

## Introdução

A *ilusão de controle* (IC) pode ser entendida como uma crença em que habilidades e ações pessoais estão envolvidas no sucesso ou fracasso de eventos aleatórios, ou seja, há uma associação consciente e não-contingente entre respostas e resultados. A IC pode acontecer em ao menos dois cenários: os cenários geradores, em que tenta-se fazer que determinado evento aconteça, e os cenários preventivos, em que tenta-se evitar o acontecimento do evento. As pessoas se motivam ao se ver como agentes causais e responsáveis por seus sucessos e tendem a se agarrar a dicas do ambiente que apoiem esta atribuição (Langer & Roth, 1975; Yarritu, Matute, & Vadillo, 2014). Langer (1975) propôs a “hipótese da confusão entre habilidade e acaso”: as pessoas experienciam o controle ilusório quando interpretam erroneamente situações casuais como sendo relacionadas a alguma habilidade própria. O excesso de IC pode explicar os comportamentos supersticiosos e ritualísticos (Blanco & Matute, 2015) e a ausência de ilusão sobre o controle já foi associada à depressão (Alloy & Abramson, 1982). Uma das formas de se avaliar a IC é através da manipulação da probabilidade de resultados  $p(R)$  em tarefas de aprendizagem, o que torna os resultados independentes da resposta (Blanco & Matute, 2015). Quando muitas respostas são seguidas de um resultado esperado, a IC de controle é alta. De forma inversa, quando os resultados ocorrem pouco, a IC é baixa. Neste sentido, compreender a IC em condições de prevenção de resposta (i.e., impedir um resultado) e produção de resposta (i.e., produzir um resultado) pode ser importante para entender o fenômeno da IC na população normal.

## Hipótese

É esperado que haja uma maior ilusão de controle em ocasiões geradoras e preventivas quando a chance maior (90%) de conseguir o resultado almejado for apresentada.

## Objetivo

Avaliar a ilusão de controle tanto em cenários geradores quanto em preventivos, analisando os efeitos da probabilidade de resultado aleatório  $p(R)$  gerado por um *software* sobre a resposta de participantes em uma tarefa de aprendizagem.

## Método

### Participantes

A amostra foi composta por 80 participantes voluntários de ambos os sexos, com idade entre 18 e 30 anos e de diferentes cursos de graduação de Porto Alegre.

### Instrumentos

a) *Tarefa do semáforo*: a tarefa experimental foi programada no *software E-Prime (Psychology Software Tools)*. O experimento ocorreu em uma cabine com isolamento acústico, durante trinta minutos, incluindo instruções, execução da tarefa, autoavaliação da Ilusão de Controle pelo participante e *feedback*. Na tarefa experimental os sujeitos deveriam tentar encontrar uma estratégia, pressionando a barra de espaço no teclado, para abrir um semáforo (cenário gerador) ou tentar evitar que o mesmo abrisse (cenário preventivo) nos 4 blocos de eventos. O *software* dispôs os 4 blocos com probabilidades altas e baixas de acontecerem, sendo a mais alta de 90% a chance de ser a favor do participante, e a mais baixa de 10%. Após as manipulações, quatro condições de experimento foram criadas para cada sujeito: *Very High Probability of Outcome (VHPO, 90% de semáforos abertos)*, *High Probability of Outcome (HPO, 70% de semáforos abertos)*, *Low Probability of Outcome (LPO, 30% de semáforos abertos)* e *Very Low Probability of Outcome (VLPO, 10% de semáforos abertos)*. Cada participante recebeu a atribuição de um cenário (gerador ou preventivo) e executou quatro sequências de 50 tentativas com valores gerados aleatoriamente, de modo que a sequência e o produto foram independentes da decisão do participante.

b) *Escala Análogo-Visual de Ilusão de Controle*: a ilusão de controle foi avaliada através de uma escala análogo-visual de -100 (resultados totalmente contrários meu controle) a +100 (resultados totalmente conforme meu controle) após a tarefa.

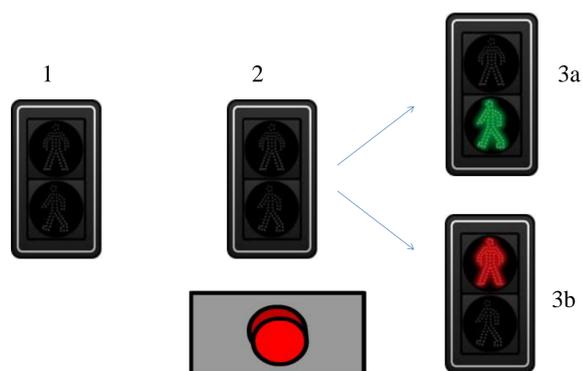


Figura 1. *Tarefa do Semáforo*. O evento 1 consiste em mostrar a imagem do semáforo apagado por 2 s, de modo a constituir o intervalo entre tentativas (ITI) que marca o início da tentativa. No evento 2 um botão vermelho aparece abaixo do semáforo apagado por 2s para que o participante responda ou aguarde. O evento 3 mostra os tipos de resultado por 2s: semáforo aberto (em cor verde, 3a) ou fechado (3b). Adaptado de Blanco & Matute (2015, p. 133).

c) *Escala de emoções*: As emoções foram autoavaliadas por meio da escala PANAS análogo-visual de 1 (a emoção está pouco presente) a 5 (a emoção está muito presente) para as seguintes emoções: aflito, alerta, atento, ativo, chateado, com medo, culpado, determinado, empolgado, entusiasmado, envergonhado, forte, hostil, inquieto, interessado, irritável e nervoso.

## Resultados

Os resultados preliminares dos dados iniciais (sujeitos 1 ao 18) indicam uma tendência de que a ilusão de controle esteja presente em ambos os cenários (gerador e preventivo) quando a probabilidade é alta, e para baixas probabilidades a ilusão é menor ou não acontece, corroborando com a hipótese inicial.

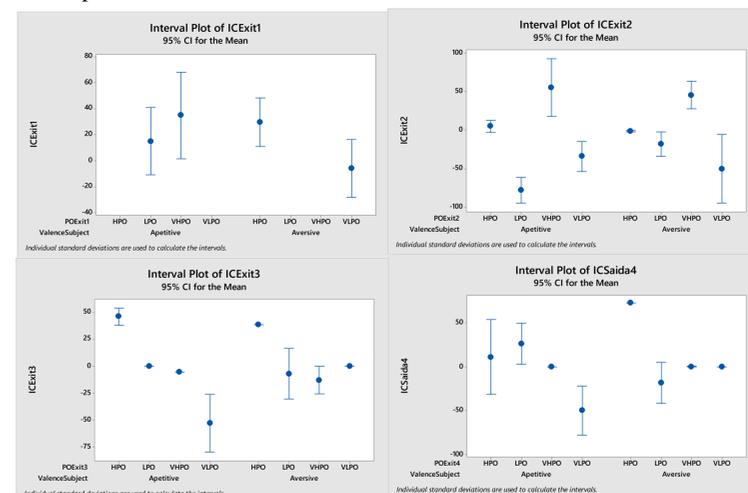


Figura 2. Histogramas das distribuições de frequências dos resultados de autoavaliação de controle para cada grupo de condição Produtiva ou Preventiva e probabilidade de resposta.

Como previsto, a tendência é de que os maiores efeitos encontrados na ilusão de controle positiva sejam nas condições onde a  $p(R)$  era alta, *VHPO* e *HPO*, nos cenários produtivo e preventivo. A ilusão negativa ocorreu mais na condição Preventiva-Baixa, onde a  $p(R)$  era baixa.

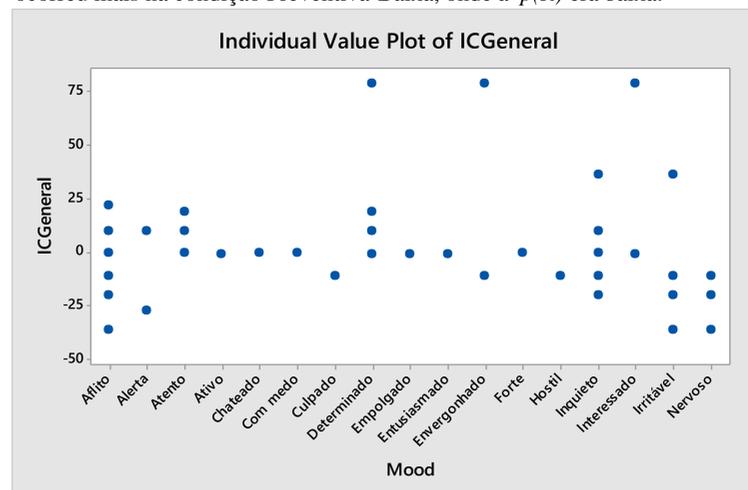


Figura 3. Histogramas das distribuições de frequências dos resultados de autoavaliação de emoção para cada um dos 18 participantes na pré-análise de resultados.

## Discussão

A análise preliminar dos resultados do experimento permite concluir que a probabilidade do resultado aleatório gerado pelo programa durante a tarefa do semáforo tende a propiciar uma IC mais intensa nos participantes tanto em cenários geradores (produtivos) como aversivos (preventivos), conforme escores da escala análogo-visual. A ilusão também tende a persistir, porém em sentido inverso, em cenários aversivos. A ilusão diminui em intensidade e tende a desaparecer em cenários com baixa ocorrência de eventos. Consta-se que o fenômeno da ilusão de controle, medido através de escala de autoavaliação da percepção de controle da tarefa, existe e é significativo. As emoções que tendem a prevalecer após a realização da tarefa na autoavaliação pelos participantes é de aflição, inquietação, irritação; estas emoções negativas parecem caracterizar os sujeitos em que a IC vai ao contrário de suas metas de controle.

## Considerações Finais

Os resultados definitivos estão pendentes até finalização da análise dos dados. Sugere-se para novos estudos em ilusão de controle a utilização de uma escala unidirecional (de 0 a 100) para a autoavaliação dos participantes. Sugere-se também a substituição da imagem do semáforo por uma situação experimental mais adaptada aos casos de cenários aversivos em ambientes reais.

## Referências Bibliográficas

- Alloy, L. B., & Abramson, L. Y. (1982). Learned helplessness, depression, and the illusion of control. *Journal of personality and social psychology*, 42(6), 1114-1126.
- Blanco, F., & Matute, H. (2015). Exploring the Factors That Encourage the Illusions of Control. *Experimental Psychology*, 62(2), 131-142.
- Langer, E. J. (1975). The Illusion of Control. *Journal of Personality & Social Psychology*, 32(2), 311-328. doi:10.1037/0022-3514.32.2.311
- Langer, E. J., & Roth, J. (1975). Heads I Win, Tails It's Chance: The Illusion of Control as a Function of the Sequence of Outcomes in a Purely Chance Task. *Journal of Personality & Social Psychology*, 32(6), 951-955.
- Matute, H., & Blanco, F. (2014). Reducing the illusion of control when an action is followed by an undesired outcome. *Psychonomic Bulletin & Review*, 21(4), 1087-1093.
- Yarritu, I., Matute, H., & Vadillo, M. A. (2014). Illusion of control: the role of personal involvement. *Experimental Psychology*, 61(1), 38-47.