



## JOGOS DE AZAR E COMPORTAMENTOS REPETITIVOS: CONTRIBUIÇÕES DA ANÁLISE DO COMPORTAMENTO

THOMÁS DE OLIVEIRA NUNES<sup>1</sup> ; EDUARDA PIZARRO DE MAGALHÃES<sup>2</sup> ;  
ANTONIEL SAMPAIO FERREIRA<sup>3</sup> ; JANDILSON AVELINO DA SILVA;

*Universidade Federal de Pelotas – [thomasxnunes@gmail.com](mailto:thomasxnunes@gmail.com)*

*Universidade Federal de Pelotas – [magalhaesdudoca@gmail.com](mailto:magalhaesdudoca@gmail.com)*

*Universidade Federal de Pelotas – [antonielsampaioferreira@gmail.com](mailto:antonielsampaioferreira@gmail.com)*

*Universidade Federal de Pelotas – [jandilsonsilva@gmail.com](mailto:jandilsonsilva@gmail.com)*

### 1. INTRODUÇÃO

Jogos de azar são caracterizados por apostas de qualquer tipo ou valor sobre um jogo ou um evento de resultado incerto e determinado em vários graus pelo acaso (OLIVEIRA, SILVEIRA & SILVA, 2008). Pensando nisso, a realização deste estudo teve como objetivo trazer dados e resultados de pesquisas que mostram como a análise do comportamento pode contribuir para a compreensão dos fenômenos de comportamentos repetitivos observados por indivíduos que se utilizam destes jogos, abordando o conceito de reforço intermitente e a sua influência na permanência de comportamentos.

### 2. METODOLOGIA

Realizou-se uma revisão narrativa da literatura com busca por referências em periódicos eletrônicos do Scielo e Google Acadêmico, utilizando os seguintes descritores “jogos de azar”, “behaviorismo radical” e “análise do comportamento”.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A Análise do Comportamento compreende o comportamento como complexo e multideterminado por três níveis de seleção: filogenético, ontogenético e cultural. Os comportamentos produzem consequências que influenciam suas ocorrências futuras (DANTAS, 2016). A partir disto, apresenta-se o conceito de “reforço”, que tem por definição ser uma consequência que aumenta a probabilidade de um determinado comportamento ocorrer novamente (MOREIRA & MEDEIROS, 2007).



Seguindo nessa linha, o estudo de Hogarth e Villeval (2010) revelou que esquemas de reforçamento intermitente (que não são feitos de maneira contínua) consequentes aos comportamentos relacionados aos jogos de azar, mostram-se eficazes para a manutenção dos mesmos, mantendo a taxa de resposta relativamente alta, o que torna o comportamento mais resistente a extinção. Para avaliar isto, foi realizado um experimento sobre esforço, em que foi feito um comparativo com três formas de recompensar os participantes e eles poderiam decidir quando sair da situação. Estes foram: um esquema de reforço contínuo; um de reforço intermitente fixo; e um de reforço intermitente aleatório. O resultado mostrou que o esquema de reforço intermitente aleatório foi mais bem sucedido em induzir a persistência de comportamentos e como consequência, influenciou a adaptação dos participantes ao longo do processo e as expectativas de ganhos. Sendo essa, uma das explicações do porque o indivíduo persiste nos comportamentos repetitivos relacionados ao jogo, embora possa ser prejudicado no processo (HOGARTH & VILLEVAL, 2010).

Ainda no mesmo raciocínio, o estudo de (PINTO & FERREIRA, 2005) abordou o fato de que esquemas de reforçamento contínuo (que não são feitos de maneira intermitente) podem falhar ao tentar realizar a manutenção de um comportamento. E mostrou que para que isso não ocorra, os jogos de azar usam um princípio descrito por Skinner. Inicialmente o reforço é fornecido a cada vez que o comportamento é emitido, numa razão fixa de 1:1, se essa razão for mantida, o jogador poderá parar de emitir o comportamento por saciação (quando a consequência da ação deixa de ser reforçadora). Passa-se então gradativamente do reforço contínuo para o reforço intermitente e dessa forma, o jogador é intermitentemente reforçado em seu comportamento de jogar. Isso explica o porquê de, em alguns casos, o mesmo ser capaz de ficar durante horas jogando. O reforço de caráter intermitente é uma ferramenta muito eficaz, e como tal pode trazer consequências negativas. Tendo em vista jogadores compulsivos que chegam a perder todos os seus bens por estarem presos a esquemas de reforço intermitente (PINTO & FERREIRA, 2005).

#### **4. CONCLUSÕES**

A partir da revisão realizada, o estudo conclui que a análise do comportamento pode ser utilizada como subsídio para a compreensão dos



comportamentos repetitivos relacionados à jogos de azar. E faz isso, primeiramente evidenciando o que é comportamento para a ótica analista comportamental e explorando o significado de "reforçamento". Para então apresentar conceitos como reforçamento contínuo e intermitente, trazendo alguns estudos e pesquisas que corroboram para a perspectiva de que os esquemas de reforçamento intermitente utilizados em jogos de azar, são um dos principais fatores responsáveis para a manutenção do comportamento do jogador. Por fim, conclui-se que o reforço de caráter intermitente é uma ferramenta eficaz, e por isso, se não manejado da maneira mais adequada, pode trazer consequências negativas. Que podem ser observadas em jogadores compulsivos que perdem seus bens por estarem presos a esquemas de reforço intermitente.

## 5. REFERÊNCIAS

DANTAS, M. **O jogar patológico sob uma perspectiva analítico-comportamental.** 27 de Jan. de 2016. Disponível em <https://www.comportese.com/2016/01/o-jogar-patologico-sob-uma-perspectiva-analitico-comportamental>. Acesso em: 14 de Jun. de 2020.

HOGARTH, R. M. & VILLEVAL, M. C. **Intermittent Reinforcement and the Persistence of Behavior: Experimental Evidence.** IZA Discussion Paper No. 5103, Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=1655110>

MOREIRA, M. B. & MEDEIROS, C. A. de. **Princípios básicos de análise do comportamento.** Porto Alegre: Artmed, 2007.

OLIVEIRA, M. P. M.; SILVEIRA, D. X.; SILVA, M. T. A. **Rev. Saúde Pública**, São Paulo, v. 42, n. 3, p. 542-549, jun. 2008. Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-89102008000300022&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-89102008000300022&lng=pt&nrm=iso)>. acessos em 26 set. 2020. Epub 25-Abr-2008. <https://doi.org/10.1590/S0034-89102008005000026>.

PINTO, R. D.; FERREIRA, L. F. **Ciência do comportamento e aprendizado através de jogos eletrônicos.** 2005.