

**O modelo de seleção pelas
conseqüências e a construção do
Organismo da Pessoa e
do Self**

Wilton de Oliveira

ITECH - Instituto de Terapia e Estudo do Comportamento Humano

Mecanicismo X Seleção

- “A seleção é um tipo de causalidade, muito menos visível, que a causalidade empurra-puxa da física do século XIX, e a descoberta de Darwin pode ter aparecido muito tarde na história do pensamento humano por esta razão.” (1971/1972, pág.353)

Seleção por conseqüências: Dificuldades de Aceitação

“Como um modo causal, seleção por conseqüências foi descoberto muito tarde na história da ciência – na verdade, há menos de um século e meio – e ainda não é completamente reconhecido e entendido (...). Os fatos pelos quais ele é responsável têm sido encaixados no padrão causal da mecânica clássica, e muitos dos esquemas explicativos elaborados no processo devem ser esquemas explicativos elaborados no processo devem ser agora descartados. Alguns deles têm agora grande prestígio e são vigorosamente defendidos (...).”
(págs. 56,57)

Seleção por conseqüências: Definição

- 1. A causalidade é descrita por dois processos: variação e seleção,
- 2. Os processos de variação e seleção ocorrem em três níveis: filogenético, ontogenético e cultural.

Seleção por consequências: Três níveis de determinação do Comportamento Humano

- “(...) o comportamento humano é o produto conjunto de (1) contingências de sobrevivência responsáveis pela seleção natural das espécies e (2) de contingências de reforçamento responsáveis pelos repertórios adquiridos por seus membros, incluindo (3) as contingências especiais mantidas por um ambiente social evoluído.” (pág.55)

Prática Cultural: Terceiro nível de determinação

- “O comportamento verbal aumentou muito a importância de um terceiro tipo de seleção por conseqüências, a evolução de ambientes sociais – culturas. O processo presumivelmente começa no nível do indivíduo. Uma maneira melhor de fazer uma ferramenta, de cultivar alimento ou ensinar uma criança é reforçada por sua conseqüência – a ferramenta, o alimento, ou um ajudante melhor, respectivamente. Uma cultura evolui quando práticas originadas dessa maneira contribuem para o sucesso do grupo praticante na solução de seus problemas. É o efeito sobre o grupo, não as conseqüências reforçadoras para membros individuais, que é responsável pela evolução da cultura.” (pág.54)

Pessoa X Self

- “Uma clara distinção pode (...) ser feita entre pessoa e self: uma pessoa, como um repertório de comportamento, pode ser observada por outros; o self como um conjunto de estados internos (...) é observado apenas por meio dos sentimentos ou da introspecção.” (pág.28)

Determinação do comportamento: Histórica e Processual

- “(...) as condições que determinam a probabilidade de um operante estão na história da pessoa. Já que não estão claramente representados no cenário atual, elas são facilmente negligenciadas.”
(pág. 53)

Espécie e Pessoa: Histórico e Processual

- “O comportamento não é dominado pelo cenário atual, como parecia ser na psicologia estímulo-resposta (...) a história ambiental controla a dotação genética da espécie, mas as contingências às quais o indivíduo foi exposto determinam o que ele perceberá.” (pág.74)

5.a-Filogênese: ajudar o outro

Nós presumivelmente ajudamos as pessoas em parte por razões que dizem respeito à sobrevivência das espécies. O comportamento maternal é um tipo de ajuda que faz parte do equipamento genético do organismo ou que é rapidamente adquirido por causa da sensibilidade genética ao reforçamento. Tal comportamento é obviamente importante para a sobrevivência. A espécie humana é, provavelmente, mais apta para sobreviver se as pessoas tendem a ajudar umas as outras ou se são naturalmente reforçadas por sinais de que fizeram isto. Algo desse tipo pode favorecer a disposição comportamental que é parte do que chamamos de amor ou compaixão.

B. F. Skinner (1978) The ethics of Helping people. In: Reflections on behaviorism and society. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, P. 33.

Prof. Dr. Wilton de Oliveira

10

ITECH

5.b-Ontogênese: ajudar o outro

É mais provável que aprendamos a ajudar ou a agradar por causa das conseqüências que ocorrem. Algumas vezes nós ajudamos porque consideramos aversivo o desamparo de outros. Nós ajudamos aqueles que nos ajudam e paramos de ajudar quando eles param – quando, como se diz, eles são ingratos. Nós frequentemente deixamos de ajudar aqueles que são muito fracos para retribuir ou para reclamar efetivamente quando falhamos na ajuda. Crianças, idosos, enfermos, retardados e psicóticos são exemplos clássicos de pessoas que frequentemente são mal-tratadas e não apenas negligenciadas.

B. F. Skinner (1978) The ethics of helping people. In: Reflexions on behaviorism society. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, Pp. 33-34.

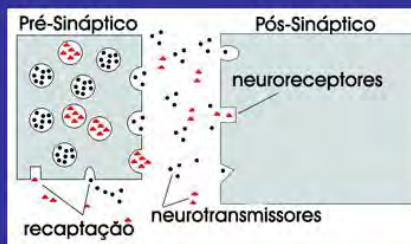
5.c- Sociogênese: ajudar o outro

Podemos também ajudar outros porque ao fazê-lo nós prolongamos a sobrevivência do grupo ao qual pertencemos. Um ambiente social (“uma cultura”) pode nos induzir a ajudar mesmo quando não ganhamos nada diretamente além de uma vantagem para o grupo. Deste modo, podemos ser um bom samaritano com algum sacrifício pessoal e o grupo fornece razões adicionais para fazermos isso por meio de práticas que foram selecionadas simplesmente porque contribuíram para sua sobrevivência. O grupo exerce tal papel quando se empenha para garantir cuidado para crianças, idosos, enfermos, retardados e psicóticos. Existem poucos, se é que existem processos comportamentais que favoreçam tal cuidado na ausência de um ambiente social adequado, com a possível exceção daquelas considerações genéticas relativas ao cuidado de crianças pequenas.

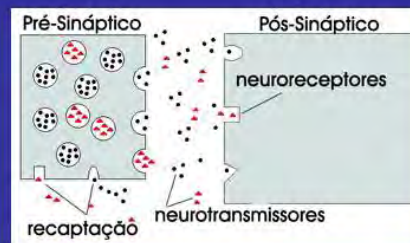
Skinner, B. F. The ethics of helping people. In: Reflections on behaviorism na society. Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1964. Prof. Dr. Wilton de Oliveira.

O caso da depressão: O organismo

- *Normalidade*

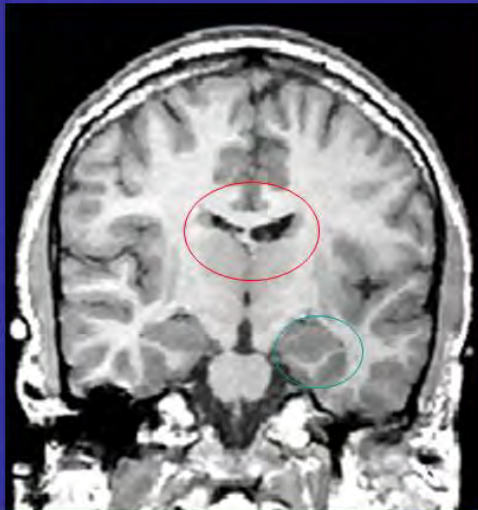


- *Déficit serotoninérgico*

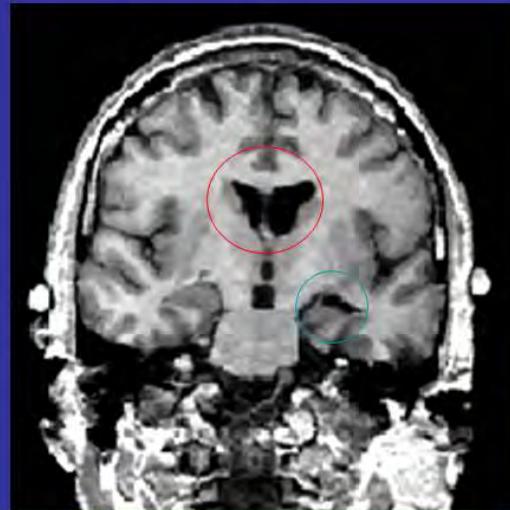


O caso da esquizofrenia: O organismo Ventrículos e Hipocampo

- Normal



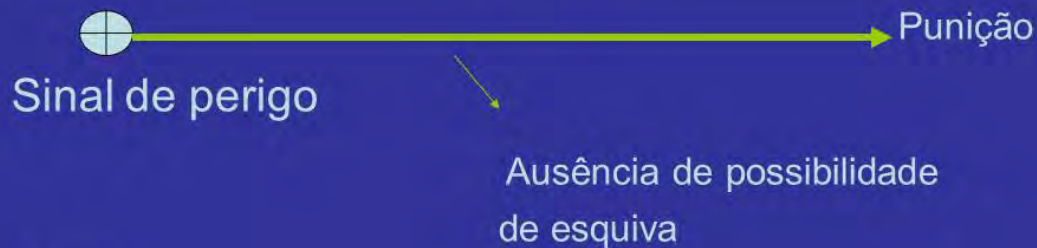
- Esquizofrenia



O caso: medo e ansiedade

- *Ansiedade*

Tempo



- *Medo*

