



Tema:
**"OS DESAFIOS DA INTERNACIONALIZAÇÃO
NA UNIMEP"**



21º Congresso de Iniciação Científica

EFEITO DA QUANTIDADE DE ACESSO À SOMA DOS PONTOS EM RESPOSTAS

Autor(es)

MARILIA GABRIELA MOSCA MOTA

Orientador(es)

PEDRO BORDINI FALEIROS

Apoio Financeiro

PIBIC/CNPq

Resumo Simplificado

No jogo Dilema do Prisioneiro, uma resposta é definida como “cooperativa”, quando o jogador é recíproco com o outro, de modo a reforçar o comportamento do mesmo, enquanto que uma resposta “delatora” é definida, quando o jogador pune a resposta do outro. Neste jogo, a estratégia Tit-For-Tat (toma lá, dá cá) tem sido considerada a mais eficiente em produzir “cooperação”. O acesso à soma da pontuação do outro jogador também é considerada uma variável crítica na promoção de respostas “cooperativas”, Experimentos que manipularam o acesso à soma da pontuação do outro tem demonstrado que quando o participante tem o acesso aos pontos e identifica que esta atrás na soma das pontuações, o mesmo tende a aumentar a frequência de respostas competitivas. Por outro lado, o participante que identificar que está à frente na pontuação, geralmente mantém a frequência de respostas competitivas. O presente estudo teve como objetivo identificar o efeito das respostas de exame da própria e da pontuação do “outro” em respostas “cooperativas” e “deladoras”, no jogo Dilema do Prisioneiro Repetido. Nove estudantes universitários, de ambos os gêneros, participaram da pesquisa. Os participantes foram submetidos o Jogo Dilema do Prisioneiro Repetido em uma única sessão de 100 tentativas. A duração da sessão variava 40 minutos e uma hora. A tela do computador foi dividida em duas partes, uma para o participante “sua tela” e outra para o computador “tela do outro”. As duas partes eram idênticas, com exceção da apresentação ou não do contador na tela do “outro”, a soma das pontuações aparecia nos contadores e para ter acesso a elas era necessário clicar no botão abaixo dos mesmos. Os nove participantes, ao término da sessão, emitiram mais respostas “deladoras” do que “cooperativas”, sendo que todos alternaram inicialmente alternaram entre as escolhas possíveis, mas depois passaram e emitir um padrão estável de respostas “deladoras”. A partir dos resultados obtidos na presente pesquisa é possível afirmar que, acesso a somatória da própria e/ou da pontuação do outro (resposta de exame e de auto-exame) aumenta a probabilidade de respostas deladoras (ou ao menos dificultam ou reduzem as respostas cooperativas, pela dificuldade de discriminação das contingências que permitem ao longo do jogo a promoção de um padrão de cooperação. Mesmo que a contingência estabelece uma maior promoção de ganhos quando respostas cooperativas são emitidas, o exame das somas das pontuações emitidas pelo participante passou a ter a função reforçadora na emissão de respostas deladoras. Humanos frequentemente emitem respostas que produzem pontos de seus próprios ou do desempenho do outro em contextos diversos, como por exemplo, escola, trabalho e jogos. Os estudos em laboratório do Jogo Dilema do Prisioneiro podem ser úteis para auxiliar na compreensão de variáveis e na análise de relações de conflito entre interesses individuais e comuns, entre pessoas, instituições e países.