidade dos atletas possuem associação direta com a agressividade (Winberg & Gould, 2008), compreende-se que as atitudes morais servem como bons mecanismos inibidores dos comportamentos agressivos dos atletas que participam da modalidade futebol de salão.

Salienta-se que esse resultado deve ser observado com cuidado, uma vez que as correlações apresentadas foram fracas e nem todas as dimensões das atitudes morais obtiveram correlações significativas. Além disso, a escala utilizada para mensurar esse construto também era do tipo auto-relato, o que nos obriga a levar em consideração a questão da desejabilidade social, bem como a pensar em medidas que permitam realizar esse tipo de avaliação de maneira mais eficiente.

Com o intuito de verificar a influência da variável idade sobre os construtos empatia, agressividade e atitudes morais, foi realizado o teste de correlação de Spearman, o qual apontou correlações positivas apenas com o construto agressividade, considerando os resultados produzidos através da escala de auto-relato. Assim, os resultados sugerem que quanto maior a idade dos atletas praticantes da modalidade futebol de salão, maiores serão seus índice de Agressividade Geral (s= 0,294; p= 0,038), Agressividade Implícita (s= 0,303; p= 0,033) e Agressividade Explícita (s= 0,276; p= 0,050).

Esse resultado de que a agressividade aumenta com o decorrer da idade, contraria estudos anteriores (Samulski, 2002; Moura et al, 2012) que apontam para a diminuição de comportamentos agressivos com o passar dos anos, uma vez que o repertório de habilidades sociais dos indivíduos vai se tornando mais elaborado com o aumento da idade (Pavarino, Del Prette & Del Prette, 2005). No entanto, pesquisadores como Bidute, et al (2005); Gama e Amoedo (2013) e Blumer e Viana (2011), sinalizam que essa relação entre idade e agressividade é inexistente, o que justificaria os achados da presente pesquisa.

Coulomb-Cabagno e Rascle (2006) salientam que a variável que pode estar relacionada à emissão de comportamentos agressivos seria o tempo de experiência do atleta em competições. Assim, a correlação de Spearman indicou que a escala de agressividade, em especial a dimensão Agressividade Explícita, foi a única a correlacionar marginalmente significativa e positivamente (s= 0,27; p= 0,054) com a variável tempo que o atleta participa de competições.

Deste modo, a correlação indicou que quanto mais o atleta participa de competições, maiores serão seus índices de agressividade explícita. Esse dado corrobora os estudos de Coulomb-Cabagno e Rascle (2006), nos quais concluíram que quanto maior o nível competitivo do atleta, maior também será a emissão de comportamentos agressivos.

Para verificar se as dimensões das escalas utilizadas na presente pesquisa sofriam alterações em função das variáveis independentes: escolaridade, time, tempo que treina, idade e posição, foi realizado o teste de Kruskal-Wallis.

No que se refere à variável Escolaridade, o Kruskal-Wallis mostrou haver diferença significativa nas dimensões Agressividade geral (χ^2= 6,603; gl= 1; p= 0,037); Agressividade Implícita (χ^2= 8,280; gl= 1; p= 0,016) e Dilema Vitória Justa (χ^2=6,876; gl=1; p= 0,032). O teste de Mann-Whitney indicou que no fator Vitória Justa a diferença significativa ocorreu quando comparado o ensino fundamental (M= 3,63; d.p= 0,754) com o ensino médio (M = 4,33; d.p= 0,633) sendo p=0,010, e o ensino universitário (M =3,18; d.p=0,635), considerando p=0,046.

O teste de Mann-Whitney indicou ainda que na dimensão Agressividade Geral a diferença significativa (p= 0,015) ocorreu quando comparado o ensino médio (M= 1,37; d.p= 0,304) com os atletas universitários (M= 1,60; d.p= 0,271). Por fim, na variável Agressividade Implícita, a diferença significativa (p= 0,007) ocorreu entre os atletas do ensino médio (M= 1,50; d.p= 0,440) e os do ensino universitário (M= 1,85; d.p= 0,341).

Assim, esses dados sugerem que os atletas praticantes de futebol de salão que cursam o ensino básico (séries do ensino médio e do ensino fundamental) prezam mais pela vitória justa, enquanto os atletas universitários são mais agressivos tanto no geral como de maneira implícita. O fato de os indivíduos universitários terem se declarado mais agressivos, corrobora os estudos de Gama e Amoedo (2013) o qual indicou que estudantes dessa categoria não são contra a emissão de comportamentos do tipo briga com juízes, adversário, dentre outros. Talvez as experiências sociais dos atletas quanto à aceitação à agressividade esteja influenciando esse resultado mais do que a variável escolaridade.

Já o fato de os sujeitos de escolaridade menor terem pontuado mais na vitória justa pode estar atrelado à questão de que a justiça é um valor que, de acordo com Lee, Whitehead e Ntoumanis (2007), auxilia na emissão de comportamentos como empenho, respeito ao adversário, que são primordiais para o desempenho de atletas que estão buscando espaço nas competições de alto-rendimento. Ademais, deve-se levar em consideração que a sociedade e as entidades esportivas prezam mais pela vitória justa, condenando atletas que utilizam meios ilícitos para melhorarem seus desempenhos nas competições, fato que pode ter influenciado os atletas do de menor escolaridade a pontuar mais em Vitória Justa.

Para as análises envolvendo a variável time, destaca-se que por questões éticas os clubes envolvidos receberam denominações fictícias, de modo que os times do clube 1 foram denominados Clube A sub 17 e clube A adulto; já os times do segundo clube foram denominados clube B sub 17 e clube B adulto. Assim, para verificar se as variáveis dependentes sofreriam influência em função do clube dos participantes foi realizado o teste o

Kruskal-Wallis, o qual indicou haver diferença significativa nas dimensões Agressividade Implícita (χ^2=11,656; gl=1; p= 0,009) e Dilema Trapaça (χ^2= 13,618; gl= 1; p= 0,003).

O teste de Mann-Whitney indicou que na dimensão Agressividade Implícita a diferença significativa ocorreu quando comparado o clube A sub 17 (M= 1,44; d.p= 0,343) com o clube A adulto (M= 1,96; d.p= 0,401), considerando p= 0,002 e com o clube B adulto (M= 1,75; d.p= 0,348), sendo p= 0,031; assim como quando comparado o Clube A adulto (M= 1,96; d.p= 0,401) com o clube B adulto (M= 1,75; d.p= 0,348), (p= 0,040).

Já na dimensão trapaça dos dilemas a diferença foi significativa (p= 0,006, 0,019 e 0,001 respectivamente) quando comparado o clube A sub 17 (M= 3,28; d.p= 0,712) com o clube B sub17 (M= 2,32; d.p= 0,622), com o clube A adulto (M= 2,58; d.p= 0,603) e com o clube B adulto (M= 2,26; d.p= 0,342). Assim o clube A adulto foi o que se declarou com os maiores índices de agressividade implícita enquanto o clube B sub 17 foi o que mais aceitou as situações de trapaça presente nos dilemas.

Esse resultado corrobora os estudos de Vissoci, Vieira, Oliveira, Vieira (2008) os quais apontaram que os atletas que disputam as competições na categoria adulto apresentam mais comportamentos agressivos do que os atletas da categoria juvenil. Além disso, como demonstrado anteriormente, entre os atletas que praticam a modalidade futebol de salão, os níveis de agressividade tendem a aumentar quando relacionados à idade, o que justificaria o fato de os adultos terem pontuado mais em agressividade implícita.

Quanto ao resultado de que os atletas da categoria juvenil (sub 17) aceitam mais a situação de trapaça pode estar relacionado à imaturidade do raciocínio moral desses atletas. Para autores como Vissoci, et al (2008), essa imaturidade para interpretar as situações que ocorrem nas competições contribui para que o jogador utilize meios ilícitos para alcançar a vitória, bem como apresentam menos respeito pelo seu adversário.

Para avaliar à influência da variável tempo que o atleta treina sobre as variáveis dependentes, foi necessário agrupar os anos de treinamento nas seguintes categorias: Tempo que treina 1 (de 1 a 5 anos); Tempo que treina 2 (de 6 a 10 anos) e tempo que treina 3 (maior ou igual a 11 anos). Assim, o Kruskal-Wallis apontou a existência de diferença significativa na dimensão Vitória Justa dos dilemas (χ^2= 7,558; gl= 1; p= 0,023).

O teste de Mann-Whitney indicou que a diferença significativa (p= 0,007) ocorreu quando comparado o tempo que treina 1 (M= 3,54; d.p= 0,530) com o tempo que treina 2 (M= 2,90; d.p= 0,492). Compreende-se, desse modo, que os atletas que treinam a modalidade futsal há menos tempo prezam pela vitória justa quando avaliados por meio de dilemas do que os que possuem mais experiência com os treinamentos.

Uma hipótese que justificaria tal resultado é que os atletas de futsal que estão iniciando os treinamentos, ainda carregam consigo determinados discursos sociais que prezam pela justiça nas situações do cotidiano. Com os passar do tempo, dos treinamentos e das competições, as filosofias dos clubes acerca da busca pela vitória passam a fazer parte dos modos de pensar e agir dos atletas diante de situações de dilema moral. Assim, compreende-se que os atletas que treinam há mais tempo prezam menos pela vitória justa, uma vez que o contexto competitivo, por si só, impulsiona os atletas a emitirem comportamentos mais egocêntricos quando a ênfase está em competir e ganhar (Shields & Bredemeier, 1995).

Destaca-se que, no que se refere à influência da variável posição que os atletas do futsal jogam sobre os construtos envolvidos na presente pesquisa, não foram encontradas diferenças estatisticamente significativas, principalmente quando comparada à Empatia geral (χ^2= 0,131; gl= 1; p>0,05), à Atitudes morais geral (χ^2= 1,132; gl= 1; p>0,05) e à Agressividade geral (χ^2= 0,257; gl= 1; p>0,05).

8. Considerações Finais

Compreender como as práticas esportivas influenciam no desenvolvimento psicológico dos atletas tem sido o objeto de estudo de muitos pesquisadores na atualidade. Investigações desse tipo são de extrema relevância, uma vez que o esporte é uma das paixões nacionais, seja quanto a torcidas, seja quanto à prática propriamente dita.

Partindo desse princípio, o presente estudo teve como principal objetivo investigar se a empatia, com suas dimensões afetivas e cognitivas, influenciaria os comportamentos agressivos, bem como as atitudes morais dos atletas durante as competições. Atualmente não foram encontrados estudos brasileiros que correlacionem essas variáveis no contexto esportivo, sendo esta pesquisa pioneira no Brasil.

O fato de a temática empatia ainda ser pouco explorada nas práticas esportivas possibilitou a realização do Estudo 1, o qual tinha como objetivo o desenvolvimento de uma medida de empatia para atletas. O instrumento em questão apresentou boas propriedades psicométricas, uma vez que os índices de consistência interna (*Alfa de Crombach*) mostraram-se adequados para avaliar a empatia. Ademais, o processo de validação concorrente com o IRI também demonstrou o bom funcionamento da medida.

No entanto, diversos itens se perderam no decorrer das análises, em especial os itens referentes à dimensão *Role-taking*. A incoerência teórica quanto ao agrupamento dos itens de *Role-taking* bem como a fraca correlação desse fator com as demais dimensões da EAEAPC e do IRI, contribuiu para o desenvolvimento da hipótese de que, talvez, tomar a perspectiva do outro não seja um elemento significativo para a avaliação da empatia nas competições.

Essa hipótese apoia-se no fato de que os atletas precisam tomar rápidas decisões durante as partidas, enquanto que para se colocar no lugar do outro é exigido um nível de reflexão do observador acerca da situação e do sujeito observado. Considerando que o presente estudo foi desenvolvido com uma amostra relativamente pequena e com base em medidas de auto-relato, destaca-se a necessidade de desenvolver estudos futuros que testem essa hipótese a partir de uma metodologia mais rígida.

Assim, de maneira geral, a Escala de atitudes empáticas para atletas que participam de competições pode ser utilizada em estudos futuros que tenham como objetivo principal avaliar a empatia no esporte, embora ainda precise passar pelo processo de validação a nível nacional. Na presente pesquisa, a EAEAPC mostrou-se mais sensível a avaliar aspectos da empatia do que o IRI, visto que apresentou correlações significativas com outros construtos envolvidos nesse estudo, enquanto que o IRI não obteve o mesmo desempenho em estudos passados (Moura et al, 2012).

As variáveis sexo, idade e tipo de esporte também foram avaliadas quanto as suas influências sobre os índices de empatia. Assim, no que se refere ao sexo dos participantes, constatou-se que as mulheres conseguem expressar melhor seus sentimentos empáticos em comparação aos homens. Compreende-se que, assim como nas situações do cotidiano, os elementos sociais acerca do papel da mulher também influenciam nos índices de empatia dos atletas.

O fato de os indivíduos com idade mais elevada terem apresentado os menores níveis de empatia sugere que a variável competição pode está agindo como elemento mediador entre esses índices. O desejo de vencer impulsiona os atletas a apresentarem comportamentos egoístas que inibem o desenvolvimento de sentimentos empáticos nas disputas, o que pode levar ao aumento das faltas e, consequentemente, acarretar em prejuízos físicos (como lesões) e financeiros.

O tipo de esporte também foi uma variável que influenciou os índices de empatia, uma vez que os atletas do vôlei se declararam menos empáticos do que os atletas do futebol. Esse dado indica o quanto às regras do jogo pode interferir nos níveis de empatia dos atletas, uma vez que o esporte no qual a ação do atleta acarreta prejuízos ao outro, por ser de contato intenso e direto, foi mais empático do que o esporte em que as relações entre os atletas e seus adversários são limitadas.

Quanto ao estudo 2, que tinha por finalidade compreender a relação entre empatia, agressividade e atitudes morais em atletas que participam de competições na modalidade futebol de salão, teve como contribuição instigar as reflexão acerca das estruturas fatoriais das escalas que são utilizadas nas pesquisas acadêmicas. Isso porque, no presente estudo, constatou-se que as propriedades psicométricas de escalas que já haviam sido validadas no Brasil sofreram alterações consideráveis.

Dentre as três escalas utilizadas nessa pesquisa duas precisaram ser reformuladas quanto ao agrupamento dos itens em seus respectivos fatores de origem. No caso do IRI alguns itens se perderam pelo fato de essa escala avaliar a empatia no cotidiano e não no contexto esportivo. Já a Escala de agressividade, formulada inicialmente para as competições, obteve apenas dois fatores no grupo estudado (no estudo original eram três), talvez pelo fato de agressividade ser avaliada de maneira diferenciada no nordeste brasileiro, região na qual os moradores são popularmente conhecidos como de “cabra da peste” ou seja, mais valentes.

Mesmo após as modificações, os instrumentos ainda apresentaram bons índices psicométricos, comprovando que as escalas realmente mensuram os construtos agressividade

e empatia. No entanto, ao comparar as respostas dos sujeitos acerca da agressividade na escala de auto-relato com os índices de agressividade apresentados por esses mesmos atletas nas competições, constatou-se que a agressividade nas partidas era maior do que a da escala.

Esse dado demonstra a instabilidade dos instrumentos de auto-relato, uma vez que esses instrumentos estão sujeitos a influências como a desejabilidade social, ou seja, permitem que o atleta responda de acordo com o que é socialmente aceito e esperado e não como realmente ele age nas competições.

Além disso, é provável que no contexto da presente pesquisa alguns respondente tenham assinalado as alternativas com mínima atenção devido ao pouco tempo que possuem para treinar, uma vez que a grande maioria dos respondentes exercem atividades extras, não se dedicando exclusivamente ao futsal. Outro fator que contribuiu para a desatenção dos atletas foram os muitos estímulos distratores que estão presentes nas quadras onde os questionários eram aplicados, como, por exemplo, o treino dos atletas das categorias de base.

Deste modo, a utilização de vídeos para verificar a incidência de determinados construtos no contexto esportivo se mostrou eficiente, assim como os dilemas que tinham como objetivo avaliar as atitudes morais dos atletas. A partir dos dilemas pôde-se perceber que a aceitação a comportamentos de trapaça que prejudicam o outro no contexto esportivo difere-se dos comportamentos que prejudicam o outro no cotidiano.

Esse resultado sugere que o julgamento moral dos atletas difere quanto ao contexto retratado no dilema. Estudos futuros poderiam investigar essa afirmativa de maneira mais rigorosa, uma vez que dados como esse abririam as discussões acerca do papel do esporte no desenvolvimento moral dos atletas.

Por fim, o presente estudo contribuiu para a compreensão de que as dimensões Sentimentos empáticos e Raiva empática foram as que mais influenciaram os comportamentos agressivos e as atitudes morais dos atletas. Sugere-se que em estudos futuros esses dois fatores sejam melhores investigados para que estratégias que minimizem a agressividade hostil e a violência nas quadras e estádios em que ocorrem as competições sejam traçadas.

A dimensão vitória justa, das atitudes morais, também se mostrou como um elemento influenciador dos índices de agressividade e empatia. Desenvolver metodologias que estimulem os atletas a valorizarem a vitória justa, contribuiria para a inibição dos comportamentos agressivos e, consequentemente, para o aumento dos sentimentos empáticos, diminuindo assim os prejuízos físicos dos atletas e os prejuízos financeiros dos clubes.

Diante do exposto, conclui-se que a presente pesquisa foi de natureza exploratória e que o método aqui empregado possui limitações, como já discutido acima. Esses aspectos devem ser sempre lembrados para que se considere o poder de generalização dos resultados encontrados. Logo, as relações entre as variáveis dependentes (agressividade, atitudes morais e empatia) e as variáveis independentes (sexo, idade, esporte, tempo de competição) devem ser observadas de maneira cuidadosa em pesquisas futuras.

Sendo assim, sugere-se a elaboração de novos estudos que empreguem métodos mais adequados à avaliação da agressividade e empatia em competições como, observações sistemáticas, medidas fisiológicas, observações longitudinais, dentre outros meios, que produzam resultados mais amplos sobre a importância da empatia nos comportamentos agressivos e nas atitudes morais dos atletas. Pesquisas que relacionem essas variáveis em crianças que estão começando os treinamentos nas categorias de base dos clubes também seriam de extrema importância, pois permitiriam uma maior compreensão acerca da influência da variável busca pela vitória, sobre o desenvolvimento psicossocial dos atletas.

Referências

Almagiá, E. B. (1987). El desarrollo moral: una introducción a la teoría de Kohlberg. *Revista Latinoamericana de psicología*, 19(1), 7-18.

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A. & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological bulletin*, 136(2), 151.

Anderson, C. A.; Ihori, N.; Bushman, B. J.; Rothstein, H. R.; Shibuya, A; Swing, L.; Sakamoto, A. & Saleem, M . (2010). Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. Psychological Bulletin, Vol. 136, No. 2, 151–173.

Antunes, A. C. (2005). Formação esportiva: privilégio de alguns ou oportunidade para todos. *Lecturas: Educación física y deportes*, (83), 6.

Assumpção, L. O. T. (2009). Uma leitura sociocultural do futebol brasileiro**.** *Sociedade e Estado, Brasília*, 24(2), 601-609.

Bandura, A. **(**1972). Modificação de comportamento através de procedimentos de modelação. In: KRASNER e ULLMANN, L.P. *Pesquisas sobre modificapio de comportamento, São* Paulo, Editora Herder. **Págs.** 393 a 492.

Bandura, A. & Walters, R. H. (1963). *Aprendizaje social y desarrollo de La personalidade*. Mexico City: Cidade Alianza.

Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall

Barroso, M. L. C., Velho, N. M. & Fensterseifer, A. C. B. (2005). A violência no futebol: revisão sócio-psicológica. *Rev. Bras. Cine. Des. Hum*, 9(2), 64-74.

Bartholomeu, D & Machado A. A. (2008). Estudos Iniciais de uma Escala de Agressividade em Competição. *Interação em Psicologia*, 2(12), 189-201.

Bataglia, P. U. R., Morais, A. D., & Lepre, R. M. (2010). A teoria de Kohlberg sobre o desenvolvimento do raciocínio moral e os instrumentos de avaliação de juízo e competência moral em uso no Brasil. *Estudos de Psicologia*, 15(1), 25-32.

Batson, C. D., Kennedy, C. L., Nord, L. A., Stocks, E. L., Fleming, D. Y. A., Marzette, C. M., ... & Zerger, T. (2007). Anger at unfairness: Is it moral outrage?. *European Journal of Social Psychology*, 37(6), 1272-1285.

Begg, D.J., Langley, J.D., Moffitt, T., & Marshall, S.W. (1996). Sport and delinquency: An examination of the deterrence hypothesis in a longitudinal study. *British Journal of Sport Medicine,* 30, 335-341.

Biaggio, Â. (2006). *Lawrence Kohlberg: ética e educação moral*. São Paulo: Moderna.

Bidutte, L. C., Azzi, R. G., Raposo, J. J. B. V. & Almeida, L. S. (2005). Agressividade em jogadores de futebol: estudo com atletas de equipes portuguesas**.** *PsicoUSF* [online], 10(2), 179-184.

Bilsky, W. (2003). A Teoria das Facetas: noções básicas. *Estudos de Psicologia*, *8*(3), 357-365.

Blumer, M. C. & Viana, H. B. (2011). JORI - Jogos Regionais do Idoso: uma análise da agressividade de competidores. *EFDeportes.com, Revista Digital*. Buenos Aires, Año 16, Nº 160.

Borman, K. M., & Kurdek, L. A. (1987). Gender differences associated with playing high school varsity soccer. *Journal of Youth and Adolescence*, 16, 379e400.

Camino, C., & Camino, L. (1996). Julgamento moral, emoção e empatia. In Z. D. Trindade & C. Camino (Eds), *Cognição social e juízo moral* (coletâneas da ANPEPP, p.109-135). Rio de Janeiro: Associação nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Psicologia.

Capraro, A. M. (2002). O futebol, nacionalismo e tradição. Observações à partir de alguns escritos marxistas**.** *Revista Digital*. 8(47) Recuperado em 5 dezembro, 2012, de http://www.efdeportes.com/efd47/futebol.htm.

Carlo, G., & Koller, S. H. (1998). Desenvolvimento moral pró-social em crianças e adolescentes: conceitos, metodologias e pesquisas no Brasil. *Psicologia: teoria e pesquisa*, 14(2), 161-172.

Colombo, P. (2011). A influência do fator local nos jogos de futebol do Campeonato Brasileiro da série A nos anos de 2004 a 2010. Disponível em < http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/39346> Acesso em Julho de 2013.

Confederação Brasileira de Futebol de Salão (2012). Livro Nacional de regras. Fortaleza, Recuperado em 5 dezembro, 2012, de <http://www.futsaldobrasil.com.br/2009/cbfs/Livro_de_Regras_2012.pdf>.

Coulomb-Cabagno, G., & Rascle, O. (2006). Team sports players' observed aggresion as a function of gender, competitive level, and sport type. *Journal of applied social psychology*, 36(8), 1980-2000.

Couto Junior, J. M., Moreno, R. M., Souza, A. F. D., Prado, M. M., & Machado, A. A. (2007). A influência da torcida na performance de jogadores brasileiros de Futsal: um

viés da Psicologia do Esporte; The influence of the fans in the performance of the Brazilians futsal players: a bias of Sport Psychology. *Motriz (Online)*, 13(4), 259-265.

Davis, M. H. (1983). Measuring individual differences in empathy: evidence for a multidimensional approach. *Journal of Personality and Social Psychology,* 44, 113-136.

Epiphanio, E. H. (1999). Psicologia do esporte: apropriando a desapropriação**.** *Psicol. cienc. prof.* [online]. 19(3), 70-73.

Escrivá, V. M., Garcia, P.S., & Navarro, M.D.F. (2002). Procesos cognitivos y emocionales predictores de la conducta prosocial y agresiva: La empatía como factor modulador. *Psicothema,* 14(2), 227-232.

Escrivá, V. M.; Navarro, M.D.F.; Garcia, P.S. (2004). La medida de la empatía: análisis del Interpersonal Reactivity Index. *Psicothema*, Oviedo, vol.16, n.2, p.255-60.

Evangelista, P. H. M. (2001). *Atitudes morais no esporte de competição*: um estudo descritivo-exploratório com atletas dos jogos coletivos de invasão. Dissertação (mestrado) Programa de pós-graduação em ciência do movimento humano, Universidade Federal do Rio grande do sul, Porto Alegre, Brasil.

Freitas, D. D. S., Viana, L. D. S., Figueiredo Cunha, C. L., Silva, A. D. S., & Suarez, M. A. M. (2012). Genética: um fator de influência na formação da personalidade. *JMPHC. Journal of Management and Primary Health Care*, *3*(1), 26-33.

Freitas, M. A. (2006) O futebol como objeto de estudo das ciências sociais: a urgência de novas abordagens**.** *Revista Digital* - Buenos Aires, 10(94).

Gama, D. R. N. da Amoedo, & P. M. (2013). Disposições para condutas agressivas no handebol: avaliando as tendências comportamentais de universitários do município de Parintins. *EFDeportes.com, Revista Digital*. Buenos Aires, Año 17, Nº 176.

Garaigordobil, M. & Galdeano, P. G. (2006). Empatía en niños de 10 a 12 años. *Psicothema*, 18(2), 180-186.

Gomide, P. I. C. (2000). *A influência de filmes violentos em comportamento agressivo de crianças e adolescentes*. Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Gonçalves, M. P. & Oliveira, L. C. de. (2012). *Adaptação e Validação do Attitudes to Moral Decision–making in Youth Sport Questionnaire (AMDYSQ) e Youth Sport Values Questionnaire-2 (YSVQ-2) para o contexto local*. Relatório (PIBIC). Colegiado de Psicologia. Universidade Federal do Vale do São Francisco. Petrolina-PE, Brasil.

Goncalves, M. P. & Belo, R. P. (2007). Ansiedade-traço competitiva: diferenças quanto ao gênero, faixa etária, experiência em competições e modalidade esportiva em jovens atletas. *PsicoUSF [online],* 12(2), 301-307.

Gouvêa, F. C.; Machado, A. A. Zanetti, M. C. (2009). Agrssividade Instrumental e o Voleibol: Olhares da Psicologia do Esporte. in: Gaertner, G (org). *Psicologia e ciências do esporte*. Curitiba: Juruá. P 222-231.

Gouveia, V. V. (2003). A natureza motivacional dos valores humanos: Evidências acerca de uma nova tipologia. *Estudos de Psicologia*, 8(3), 431-443.

Gouveia, V. V. (2013). Teoria Funcionalista dos valores humanos. São Paulo: Casa do psicólogo.

Hirota, V. B; Lima, D. A; Verardi, C. E. L; Marco, A. (2009). A iniciação, competição e agressão: manifestações emocionais em jogadores de futebol nas categorias de base de clubes amadores da cidade de São Paulo. *Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte,* 8(2), 39-40.

Hoffman, M. L. (2000). *Empathy and moral development*: implications for caring and justice. New York: Cambridge University Press.

Interdonato, G. C., de Oliveira, A. R., Júnior, C. C. L., & Greguol, M. (2010). Análise da ansiedade traço competitiva em jovens atletas. *CONEXÕES: Revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP*, 8(3).

Joern, L.(2008). Aggression in sport - ugly, or just part of game? Disponível em < http://idrottsforum.org/joelis_russell081001/> Acesso em outubro de 2013.

Kaukiainen, A., Björkqvist, K., Lagerspetz, K., Österman, K., Salmivalli, C., Rothberg, S., & Ahlbom, A. (1999). The relationships between social intelligence, empathy, and three types of aggression. *Aggressive behavior*, 25(2), 81-89.

Kavussanu, M., & Boardley, I. D. (2009). The prosocial and antisocial behavior in sport scale. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 31, 97e117.

Koller, S. H., Camino, C., Ribeiro, J. (2002). Adaptação e validação de duas escalas de empatia para uso no Brasil. *Estudos de Psicologia (campinas)*. 18 (3), p. 43-53.

Lee, M.J., Whitehead, J. & Ntoumanis, N. (2007). Development of the Attitudes to Moral Decisions in Youth Sport Questionnaire. *Psychology of Sport and Exercise,* 8, 369-392.

Lessa, F. S. (2008). Esporte na Grécia antiga: um balanço conceitual e historiográfico. *Recorde: Revista de História de Esporte*. Rio de Janeiro, 1(2), 1-18.

Machado, A. A., & Brandão, M. R. F. (2008). Rendimento esportivo em atletas jovens: variáveis psicológicas externas. *Coleção Pesquisa em Educação Física*, 7, 307-314.

Magman Barbosa; revisão técnica [de] Helmuth Ricardo Kruger. Rio de Janeiro: Ed. Interciência.

Medeiros Filho, E. S., & Haddad, J. P. A. (2008). Futebol profissional: "campo cheio" não ajuda a ganhar jogo. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 30(1).

Mohr, P., Howells, K., Gerace, A., Day, A., & Wharton, M. (2007). The role of perspective taking in anger arousal. *Personality and individual differences*, 43(3), 507-517.

Monte, F. C. M. (2012). Valores humanos, Julgamento Moral, empatia e atos infracionais cometidos por adolescentes. Dissertação não publicada (Mestrado). Programa de pós-graduação em Psicologia Cognitiva. Universidade Federal de Pernambuco, Recife.

Moreira, M. B. e Medeiros, C. A. *Princípios básicos de análise do comportamento*. Porto Alegre: Artes Médicas, 2007.

Moura, M. A. R. ; Gonçalves. M. P. ; Sampaio. L. R. ; Gonçalves. E. N. B.; Oliveira, L. C. Níveis de empatia e agressividade em atletas que participam de competições na região do Vale do São Francisco. (Anais) II Simpósio Pernambucano de Psicologia do Esporte. Olinda-PE.

Myers, David. G. (2000). *Psicologia social*. Trad. A. B. Pinheiro de Lemos. 6º Ed. Rio de Janeiro: Editora JC.

Pasquali, L. (2011). *Psicometria: teoria dos testes na psicologia e na educação*. 4 ed. Petrópolis, RJ: Vozes.

Pavarino, M. G., Del Prette, A., & Del Prette, Z. A. (2005). Agressividade e empatia na infância: um estudo correlacional com pré-escolares. *Interação em Psicologia (*Qualis/CAPES: A2), 9(2).

Piaget, J. **(**2005). *Seis estudos de psicologia*. 17a. ed. Tradução de Maria A. Magalhães D'Amorim e Paulo Sérgio L. Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária.

Piaget, J., & Lenardon, E. (1994). *O juízo moral na criança*. Grupo Editorial Summus.

Pimenta, C. A. M. (2000). Violência entre torcidas organizadas de futebol. *São Paulo em Perspectiva*, 14(2), 122-128.

Preston, S. D., & deWaal, F. B. M. (2002). Empathy: its ultimate and proximate bases. *Behavioral and Brain Sciences*, 25, 1e20.

Pujals, C. Vieira, & L. F. (2002). Análise dos fatores psicológicos que interferem no comportamento dos atletas de futebol de campo. *R. da Educação Física/UEM*, 13(1), 89-97.

Rawlings, E. I. (1968). Witnessing harm to other: A reassessment of the role of guilt in altruistic behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 10(4), 377.

Regan, J. W. (1971). Guilt, perceived injustice, and altruistic behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 18(1), 124.

Reis, J. C., & Prati, L. E. A percepção de adolescentes sobre a agressividade nas diferentes modalidades esportivas oferecidas pela escola. Disponível em < https://psicologia.faccat.br/moodle/pluginfile.php/197/course/section/99/juliana_car.pdf > Acesso de Junho 2013.

Ribeiro, M. C. O., & Sani, A. I. (2009). Modelos explicativos da agressão: revisão teórica. *Revista da Faculdade de Ciências Humanas e Sociais*. Porto: Edições Universidade Fernando Pessoa, 6, 96-104.

Roazzi, A., Federicci, F. C., & Wilson, M. (2001). A estrutura primitiva da representação social do medo. *Psicologia: Reflexão e crítica*, 14(1), 57-72.

Rogers, C. R. & Stevens, B. (1967). *De pessoa a pessoa. O problema do ser humano. Uma nova tendência da psicologia.* São Paulo: Pioneira.

Rokeach, M. (1981). *Crenças, atitudes e valores*. Tradução [de] Angela Maria Magnan Barbosa; revisão técnica [de] Helmuth Ricardo Kruger. Rio de Janeiro: Ed. Interciência.

Rose Junior, D., Cristiane Tieco, S., Selibgardi, D., Battencourt, E., Barros, J., & Ferreira, M. (2004). Situações de jogo como fonte de "stress" em modalidades esportivas coletivas . *Revista Brasileira De EducaçãO FíSica E Esporte*, 18(4), 385-395: http://dx.doi.org/ 10.1590/S1807-55092004000400007

Ross, L. & Sophia, J. (2010). The influence of role and gender in the empathic accuracy of coaches and athletes. *Psychology of Sport and Exercise.* 11 (2010) 206e211.

Rubio, K. (2006). O Imaginário da Derrota no Esporte Contemporâneo. *Psicologia & Movimento***.** V. 8. Brasília: 2000; pp. 33-36.

Rubio. K. (2000). *Psicologia do esporte*. São Paulo: casa do psicólogo.

Sampaio, L. R. (2007). *Produtividade, necessidade e empatia: relação entre Julgamento distributivo, consideração empática, angústia pessoal e tomada de perspectiva*. Tese

(doutorado). Programa de Pós-graduação em Psicologia Cognitiva, Universidade Federal de Pernambuco, Recife.

Sampaio, L. R., CAMINO, C., & Roazzi, A. (2010). Produtividade, necessidade e afetividade: justiça distributiva e empatia em jovens brasileiros.*Psicologia em Estudo*, 15, 161-170.

Sampaio, L. R., Guimarães, P. R. B., Camino, C. P. D. S., Formiga, N. S., & Menezes, I. G. (2011). Estudos sobre a dimensionalidade da empatia: tradução e adaptação do Interpersonal Reactivity Index (IRI). *Psico*, 42(1).

Sampaio, L. R., Monte, F. D. C., Camino, C., & Roazzi, A. (2008). Justiça distributiva e empatia em adolescentes do nordeste brasileiro. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 21(2), 275-282.

Sampaio, L. R., Moura, M. A. R. de, Guimarães, P. R. B. & Santana, L. B. de. (2010/2011). *Construção, desenvolvimento e validação de uma escala de empatia para crianças, adolescentes e adultos*. Relatório (PIBIC). Colegiado de Psicologia. Universidade Federal do Vale do São Francisco. Petrolina-PE, Brasil.

Sampaio, L. R., Moura, M. A. R., Guimarães, P. R. B., Santana, L. B., & Camino, C. P. D. S. (2013). Sentimentos Empáticos em Crianças, Adolescentes e Adultos. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 29(4), 393-401.

Samulski, D. (2002) Psicologia do Esporte. São Paulo: Manole.

Santos, A. R. R. (2005). Espírito esportivo – fair play e a prática de esportes. *Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte*. [online]. 4(4), 13-28.

Schimel, J.,Wohl, M. J. A., & Williams, T. (2006). Terror management and trait empathy: evidence that mortality salience promotes reactions of forgiveness among people with high (vs. low) trait empathy. *Motivation & Emotion*, 30, 217e227.

Segrave, J. O., & Hastad, D. N. (1982). Delinquent behaviour and interscholastic athletic participation. *Journal of Sport Behaviour*, 5(2), 96-111.

Selman, R. T. & Bryrne, D. F. A. (1974). A structural developmental analysis of levels of role taking in middle childhood. *Child Development***,** vol. 45, p. 803-806.

Sevdalis, V. & Raab, M. (2014). Empathy in sports, exercise, and the performing arts. *Psychology of Sport and Exercise* 15 173 e 179.

Shields, D. L. L., & Bredemeier, B. J. L. (1995). *Character development and physical activity*. Human Kinetics Publishers.

Souza Filho, P. G. (2000). O que é Psicologia do esporte. *Revista brasileira Ciência em Sociedade*; p.86-91.

Stanger, N., Kavussanu, M., & Ring, C. (2012). Put yourself in their boots: effects of empathy on emotion and aggression. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 34(2), 208.

Starepravo, F. A., & Mezzadri, F. M. (2003). Esporte, relações sociais e violências. *Motriz*, 9(1), 49-52.

Uzunian, M. A., Marquezi, M. L., & Ugolini, B. L. (2013). Esporte, futebol e comportamento: uma revisão da correlação. Sport, soccer and behavior: A review of correlation. *Science*, 4(1), 52-7.

Verardi, C. E. L & Marcos, A. (2008) iniciação esportiva: a influência de pais, professores e técnicos. *Arquivo em movimento*. Vol. 4. pp. 102-123.

Vissoci, J. R. N., Vieira, L. F., Oliveira, L. P. D., & Vieira, J. L. L. (2008). MOTIVAÇÃO E ATRIBUTOS MORAIS NO ESPORTE-DOI: 10.4025/reveducfis. v19i2. 5524. *Revista da Educação Física/UEM*, 19(2), 173-182.

Weinberg. R. S. & Gould, D. (2008). Agressão no esporte. In. *Fundamentos da Psicologia do Esporte e do exercício.* Tradução: MONTEIRO. C. 4º Ed. Porto Alegre: Artmed, pp. 551-565.

Anexos

Anexo 1- ESCALA DE AGRESSIVIDADE EM COMPETIÇÃO (EAGRESCOMP)

Abaixo estarão expostas algumas frases sobre aspectos que estão relacionados ao momento das competições. Pedimos que você analise cada uma delas e responda, da forma mais sincera possível, qual dos níveis te representa melhor, considerando sempre:

1= Nunca; 2= Às vezes; 3= Sempre

1.	Se pudesse, faria algo para manipular o resultado da competição a meu favor.	**1**	**2**	**3**
2.	Sinto vontade de bater nos meus adversários no meio da competição.	**1**	**2**	**3**
3.	Faço faltas para constranger meus adversários.	**1**	**2**	**3**
4.	Sempre que posso na partida faço algo para incomodar meus adversários.	**1**	**2**	**3**
5.	Se pudesse bateria no juiz quando marca falta contra minha equipe.	**1**	**2**	**3**
6.	Sinto vontade de distorcer os resultados das partidas para me favorecer.	**1**	**2**	**3**
7.	Quando faço falta falo que não fiz para enganar o juiz.	**1**	**2**	**3**
8.	Importuno os meus adversários.	**1**	**2**	**3**
9.	Sinto vontade de brigar nas competições.	**1**	**2**	**3**
10.	Xingo meus adversários sem que o juiz veja.	**1**	**2**	**3**
11.	Se o Juiz não estiver vendo, provoco meus adversários.	**1**	**2**	**3**
12.	Distorço informações para prejudicar os outros nas partidas.	**1**	**2**	**3**
13.	Xingo meus adversários para causar constrangimento.	**1**	**2**	**3**
14.	Faço qualquer coisa para prejudicar meus adversários.	**1**	**2**	**3**
15.	Quando estou frente a frente com um adversário encaro-o com firmeza para intimidá-lo.	**1**	**2**	**3**
16.	Provoco meus adversários para intimidá-los.	**1**	**2**	**3**
17.	Quando estou ao lado de meu adversário falo coisas para tirar sua concentração.	**1**	**2**	**3**

18. Quando perco em uma competição, faço algo para me punir.	**1**	**2**	**3**
19. Perder competindo me da raiva e tento sempre descontar em alguém.	**1**	**2**	**3**
20. Quando estou perdendo em meio a competição me irrito e faço mais faltas do que normalmente.	**1**	**2**	**3**
21. Em meio a uma partida falo coisas para os adversários para irritá-los.	**1**	**2**	**3**
22. Quando perco tenho vontade de bater nos meus adversários.	**1**	**2**	**3**
23. Sinto vontade de quebrar os vestiários quando perco uma partida decisiva.	**1**	**2**	**3**
24. Nas competições me irrito com facilidade.	**1**	**2**	**3**
25. Quando estou perdendo e faço falta, quero bater no juiz que a marcou.	**1**	**2**	**3**
26. Faço falta em meus adversários para machucar-lhes.	**1**	**2**	**3**

Anexo 2- ATTITUDES TO MORAL DECISION–MAKING IN YOUTH SPORT QUESTIONNAIRE (AMDYSQ)

INSTRUÇÕES. Abaixo estarão expostas algumas frases sobre as atitudes morais no esporte. Pedimos que você analise cada uma delas e responda marcando com um X um número para cada item indicando o quão bem ele descreve a forma como você pratica seu esporte principal. Lembrando que Não há respostas certas ou erradas e que você deverá considerar a seguinte escala:

1 = DISCORDO TOTALMENTE (DT)
2 = DISCORDO (D)
3 = NEUTRO / INCERTO (N)
4 = CONCORDO (C)
5 = CONCORDO TOTALMENTE (CT)

	DT	D	N	C	CT
1. Eu trapacearia se pensasse que isso poderia me ajudar a ganhar.	1	2	3	4	5
2. Às vezes, eu gasto o tempo para desconcentrar os adversários.	1	2	3	4	5
3. É OK perder algumas vezes, porque na vida você não ganha tudo.	1	2	3	4	5
4. Não é contra as regras deixar as pessoas nervosas, então é certo fazer isso com meus adversários.	1	2	3	4	5
5. Se outras pessoas estão trapaceando, eu acho que também posso fazer o mesmo.	1	2	3	4	5
6. Às vezes, tento deixar meus adversários nervosos.	1	2	3	4	5
7. Ganhar e perder fazem parte da vida	1	2	3	4	5
8. É certo trapacear se ninguém sabe	1	2	3	4	5
9. Se você ganha honestamente, se sente melhor do que quando faz isso de forma desonesta.	1	2	3	4	5

10. Você tem que pensar nas outras pessoas e não apenas em ganhar.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
11. É uma boa idéia incomodar os adversários.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
12. Eu trapaceio se puder me safar das consequências.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
13. Se eu não quero que outra pessoa tenha um bom desempenho, tento desconcentrá-la um pouco .	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
14. Eu acho que a justiça é mais importante do que a vitória.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

Anexo 3- INTERPERSONAL REACTIVITY INDEX (IRI)

Instruções: As seguintes afirmações questionam seus sentimentos e pensamentos em uma variedade de situações. Para cada item, indique quanto você concorda ou discorda com a afirmação escolhendo sua posição na escala abaixo. Quando você tiver decidido sua resposta marque um X no número apropriado ao lado da afirmação. Leia cada item com muito cuidado antes de responder. Responda o mais honesto possível.

1= DISCORDO TOTALMENTE
2= DISCORDO PARCIALMENTE
3= NEM DISCORDO/NEM CONCORDO
4= CONCORDO PARCIALMENTE
5= CONCORDO TOTALMENTE

1. Habitualmente me envolvo emocionalmente com filmes e/ou livros.	1	2	3	4	5
2. Sou neutro quando vejo filmes.	1	2	3	4	5
3. Incomodo-me com as coisas ruins que acontecem aos outros.	1	2	3	4	5
4. Tento compreender o argumento dos outros.	1	2	3	4	5
5. Sinto compaixão quando alguém é tratado injustamente.	1	2	3	4	5
6. Quando vejo que se aproveitam de alguém, sinto necessidade de protegê-lo.	1	2	3	4	5
7. Imagino como as pessoas se sentem quando eu as critico.	1	2	3	4	5
8. Antes de tomar alguma decisão procuro avaliar todas as perspectivas	1	2	3	4	5
9. Tento compreender meus amigos imaginando como eles vêem as coisas.	1	2	3	4	5
10. Fico comovido com os problemas dos outros.	1	2	3	4	5
11. Preocupo-me com as pessoas que não têm uma boa qualidade de vida.	1	2	3	4	5
12. Descrevo-me como uma pessoa de “coração mole”	1	2	3	4	5

	(muito sensível).					
13.	Costumo fantasiar com coisas que poderiam me acontecer.	1	2	3	4	5
14.	Perco o controle quando vejo alguém que esteja precisando de muita ajuda.	1	2	3	4	5
15.	Depois de ver uma peça de teatro ou um filme sinto-me envolvido com seus personagens.	1	2	3	4	5
16.	Costumo me emocionar com as coisas que vejo acontecer.	1	2	3	4	5
17.	Fico apreensivo em situações emergenciais.	1	2	3	4	5
18.	Quando vejo uma história interessante, imagino como me sentiria se ela estivesse acontecendo comigo.	1	2	3	4	5
19.	Tendo a perder o controle durante emergências.	1	2	3	4	5
20.	Coloco-me no lugar do outro se eu me preocupo com ele.	1	2	3	4	5
21.	Escuto os argumentos dos outros, mesmo estando convicto de minha opinião.	1	2	3	4	5
22.	Fico tenso em situações de fortes emoções.	1	2	3	4	5
23.	Sinto-me indefeso numa situação emotiva.	1	2	3	4	5
24.	Sinto emoções de um personagem de filme como se fossem minhas próprias emoções.	1	2	3	4	5
25.	Tenho facilidade de assumir a posição de um personagem de filme.	1	2	3	4	5
26.	Habitualmente fico nervoso quando vejo pessoas feridas.	1	2	3	4	5

Apêndices

Apêndice 1- Escala de Atitudes Empáticas para atletas que participam de competições

Instruções: Gostaríamos que você respondesse algumas questões relacionadas ao seu modo de ser e agir em situações que ocorrem durante as competições. Para isso, leia atenciosamente as questões descritas abaixo e responda, de maneira sincera, qual das intensidades melhor te descreve, utilizando sempre os seguintes valores:

1= DISCORDO TOTALMENTE
2= DISCORDO PARCIALMENTE
3= NEM DISCORDO/NEM CONCORDO
4= CONCORDO PARCIALMENTE
5= CONCORDO TOTALMENTE

1. Costumo ajudar os atletas que se machucam nas competições.	1	2	3	4	5
2. Consigo compreender bem as razões que levam um atleta a agredir seus adversários.	1	2	3	4	5
3. Revolto-me quando o juiz expulsa injustamente o técnico do time adversário.	1	2	3	4	5
4. Quando vejo companheiro de clube relatar uma história interessante, costumo imaginar como seria se estivesse acontecendo comigo.	1	2	3	4	5
5. Quando vejo meu adversário sendo agredido ou xingado, tenho vontade de protegê-lo.	1	2	3	4	5
6. Incomoda-me ver que meus adversários ganharam a partida de maneira injusta.	1	2	3	4	5
7. Tenho raiva de torcedores que agridem os jogadores só porque não estão jogando bem.	1	2	3	4	5
8. Procuro compreender quando um atleta infringem as regras durante as competições.	1	2	3	4	5
9. Habitualmente ajudo meus companheiros a melhorarem seus desempenhos.	1	2	3	4	5
10. Incomoda-me ver um atleta sendo expulso porque seu adversário simulou uma falta que não existiu.	1	2	3	4	5
11. Fico irritado quando vejo um atleta xingando o juiz.	1	2	3	4	5
12. Consigo compreender bem as razões que levam um companheiro de clube agredir os adversários.	1	2	3	4	5
13. Sinto-me mal quando vejo que cometi uma falta que causou sofrimento a um atleta.	1	2	3	4	5

14. Costumo ajudar meus adversários quando eles se machucam nas competições.	1	2	3	4	5
15. Quando vejo um atleta sendo agredido ou xingado, tenho vontade de protegê-lo.	1	2	3	4	5
16. Revolto-me quando o juiz expulsa injustamente o técnico do meu time.	1	2	3	4	5
17. Sinto-me mal quando meu adversário cometer uma falta que causou o sofrimento de meu companheiro de clube.	1	2	3	4	5
18. Fico irritado quando vejo meus companheiros de equipe xingando o juiz.	1	2	3	4	5
19. Quando vejo um atleta relatar uma história interessante, costumo imaginar como seria se estivesse acontecendo comigo.	1	2	3	4	5
20. Incomoda-me ver um time ganhando uma partida de maneira injusta.	1	2	3	4	5
21. Tenho raiva de torcedores que agridem os jogadores do meu time só porque não estão jogando bem.	1	2	3	4	5
22. Procuro compreender quando meus companheiros infringem as regras durante as competições.	1	2	3	4	5
23. Habitualmente ajudo meus adversários a melhorarem seus desempenhos.	1	2	3	4	5
24. Incomoda-me ver que o jogador do meu clube foi expulso porque o adversário simulou uma falta que não existiu.	1	2	3	4	5
25. Consigo compreender bem as razões que levam meu adversário a me agredir.	1	2	3	4	5
26. Costumo ajudar meus companheiros de clube quando eles se machucam nas competições.	1	2	3	4	5
27. Sinto-me mal quando vejo que cometi uma falta que causou o sofrimento do meu adversário.	1	2	3	4	5
28. Tenho raiva de torcedores que agridem meus adversários só porque não estão jogando bem.	1	2	3	4	5
29. Incomoda-me ver que meu time ganhou a partida de maneira injusta.	1	2	3	4	5
30. Quando vejo meu adversário relatar uma história interessante, costumo imaginar como seria se estivesse acontecendo comigo.	1	2	3	4	5
31. Fico irritado quando vejo meus adversários xingando o juiz.	1	2	3	4	5
32. Quando vejo que um atleta do meu time está sendo agredido ou xingado, tenho vontade de protegê-lo.	1	2	3	4	5
33. Habitualmente ajudo os atletas a melhorarem seus desempenhos	1	2	3	4	5
34. Revolto-me quando o juiz expulsa injustamente um técnico.	1	2	3	4	5
35. Procuro compreender quando meus adversários infringem as regras durante as competições.	1	2	3	4	5
36. Incomoda-me ver que o jogador do time adversário foi	1	2	3	4	5

expulso porque o meu companheiro de clube simulou uma falta que não existiu

Apêndice 2- DILEMAS DE ATITUDES MORAIS NO ESPORTE E NO COTIDIANO

Instruções: Leia atentamente os problemas descritos abaixo e escolha em que medida as alternativas abaixo melhor representam sua opinião. Marque um X no número escolhido considerando os seguintes valores:

1= NÃO, COM ABSOLUTA CERTEZA;
2= SIM, MAS, MUITO POUCO PROVÁVEL;
3= SIM, MAS, POUCO PROVÁVEL;
4= SIM, PROVAVELMENTE;
5= SIM, MUITO PROVÁVEL;
6= SIM, COM ABSOLUTA CERTEZA

Situação 1	
Um goleiro chamado João tem o sonho de ajudar seu irmão que mora nas ruas. Depois de um campeonato disputado, o time de João consegue chegar a final. Um dos dirigentes relata que caso o time seja campeão, João será selecionado para jogar em um clube estrangeiro e poderá finalmente realizar o desejo de ajudar seu irmão. Na partida final, o jogo estava empatado em 5 a 5 e nos últimos segundos da etapa final, o juiz marca um pênalti contra o time de João. João sabe que caso o jogador do time adversário converta o pênalti em gol, a possibilidade de tirar seu irmão das ruas não mais acontecerá.	
1) **João deveria provocar seu adversário para tentar desestabiliza-lo emocionalmente?**	1 2 3 4 5 6
2) **João deveria jogar limpo e se concentrar apenas em defender a cobrança?**	1 2 3 4 5 6
3) **Se João fosse do seu time, você o repreenderia caso ele tentasse desestabilizar o adversário?**	1 2 3 4 5 6
4) **Se João fosse do time adversário, você o repreenderia caso ele tentasse desestabilizar o adversário?**	1 2 3 4 5 6

Situação 2
Junior é o atacante de um clube brasileiro. Nos últimos dias, sua mãe relatou que tinha adquirido uma doença e que precisava de cem mil reais para pagar o tratamento. Junior sabe que, caso seu time seja o campeão, os dirigentes do clube irá pagar aos jogadores exatamente o dinheiro necessário para financiar o

tratamento de sua mãe. A equipe de Junior consegue chegar a final do campeonato. O jogo estava empatado em 2 a 2 e faltando poucos segundos para o final da partida, o time de Junior consegue armar um ataque perigoso que resultaria em gol. Nesse momento, um dos jogadores da equipe adversária se machuca sozinho e sentindo muita dor pede para parar o jogo.	
1) **Junior deveria ignorar o pedido do adversário e prosseguir com a jogada para assim garantir o tratamento de sua mãe?**	1 2 3 4 5 6
2) **Junior deveria parar a jogada para que o adversário fosse atendido, mesmo que esse ato resultasse na derrota?**	1 2 3 4 5 6
3) **Se Junior fosse do seu time, você o repreenderia caso ele decidisse prosseguir com a jogada?**	1 2 3 4 5 6
4) **Se Junior fosse do time adversário, você o repreenderia caso ele decidisse prosseguir com a jogada?**	1 2 3 4 5 6

Situação 3	
Um time está disputando um campeonato no qual o atleta que mais se destacar durante os jogos receberá uma grande quantia em dinheiro como recompensa. Um dos atletas, chamado Carlos, descobriu que sua filha tem uma doença rara e que o tratamento que garantirá a sobrevivência da criança custa muito caro (exatamente o valor do prêmio do campeonato). Carlos sabe que existem outros atletas com desempenho superior ao dele e, por esse motivo, acredita que a única forma de superar seus adversários seria através do uso de estimulantes e drogas proibidas no esporte.	
1) **Carlos deveria utilizar drogas proibidas no esporte para garantir o tratamento da filha?**	1 2 3 4 5 6
2) **Carlos deveria esquecer essa possibilidade e buscar outros meios legais para garantir o tratamento da filha?**	1 2 3 4 5 6
3) **Se Carlos fosse do seu time, você o incentivaria a utilizar substâncias proibidas?**	1 2 3 4 5 6
4) **Se Carlos fosse do time adversário, você o incentivaria a utilizar substâncias proibidas?**	1 2 3 4 5 6

Situação 4
Fábio é um administrador de empresas e está procurando emprego para pagar o tratamento de seu irmão que possui uma deficiência rara. Após semanas de procura, Fábio foi convidado para participar de uma entrevista de emprego em uma

indústria. Ao chegar no local da entrevista, ele se depara com um velho conhecido, chamado Ricardo, que também está concorrendo a mesma vaga. Fábio sabe que no passado Ricardo praticava pequenos furtos nas lojas do bairro e tinha envolvimento com drogas ilícitas, mas que atualmente era considerado um dos melhores administradores da cidade.	
1) **Fábio deveria ameaçar Ricardo falando que irá contar seu segredo para que desista de disputar a vaga de emprego?**	1 2 3 4 5 6
2) **Fábio deveria esquecer os fatos do passado e concentrar apenas em fazer uma boa entrevista?**	1 2 3 4 5 6
3) **Se Fábio fosse seu amigo, você o incentivaria a ameaçar Ricardo para ficar com a vaga de emprego?**	1 2 3 4 5 6
4) **Se Fábio fosse apenas seu conhecido, você o incentivaria a ameaçar Ricardo para ficar com a vaga de emprego?**	1 2 3 4 5 6

Situação 5	
Fernando é um estudante que está participando de uma seleção de emprego para pagar o tratamento de sua irmã que possui câncer. No dia da seleção, Fernando fica sabendo que seu concorrente não conseguirá comparecer a seleção, uma vez que está internado em um hospital. A Telefonista informa a Fernando que, caso ele também não compareça, a entrevista será remarcada e os dois poderão fazer a seleção na próxima semana. No entanto, se Fernando decidir fazer a entrevista no mesmo dia, ele será contratado e assim poderá pagar o tratamento de sua irmã.	
1) **Fernando deveria ignorar a doença de seu concorrente e ir fazer a entrevista para assim ajudar sua irmã?**	1 2 3 4 5 6
2) **Fernando deveria esperar a recuperação de seu concorrente para assim disputar a vaga de emprego de maneira justa?**	1 2 3 4 5 6
3) **Se Fernando fosse seu amigo, você o incentivaria fazer a entrevista?**	1 2 3 4 5 6
4) **Se Fernando fosse apenas seu conhecido, você o incentivaria a fazer a entrevista?**	1 2 3 4 5 6

Situação 6
Paulo trabalha numa empresa do setor imobiliário em uma grande cidade. Recentemente descobriu que sua filha está com uma doença rara e que a

possibilidade de cura só existe fora do Brasil por um valor bastante alto. Sem saber do que estava acontecendo, o chefe de Paulo resolve coloca-lo à frente de uma compra envolvendo muito dinheiro. Paulo fica sabendo que existe uma forma de superfaturar as notas fiscais e conseguir desviar o dinheiro necessário para o pagamento do tratamento da filha, garantindo assim a sobrevivência da criança.	
1) **Paulo deveria superfaturar as notas fiscais para assim garantir o tratamento da filha?**	1 2 3 4 5 6
2) **Paulo deveria recusar a possibilidade de superfaturar as notas fiscais e procurar uma maneira legal de conseguir o dinheiro para o tratamento?**	1 2 3 4 5 6
3) **Se Paulo fosse seu amigo, você o incentivaria a superfaturar as notas ficais?**	1 2 3 4 5 6
4) **Se Paulo fosse apenas seu conhecido, você o incentivaria a superfaturar as notas ficais?**	1 2 3 4 5 6

Apêndice 3- PROTOCOLO PARA A PONTUAÇÃO CLASSIFICAÇÃO DOS COMPORTAMENTOS DOS JUÍZES PERITOS EM EDUCAÇÃO FÍSICA

A) Identificação do Juiz analisador:_____

B) Formação: _____

Instruções:

Abaixo você encontrará uma serie de comportamentos agressivos evidenciados em alguns jogos de futsal. Gostaríamos que você observasse esses comportamentos e ordenasse tais ações de acordo com o grau de agressividade, considerando o primeiro como o mais agressivo e o ultimo como o menos agressivo. Desde já agradecemos pela disponibilidade e colaboração.

Comportamentos agressivos

- Palavrões/ Provocações: Xingamentos que atentem contra o pudor do adversário/juiz.

- Gestos obscenos: utilizar partes ou movimentos corporais para atentar contra o pudor do adversário/juiz, como por exemplo, mostrar o dedo indicador.

- Chute no adversário: utilizar o pé para atingir o adversário/juiz.

- Soladas: Atingir o adversário com a sola da chuteira.

- Agarrões: Segurar o adversário com os dois braços para impedir que ele chegue ou domine a bola.

- Pisões: Pisar em alguma parte do corpo do adversário.

- Tapas: utilizar a mão para atingir o adversário/juiz.

- Empurrões: impulso para mover o adversário/juiz do lugar sem que este queira.

- Puxar o adversário: Utilizar as mãos para retirar o adversário do jogada.

- Segurar o adversário: Utilizar as mãos para impedir que o adversário emita determinada ação.

- Cabeçada: Utilizar a cabeça para atingir o adversário/juiz.

- Chutar a bola contra o adversário ou juiz: Chutar a bola com excesso de forçar contra o adversário/juiz.

- Socos: Atingir o adversário/juiz com a mão fechada

- Cuspir no adversário/Juiz: cuspir no ou em direção ao adversário/juiz

- Cotovelada: Utilizar o cotovelo para atingir o adversário/juiz.

- Joelhada: Utilizar o joelho para atingir o adversário/juiz.

- Dedo na cara: Apontar o dedo na cara do adversário

- Puxar o cabelo: utilizar a mão para puxar o cabelo do adversário.

- Carrinho: movimento no qual o jogador atira-se no chão, projetando as pernas à frente para atingir a bola no menor tempo possível, mas que acaba atingindo as pernas do adversário ao invés da bola.

Classificação	Comportamento
01º	
02º	
03º	
04º	
05º	
06º	
07º	
08º	
09º	
10º	
11º	
12º	
13º	
14º	
15º	
16º	

17º	
18º	
19º	

Apêndice 4- PROTOCOLO DE REGISTRO PARA A IDENTIFICAÇÃO DOS COMPORTAMENTOS AGRESSIVOS DOS VÍDEOS

a) Identificação do clube:
1) Nome do clube: _____
2) Categoria:_____
3) Numero do jogo: _____
B) Identificação do Juiz analisador:_____

Instruções:
Observe atentamente o vídeo disponibilizado e utilize a tabela abaixo para marcar os comportamentos agressivos apresentados por cada time no momento das competições. Para tanto, você deverá acompanhar os comportamentos agressivos dos atletas durante 10 minutos da gravação, excluindo sempre os 5 primeiros e os 5 últimos minutos. Lembre-se que cada partida possui dois tempos de 20 min. Ao identificar comportamentos agressivos (seja voltado para os adversários, companheiros ou juízes), PARE O VÍDEO e sinalize na tabela o minuto e o segundo em que a agressão aconteceu. Caso consiga identificar um comportamento que não está presente na lista abaixo, por favor, utilize o campo "outros" para sinalizar tal ação. Considere as seguintes definições:

1. Palavrões/ Provocações: Xingamentos que atentem contra o pudor do adversário/juiz.
2. Gestos obscenos: utilizar partes ou movimentos corporais para atentar contra o pudor, como por exemplo, mostrar o dedo indicador, mostrar a língua, dentre outros.
3. Chute no adversário: utilizar o pé para atingir o adversário/juiz.
4. Soladas: Atingir o adversário com a sola da chuteira.
5. Agarrões: segurar o adversário para impedir que ele chegue ou domine a bola.
6. Pisões: Pisar em alguma parte do corpo do adversário.
7. Tapas: utilizar a mão para atingir o adversário/juiz.
8. Empurrões: impulso para mover o adversário/juiz do lugar sem que este queira.
9. Puxar o adversário: Utilizar as mãos para retirar o adversário do jogada.
10. Cabeçada: Utilizar a cabeça para atingir o adversário/juiz.
11. Chutar a bola contra o adversário ou juiz: Chutar a bola com excesso de forçar contra o adversário/juiz.
12. Socos: Atingir o adversário/juiz com a mão fechada
13. Cuspir no adversário/Juiz: cuspir no ou em direção ao adversário/juiz
14. Cotovelada: Utilizar o cotovelo para atingir o adversário/juiz.
15. Joelhada: Utilizar o joelho para atingir o adversário/juiz.
16. Dedo na cara: Apontar o dedo na cara do adversário

Primeiro Tempo

Comportamento	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**
Palavrões obsenos												
Gestos obscenos												
Soladas												
Chute no adversário												
Agarrões												
Pisões												
Tapas												
Empurrões												
Puxar o adversário												
Cabeçada												
Chutar a bola contra o adversário/ juiz												
Socos												
Cuspir no adversário/Juiz												

Cotovelada												
Joelhada												
Dedo na cara												
Puxar o cabelo												
Outro comportamento												

Descrição dos outros Comportamentos:

_____

_____

_____

_____

Segundo tempo

Comportamento	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**
Palavrões obscenos												
Gestos obscenos												
Soladas												
Chute no adversário												
Agarrões												
Pisões												
Tapas												
Empurrões												
Puxar o adversário												
Cabeçada												
Chutar a bola contra o adversário/ juiz												
Socos												
Cuspir no adversário/Juiz												

Cotovelada												
Joelhada												
Dedo na cara												
Puxar o cabelo												
Outro comportamento												

Descrição dos outros Comportamentos:

_____

_____

_____

_____

Apêndice 5- TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (ADULTO)

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO- UFPE
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA COGNITIVA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (Adulto)

Convidamos o (a) Sr.(a) para participar, como voluntário (a), da pesquisa **Atitudes morais, agressividade e empatia: um estudo com atletas que participam de competições**. Esta pesquisa é orientada pelo (a) Prof. (a) Antonio Roazzi e está sob a responsabilidade do (a) pesquisador (a) Maria Aline Rodrigues de Moura, residente na Rua Dona Maria Lacerda, n° 140, Várzea- Recife-PE, CEP 50741-010. Telefone: (87) 88193710. Email: Aline_rm@hotmail.com. É válido destacar que em caso de dúvidas é possível entrar em contato mediante ligação a cobrar.

Após ser esclarecido (a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar que o (a) seu/sua filho(a) faça parte do estudo, rubrique as folhas e assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa o (a) Sr.(a) não será penalizado (a) de forma alguma.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

A presente pesquisa tem como objetivo principal investigar se a empatia exerce influência significativa sob as atitudes morais e a agressividade dos atletas das diversas modalidades durante as competições. Para alcançar tal objetivo os participantes deverão responder a quatro questionários que irão indagar sobre aspectos relacionados a comportamentos agressivos e empáticos, bem como sobre suas atitudes morais em meio às competições. Ademais, alguns jogos em que o participante dispute serão gravados com o auxílio de uma câmera digital.

Essa pesquisa não trás riscos diretos aos participantes, no entanto, caso os sujeitos sintam algum tipo de desconforto ou constrangimento ele estará livre para desistir de participar do procedimento de coleta. Destaca-se ainda que, em caso de desconforto, o

pesquisador se coloca a disposição para possíveis intervenções de âmbito psicológico e/ou possível encaminhamento para os órgãos responsáveis em garantir o direito à saúde. Caso sintam-se lesados, o participante será encaminhado para os órgãos responsáveis pela garantia dos direitos humanos.

Ao participar da presente pesquisa o participante estará contribuindo para o desenvolvimento da ciência, em especial no campo da psicologia cognitiva. Além disso, o participante contribuirá ainda para que ocorra um maior entendimento acerca dos fatores que propiciam a emissão de comportamentos agressivos e das atitudes morais antissociais, podendo, a posteriori, auxiliar o desenvolvimento de estratégias que diminuam os índices de violência nas práticas esportivas.

A participação do sujeito na presente pesquisa ocorrerá de maneira breve, de modo que ele será observado durante três jogos diferentes. Além disso, será solicitado ao participante que responda os questionários de maneira sincera, sendo que o tempo de respostas de tais instrumentos terá uma duração média de 40 minutos ao todo. É importante destacar que ao aceitar participar da presente pesquisa será assegurado ao participante total sigilo e anonimato além do direito de retirar o consentimento a qualquer momento sem que haja qualquer prejuízo da continuidade do acompanhamento/ tratamento usual.

Os dados coletados serão armazenados nos computadores pessoais do pesquisador responsável e do orientados da presente pesquisa. Tais materiais, bem como o presente documento serão guardados durante cinco anos podendo ser revistos e reutilizados com o passar dos anos. O pesquisador será o responsável pela guarda dos dados.

Em caso de dúvidas relacionadas aos aspectos éticos deste estudo, você poderá consultar o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da UFPE no endereço: **(Avenida da Engenharia s/n – 1º Andar, Sala 4 – Cidade Universitária, Recife-PE, CEP: 50740-600, Tel.: 2126.8588 – e-mail:** cepccs@ufpe.br**).**

_____

(Assinatura do pesquisador)

CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO

Eu, _____, RG/ CPF/_____, abaixo assinado, concordo em participar do estudo _____, como voluntário (a). Fui devidamente informado (a) e esclarecido(a) pelo(a) pesquisador (a) sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes de minha participação. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade ou interrupção de meu acompanhamento/
assistência/tratamento.

Local e data _____

Nome e Assinatura do participante ou do responsável legal:_____

Presenciamos a solicitação de consentimento, esclarecimentos sobre a pesquisa e aceite do sujeito em participar.

Nome:	**Nome:**
Assinatura:	**Assinatura:**

Apêndice 6- TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (MENOR)

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO- UFPE
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA COGNITIVA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (Menor)

Convidamos o (a) seu/sua filho(a) (ou menor de idade que está sob sua responsabilidade) para participar, como voluntário (a), da pesquisa **Atitudes morais, agressividade e empatia: um estudo com atletas que participam de competições**. Esta pesquisa é orientada pelo (a) Prof. (a) Antonio Roazzi e está sob a responsabilidade do (a) pesquisador (a) Maria Aline Rodrigues de Moura, residente na Rua Dona Maria Lacerda, n° 140, Várzea- Recife-PE, CEP 50741-010. Telefone: (87) 88193710. Email: Aline_rm@hotmail.com. É válido destacar que em caso de dúvidas é possível entrar em contato mediante ligação a cobrar.

Após ser esclarecido (a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar que o (a) seu/sua filho(a) faça parte do estudo, rubrique as folhas e assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa o (a) Sr.(a) ou o (a) seu/sua filho(a) não serão penalizados (as) de forma alguma.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

A presente pesquisa tem como objetivo principal investigar se a empatia exerce influência significativa sob as atitudes morais e a agressividade dos atletas das diversas modalidades durante as competições. Para alcançar tal objetivo os participantes deverão responder a quatro questionários que irão indagar sobre aspectos relacionados a comportamentos agressivos e empáticos, bem como sobre suas atitudes morais em meio às competições. Ademais, alguns jogos em que o participante dispute serão gravados com o auxílio de uma câmera digital.

Essa pesquisa não trás riscos diretos aos participantes, no entanto, caso os sujeitos sintam algum tipo de desconforto ou constrangimento ele estará livre para desistir de

participar do procedimento de coleta. Destaca-se ainda que, em caso de desconforto, o pesquisador se coloca a disposição para possíveis intervenções de âmbito psicológico e/ou possível encaminhamento para os órgãos responsáveis em garantir o direito à saúde. Caso sintam-se lesados, o participante será encaminhado para os órgãos responsáveis pela garantia dos direitos humanos.

Ao participar da presente pesquisa o participante estará contribuindo para o desenvolvimento da ciência, em especial no campo da psicologia cognitiva. Além disso, o participante contribuirá ainda para que ocorra um maior entendimento acerca dos fatores que propiciam a emissão de comportamentos agressivos e das atitudes morais antissociais, podendo, a posteriore, auxiliar o desenvolvimento de estratégias que diminuam os índices de violência nas práticas esportivas.

A participação do sujeito na presente pesquisa ocorrerá de maneira breve, de modo que ele será observado durante três jogos diferentes. Além disso, será solicitado ao participante que responda os questionários de maneira sincera, sendo que o tempo de respostas de tais instrumentos terá uma duração média de 40 minutos ao todo. É importante destacar que ao aceitar participar da presente pesquisa será assegurado ao participante total sigilo e anonimato além do direito de retirar o consentimento a qualquer momento sem que haja qualquer prejuízo da continuidade do acompanhamento/ tratamento usual.

Os dados coletados serão armazenados nos computadores pessoais do pesquisador responsável e do orientados da presente pesquisa. Tais materiais, bem como o presente documento serão guardados durante cinco anos podendo ser revistos e reutilizados com o passar dos anos. O pesquisador será o responsável pela guarda dos dados.

Em caso de dúvidas relacionadas aos aspectos éticos deste estudo, você poderá consultar o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da UFPE no endereço: **(Avenida da Engenharia s/n – 1º Andar, Sala 4 – Cidade Universitária, Recife-PE, CEP: 50740-600, Tel.: 2126.8588 – e-mail:** cepccs@ufpe.br**).**

_____

(Assinatura do pesquisador)

CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO

Eu, _____, RG/ CPF/_____, abaixo assinado, responsável pelo(a) menor _____, autorizo a sua participação no estudo **Atitudes morais, agressividade e empatia: um estudo correlacional com atletas que praticam futebol de salão**, como voluntário(a). Fui devidamente informado (a) e esclarecido (a) pelo (a) pesquisador (a) sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes da participação dele (a). Foi-me garantido que posso retirar o meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade ou interrupção de seu acompanhamento/ assistência/tratamento.

Local e data _____

Nome e Assinatura do (da) responsável: _____

Nome e Assinatura do (da) menor: _____

Presenciamos a solicitação de consentimento, esclarecimentos sobre a pesquisa e aceite do sujeito em participar.

Nome:	**Nome:**
Assinatura:	**Assinatura:**

Apêndice 7- QUESTIONÁRIO SÓCIO DEMOGRÁFICO

Projeto: Atitudes morais, Agressividade e Empatia: um estudo com atletas que participam de competições

1) Sexo: Masculino ( ) Feminino ( )

2) idade:_____anos

3) Escolaridade completa:

( ) 1a. à 4a. séries ( ) 5a. à 8a. séries ( )1o. à 3o. colegial
( ) Universitário incompleto ( ) Universitário completo ( ) Pós-graduado

4) Ocupação: ( ) trabalha ( )não trabalha

5) Esporte que pratica atualmente: _____ treina desde:_____

6)Posição:_____

7) Numero da camisa: _____

8) Participa de competições há quanto tempo? _____

9) Quais os tipos de campeonatos que você já disputou? Marque mais de uma opção, caso seja necessário.

( ) Municipal ( ) Regional ( ) Estadual ( ) Nacional ( ) Internacional

10) já disputou títulos esportivos? sim ( ) não ( )

11) Já se machucou no esporte? sim ( ) não ( )

12) Já machucou alguém no esporte? Sim ( ) não ( )