

VI SEMINÁRIO DE PRÁTICA DE PESQUISA EM PSICOLOGIA

ISSN: 2317-0018

Universidade Estadual de Maringá

26 a 27 de Janeiro de 2017

LEAGUE OF LEGENDS E O CICLO VICIOSO DO JOGAR “COMPULSIVO” NO AMBIENTE VIRTUAL

Daniela Yumi Koga (Programa de Iniciação Científica, Departamento de Psicologia, Universidade Estadual de Maringá, Maringá-PR, Brasil); Carolina Laurenti (Laboratório de Filosofia e Metodologia de Psicologia, Departamento de Psicologia, Universidade Estadual de Maringá, Maringá-PR, Brasil).

contato: danielayumi28@hotmail.com

Palavras-chave: Jogos virtuais. Análise do comportamento. Análise funcional.

Os jogos virtuais podem ser entendidos como um conjunto de atividades recreativas reguladas por certas normas e exercidas em um ambiente no qual os jogadores podem se comunicar e interagir entre si. Algumas vezes isso pode se dar por meio de personagens virtuais, os quais reagem de acordo com as ações de quem joga. Os jogos virtuais também podem servir como um contexto de simulação da vida real, além de possibilitar momentos de relacionamento e comunicação instantâneos com outros jogadores, como é o caso dos jogos *online*. Apesar dessas características positivas, quando o jogo se torna o principal objetivo na vida do indivíduo, pode incorrer no que é denominado, nos manuais da psiquiatria, de jogar “compulsivo” ou “patológico”. Considerando que a Análise do Comportamento critica a noção de psicopatologia, em favor de uma concepção relacional e contextual de comportamento, o objetivo desta pesquisa foi investigar as contingências envolvidas no comportamento de jogar no ambiente virtual, de modo a identificar a topografia, as consequências e as situações que antecedem esse comportamento, além de compreender os sentimentos que emergem nessas contingências. Para isso, foi realizada uma pesquisa de natureza empírico-exploratória na forma de estudo de caso. Participaram três voluntários, com mais de dezoito anos, que jogavam diariamente, em média, quatro horas ininterruptas o jogo *League of Legends*. O procedimento foi dividido em duas principais etapas: uma entrevista com cada um dos participantes, a qual foi realizada na Universidade Estadual de Maringá, e uma observação do comportamento de jogar, a qual se deu na residência de cada participante. Como instrumentos, foram utilizados um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, um roteiro de entrevista semiestruturada e um protocolo de observação. Por meio da análise funcional, pode-se verificar que o comportamento de jogar virtualmente originou-se como um operante de fuga, com a função de retirar algum estímulo aversivo presente no ambiente não-virtual. Uma vez instalado, o jogar passa a ser mantido por reforçamento negativo com função de esquiva e também por reforçamento positivo. Nesse último caso, o jogo é configurado de modo que reforçadores positivos naturais e arbitrários são apresentados por meio de esquemas de reforçamento contínuo e intermitente. Por outro lado, os relatos dos participantes mostraram que as pessoas que não jogam ou não conhecem o jogo punem o falar a respeito do jogo e o próprio jogar, com reprovações sociais, o que amplia o caráter aversivo do ambiente não-virtual. Assim, os participantes passam mais tempo interagindo no contexto virtual e restringem seu grupo social às pessoas que também jogam. Essa relação entre o ambiente virtual e não-virtual cria um ciclo vicioso que fortalece o operante de jogar virtualmente e mantém os participantes conectados na frequência supracitada. Diante disso, foi possível notar que as implicações do comportamento de jogar devem ser explicadas em termos de contingências e não da noção de psicopatologia, pois é produto de uma história de reforçamento, ou seja, é estabelecido e mantido por contingências de reforçamento positivo e negativo e, por isso, exige uma explicação contextual.