



Atividade: Mesa Redonda

ANÁLISE DE CONTINGÊNCIAS E GAME OF THRONES: COMPREENSÃO ANALÍTICO-COMPORTAMENTAL DE PROCESSOS COMPORTAMENTAIS

DANILA SECOLIM COSER
UNIFAE E IPC BAIXA MOGIANA

SANDRO IÊGO
UFBA

A Análise do Comportamento é uma Ciência Aplicada dedicada à previsão e controle do Comportamento. Através da tecnologia desenvolvida pela Análise do Comportamento é possível examinar quaisquer relações comportamentais, inclusive àquelas apresentadas através das artes. *Game of Thrones* é uma obra de ficção de sucesso mundial que mescla no seu enredo elementos míticos com fatos históricos, cuja construção de alguns de seus personagens principais se conectam com dados da realidade. O objetivo desta mesa é analisar a história de reforçamento de dois personagens da série sob a ótica analítico-comportamental e discutir o efeito das seleções ontogenética e cultural no comportamento desses personagens na série.

***“Minha pele se transformou em porcelana, em marfim, em aço”.* Sansa Stark e a Adaptação para Sobrevivência.**

Danila Coser

Sansa Stark é uma personagem polêmica em *Game of Thrones*, especialmente por conta das suas criticáveis escolhas ao longo da série. Numa perspectiva analítico-comportamental, o comportamento de escolha envolve uma contingência operante na qual o estímulo discriminativo sinaliza diferentes consequências disponíveis a depender de qual das respostas concorrentes for emitida. As consequências produzidas pela resposta escolhida selecionam as futuras respostas com fins de adaptação e sobrevivência. O objetivo deste trabalho é descrever o efeito da história de contingências de reforçamento sobre o padrão de escolhas da personagem, bem como sobre o desenvolvimento do seu repertório comportamental, possibilitando sua sobrevivência diante de ambientes extremamente hostis.

“O que está morto nunca pode morrer”.

Sandro Iêgo

Em Skinner, o comportamento é produto de três níveis de seleção: filogenética, ontogenética e cultural (Skinner, 1981). Os termos usados nas designações do indivíduo que se comporta dependem do tipo de seleção analisada: a seleção natural propicia o *organismo*, o condicionamento operante produz a *pessoa* e



as contingências sociais origina o *eu* (Skinner, 1989). Em Game of Thrones, Theon Greyjoy é um personagem que sofre ao longo da série várias alterações na sua identidade, tanto enquanto *pessoa* quanto na sua percepção de si mesmo (*eu*). Neste trabalho serão avaliados os processos comportamentais relacionados à formação da denominada *Self* no personagem Theon Greyjoy, a partir da conceituação skinneriana (Skinner, 1953; Skinner, 1974, Skinner, 1989). Serão analisadas as interações de contingências de reforçamento e de contingências sociais na formação da identidade da *pessoa* e do *eu*, bem como serão discutidas as alterações dessas contingências que transformaram a identidade do personagem.