



UC/FPCE-2018

Universidade de Coimbra
Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação

Jogos de Bebida: dos Motivos às Consequências

Miguel José Lima Pires (e-mail: miguelpires91@live.com.pt)

Dissertação de Mestrado em Psicologia da Educação, Desenvolvimento
e Aconselhamento sob a orientação do Professor Doutor Joaquim
Armando Ferreira

Jogos de Bebida: dos Motivos às Consequências

Os jogos de bebida são uma prática relativamente comum entre os estudantes universitários que consiste essencialmente no consumo de álcool, geralmente num curto espaço de tempo, sob regras ou ações específicas sobre como e quanto beber. A literatura internacional sobre a temática tem vindo a desenvolver-se, no entanto existe uma lacuna a esse respeito em Portugal. Assim sendo, o presente estudo tem os objetivos contribuir para uma caracterização desta prática no contexto universitário português, mais concretamente, na Universidade de Coimbra e, ao mesmo tempo, procurar compreender as relações entre os motivos para o envolvimento nestes jogos, a frequência de participação, a quantidade de álcool consumido e as consequências associadas.

A amostra deste estudo conta com 496 participantes que frequentam a Universidade de Coimbra, incluindo alunos do 1º ao 5º ano, sendo que 64,9% são do sexo feminino e 35,1% do sexo masculino. Da amostra total, 438 afirmam consumir bebidas alcoólicas e 334 dizem envolver-se em jogos de bebida.

Os resultados apontam para fortes relações significativas dos motivos de divertimento com a frequência de participação e a quantidade de álcool consumido, dos motivos de competição com a frequência de participação e todas as variáveis que dizem respeito aos motivos, frequência de participação e quantidade de álcool consumido com as consequências do consumo. Para além disso, os resultados mostram também que os motivos são melhores preditores da frequência de participação em jogos de bebida do que as variáveis sociodemográficas.

A entrada do presente estudo na literatura portuguesa considera-se pertinente no sentido de contribuir para a compreensão do fenómeno comportamental que é a participação em jogos de bebida por parte dos estudantes universitários portugueses e das suas implicações de maneira

a que ajude a melhorar os a capacidade para a criação de programas de prevenção e redução das consequências negativas associadas a estas atividades.

Palavras-chave: jogos de bebida, *drinking games*, motivos, frequência, quantidade, consequências, estudantes, universidade

Drinking Games: from Motives to Consequences

Drinking games are a relatively common practice among college students that consists essentially in the consumption of alcohol, usually in a short period of time, under rules or specific actions on how and how much to drink. The international literature on the subject has been developing, however there is a gap in this regard in Portugal. Therefore, the present study has the goals to contribute to the characterization of this practice in the Portuguese academic context, specifically, at the University of Coimbra and, at the same time, seek to understand the relationships among the motives for the involvement in these games, the frequency of participation, the amount of alcohol consumed and the associated consequences.

The sample of this study has 496 participants who attend the University of Coimbra, including students from 1st to 5th year, being that 64.9% are female and 35.1% male. Of the total sample, 438 claim to consume alcoholic beverages and 334 say they participate in drinking games.

The results point to strong significant relationships of enhancement motives with the frequency of participation and the amount of alcohol consumed, the motives for competition with the frequency of participation and all of the motives, participation frequency and amount of alcohol consumed with the consequences of consumption. Moreover, the results also show that the motives are better predictors of frequency of participation than socio-demographic variables.

This study is particularly relevant as it intends to contribute to the understanding of the behavioral phenomenon that is the participation in drinking games by college students and the implications of those games in a way that can help improve the capacity for the development of prevention programs and reduction of negative consequences associated with these activities.

Keywords: drinking games, motives, frequency, quantity, consequences, students, college

Agradecimentos

Ao orientador de tese, o Dr. Joaquim Ferreira, pela orientação, disponibilidade, flexibilidade e compreensão ao longo de todo o processo.

À Dra. Maria Jorge Ferro pela colaboração no sentido de ajudar a contactar os professores da Faculdade de Letras para a obtenção de uma maior amostra, assim como a todos os professores da mesma, da Faculdade de Ciências e Tecnologias e da Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação que colaboraram ao aceitar ceder algum tempo de aula para a administração dos questionários aos estudantes.

A todos os estudantes que constituem a amostra deste estudo por aceitarem participar e, deste modo, terem cedido algum do seu tempo para o preenchimento dos questionários.

Aos meus pais, pelo apoio emocional e financeiro indispensável ao longo de todo o percurso académico.

Índice

Introdução	7
I. Enquadramento conceptual	7
Conceptualização de jogos de bebida	7
Estratégias comportamentais de proteção e motivos para consumir bebidas alcoólicas.....	8
Estratégias comportamentais e consumo de bebidas alcoólicas	9
Estratégias comportamentais e jogos de bebida.....	10
Motivos para o consumo de bebidas alcoólicas	10
Motivos para o envolvimento em jogos de bebida	11
II. Objetivos	12
III. Metodologia	13
Amostra.....	13
Instrumentos.....	13
Procedimentos.....	15
IV. Resultados	16
V. Discussão	30
VI. Conclusão	31
Bibliografia	32

Introdução

Os jogos de bebida dizem respeito a conjunto de comportamentos que muitas vezes envolvem o consumo excessivo de álcool por parte dos participantes. Trata-se de atividades que têm visto a sua adesão aumentar nos últimos anos, principalmente entre a população de jovens estudantes universitários onde normalmente são usadas como forma de interação social. Neste sentido, a literatura sobre os aspetos psicológicos, sociais e ambientais do consumo de álcool associado à participação em jogos de bebida tem vindo a desenvolver-se (Borsari, 2004; Capone, Wood, Borsari, & Laird, 2007; Polizzotto, Saw, Tjhung, Chua, & Stockwell, 2007; Alfonso & Deschenes, 2013; Clapp, Reed & Ruderman, 2014). No entanto, ainda é necessária uma investigação aprofundada para uma maior compreensão dos motivos e funções deste fenómeno de modo a estabelecer soluções de prevenção e intervenção para reduzir a sua prevalência e o seu impacto negativo (Zamboanga, Kenney, Tyne, Olthuis, Correia, Ham, & Borsari, 2014). Assim sendo, o presente estudo trata de abordar esta temática ao fazer a avaliação de vários fatores envolvidos na participação em jogos de bebida, tais como os motivos para jogar, a frequência de participação e a quantidade de álcool consumido durante a participação, de modo a poder contribuir para uma melhor compreensão dos comportamentos entre os estudantes universitários portugueses que participam em jogos de bebida de maneira a reduzir o potencial impacto negativo desta prática.

I. Enquadramento conceptual

Conceptualização de jogos de bebida

Os jogos de bebida, ou *drinking games*, dizem respeito a uma prática potencialmente problemática e relativamente comum entre os estudantes universitários. Em termos de prevalência, nas universidades dos E.U.A. as percentagens de estudantes que bebem e jogam estes tipos de jogos chegam a atingir os 91% (Zamboanga, et al., 2014) Em Portugal, a situação

poderá não ser muito diferente, embora a investigação ainda não nos tenha oferecido números específicos. Quanto aos jogos de bebida em si, existe uma miríade de diferentes modalidades que variam em termos de regras, características e formas de consumo de álcool, fazendo com que não exista atualmente na investigação uma definição estandardizada. Tendo isto em conta e embora existam muitos jogos de bebida diferentes, é possível conceptualizá-los como sendo eventos sociais durante os quais são consumidas bebidas alcoólicas, que são realizados de acordo com um conjunto específico de regras que ditam quando e como os jogadores devem beber, são construídos de modo a promover o consumo de álcool rápido e em grandes quantidades facilitando o estado de embriaguez e envolvem a realização de uma tarefa motora ou cognitiva (Zamboanga et al., 2014). A questão da investigação psicológica nesta área tem a ver principalmente com a relação que possa existir entre o consumo de bebidas alcoólicas em geral e os jogos de bebida em específico e as consequências negativas sérias que poderão eventualmente resultar do consumo excessivo de álcool por parte da população de estudantes universitários durante tais eventos (Alfonso & Deschenes, 2013), passando também pela análise de possíveis mediadores como os motivos para o consumo de bebidas alcoólicas e estratégias comportamentais de proteção.

Estratégias comportamentais de proteção e motivos para consumir bebidas alcoólicas

De uma forma geral, o consumo excessivo de álcool por parte de estudantes universitários tem um grande potencial para gerar consequências graves, tais como ferimentos intencionais ou não, hospitalizações, acidentes, comportamentos sexuais de risco ou mesmo agressões sexuais. Tendo por base amostras constituídas por estudantes universitários de instituições dos E.U.A. é possível constatar que os comportamentos de consumo excessivo de álcool por parte destes têm vindo a aumentar (Hingson, Zha, & Weitzman, 2009; White,

Hingson, Pan, Yi, 2011). Em relação à comunidade de estudantes de países europeus tais como a Suíça, Inglaterra, Irlanda, Escócia, Hungria, Polónia, Espanha, Finlândia, Itália e em específico Portugal, a investigação tem vindo a revelar padrões de consumo de álcool semelhantes (Mackinnon, Couture., Stewart, Cooper., Kuntsche., O'Connor, & DRINC Team, 2017; Ferreira, Martins, Coelho., & Kahler, 2014). De uma forma geral, este aumento nos comportamentos de consumo excessivo de álcool por parte dos estudantes universitários poderá significar também um aumento respetivo das consequências graves associadas a tais comportamentos. Tendo isto em conta, destaca-se então a importância da prevenção ou redução das consequências graves associadas ao consumo excessivo de álcool tendo por base estratégias comportamentais de proteção.

Estratégias comportamentais e consumo de bebidas alcoólicas

As estratégias comportamentais de proteção em relação ao consumo de álcool por parte de estudantes universitários têm a ver com comportamentos e/ou cognições que poderão ser implementados pelos sujeitos quando consomem bebidas alcoólicas de maneira a reduzir o consumo e potenciais consequências negativas associadas. Tais estratégias já se mostraram realmente associadas a um menor consumo de álcool e a uma menor incidência de problemas/consequências graves associados a este (Benton, Schmidt, Newton, Shin, Benton, & Newton, 2004; Martens, Pederson, LaBrie, Ferrier, & Cimini, 2007). As estratégias comportamentais de proteção diferenciam-se de fatores de proteção no geral no sentido em que muitos destes últimos não são passíveis de realizar intervenção (e.g., etnia, herança genética, desenvolvimento durante a infância). Em contraste, as estratégias comportamentais de proteção são definidas como estratégias cognitivo-comportamentais específicas que poderão ser usadas pelos indivíduos para tentar reduzir o consumo de bebidas alcoólicas e as consequências negativas resultantes deste. Exemplos de tais estratégias incluem comportamentos como a

alternância entre bebidas alcoólicas e não-alcoólicas, a preparação da própria bebida e o evitamento de jogos de bebida (Pearson, 2013). Estas estratégias comportamentais são então conceptualizadas como estratégias de redução de danos que acabam por ser especificamente pertinentes para populações nas quais uma grande parte dos indivíduos se envolve de uma forma ou de outra no consumo de bebidas alcoólicas, tal como é a população de estudantes universitários em geral.

Estratégias comportamentais e jogos de bebida

Grande parte da literatura que aborda o tema considera a mera participação em jogos de bebida como um comportamento de risco (Ray, Stapleton, Turrisi, & Philion, 2012; Ham, Zamboanga, Olthuis, Casner, & Bui, 2010). Ao mesmo tempo, isto não implica que não possam ser ponderados comportamentos e/ou cognições a ser implementados durante a participação em jogos de bebida que, de forma semelhante ao que acontece com o consumo dito normal, contribuam para uma redução do consumo excessivo e das suas potenciais consequências negativas sem que os sujeitos tenham de evitar por completo a participação nestes jogos.

Motivos para o consumo de bebidas alcoólicas

Em relação aos motivos para o consumo de bebidas alcoólicas de um modo geral, apesar de se considerar a influência de múltiplos fatores, a investigação parece sugerir que os motivos serão o antecedente mais próximo para o envolvimento nestes comportamentos e que diferentes motivos para beber estarão associados a diferentes padrões de consumo (Cooper, 1994). Cox e Klinger (1988) referem que os motivos para o consumo de álcool podem ser caracterizados segundo duas dimensões a eles adjacentes que refletem a valência (positiva ou negativa) e a origem (interna ou externa) dos resultados que um indivíduo espera atingir ao beber. Portanto, os indivíduos poderão consumir álcool para obter um resultado positivo (reforço positivo) ou

para evitar um resultado negativo (reforço negativo). Além disso, o ato de beber pode constituir uma resposta a recompensas a nível interno, no sentido de o indivíduo manipular/gerir o seu estado emocional, ou a recompensas externas, tais como a aceitação/aprovação social. Posto isto, ao cruzar as dimensões de valência e origem obtêm-se quatro classes de motivos para o consumo de álcool: (i) motivos para reforço positivo gerados internamente (beber para melhorar o humor ou o bem-estar), (ii) motivos para reforço positivo gerados externamente (beber para obter aceitação social), (iii) motivos para reforço negativo gerados internamente (beber para regular ou reduzir emoções negativas), e (iv) motivos para reforço negativo gerados externamente (beber para evitar censura ou rejeição) (Cox & Klinger, 1988). Estas quatro classes de motivos são também referidas de forma mais comum na literatura como (i) motivos de melhoramento (i.e.: *enhancement*), (ii) motivos sociais, (iii) motivos de *coping*, e (iv) motivos de conformidade (Cooper, 1994). Assim sendo, é pertinente ter presente a noção de que os indivíduos poderão consumir álcool por uma variedade de razões, mas para compreender adequadamente este tipo de comportamento é importante ter uma perspetiva motivacional em conta a fim de melhor compreender padrões e consequências relativos ao consumo de álcool em adolescentes e adultos.

Motivos para o envolvimento em jogos de bebida

Em relação ao envolvimento nos jogos de bebida em específico é dito acima que o seu evitamento por parte dos indivíduos seria por si só uma estratégia comportamental de proteção para reduzir o consumo excessivo de álcool e suas consequências negativas. Ainda assim, a participação de indivíduos em jogos de bebida poderá também ela ser moderada através de estratégias cognitivo-comportamentais para reduzir o consumo e as consequências. O uso ou não destas estratégias poderá de alguma forma estar relacionado com os motivos dos indivíduos para a participação em jogos de bebida. A investigação recente sugere que os jovens adultos

terão vários motivos para se envolver nestas atividades (e.g., divertimento, competição) (Zamboanga, Audley, Olthuis, Blumenthal, Tomaso, Bui, & Borsari, 2017). Mais especificamente e segundo a investigação de Zamboanga e colegas (2017), os motivos para os jogos de bebida relacionados com a procura de emoção/divertimento (*enhancement/thrill*) e a busca de relações sexuais (*sexual pursuit*) parecem ter uma relação positiva com a frequência de participação nestes jogos e as consequências negativas decorrentes. Além disto, os motivos para os jogos de bebida relacionados com a conformidade por parte dos indivíduos têm uma relação positiva com as consequências negativas de jogar, enquanto que os motivos para a competição estão mais relacionados, também de forma positiva, à frequência de participação em jogos de bebida. Portanto, é sugerido que diferentes motivos para participar em jogos de bebida poderão gerar diferentes tipos de consequências.

II. Objetivos

No sentido de contribuir para a expansão da literatura portuguesa sobre jogos de bebida ou *drinking games*, o presente estudo tem como objetivos essenciais fazer uma caracterização da participação de estudantes universitários portugueses em jogos de bebida em termos de frequência de participação e de quantidade de bebidas alcoólicas ingeridas aquando da participação, assim como compreender a relação entre os motivos para a participação nestes jogos, a sua frequência, a quantidade de álcool consumido e as potenciais consequências do consumo. Assim sendo, as hipóteses admitidas são:

Hipótese 1: Existem relações significativas entre as dimensões dos motivos para a participação em jogos de bebida, a frequência da participação, a quantidade de álcool consumido em jogos de bebida e as consequências.

Hipótese 2: Os motivos para a participação em jogos de bebida são melhores preditores da frequência de participação em jogos de bebida do que as variáveis sociodemográficas.

Hipótese 3: Os motivos para a participação em jogos de bebida são melhores preditores da quantidade de álcool consumido em jogos de bebida do que as variáveis sociodemográficas.

III. Metodologia

Amostra

O presente estudo conta com uma amostra total de 496 participantes, dos quais 438 (88,3%) responderam *Sim* no sentido de terem consumido bebidas alcoólicas durante o último ano. Quanto ao sexo dos participantes, a amostra é constituída por 322 (64,9%) participantes do sexo feminino e 174 (35,1%) do sexo masculino. No que diz respeito à idade dos participantes, existe uma amplitude que vai dos 17 aos 55 anos, sendo que a média de idades se encontra nos 20,31 com um desvio-padrão de 3,045. Relativamente ao ano de frequência na universidade, tendo em conta a quantidade de matrículas e possíveis reprovações, a amostra do presente estudo é constituída por 201 participantes (40,5%) a frequentar o 1º ano, 119 (24%) o 2º ano, 139 (28%) o 3º ano, 28 (5,6%) o 4º ano e 9 participantes (1,8%) o 5º ano. Finalmente, ao considerar o estabelecimento de ensino de proveniência, a amostra conta com participantes que frequentam várias faculdades da Universidade de Coimbra, sendo que 5 dos participantes (i.e.: menos de 1%) provêm de outras universidades por meio de programas de mobilidade. Assim sendo, de toda a amostra, 221 participantes (44,6%) frequentam a Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação, 172 (34,7%) a Faculdade de Letras, e 98 (19,8%) a Faculdade de Ciências e Tecnologias.

Instrumentos

Questionário Sociodemográfico

No âmbito da caracterização da amostra, foi administrado aos participantes um questionário sociodemográfico com o objetivo de obter informações sobre a idade, sexo, estado

civil, nacionalidade, raça/etnia, área de residência (i.e.: urbana ou rural), curso e estabelecimento de ensino frequentados, ano na universidade, reprovações, situação laboral e de residência em tempo letivo. Para além destas questões, foram também incluídas questões breves relativas ao consumo de álcool no sentido de saber se os participantes bebem ou não e se já obtiveram assistência médica devido ao consumo.

Motives for Playing Drinking Games (MPDG)

Para proceder à avaliação dos motivos para a participação nos jogos de bebida, foi utilizada uma versão adaptada para português do questionário *Motives for Playing Drinking Games (MPDG)* (Johnson, & Sheets, 2004; Zamboanga, et al., 2017). O questionário trata de avaliar os motivos específicos que levam à participação em jogos de bebida através de 34 itens com hipóteses de resposta numa escala de 1 a 4 (i.e.: 1=Nada importante; 2=Um pouco importante; 3=Moderadamente importante; 4=Muito importante), sendo que os motivos se encontram organizados segundo sete subescalas diferentes (i.e.: motivos de competição, motivos de conformidade, motivos de divertimento, motivos de facilitação social, motivos de novidade, motivos sexuais e motivos de *coping*). No que diz respeito à consistência interna é de referir que, segundo DeVellis (1991), esta apresentou, na maioria das subescalas, valores “razoáveis” e “bons”: $\alpha_{\text{competição}}=0,71$; $\alpha_{\text{conformidade}}=0,82$; $\alpha_{\text{divertimento}}=0,83$; $\alpha_{\text{facilitação social}}=0,75$; $\alpha_{\text{sexuais}}=0,73$. No entanto, é relevante mencionar o facto de a subescala *novidade* apresentar um valor de $\alpha=0,65$ que, segundo DeVellis (1991), se considera “fraco”. Para além disso, a subescala *coping* apresenta um valor de $\alpha=0,48$ que, segundo o mesmo autor, considera-se “inadmissível”.

The Brief Young Adult Alcohol Consequences Questionnaire (B-YAACQ)

No presente estudo, foi utilizada uma versão traduzida para português do *The Brief Young Adult Alcohol Consequences Questionnaire* (B-YAACQ) (Kahler, Strong, & Read, 2005, Ferreira et al., 2014). Trata-se de um dos instrumentos mais utilizados na avaliação das consequências do consumo de álcool em jovens estudantes universitários, sendo que tais consequências estão representadas num *continuum* que vai desde sinais de um consumo excessivo até aos sintomas indicadores do abuso e dependência de álcool (Kahler et al., 2005). O questionário é constituído por 24 itens numa escala de resposta dicotómica (i.e.: Sim ou Não) e apresenta um valor de consistência interna de $\alpha=0,86$.

Procedimentos

A recolha dos dados da amostra foi realizada inteiramente através da aplicação da bateria de questionários em formato papel e, na sua maioria, em contexto de sala de aula. Para o efeito, foram contactados elementos docentes de várias faculdades da Universidade de Coimbra com certa antecedência e com o objetivo de disponibilizarem algum tempo de aula para aplicação dos questionários aos estudantes presentes que aceitassem colaborar. Assim, a maioria dos estudantes participantes responderam individualmente à bateria de questionários em contexto de sala de aula e na presença do investigador, à exceção de um pequeno grupo de aproximadamente 30 estudantes aos quais lhe foi aplicada a bateria fora de contexto de sala de aula e de forma mais individual, tendo mesmo assim a presença do investigador para o caso de dúvidas ou dificuldades no preenchimento das respostas. É de referir que a administração da bateria de questionários foi realizada entre janeiro e abril de 2018, durante o período letivo e não coincidindo com época de exames ou com qualquer festa académica.

Em todos os casos, aquando da administração dos questionários aos estudantes, foi sempre indicado o tempo aproximadamente necessário para o preenchimento das respostas (i.e.: cerca de 25 minutos) e o objetivo do estudo. Foi também sublinhado o facto de a

participação ser voluntária e anônima, sendo que os dados foram tratados segundo as regras éticas e científicas características de estudos desta natureza.

IV. Resultados

Análise descritiva da frequência de participação e da quantidade de bebidas alcoólicas consumidas em jogos de bebida em função do sexo e ano na universidade

Segundo a análise descritiva dos dados referentes à frequência de participação e à quantidade de bebidas alcoólicas consumidas em jogos de bebida em função do sexo e ano na universidade, uma grande maioria dos participantes da amostra (i.e.: 438 de um total de 496 respondentes) revela consumir bebidas alcoólicas de forma geral, enquanto que relativamente à participação em jogos de bebida, os dados mostram que 23,7% dos participantes que consomem bebidas alcoólicas diz não participar em jogos de bebida, sendo que os restantes 76,3% participam com frequências que vão de menos de uma vez por mês a duas ou três vezes por semana (cf. Tabela 1).

Tabela 1. Caracterização da amostra quanto à frequência de participação em jogos de bebida

	Frequência	%
Não jogo drinking games	104	23,7
Menos de uma vez por mês	166	37,9
Duas a três vezes por mês	72	16,4
Uma vez por mês	39	8,9
Uma vez por semana	38	8,7
Duas a três vezes por semana	19	4,3
Total	438	100,0

Em relação aos dados sobre a quantidade de álcool consumido em jogos de bebida (cf. Tabela 2) é possível constatar que, de entre os participantes, uma boa parte diz consumir pelo

menos três a quatro bebidas (28,1%), sendo que também um número considerável revela consumir até cinco a seis bebidas (16,2%) e sete ou mais bebidas (16%).

Tabela 2. Caracterização da amostra quanto à quantidade de bebidas alcoólicas consumidas durante a participação em jogos de bebida (*drinking games*).

	Frequência	%
Não jogo drinking games	103	23,5
Uma bebida	15	3,4
Duas bebidas	56	12,8
Três a quatro bebidas	123	28,1
Cinco a seis bebidas	71	16,2
Sete ou mais bebidas	70	16,0
Total	438	100,0

De entre os participantes que dizem consumir bebidas alcoólicas de alguma forma, podem então ser constatados os dados sobre as diferenças entre os participantes do sexo masculino e feminino quanto ao número e à frequência de participação em jogos de bebida (cf. Tabela 3).

Em relação à quantidade de bebidas alcoólicas consumidas durante a participação em jogos de bebida foi também feita a análise dos dados em função do sexo dos participantes (cf. Tabela 4).

Para além do sexo dos participantes, também foi tida em conta a frequência de participação em jogos de bebida em função do ano de frequência na universidade aquando da investigação (cf. Tabela 5).

Tabela 3. Caracterização da frequência de participação em jogos de bebida (*drinking games*) quanto ao sexo dos participantes.

		Sexo		Total
		Masculino	Feminino	
Não jogo drinking games	n	39	65	104
	%	8,9%	14,8%	23,7%
Menos de uma vez por mês	n	57	109	166
	%	13,0%	24,9%	37,9%
Duas a três vezes por mês	n	23	49	72
	%	5,3%	11,2%	16,4%
Uma vez por mês	n	18	21	39
	%	4,1%	4,8%	8,9%
Uma vez por semana	n	18	20	38
	%	4,1%	4,6%	8,7%
Duas a três vezes por semana	n	8	11	19
	%	1,8%	2,5%	4,3%
Total	n	163	275	438
	%	37,2%	62,8%	100,0%

Tabela 4. Caracterização da quantidade de bebidas alcoólicas consumidas em jogos de bebida (*drinking games*) quanto ao sexo dos participantes.

		Sexo		Total
		Masculino	Feminino	
Não jogo drinking games	n	39	64	103
	%	8,9%	14,6%	23,5%
Uma bebida	n	4	11	15
	%	0,9%	2,5%	3,4%
Duas bebidas	n	17	39	56
	%	3,9%	8,9%	12,8%
Três a quatro bebidas	n	39	84	123
	%	8,9%	19,2%	28,1%
Cinco a seis bebidas	n	32	39	71
	%	7,3%	8,9%	16,2%
Sete ou mais bebidas	n	32	38	70
	%	7,3%	8,7%	16,0%
Total	n	163	275	438
	%	37,2%	62,8%	100,0%

Tabela 5. Caracterização da frequência de participação em jogos de bebida (*drinking games*) tendo em conta o ano na universidade dos participantes.

		Ano na universidade					Total
		1ºano	2º ano	3º ano	4º ano	5º ano	
Não jogo drinking games	n	44	28	25	6	0	104
	%	10,0%	6,4%	5,7%	1,4%	0,0%	23,7%
Menos de uma vez por mês	n	68	33	48	11	5	166
	%	15,5%	7,5%	11,0%	2,5%	1,1%	37,9%
Duas a três vezes por mês	n	29	20	19	3	0	72
	%	6,6%	4,6%	4,3%	0,7%	0,0%	16,4%
Uma vez por mês	n	13	7	16	2	1	39
	%	3,0%	1,6%	3,7%	0,5%	0,2%	8,9%
Uma vez por semana	n	16	11	9	2	0	38
	%	3,7%	2,5%	2,1%	0,5%	0,0%	8,7%
Duas a três vezes por semana	n	7	2	8	2	0	19
	%	1,6%	0,5%	1,8%	0,5%	0,0%	4,3%
Total	n	177	101	125	26	6	438
	%	40,4%	23,1%	28,5%	5,9%	1,4%	100,0%

Ainda em função do ano na universidade frequentado pelos participantes, foram também tidos em consideração os valores respeitantes à quantidade de bebidas alcoólicas consumidas em jogos de bebida (cf. Tabela 6).

Tabela 6. Caracterização da quantidade de bebidas alcoólicas consumidas em jogos de bebida (*drinking games*) tendo em conta o ano na universidade dos participantes.

		Ano na universidade					Total
		1ºano	2º ano	3º ano	4º ano	5º ano	
Não jogo drinking games	n	44	28	24	6	1	103
	%	10,0%	6,4%	5,5%	1,4%	0,2%	23,5%
Uma bebida	n	7	0	6	2	0	15
	%	1,6%	0,0%	1,4%	0,5%	0,0%	3,4%
Duas bebidas	n	29	11	12	3	1	56
	%	6,6%	2,5%	2,7%	0,7%	0,2%	12,8%
Três a quatro bebidas	n	58	19	35	9	2	123
	%	13,2%	4,3%	8,0%	2,1%	0,5%	28,1%
Cinco a seis bebidas	n	20	21	24	2	4	71
	%	4,6%	4,8%	5,5%	0,5%	0,9%	16,2%
Sete ou mais bebidas	n	19	22	24	4	1	70
	%	4,3%	5,0%	5,5%	0,9%	0,2%	16,0%
Total	n	177	101	125	26	9	438
	%	40,4%	23,1%	28,5%	5,9%	2,1%	100,0%

Análise correlacional

De forma a fazer a análise das possíveis relações entre os motivos para a participação em jogos de bebida, a frequência de participação, a quantidade de bebidas alcoólicas consumidas aquando da participação e as consequências do consumo de álcool encontram-se representados na tabela 7 os coeficientes de correlação de Pearson para as variáveis em estudo, sendo que através dos resultados obtidos pode verificar-se que a maioria das variáveis se encontra correlacionadas entre si, mas com algumas exceções. Mais especificamente, os resultados obtidos permitem constatar que existe uma correlação positiva significativa entre a variável referente aos motivos de competição e as variáveis relativas aos motivos de conformidade ($r=0,405$; $p<0,01$), divertimento ($r=0,453$; $p<0,01$), facilitação social ($r=0,650$; $p<0,01$), novidade ($r=0,511$; $p<0,01$), sexuais ($r=0,442$; $p<0,01$), *coping* ($r=0,507$; $p<0,01$), à frequência de participação em jogos de bebida ($r=0,241$; $p<0,01$), à

quantidade de álcool consumido em jogos de bebida ($r=0,232$; $p<0,01$) e uma correlação negativa significativa com a variável que diz respeito às consequências do consumo de álcool ($r=-0,369$; $p<0,01$). Relativamente à variável dos motivos para a conformidade pode verificar-se que existe uma correlação positiva significativa com as variáveis para os motivos de divertimento ($r=0,113$; $p<0,05$), facilitação social ($r=0,389$; $p<0,01$), novidade ($r=0,322$; $p<0,01$), sexuais ($r=0,368$; $p<0,01$), de coping ($r=0,287$; $p<0,01$) e uma correlação negativa significativa com a variável respeitante às consequências do consumo de álcool ($r=-0,152$; $p<0,01$). A variável referente aos motivos de divertimento encontra-se também correlacionada positivamente e de forma estatisticamente significativa com as variáveis para os motivos de facilitação social ($r=0,426$; $p<0,01$), novidade ($r=0,485$; $p<0,01$) e de coping ($r=0,464$; $p<0,01$), com as variáveis relativas à frequência de participação em jogos de bebida ($r=0,346$; $p<0,01$) e à quantidade de álcool consumido em jogos de bebida ($r=0,363$; $p<0,01$) e negativamente, também de forma estatisticamente significativa, com as consequências do consumo de álcool ($r=-0,432$; $p<0,01$). No mesmo sentido, a variável para os motivos de facilitação social tem uma correlação negativa significativa com a variável para as consequências do consumo de álcool ($r=-0,327$; $p<0,01$) e mostra estar correlacionada positivamente, também de forma estatisticamente significativa, com as variáveis relativas aos motivos de novidade ($r=0,505$; $p<0,01$), sexuais ($r=0,522$; $p<0,01$) e de coping ($r=0,519$; $p<0,01$), bem como com as variáveis para a frequência de participação em jogos de bebida ($r=0,192$; $p<0,01$) e para a quantidade de álcool consumido em jogos de bebida ($r=0,166$; $p<0,01$). Quanto à variável para os motivos de novidade, esta encontra-se positivamente correlacionada com as variáveis para os motivos sexuais ($r=0,215$; $p<0,01$) e de coping ($r=0,436$; $p<0,01$) e com as variáveis relativas à frequência de participação em jogos de bebida ($r=0,126$; $p<0,05$) e à quantidade de álcool consumido em jogos de bebida ($r=0,168$; $p<0,01$), mostrando-se negativamente correlacionada com a variável respeitante às consequências do

consumo de álcool ($r=-0,247$; $p<0,01$). Em relação à variável referente aos motivos sexuais pode verificar-se uma correlação positiva significativa com as variáveis para os motivos de coping ($r=0,348$; $p<0,01$) e com a variável para a quantidade de álcool consumido em jogos de bebida ($r=0,161$; $p<0,01$), para além de estar correlacionada negativamente com as consequências do consumo de álcool ($r=-0,201$; $p<0,01$). A variável para os motivos de coping mostra estar positivamente correlacionada com as variáveis relativas à frequência de participação em jogos de bebida ($r=0,150$; $p<0,05$) e à quantidade de álcool consumido em jogos de bebida ($r=0,150$; $p<0,01$) e correlacionada de forma negativa, também estatisticamente significativa, com a variável para as consequências do consumo de álcool ($r=-0,339$; $p<0,01$). A variável que representa a frequência de participação em jogos de bebida tem também uma correlação positiva significativa com a variável para a quantidade de álcool consumido em jogos de bebida ($r=0,602$; $p<0,01$) e uma correlação negativa significativa com as consequências do consumo de álcool ($r=-0,454$; $p<0,01$). Por fim, a variável que representa a quantidade de álcool consumido em jogos de bebida está negativamente correlacionada, também de forma estatisticamente significativa, com a variável para as consequências do consumo de álcool ($r=-0,452$; $p<0,01$).

Tabela 7. Matriz de correlações das variáveis em estudo (i.e.: motivos para participação em jogos de bebida; frequência de participação em jogos de bebida; quantidade de bebidas alcoólicas consumidas em jogos de bebida; consequências do consumo de álcool).

	Competição	Conform.	Divert.	F. Social	Novidade	Sexuais	Coping	Freq.	Quant.	Conseq.
Competição	1									
Conformidade	,405**	1								
Divertimento	,473**	,113*	1							
Facilitação Social	,650**	,389**	,426**	1						
Novidade	,511**	,322**	,485**	,505**	1					
Sexuais	,442**	,368**	,090	,522**	,215**	1				
Coping	,507**	,287**	,464**	,519**	,436**	,348**	1			
Freq. de participação em jogos de bebida	,241**	-,022	,346**	,192**	,126*	,081	,150**	1		
Quant. de álcool consumido em jogos de bebida	,232**	,004	,363**	,166**	,168**	,161**	,150**	,602**	1	
Consequências	-,369**	-,152**	-,423**	-,327**	-,247**	-,201**	-,339**	-,454**	-,452**	1

**Correlação é significativa ao nível 0,01 (bicaudal).

*Correlação é significativa ao nível 0,05 (bicaudal).

Análise preditiva

Preditores da frequência de participação em jogos de bebida

A Tabela 8 apresenta o sumário dos modelos de regressão após a entrada dos blocos de preditores considerados pertinentes. O modelo 2 (variáveis sociodemográficas e motivos para a participação em jogos de bebida) apresenta um poder explicativo da variância de 38,7% ($R^2=0,150$). Assim sendo, o nível de significância associado ao modelo 2 ($F=5,732$; $p=0,000$) mostra que a contribuição das variáveis inseridas nesse modelo é significativa, contribuindo deste modo para a predição da frequência de participação em jogos de bebida em função de variáveis sociodemográficas e dos motivos para a participação.

Tabela X8. Sumário da regressão hierárquica para a variável dependente Frequência de Participação em Jogos de Bebida.

Modelo	R	R ²	R ² ajustado	F	p	Estatísticas de mudança		
						ΔR^2	ΔF	Δp
1 ^a	,128	,016	,008	1,854	,137	,016	1,854	,137
2 ^b	,387	,150	,124	5,732	,000	,133	7,289	,000

Variável Dependente: Frequência de Participação em Jogos de Bebida

a. Preditores: Ano, Sexo, Idade

b. Preditores: Ano, Sexo, Idade, Novidade, Sexuais, Conformidade, Divertimento, Coping, Social, Competição

A Tabela que se segue apresenta os coeficientes de regressão β e Beta após a entrada de todos os preditores considerados no modelo 2 que, pelo seu poder explicativo, assume particular importância. Assim sendo, ao ter em conta os valores dos coeficientes de regressão apresentados e relativamente a todos os preditores, considerando os valores de β , a variável com maior poder explicativo significativo da frequência de participação em jogos de bebida é a respeitante aos motivos de divertimento que contribui de forma positiva ($\beta=0,111$; $p=0,000$) (cf. Tabela 9).

Tabela 9. Coeficientes de regressão^a para a Frequência de Participação em Jogos de Bebida.

Variáveis	β	Beta	t	p
Idade	-,038	-,055	-,777	,438
Sexo	-,201	-,077	-1,376	,170
Ano	-,022	-,019	-,270	,787
Competição	,055	,155	1,957	,051
Conformidade	-,052	-,111	-1,867	,063
Divertimento	,111	,316	4,743	,000
Social	,018	,047	,595	,553
Novidade	-,050	-,086	-1,295	,196
Sexuais	,029	,028	,423	,673
Coping	-,042	-,054	-,821	,412

a. Variável Dependente: Frequência de Participação em Jogos de Bebida

Preditores da quantidade de bebidas alcoólicas consumidas em jogos de bebida

Na tabela 10 está representado o sumário dos modelos de regressão com os blocos de preditores considerados relevantes, desta vez para a variável dependente relativa à quantidade de bebidas alcoólicas consumidas durante a participação em jogos de bebida. O modelo 1 conta com um valor preditivo da variância de 3,5% ($R^2=0,035$) estatisticamente significativo ($F=4,004$; $p<0,01$). O modelo 2 (i.e.: variáveis sociodemográficas e motivos para a participação em jogos de bebida) apresenta um poder explicativo da variância na quantidade de álcool consumido em jogos de bebida de 17,7% ($R^2=0,177$). Assim sendo, para além do modelo 1, o nível de significância associado ao modelo 2 ($F=7,013$; $p=0,000$) mostra que a contribuição das variáveis inseridas neste último modelo é maior e também ela estatisticamente significativa, contribuindo assim para uma melhor predição da quantidade de bebidas alcoólicas consumidas em jogos de bebida em função de variáveis sociodemográficas (i.e.: idade, sexo e ano na universidade) e dos motivos para a participação.

Tabela 10. Sumário da regressão hierárquica para a variável dependente Quantidade de Álcool Consumido em Jogos de Bebida.

Modelo	R	R ²	R ² ajustado	F	p	Estatísticas de mudança		
						Δ R ²	Δ F	Δ p
1 ^a	,187	,035	,026	4,004	,008	,035	4,004	,008
2 ^b	,421	,177	,152	7,013	,000	,143	8,048	,000

Variável Dependente: Quantidade de Álcool Consumido em Jogos de Bebida

a. Preditores: Ano, Sexo, Idade

b. Preditores: Ano, Sexo, Idade, Novidade, Sexuais, Conformidade, Divertimento, Coping, Social, Competição

Considerando os valores de β para o modelo 1, a variável com maior poder explicativo significativo da variância na quantidade de bebidas alcoólicas consumidas em jogos de bebida é a respeitante ao sexo dos participantes ($\beta=-0,329$; $p<0,05$). Por outro lado, ao ter em conta os preditores incluídos no modelo 2 para a mesma variável dependente, constata-se que aqui a variável com maior poder explicativo positivo e significativo da variância é a que diz respeito aos motivos de divertimento ($\beta=0,119$; $p=0,000$). Além desta, a variável para os motivos sexuais apresenta um valor preditivo negativo também ele estatisticamente significativo ($\beta=-0,119$; $p<0,05$) (cf. Tabela 11).

Tabela 11. Coeficientes de regressão^a para Quantidade de Álcool Consumido em Jogos de Bebida.

Modelos	β	Beta	t	p	
1	Idade	,024	,038	,520	,603
	Sexo	-,329	-,135	-,2,449	,015
	Ano	,075	,072	,984	,326
2	Idade	,053	,083	1,185	,237
	Sexo	-,207	-,085	-1,554	,121
	Ano	,003	,003	,038	,970
	Competição	,018	,054	-,700	,484
	Conformidade	-,047	-,109	-1,861	,064
	Divertimento	,119	,365	5,564	,000
	Social	-,024	-,067	-,865	,388
	Novidade	,010	,018	,278	,781
	Sexuais	-,159	,163	2,504	,013
	Coping	-,036	-,050	-,766	,444

a. Variável Dependente: Quantidade de Álcool Consumido em Jogos de Bebida

Preditores das consequências do consumo de álcool

De modo semelhante às situações anteriores, encontra-se representado na tabela 12 o sumário dos modelos de regressão que incluem os blocos de preditores considerados relevantes, tendo como variável dependente as consequências do consumo de álcool. Os resultados mostram que o modelo 1 (i.e.: variáveis sociodemográficas) tem um poder explicativo da variância nas consequências do consumo de álcool de 7% ($R^2=0,074$), sendo que é estatisticamente significativo ($F=8,796$; $p=0,000$). No mesmo sentido, o modelo 2, onde estão incluídas para além das variáveis sociodemográficas as variáveis representantes dos motivos para a participação em jogos de bebida, tem um valor explicativo da variância de 26,4% ($R^2=0,264$) estatisticamente significativo ($F=11,645$; $p=0,000$). O modelo 3 (i.e.: variáveis sociodemográficas, motivos para participação em jogos de bebida, frequência de participação e quantidade de álcool consumido em jogos de bebida) é o que tem maior poder preditivo da

variância nas consequências do consumo de álcool, sendo que contribui com 30,4% ($R^2=0,304$) e é, também ele, estatisticamente significativo ($F=11,717$; $p=0,000$).

Tabela 12. Sumário da regressão hierárquica para a variável dependente Consequências do Consumo de Álcool.

Modelo	R	R ²	R ² ajustado	F	p	Estatísticas de mudança		
						ΔR^2	ΔF	Δp
1 ^a	,272	,074	,065	8,796	,000	,074	8,796	,000
2 ^b	,514	,264	,242	11,645	,000	,191	11,990	,000
3 ^c	,551	,304	,278	11,717	,000	,040	9,146	,000

Variável Dependente: Consequências do Consumo de Álcool

a. Preditores: Ano, Sexo, Idade

b. Preditores: Ano, Sexo, Idade, Novidade, Sexuais, Conformidade, Divertimento, Coping, Social, Competição

c. Ano, Sexo, Idade, Novidade, Sexuais, Conformidade, Divertimento, Coping, Social, Competição, Frequência, Quantidade

De acordo com os resultados apresentados na tabela 13, no respeito ao modelo 1, a variável com maior poder preditivo positivo da variância nas consequências do consumo de álcool é que a representa o sexo dos participantes ($\beta=2,166$; $p=0,000$). De modo semelhante, no modelo 2, ao incluir as variáveis respeitantes aos motivos para a participação em jogos de bebida, o sexo dos participantes tem também um poder preditivo positivo e significativo da variância ($\beta=1,645$; $p=0,000$) nas consequências. Para além do sexo, a variável representante dos motivos de divertimento tem também, embora de forma negativa, um poder preditivo estatisticamente significativo ($\beta=-0,348$; $p=0,000$) da variância. Finalmente, no que diz respeito ao modelo 3, a variável para o sexo dos participantes continua a contribuir de forma positiva e estatisticamente significativa para a variância nas consequências do consumo ($\beta=1,443$; $p<0,01$), tal como acontece com a variável para os motivos de divertimento, mas de forma negativa ($\beta=-0,241$; $p<0,01$). Para além destas, também a variável para a frequência de

participação em jogos de bebida contribui para a predição da variância de forma negativa e significativa ($\beta=-0,588$; $p=0,000$).

Tabela 13. Coeficientes de regressão^a para Consequências do Consumo de Álcool.

Modelos	β	Beta	T	p	
1	Idade	-,039	-,017	-,240	,810
	Sexo	2,166	,252	4,645	,000
	Ano	-,169	-,046	-,638	,524
2	Idade	-,113	-,050	-,753	,452
	Sexo	1,645	,192	3,688	,000
	Ano	,003	,001	,012	,991
	Competição	-,079	-,068	-,928	,354
	Conformidade	-,007	-,004	-,077	,939
	Divertimento	-,348	-,303	-4,870	,000
	Social	-,107	-,083	-1,135	,257
	Novidade	,057	,030	,491	,624
	Sexuais	-,062	-,018	-,292	,770
	Coping	-,254	-,100	-1,615	,107
	3	Idade	-,121	-,053	-,822
Sexo		1,443	,168	3,295	,001
Ano		-,006	-,002	-,027	,979
Competição		-,039	-,034	-,466	,642
Conformidade		-,053	-,035	-,640	,523
Divertimento		-,241	-,210	-3,232	,001
Social		-,107	-,083	-1,167	,244
Novidade		,033	,018	,288	,773
Sexuais		,005	,001	,023	,981
Coping		-,290	-,114	-1,885	,060
Freq. de participação em jogos de bebida		-,588	-,179	-3,525	,000
Quant. de álcool consumido em jogos de bebida		-,358	-,101	-1,960	,051

a. Variável Dependente: Consequências do Consumo de Álcool.

V. Discussão

Os resultados do presente estudo começam por revelar que, em termos de frequência, um grande número de participantes afirma participar, de uma forma ou de outra, em jogos de bebida (i.e.: 334 de um total de 496), tal como acontece de forma semelhante em outros países como os E.U.A. (Zamboanga, et al., 2014), contribuindo assim para uma maior evidência sobre a elevada prevalência destas práticas entre a população de estudantes universitários.

Investigações como as de Zamboanga e colegas (2017) sugerem relações entre os motivos da participação em jogos de bebida, a frequência de participação, a quantidade de álcool consumido durante a participação e as consequências negativas do consumo. Neste sentido, este estudo apresenta resultados que apontam para fortes relações significativas de variáveis como acontece com as respeitantes aos motivos de divertimento (i.e.: *enhancement*) com a frequência de participação e a quantidade de álcool consumido, a variável para os motivos de competição com a frequência de participação e todas as variáveis que dizem respeito aos motivos, frequência de participação e quantidade de álcool consumido com a variável que representa as consequências do consumo, confirmando assim, ainda que parcialmente, a *hipótese 1*.

No que diz respeito à *hipótese 2*, os resultados do estudo apontam para a sua confirmação, no sentido em que os motivos se revelam realmente melhores preditores da frequência de participação em jogos de bebida do que as variáveis sociodemográficas por si só. Apesar disso, os motivos de divertimento foram a única variável de entre os motivos para participação em jogos de bebida a ser considerada estatisticamente significativa em termos de valor preditivo da frequência de participação.

Quanto à *hipótese 3*, os resultados não mostram necessariamente que os motivos são melhores preditores da quantidade de álcool consumido em jogos de bebida do que as variáveis sociodemográficas, ainda que, estatisticamente falando, variáveis como as representantes dos

motivos de divertimento e motivos sexuais pareçam ter um poder explicativo da variância relativamente mais significativos que a variável sexo. No entanto, é pertinente ter em conta a natureza da amostra em questão no sentido em que esta possui um pequeno número de participantes do sexo masculino em comparação com o sexo oposto, dificultando assim a inferência de uma conclusão mais generalizada sobre os comportamentos associados aos jogos de bebida por parte dos elementos do sexo masculino portugueses.

VI. Conclusão

A relevância do presente estudo assenta fundamentalmente na relativa lacuna que existe na literatura portuguesa sobre a influência dos jogos de bebida nos estudantes universitários portugueses. Neste sentido, foram então explorados os efeitos de fatores como os motivos para a participação em jogos de bebida na frequência de participação e na quantidade de consumo. Assim sendo, os resultados sugerem então que, de uma forma geral, diferentes motivos para participar em jogos de bebida poderão gerar diferentes comportamentos durante a prática dos mesmos, ao mesmo tempo que mostram relações significativas como acontece com algumas das variáveis para os motivos, a frequência de participação e a quantidade de álcool consumido. Para além disso, constata-se a existência de relações das variáveis em estudo (i.e.: nomeadamente os motivos, a frequência de participação e a quantidade de álcool consumido) com as consequências negativas do consumo análogas a outros estudos sobre esta temática (Zamboanga, et al., 2017).

De forma geral, este estudo apontou para uma influência relativamente forte dos motivos dos participantes na frequência com que se envolvem em jogos de bebida e na quantidade de álcool que consomem aquando da sua prática. Embora estes resultados e a própria natureza da amostra não permitam a sua generalização para a população de estudantes portugueses, será pertinente ter os dados em conta, nomeadamente em relação à literatura

nacional sobre o tema, no sentido de encontrar soluções de prevenção e/ou intervenção que se baseiem nos motivos para se envolver em jogos de bebida que possam contribuir para reduzir o potencial impacto negativo destas práticas. Neste sentido, será então importante utilizar estes e outros dados de forma a poder contribuir para o desenvolvimento de estratégias preventivas ao nível da população de estudantes universitários, podendo passar pela sensibilização para as consequências que resultam do consumo excessivo de álcool e do envolvimento em jogos de bebida que podem levar a intoxicações severas e pelo incentivo a práticas positivas e mais seguras alternativas a estes jogos.

Em termos de limitações, como mencionado acima, destaca-se a distribuição desequilibrada da amostra em termos de sexo dos participantes, bem como a sua distribuição no que diz respeito ao estabelecimento de ensino frequentado. Assim, é importante que futuros estudos sobre o tema presente possuam uma amostra mais homogénea em termos da variável sexo e mais largamente distribuída no sentido de abranger mais instituições de ensino tanto públicas como privadas. Para além disto, tendo em conta a natureza transversal do estudo, é importante ter em conta a necessidade de se conduzirem estudos de natureza longitudinal e qualitativa de modo a obter dados mais detalhados sobre as práticas e consequências relativas aos jogos de bebida.

Bibliografia

Alfonso, J., & Deschenes, S. D. (2013). Do drinking games matter? An examination by game type and gender in a mandated student sample. *The American journal of drug and alcohol abuse*, 39(5), 312-319.

Benton, S. L., Schmidt, J. L., Newton, F. B., Shin, K., Benton, S. A., & Newton, D. W. (2004). College student protective strategies and drinking consequences. *Journal of Studies on Alcohol*, 65(1), 115-121.

Borsari, B. (2004). Drinking games in the college environment: A review. *Journal of Alcohol and Drug Education, 48*, 29-52.

Capone, C., Wood, M. D., Borsari, B., & Laird, R. D. (2007). Fraternity and sorority involvement, social influences, and alcohol use among college students: a prospective examination. *Psychology of Addictive Behaviors, 21*(3), 316.

Clapp, J. D., Reed, M. B., & Ruderman, D. E. (2014). The relationship between drinking games and intentions to continue drinking, intentions to drive after drinking, and adverse consequences: Results of a field study. *The American journal of drug and alcohol abuse, 40*(5), 374-379.

Cooper, M. L. (1994). Motivations for alcohol use among adolescents: Development and validation of a four-factor model. *Psychological assessment, 6*(2), 117.

Mackinnon, S. P., Couture, M. E., Cooper, M. L., Kuntsche, E., O'connor, R. M., Stewart, S. H., & DRINC Team. (2017). Cross - cultural comparisons of drinking motives in 10 countries: Data from the DRINC project. *Drug and alcohol review, 36*(6), 721-730.

Cox, W. M., & Klinger, E. (1988). A motivational model of alcohol use. *Journal of abnormal psychology, 97*(2), 168.

DeVellis, R. F. (1991). Applied social research methods series, Vol. 26. Scale development: Theory and applications. Thousand Oaks, CA, US.

Ferreira, J. A., Martins, J. S., Coelho, M. S., & Kahler, C. W. (2014). Validation of Brief Young Adult Alcohol Consequences Questionnaire (B-YAACQ): Portuguese Version. *Spanish Journal of Psychology, 17*, 1-8.

Ham, L. S., Zamboanga, B. L., Olthuis, J. V., Casner, H. G., & Bui, N. (2010). No fear, just relax and play: Social anxiety, alcohol expectancies, and drinking games among college students. *Journal of American college health, 58*(5), 473-479.

Hingson, R. W., Zha, W., & Weitzman, E. R. (2009). Magnitude of and trends in alcohol-related mortality and morbidity among US college students ages 18-24, 1998-2005. *Journal of Studies on Alcohol and Drugs, Supplement*, (16), 12-20.

Johnson, T. J., & Sheets, V. L. (2004). Measuring college students' motives for playing drinking games. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(2), 91.

Kahler, C. W., Strong, D. R., & Read, J. P. (2005). Toward efficient and comprehensive measurement of the alcohol problems continuum in college students: The Brief Young Adult Alcohol Consequences Questionnaire. *Alcoholism: Clinical and Experimental Research*, 29(7), 1180-1189.

Martens, M. P., Pederson, E. R., LaBrie, J. W., Ferrier, A. G., & Cimini, M. D. (2007). Measuring alcohol-related protective behavioral strategies among college students: Further examination of the Protective Behavioral Strategies Scale. *Psychology of Addictive Behaviors*, 21(3), 307.

Pearson, M. R., & Henson, J. M. (2013). Unplanned drinking and alcohol-related problems: A preliminary test of the model of unplanned drinking behavior. *Psychology of addictive behaviors*, 27(3), 584.

Polizzotto, M. N., Polizzotto, M. N., Saw, M. M., Polizzotto, M. N., Saw, M. M., Tjhung, I., ... & Polizzotto, M. N. (2007). Fluid skills: Drinking games and alcohol consumption among Australian university students. *Drug and Alcohol Review*, 26(5), 469-475.

Ray, A. E., Stapleton, J. L., Turrisi, R., & Phillion, E. (2012). Patterns of drinking-related protective and risk behaviors in college student drinkers. *Addictive behaviors*, 37(4), 449-455.

White, A. M., Hingson, R. W., Pan, I. J., & Yi, H. Y. (2011). Hospitalizations for alcohol and drug overdoses in young adults ages 18–24 in the United States, 1999–2008: results

from the Nationwide Inpatient Sample. *Journal of studies on alcohol and drugs*, 72(5), 774-786.

Zamboanga, B. L., Schwartz, S. J., Van Tyne, K., Ham, L. S., Olthuis, J. V., Huang, S., ... & Weisskirch, R. (2010). Drinking game behaviors among college students: How often and how much?. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(3), 175-179.

Zamboanga, B. L., Olthuis, J. V., Kenney, S. R., Correia, C. J., Van Tyne, K., Ham, L. S., & Borsari, B. (2014). Not just fun and games: A review of college drinking games research from 2004 to 2013. *Psychology of Addictive Behaviors*, 28(3), 682.

Zamboanga, B. L., Audley, S., Olthuis, J. V., Blumenthal, H., Tomaso, C. C., Bui, N., & Borsari, B. (2017). Validation of a seven-factor structure for the motives for playing drinking games measure. *Assessment*, 1073191117701191.