

V SEMINÁRIO DE PRÁTICA DE PESQUISA EM PSICOLOGIA

ISSN: 2317-0018

Universidade Estadual de Maringá

18 a 19 de Fevereiro de 2016

O JOGAR “PATOLÓGICO” NO AMBIENTE VIRTUAL SOB A PERSPECTIVA ANALÍTICO-COMPORTAMENTAL

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

contato: danielayumi28@hotmail.com

Palavras-chave: Jogos. Virtual. Análise do comportamento. Estudo de caso.

Atualmente, o uso do meio virtual para as relações interpessoais, lazer, trabalho e afins, tem se tornado cada vez mais frequente. Dentre essas possibilidades de interação, destacam-se os jogos virtuais. Em linhas gerais, eles podem ser entendidos como um conjunto de atividades recreativas submetidas a certas normas e exercidas em um contexto no qual os jogadores podem se comunicar e interagir entre si. Isso pode se dar por meio (ou não) de personagens virtuais, os quais reagem de acordo com as ações de quem joga. Além disso, os jogos virtuais podem servir como um contexto de simulação da vida real, além de possibilitarem 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 configurar o que é denominado de jogar compulsivo ou patológico. Alguns autores destacam que a dependência do uso da *Internet*, em especial, dos jogos virtuais, pode acarretar problemas, como a dificuldade de socialização, e o desenvolvimento de psicopatologias, como a depressão. Em decorrência disso, o jogar no contexto virtual tem sido alvo de estudos por parte da psicologia. Uma das formas de se compreender esse fenômeno é embasando-se na teoria da Análise do Comportamento. Da perspectiva dessa teoria psicológica, o comportamento humano é relação entre o indivíduo e o mundo natural e social. O estudo dessa relação é pautado pela análise funcional, que busca identificar e descrever as variáveis das quais o comportamento é função. Mais especificamente, isso significa interpretar o comportamento humano em termos da noção de tríplice contingência, com base na qual se descreve a inter-relação entre a ação, a situação em que a ação ocorre e suas consequências. Esse modo de compreender e explicar o comportamento é incompatível com a noção de “psicopatologia”, pois, todo comportamento, seja ele considerado, de acordo com os padrões sociais, como normal ou patológico, é estabelecido e mantido por contingências e, como tal, requer uma explicação contextual. Com base nessas considerações, o objetivo desta pesquisa é investigar as contingências que participam do jogar no ambiente virtual, de modo a identificar a topografia da ação de jogar, a situação antecedente em que ela ocorre e suas consequências. Para tanto, será realizado um estudo empírico-exploratório, do qual participará um(a) voluntário(a), maior de idade, e que pratique o jogo *League Of Legends* no mínimo quatro horas diárias, pois, de acordo com alguns autores, esse pode ser considerado o parâmetro para o jogar compulsivo. As informações serão obtidas por meio de uma entrevista semiestruturada e de observações. Será realizada uma análise qualitativa dessas informações, com base nos conceitos e princípios da Análise do Comportamento. Espera-se que esta pesquisa amplie os estudos analítico-comportamentais sobre o tema, inserindo a teoria skinneriana em questões atuais como os jogos virtuais. Além disso, novos instrumentos poderão ser criados para compreender esse fenômeno, trazendo contribuições para a psicologia.