DEVIR EDUCAÇÃO
ISSN: 2526-849X

O Jogo da Partilha: escolha e tomada de decisão em crianças e adolescentes

The Sharing Game: choice and decision making in children and teenagers

El Juego de Compartir: elección y toma de decisiones en niños y adolescentes

Gabriela Esteves Lopes[1]

Resumo

O Jogo da Partilha tem sido utilizado para analisar os efeitos de variáveis que influenciam na alocação de recursos, como gênero e idade do distribuidor, magnitude do reforçador e restrição temporal. Este estudo buscou avaliar se as escolhas feitas no Jogo da Partilha por crianças e adolescentes foram afetadas pelas variáveis gênero e idade do distribuidor, quantidade de dinheiro e restrição temporal. Foram realizados dois experimentos envolvendo repetidas tentativas nas quais os participantes distribuíram os recursos entre si e um participante passivo, podendo escolher de forma otimizada, competitiva, igualitária ou altruísta. Em um dos experimentos foi aplicada restrição temporal durante o procedimento. Dentre os resultados obtidos, houve predomínio de escolhas otimizadas nas duas condições apresentadas.

Palavras-chave: Jogo da Partilha; Tomada de decisão; Generosidade; Altruísmo.

Abstract

The Sharing Game has been used to analyze the effects of variables that influence resource allocation, such as gender, age of the distributor, magnitude of the reinforcer and temporal restriction. This study sought to evaluate whether the choices made in the Sharing Game by children and adolescents were affected by the variables gender, age of the distributor, amount of money and time restriction. Two experiments were carried out involving repeated attempts where participants distributed resources between themselves and a passive participant, being able to choose in an optimized, competitive, egalitarian or altruistic way. One of the experiments used temporal restrictions during the procedure. In the results obtained, there was a predominance of optimized choices in both conditions.

Keywords: Sharing Game; Making decision; Generosity; Altruism.

Resumen

El Juego de Compartir se ha utilizado para analizar los efectos de variables que influyen en la asignación de recursos, como el género, la edad del distribuidor, la magnitud del reforzador y la restricción temporal. Este estudio buscó evaluar si las elecciones realizadas en el Juego de Compartir por niños y adolescentes fueron afectadas por las variables género, edad del distribuidor, cantidad de dinero y restricción de tiempo. Se llevaron a cabo dos experimentos de intentos repetidos donde los participantes distribuyeron recursos entre ellos y un participante pasivo, pudiendo elegir de forma optimizada, competitiva, igualitaria o altruista. Uno de los experimentos utilizó restricciones temporales durante el procedimiento. En los resultados obtenidos hubo predominio de elecciones optimizadas en ambas condiciones.

Palabras clave: Juego de Compartir; Toma de decisiones; Generosidad; Altruismo.

[1] Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). São Carlos/ SP, Brasil.
E-mail: gabrielaesteveslopes@yahoo.com.br. ORCID: https://orcid.org/0000-0001-8698-8221.

ISSN: 2526-849X

Introdução

Quando se fala em teoria dos jogos e, especificamente, em jogos comportamentais, é essencial que se faça a correta definição deles, tanto do ponto de vista da Economia, quanto da Psicologia. A teoria dos jogos é uma teoria matemática criada para modelar fenômenos que podem ser observados quando um ou mais "agentes de decisão" interagem entre si. Os registros mais antigos sobre a teoria dos jogos remontam ao século XVIII. Uma característica importante da teoria dos jogos é a de ser fortemente baseada em princípios da matemática, o que talvez tenha limitado sua disseminação fora dos limites da Economia. Uma segunda característica importante é que a teoria analítica dos jogos não se sustenta em observações sistemáticas a respeito do comportamento das pessoas durante o desempenho em jogos, mas em introspecções e possíveis interpretações sobre o desempenho dessas pessoas (Camerer, 2003). Essas duas características, no entanto, levaram à proposta da teoria comportamental de jogos (*Behavioral Game Theory*).

Em relação ao termo *jogo*, esse é definido como a teoria dos modelos matemáticos que estuda a tomada de decisões consideradas ótimas sob condições de conflitos. O elemento básico de um jogo é o conjunto de jogadores que dele participam. Nas situações em que um jogo se desenvolve, os jogadores essencialmente se comportam de maneira a fazer escolhas e sofrem os efeitos das consequências das escolhas e de outras variáveis. Dentre tais variáveis, podemos citar sua história passada, em termos do conhecimento já adquirido, e experiência específica com o jogo. Por essa razão, o controle experimental é particularmente importante para a teoria dos jogos (Camerer, 2003).

Quando se usa o termo "Jogos Econômicos", uma das primeiras características que devemos ressaltar é sua aplicabilidade em diversas áreas das ciências que envolvem comportamento humano, e não somente na Economia. Jogos econômicos que envolvem a alocação de recursos têm sido úteis como modelos experimentais para o estudo de processos de tomada de decisão, tanto para economistas quanto para psicólogos, principalmente no contexto de interação social complexa (Kennelly e Fantino, 2007).

Há uma grande variedade de jogos econômicos (Camerer, 2003) e, dentre eles, talvez os mais comumente mencionados na literatura sejam o Jogo do Ultimato (*Ultimatum Game*), o Jogo do Ditador (*Dictator's Game*) e o Jogo do Dilema do Prisioneiro (*Prisoner´s Dilemma*). Esses jogos constituem modelos que podem ser utilizados em situações artificiais,

ISSN: 2526-849X

com rigor científico, em relação a diferentes hipóteses sobre o funcionamento do mundo real, podendo aumentar nosso conhecimento sobre processos que governam o comportamento (Jager *et al*., 2000; Zin *et al*., 2015).

O jogo denominado Dilema do Prisioneiro é possivelmente o exemplo mais conhecido na teoria dos jogos. Ele foi formulado por Albert W. Tucker em 1950, em um seminário para psicólogos na Universidade de Stanford, para ilustrar a dificuldade de se analisar certos tipos de jogos. A situação é a seguinte: dois ladrões, Al e Bob, são capturados e acusados de um mesmo crime. Presos em celas separadas e sem poderem comunicar-se entre si, o delegado de plantão faz a seguinte proposta: cada um pode escolher entre confessar e negar o crime. Se nenhum deles confessasse, ambos seriam submetidos a pena de um ano. Se os dois confessassem, então ambos teriam pena de cinco anos. Mas se um confessasse e o outro negasse, então o que confessou seria libertado e o outro seria condenado a 10 anos de prisão.

No Jogo do Ultimato (Güth, Schmittberger e Schwarze, 1982; Güth e Van Damme, 1998), dois jogadores discutem como dividir certa soma de dinheiro, de acordo com um protocolo simples. Um jogador, o 'proponente', oferece parte do dinheiro ao outro, o *recipiente.* Se o recipiente aceitar a quantia oferecida, ele a obtém e o proponente recebe o restante; se o *recipiente* rejeita a oferta, nenhum dos dois recebe (Zin *et al.,* 2015). Baseada nas suposições de que os dois jogadores se importam somente com os seus ganhos financeiros, e que o proponente sabe disso, a previsão teórica do jogo é que o proponente irá demandar quase toda quantia e que o recipiente irá aceitar essa proposta. O comportamento em situação de laboratório, no entanto, acaba sendo bastante diferente do previsto, conforme atestaram Güth e Van Damme (1998).

Economistas exploraram o Jogo do Ultimato com outras variações para uma análise mais completa dos resultados. Uma das conclusões foi que em jogos em pares, como esse, as pessoas não adotam a postura pura de auto interesse, mas sim consideram a visão do parceiro. Essas pessoas não estão interessadas apenas no próprio resultado, mas comparam o resultado com o do parceiro em uma situação justa. Uma outra explicação está em um estudo de modelo evolucionário: o aparato emocional humano tem sido moldado há milhões de anos ao viver em pequenos grupos, em que é difícil manter sigilo.

Nossas emoções não são tão ajustadas para interações de anonimato absoluto. Tem-se expectativa que pessoas próximas irão notar nossas decisões. Se outras pessoas descobrem que alguém está contente com uma pequena divisão, por exemplo, elas provavelmente irão

ISSN: 2526-849X

propor uma oferta baixa. Se um indivíduo é conhecido por ficar bravo quando encontra uma oferta pequena, outros têm incentivo para realizar ofertas maiores. Assim, essa explicação defende que a evolução deve ter criado respostas emocionais para baixas ofertas.

Já o Jogo do Ditador é um jogo com dois participantes em uma só etapa. Este jogo foi criado por Kahneman, Knetsch e Thaler (1986), com o intuito de estudar a possibilidade de o comportamento dos proponentes do Jogo do Ultimato ser unicamente condicionado pelo medo de rejeição das ofertas mais baixas. Um dos participantes (o Ditador) deve definir como um determinado montante deve ser dividido entre ele e outro participante. Este outro participante é totalmente passivo, não cabendo contraoferta. O equilíbrio perfeito deste jogo consistiria na apropriação, pelo Ditador, da quantia máxima que lhe fosse permitida, ficando o outro participante com um saldo mínimo. Isto não acontece na realidade: constatou-se em experimentos que, embora o Ditador se aproprie, na maioria das vezes, de uma porção maior que a metade do bolo, ele quase nunca utiliza a sua vantagem ao máximo.

Os jogos acima descritos representam uma pequena amostra da importância do estudo e da análise do comportamento humano para diversas áreas do conhecimento, sejam elas pertencentes à psicologia ou à economia. Dentre os comportamentos mais observados, analisados e discutidos, podemos destacar os comportamentos de competição e cooperação, como observado no Dilema do Prisioneiro e no Jogo do Ultimato.

Um ponto a ser destacado é a relevância do comportamento cooperativo para a sobrevivência de algumas espécies, tornando-o um ponto extremamente relevante do ponto de vista social. Deve-se ressaltar aqui que os comportamentos sociais classificados como mais sofisticados representam uma das características observadas quando se diferencia a espécie humana das espécies classificadas como infra-humanas. Porém, de forma contraditória, observa-se na literatura que o comportamento competitivo, definido como o oposto do comportamento cooperativo, também pode ser observado em diversos ambientes (Tomasello, 2009).

O Jogo da Partilha em foco

O altruísmo e a generosidade são exemplos de comportamentos que têm sido investigados por analistas do comportamento através dos jogos econômicos. Alguns processos sociocognitivos e afetivos são utilizados para explicar o altruísmo em crianças, por exemplo.

ISSN: 2526-849X

Esses processos podem incluir sensibilidade empática (Hoffman, 1975), raciocínio moral desenvolvido (Rushton e Wiener, 1975), expansão do conhecimento de regras culturais e aumento da responsabilidade social (Berkowitz e Daniels, 1963; Staub, 1972). Há evidências de que variáveis ambientais também podem afetar o comportamento de crianças.

Peterson, Hartmann e Gelfand (1977), em seus estudos, mostraram que a generosidade foi menos determinada pelo conhecimento das crianças sobre padrões culturais quanto à conveniência de comportamento altruísta do que por variáveis contextuais específicas, tais como a crença de que seu comportamento generoso seria retribuído. Apesar de diversos estudos com crianças relacionarem o comportamento altruísta com esses processos, nenhuma explicação é ainda dominante na área. Uma possível explicação se baseia na Teoria do Desenvolvimento Moral de Kohlberg, que propôs a existência de subestágios, nos quais haveria orientações heterônomas (baseadas em regras e autoridades) e autônomas (baseadas em princípios de igualdade).

O altruísmo e a generosidade têm sido alvo de investigação por analistas do comportamento por meio da utilização do Jogo da Partilha. Entre diferentes potencialidades, considera-se que esse tipo de jogo tende a estimular a compreensão de regras, a negociação e a empatia, aspectos centrais para a compreensão de justiça e de reciprocidade (PIAGET, 1994).

O jogo envolve um esquema de escolha, por meio da qual o participante aloca recursos fictícios disponíveis entre si e um outro participante, este imaginário. O participante escolhe entre alternativas classificadas como otimizadas (maior ganho para si, porém um ganho maior ainda para o outro participante), competitivas (menor ganho para si e menor ainda para o outro participante), igualitárias (mesmo ganho para ambos) e altruísta (todo o ganho é destinado ao outro participante). Um comportamento menos usual, porém, já observado, é o de alternar entre as escolhas competitivas e otimizadas buscando a igualação de recursos para ambos os participantes (Zin *et al.*, 2015). Por fim, Kennelly e Fantino (2007) analisaram o comportamento de escolha em universitários, buscando observar os padrões de escolhas.

Isto posto, o estudo aqui apresentado buscou – com base no referencial teórico-metodológico da Análise do Comportamento (Camerer, 2003; Escobal, Faleiros e Ferreira, 2018; Fantino e Stolarz-Fantino, 2002; Hamilton, 2024; Rachlin, 2000; Zin et al, 2024), bem como no pensamento piagetiano, acerca das contribuições dos jogos para o desenvolvimento moral e cognitivo – inferir a ocorrência ou não de comportamentos altruístas, otimizados,

ISSN: 2526-849X

reflexivos, competitivos ou igualitários em crianças e adolescentes a partir da tomada de decisão, favorecida pelo Jogo da Partilha. Dessa maneira, o estudo reveste-se de importância social e científica ao apresentar um modelo experimental para estudar o fenômeno da generosidade e do altruísmo.

Método

A pesquisa realizada, de natureza experimental, é parte representativa de um projeto mais amplo desenvolvido no âmbito do Centro de Educação e Ciências Humanas da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). Cumpre informar que, por se tratar de um estudo que contou com a participação direta de seres humanos, procedeu-se com a submissão do manuscrito à Plataforma Brasil para obtenção prévia de parecer favorável do Comitê de Ética em Pesquisa (CAAE: 58304422.1.0000.5504).

Participantes

Participaram desta pesquisa 40 crianças, sendo 20 do gênero masculino e 20 do gênero feminino, com idades entre 8 e 12 anos. O pré-requisito para participação consistiu na ausência de experiência prévia com a tarefa a ser ensinada no presente estudo e apresentação de habilidades matemáticas simples, como contar de 1 a 10 e conseguir identificar nas figuras que representavam os montantes de moedas quais indicavam maior ou menor quantidade.

Instrumentos

A tarefa experimental se desenvolveu em uma sala de 3m x 4m, com mesa e cadeira. A experimentadora utilizou 10 placas de cartolina com moedas fictícias fixadas a elas. Quatro peças de pelúcia foram dispostas, sendo um par de dinossauros amarelos idênticos, e um par de dinossauros lilás, também idênticos. Caneta e protocolo de registro também foram usados.

Procedimento da coleta de dados

O jogo econômico utilizado no experimento empregou um único participante, múltiplas tentativas e um paradigma de escolha forçada com duas alternativas, no qual as decisões do participante, denominado distribuidor, definiam quanto ele receberia, assim como quanto o outro participante, denominado de receptor, receberia. Cada tentativa ofereceu ao distribuidor a oportunidade de escolha entre duas alternativas, sendo que uma alternativa

ISSN: 2526-849X

forneceu uma recompensa significativa a ele, e uma ainda maior para o outro receptor (alternativa otimizada), enquanto a outra alternativa forneceu ao distribuidor uma recompensa monetária menor, e uma recompensa menor ainda para o receptor (alternativa competitiva). Em outra tentativa, foi fornecida uma alternativa ao distribuidor e ao receptor com recompensa igual (alternativa igualitária), e uma alternativa com zero para o distribuidor e todo o valor para o receptor (alternativa altruísta), com base em Zin *et al* (2015).

Cinco tentativas, cada uma contendo duas alternativas, foram apresentadas aos participantes. Na primeira opção, os valores foram apresentados como ilustrado na Tabela 1 (e.g., 4/6 e 3/1); na segunda opção os valores foram 7/9 e 5/3, nas terceira e quarta opções, foram utilizados os mesmos valores das opções 1 e 2 de maneira invertida. A quinta e a décima tentativas ofereceram ao participante um paradigma de escolha forçada entre uma alternativa igualitária e uma alternativa altruísta, sendo as alternativas de escolha entre 3/3 e 0/10. Um segundo bloco de tentativas foi apresentado ao participante com os mesmos valores da Tabela 1, apresentados em ordem modificada.

Tabela 1. – Escolhas apresentadas ao distribuidor no Jogo da Partilha – São Carlos – 2022.

Primeira alternativa		Segunda alternativa	
Participante-1 (distribuidor) recebe	Participante-2 (receptor) recebe	Participante-1 (distribuidor) recebe	Participante-2 (receptor) recebe
4	6	3	1
7	9	5	3
4	6	3	1
7	9	5	3
3	3	0	10

Fonte: Do autor (2022).

A Tabela 1 lista o conjunto de cinco tentativas apresentado aos participantes. Em cada tentativa, o participante (distribuidor) foi apresentado a uma escolha entre duas alternativas. As duas alternativas eram quantitativamente simétricas, de modo que o valor absoluto da diferença entre os resultados para os Participantes 1 e 2 eram os mesmos para ambas as alternativas, exceto na última tentativa, em que uma das opções tinha um caráter altruísta. Entende-se por alternativa altruísta aquela em que o distribuidor não recebe qualquer valor,

ISSN: 2526-849X

enquanto o receptor recebe o maior valor de moedas existente em uma opção do jogo (10 moedas).

Levando-se em consideração a quantidade de dinheiro oferecida, os participantes sempre tinham uma escolha entre a alternativa otimizada [e.g., Distribuidor R$ 4 e Receptor R$ 6] e a competitiva [e.g., Distribuidor) R$5 e Receptor R$3] exceto na quinta e na décima alternativa. As escolhas eram sempre apresentadas aos pares (e.g., alternativas R$7/R$9 versus R$5/R$3) para possibilitar uma terceira alternativa: combinar os seus ganhos com os do outro participante. Variando entre as alternativas otimizadas e competitivas, distribuidor e receptor poderiam completar a tarefa com recompensas iguais (mas não maximizadas). Por exemplo, quando se fornecia a alternativa R$7 e R$9 versus a alternativa R$5 e R$3 por duas vezes seguidas, o distribuidor poderia: a) escolher R$7 e R$9 ambas as vezes, resultando em um total de R$14 para si e R$18 para o receptor; b) escolher R$5 e R$3 ambas as vezes, resultando respectivamente em totais de R$10 e R$6; ou c) escolher R$7 e R$9 uma vez e R$5 e R$3 outra vez, resultando em um total de R$12 para cada (Kennelly e Fantino, 2007; Zin *et al*., 2015).

Tarefa experimental

Os participantes eram avaliados individualmente em uma sala com luz normal, na qual ficavam sentados em uma mesa, em que estavam os dois bichos de pelúcia idênticos, representando os participantes, e os desenhos montados em cartolinas para representar as quantidades de moedas com as alternativas de escolha.

A experimentadora explicava para o Participante 1 que se tratava de uma atividade com moedas ‘de mentira’, mas que ela gostaria que as escolhas fossem feitas como se as moedas fossem de verdade, e que as escolhas determinariam quanto os dois participantes receberiam. Assim que a experimentadora questionava os participantes se possuíam dúvidas sobre a instrução e sobre a tarefa e eles respondiam que não, a experimentadora iniciava a sessão. Metade dos participantes foi submetida ao experimento com restrição temporal, ou seja, era explicado que o participante possuía 30 segundos para realizar sua escolha. Se dentro desse intervalo de tempo o participante não escolhesse uma das alternativas disponíveis, era apresentada a próxima alternativa. A outra metade realizava as escolhas sem qualquer restrição temporal. Assim que o participante completasse a sessão, a experimentadora agradecia e o levava de volta para sua sala de aula.

ISSN: 2526-849X

Delineamento experimental

Utilizou-se um delineamento experimental intrassujeitos para determinar se crianças entendem as instruções da tarefa e podem demonstrar suas opiniões sobre como um recurso deveria ser dividido em um paradigma de escolha forçada (Tawney e Gast, 1984). A variável dependente aqui analisada foi o padrão de escolha dos participantes, e as variáveis independentes foram: idade dos participantes, gênero e restrição temporal.

Resultados

Os resultados obtidos no experimento foram divididos em duas condições: com restrição temporal (CR) e sem restrição temporal (SR). Os 40 participantes foram divididos entre as duas condições, sendo que 20 estavam sob a condição de restrição temporal (CR) e 20 sob a condição sem restrição temporal (SR). Tanto o grupo CR quanto o grupo SR era composto por 10 meninos e 10 meninas.

O gráfico 1 mostra o número bruto de escolhas realizadas, divididas entre a condição de restrição temporal ou a ausência desta.

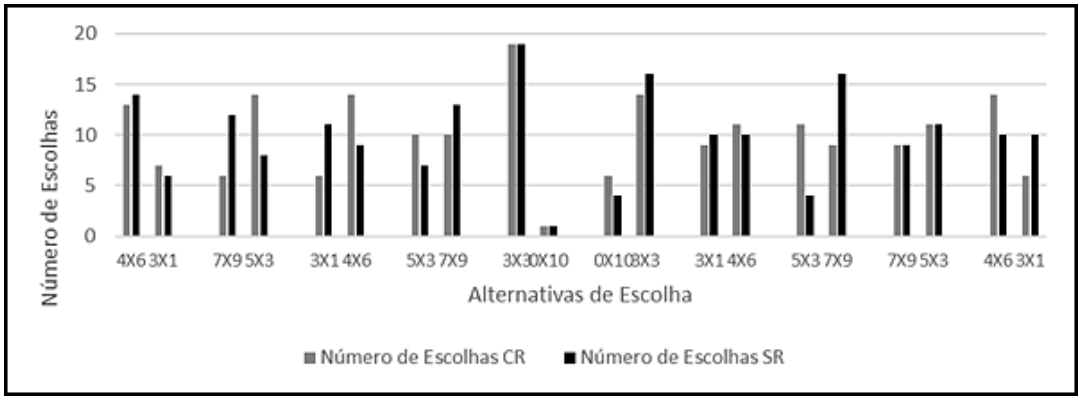

Gráfico 1. Distribuição das escolhas nas condições com e sem restrição temporal, em que cada barra indica o número de escolhas brutas realizadas pelos participantes.

Pode-se observar que houve um predomínio das escolhas otimizadas. Tanto na condição CR quanto na condição SR, observou-se que as escolhas otimizadas foram mais selecionadas pelos participantes.

Um outro dado que merece destaque é a alteração que ocorre nas escolhas altruístas *versus* igualitárias no segundo bloco. No primeiro bloco, a ocorrência de escolhas igualitárias e altruístas foi exatamente a mesma, tanto na condição com restrição temporal, quanto na condição sem restrição. As escolhas igualitárias predominaram sobre as escolhas altruístas.

ISSN: 2526-849X

Porém, no segundo bloco, observou-se um aumento das escolhas altruístas, tanto na condição com restrição temporal quanto na condição sem restrição.

Em relação ainda às escolhas igualitárias e altruístas, observou-se no primeiro bloco que o número de escolhas igualitárias e altruístas foi exatamente o mesmo no primeiro bloco, em ambas as condições. No segundo bloco, houve uma variação de 3 ou 4 escolhas entre ambas.

A variação, no segundo bloco, nas escolhas consecutivas 5x3 *vs* 7x9 e 7x9 *vs* 5x3 também é um ponto interessante. Nota-se um aumento na escolha da alternativa 5x3 quando esta é apresentada pela segunda vez.

No gráfico 2 foram analisadas as escolhas distribuídas pela classificação das escolhas, ou seja, otimizada, competitiva, igualitária e altruísta.

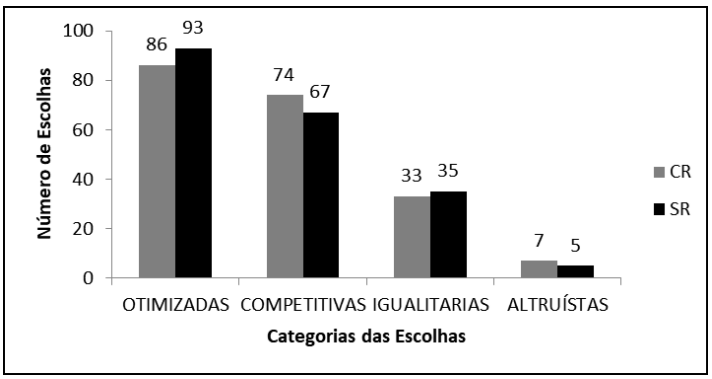

Gráfico 2. Distribuição das escolhas pelas categorias com e sem restrição temporal, em que as barras indicam o número de escolhas brutas obtidas em cada categoria.

Observou-se aqui uma pequena diferença, variando de 2 (categorias igualitárias e altruístas) a 7 (categorias otimizadas e competitivas) escolhas no número bruto de escolhas nas alternativas, quando comparadas entre a condição com e sem restrição temporal. Falando ainda em números brutos, ou seja, o número total de escolhas realizadas, as escolhas otimizadas predominaram (179), seguidas pelas escolhas competitivas (141), igualitárias (68) e por fim, altruístas (12). A diferença entre as escolhas otimizadas e competitivas se mostrou maior na condição sem restrição, quando comparada à condição com restrição temporal, sendo de 12 escolhas na amostra sem restrição temporal e de 26 escolhas na amostra com restrição temporal.

As diferenças entre o número bruto de escolhas na condição com restrição e sem restrição temporal não ultrapassaram, em nenhum momento, mais de sete pontos, o que indica

ISSN: 2526-849X

uma diferença pequena, e está de acordo com os dados obtidos no gráfico anterior no sentido da pouca ou nenhuma influência da restrição temporal no comportamento de escolha.

No gráfico 3 observou-se detalhadamente o padrão de escolha pela variável gênero.

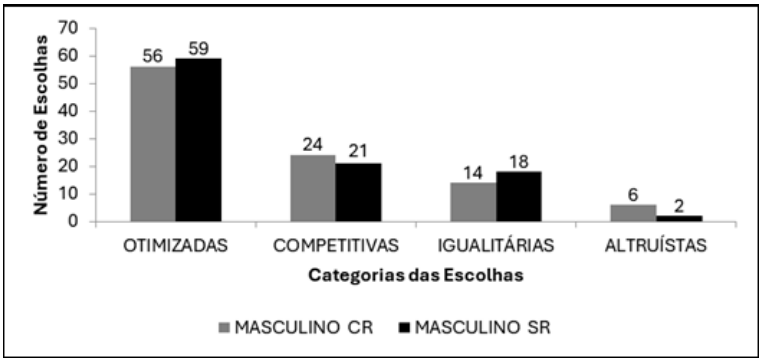

Gráfico 3. Distribuição das escolhas realizadas pelos participantes do gênero masculino pelas categorias de escolhas com e sem restrição temporal, em que as barras indicam o número bruto de escolhas por categoria.

As escolhas otimizadas, conforme observado no gráfico acima, prevaleceram tanto na condição com restrição temporal quanto na condição sem restrição. A diferença, embora visível no gráfico, não é relevante em termos de números brutos de escolhas, como pode ser observado pelo número acima das barras. As escolhas competitivas, menores que as escolhas otimizadas, aparecem em segundo lugar, também sem apresentar diferença marcante entre as condições de restrição temporal. As escolhas igualitárias e altruístas aparecem na sequência, também sem grande diferença (sendo apenas de quatro escolhas) entre as condições de restrição e ausência de restrição temporal.

No gráfico 4 constam as escolhas das participantes do gênero feminino.

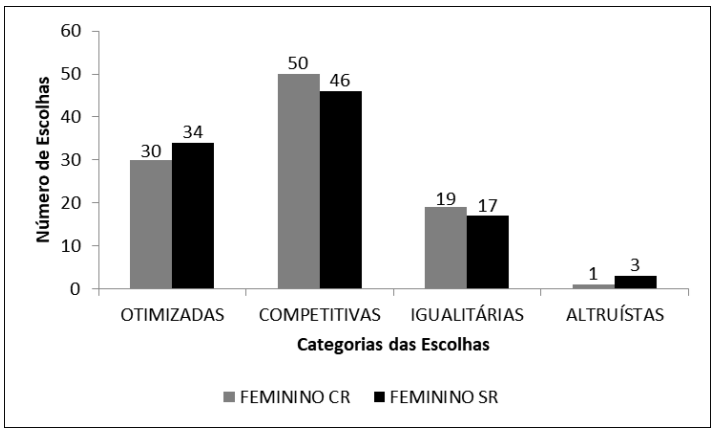

Gráfico 4. Distribuição das escolhas realizadas pelos participantes do gênero feminino pelas categorias de escolhas com e sem restrição temporal, em que as barras indicam o número bruto de escolhas por categoria.

ISSN: 2526-849X

O gráfico em questão apresenta o comportamento de escolha das participantes do gênero feminino. Notou-se que a categoria mais escolhida aqui foi a categoria das escolhas competitivas, e que existe uma diferença importante entre as escolhas competitivas realizadas sob as condições de restrição temporal ou ausência desta. As escolhas otimizadas aparecem na sequência, porém não exibindo uma diferença considerável (no máximo 4 escolhas) entre o número de escolhas realizadas com ou sem restrição temporal. A categoria das escolhas igualitárias foi a terceira mais escolhida (36), sendo a categoria das escolhas competitivas a mais escolhida (96), seguida pelas categorias das escolhas otimizadas (64), porém não apresentou grande diferença numérica entre participantes que escolheram sob restrição temporal ou não. O mesmo aconteceu com as escolhas da categoria altruísta.

Em relação à variável idade dos participantes, o comportamento das duas faixas etárias analisadas (8 a 10 anos de idade e 11 a 12 anos de idade) se mostrou bem semelhante, como mostram os gráficos 5 e 6 a seguir:

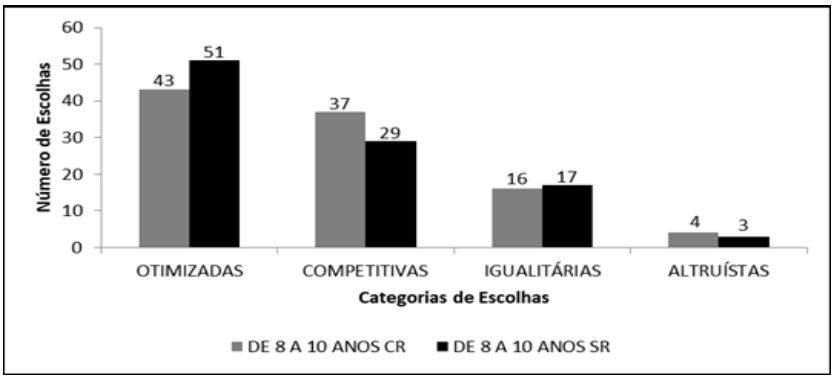

Gráfico 5. Distribuição das escolhas realizadas pelos participantes da faixa etária 8 a 10 anos e condição de restrição temporal, em que as barras apontam o número bruto de escolhas realizadas em cada categoria.

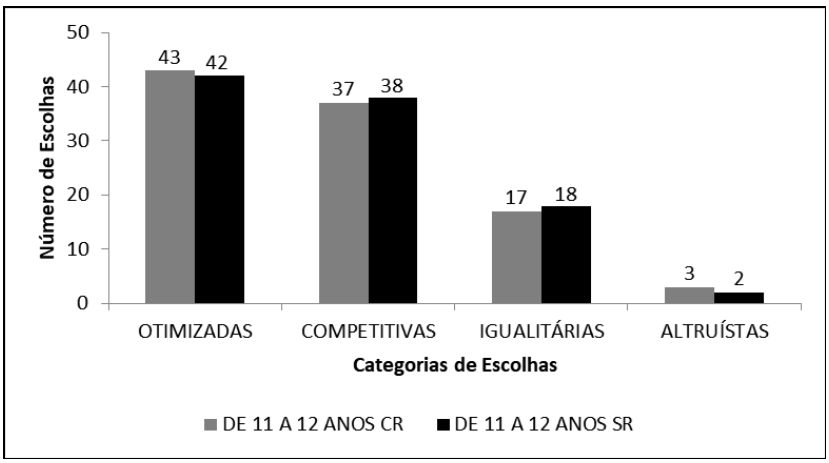

Gráfico 6. Distribuição das escolhas realizadas pelos participantes da faixa etária 11 a 12 anos e condição de restrição temporal, em que as barras apontam o número bruto de escolhas realizadas em cada categoria.

ISSN: 2526-849X

Em ambos os gráficos houve uma prevalência das escolhas otimizadas em relação às demais. Os participantes com idade entre 8 e 10 anos se mostraram mais competitivos na presença de restrição temporal. Os participantes com idade entre 11 e 12 anos se mostraram mais competitivos na ausência de restrição temporal, porém a diferença no número de escolhas competitivas com e sem restrição temporal, neste caso, não é tão significativa como no caso dos participantes de 8 a 10 anos.

A segunda categoria de escolha mais selecionada pelos participantes, considerando a variável idade, foi a categoria de escolhas competitivas. Os participantes de 11 a 12 anos praticamente não exibiram diferença (1 escolha somente) nas condições com ou sem restrição temporal; os participantes entre 8 e 10 anos exibiram uma diferença maior, com quase 20 pontos de diferença, como mostra o gráfico acima.

Nas escolhas igualitárias, tanto os participantes de 8 a 10 anos como os participantes de 11 a 12 anos selecionaram mais essas escolhas durante a situação sem restrição temporal. Nenhum dos dois grupos, porém, exibiu uma diferença significativa entre as escolhas realizadas na presença ou ausência de restrição temporal.

Por fim, as escolhas altruístas quase não foram selecionadas, não importando a faixa etária ou a presença ou ausência de restrição temporal.

Discussão

Para um estudo mais acurado do fenômeno envolvendo o processo de tomada de decisão, é importante para a Análise Experimental do Comportamento o uso de ferramentas que permitam um rígido controle das variáveis envolvidas, para clarificação de quais processos básicos controlam o comportamento humano (Jager *et al*., 2000; Zin *et al*., 2015). Os jogos econômicos são, portanto, ferramentas fiéis para as demandas da Análise Experimental do Comportamento, devido à possibilidade de controle experimental, do ponto de vista operacional. A Teoria dos Jogos é uma teoria matemática preocupada com o que acontece quando pessoas interagem (Camerer, 2003). Tal teoria permite ao experimentador a generalização dos dados e precisão matemática nos resultados, uma vez que possibilita a análise de um grupo amostral maior com rigoroso controle experimental.

Entre as várias categorias de estudos de escolha envolvendo jogos econômicos, são menos frequentemente observados aqueles que envolvem alocação de recursos entre os

ISSN: 2526-849X

jogadores (Zin *et al*., 2015). Os mais citados, como discutido anteriormente, são o Dilema do Prisioneiro e o Jogo do Ditador, ambos largamente estudados nesta área. Esses jogos são modelos que podem ser usados em situações artificiais, com rigor científico, em relação a diferentes hipóteses sobre o funcionamento do mundo real, e talvez aumentar nosso conhecimento sobre os processos que governam o comportamento no mundo real (Jager *et al.*, 2000 citado em Escobal, Faleiros e Ferreira, 2018). Buscando enriquecer essa categoria dos jogos econômicos, o presente estudo foi realizado, uma vez que envolve alocação de recursos entre jogadores (mesmo um deles sendo passivo), com o objetivo de compreender variáveis que podem interferir na tomada de decisão dos seres humanos, assim como auxiliar na compreensão e elaboração de modelos mais otimizados de procedimentos para ensinar conceitos de generosidade, altruísmo e comportamentos sociais considerados relevantes.

Quando se discute a variável restrição temporal, aqui estudada, algumas considerações podem ser feitas. Esquemas temporais (Schoenfeld, 1972) permitem a manipulação independente da probabilidade de reforçamento e disponibilidade temporal do reforço. Resultados obtidos por Ribes *et al.* (2000) revelam que o uso de esquemas temporais com limite de disponibilidade do reforço não parece facilitar o desenvolvimento do controle de estímulos. Em seu estudo, Ribes *et al.* (2000) submeteu quatro ratos à exposição de dez estímulos diferentes (luzes ou tons), cada estímulo sendo correlacionado com probabilidades independentes de entrega de água em um esquema temporalmente definido. Os resultados desse experimento deram suporte a descobertas anteriores (Ribes *et.al*, 2000; Weissman, 1975), mostrando que a correlação de dois estímulos com alta e baixa probabilidade de reforçamento não necessariamente resulta em uma performance discriminativa.

Os esquemas temporais (Schoenfeld, 1972), em contraste com esquemas de reforçamento seguidos por um operante tradicional, determinam um limite temporal de disponibilidade para o reforço, no qual os reforçadores podem ser perdidos, caso a resposta não seja emitida dentro desse período (t^D). Quando o período esgotado é correlacionado com o estímulo, a ocorrência da primeira resposta, que produz a entrega do reforço, se desliga da correlação com o estímulo, uma vez que o limite de tempo se esgotou e mesmo com a emissão da resposta, não haverá liberação do reforço. Neste caso, somente a resposta que produz a entrega de reforço é correlacionada com o estímulo.

De forma geral, no presente estudo não parece haver um padrão que permita afirmar que a restrição temporal é uma variável que afeta o comportamento de escolha dos

participantes. Pode-se observar que as diferenças encontradas entre as escolhas realizadas sob a restrição temporal ou ausência dela, quando existiram, se mostraram quase sempre fracas o suficiente a ponto de não afetar os resultados. Isso pode ocorrer, talvez, pelo fato de os participantes, no caso do Estudo 5, não perderem nada além da chance de escolher, sendo que lhes é apresentada a próxima alternativa de escolha na sequência. Não parece ter existido também nenhum tipo de consequência aversiva (e.g., reprovação social do experimentador) quando a perda da alternativa de escolha acontecia. Futuras pesquisas poderiam investigar se tal padrão se mantém com a variação dos valores envolvidos, bem como se há alterações com o aumento da faixa etária dos participantes. Ainda, a presença de consequências aversivas caso haja a perda da alternativa também pode ser uma variável analisada em estudos futuros.

Já em relação ao altruísmo, é importante elucidar a forma como esse é atualmente entendido sob a perspectiva científica. Do ponto de vista biológico, altruísmo se refere a todos os comportamentos que favorecem o outro, em detrimento de seus próprios benefícios. Dito de outra forma, um indivíduo é considerado altruísta quando suas escolhas beneficiam outros indivíduos, levando em conta o custo e benefício para ele mesmo. Em todo caso, sobre a atual perspectiva, altruísmo não é considerado um ato de abnegação dos seus próprios benefícios em função do outro, considerando que outros benefícios ocorrem como resultado do altruísmo (Zin *et al*., 2015). Para analistas do comportamento, o altruísmo é entendido precisamente como um caso de autocontrole (Fantino e Stolarz-Fantino, 2002; Rachlin, 2000). Autocontrole ocorre quando um organismo é confrontado com uma situação de escolha entre alternativas em que uma oferece um reforçador de baixa magnitude, porém imediatamente disponível após a resposta comportamental, enquanto a outra alternativa oferece um reforçador de alta magnitude, porém com um atraso para receber o mesmo. Superficialmente, pode-se entender que o altruísmo é um comportamento autocontrolado na medida em que consequências imediatas são aversivas para um dos agentes da interação (aquele que emite o comportamento altruísta), porém as consequências atrasadas são atraentes para esse mesmo agente. Em todo caso, para esse comportamento ser classificado como altruísta, ele deve satisfazer outros critérios no que diz respeito ao controle de estímulos e propriedades funcionais das classes de respostas, que requerem um aprofundamento operacional no que diz respeito à sua definição.

Na perspectiva de Jean Piaget, o altruísmo não é uma qualidade inata, mas uma conquista que se desenvolve progressivamente à medida que a criança avança nos estágios do desenvolvimento moral. Em jogos, como o Jogo da Partilha, essa evolução pode ser

ISSN: 2526-849X

observada com clareza, uma vez que esses jogos colocam a criança diante de dilemas que exigem escolhas que envolvem o outro, a justiça e a cooperação. Segundo Piaget (1994), o comportamento altruísta está vinculado ao estágio da moral autônoma, quando a criança passa a compreender que as regras são construídas em conjunto com os pares, por meio da cooperação e do respeito mútuo.

Em estudo anterior (Kennelly e Fantino, 2007), a prevalência de escolhas otimizadas se destacava em relação à escolha das demais categorias de alternativas, como competitiva, igualitária e altruísta, respondendo por 49% das escolhas feitas. Tais estudos foram realizados com universitários norte-americanos. No atual estudo o mesmo resultado foi observado, corroborando com o estudo de Kennelly e Fantino (2007).

A prevalência de escolhas otimizadas confirma também os resultados obtidos em um estudo recente, realizado com 240 universitários brasileiros (Zin *et al*., 2015). Nesse estudo, embora com algumas variações relativas à quantidade de dinheiro e atraso temporal, as escolhas otimizadas também predominaram sobre as demais escolhas (competitivas, igualitárias e altruístas).

Sempre que o incentivo monetário foi apresentado, o outro participante era computadorizado e uma performance acumulativa do computador não estava disponível ao participante (a condição na qual a escolha não otimizada era menos possível, pelo menos sob o ponto de vista dos pesquisadores), escolhas não otimizadas foram feitas por 41% dos participantes. Kenelly e Fantino (2007) relataram evidências dos três padrões de escolha: otimizado, competitivo e igualitário. De fato, os resultados gerais apresentam uma distribuição trimodal para cada uma das três estratégias básicas de resposta. No entanto, uma análise rápida dos resultados revelou que o padrão trimodal é ilusório, e que os padrões de preferência estão longe de serem estáveis. Quando, de fato, os participantes das condições que utilizaram dinheiro real foram analisados separadamente dos participantes que estavam sob condições em que o dinheiro era hipotético, uma realidade diferente emergiu. As preferências dos participantes na condição de dinheiro real produziram uma distribuição bimodal, distribuindo-o entre níveis estáveis e otimizados (equivalente). Preferências de outros participantes na condição de dinheiro hipotético produziu uma distribuição bimodal, com modos igualitários e competitivos.

No estudo de Kennelly e Fantino (2007) um dos resultados foi surpreendente para os autores: em ambos os experimentos eles não encontraram diferenças na distribuição de

ISSN: 2526-849X

dinheiro (real ou hipotético), tanto na condição em que o outro participante era descrito como outro aluno, quanto na condição em que o outro participante era descrito como um computador.

No estudo aqui descrito, quando foi realizada uma análise baseada no gênero, as distribuições de participantes do gênero masculino se mostraram mais otimizadas e altruístas, enquanto participantes do gênero feminino apresentaram mais escolhas competitivas e igualitárias. Sob a ótica de Jean Piaget, as diferenças entre comportamentos de meninos e meninas em jogos, como o da partilha, não são resultado de características ligadas ao gênero em si. Estariam elas relacionadas a processos de desenvolvimento cognitivo e moral influenciados pelo meio social e pelas experiências vividas por cada grupo.

Para Piaget (1994), o desenvolvimento moral ocorre a partir da interação entre o sujeito e o meio, especialmente por meio das trocas com os pares e da vivência de situações que envolvem regras, negociação e cooperação. Assim, se meninos demonstram comportamentos mais altruístas e otimistas, enquanto meninas tendem a agir com mais competitividade e senso de igualdade, é necessário investigar como essas crianças interpretam e internalizam as regras do jogo e os papéis sociais atribuídos a seus gêneros.

Na teoria piagetiana, a moral evolui do estágio heterônomo (baseado na obediência à autoridade) para o autônomo (baseado na reciprocidade e no respeito mútuo), e esse progresso depende da qualidade das interações sociais. Assim, meninos, historicamente mais incentivados à exploração livre, à liderança e ao risco, podem interpretar o ato de partilhar como uma escolha positiva e voluntária, sendo associada ao exercício da generosidade — o que Piaget chamaria de sinal de autonomia moral. Já as meninas, muitas vezes socializadas em contextos que valorizam mais o controle, o equilíbrio e a autorresponsabilidade, podem demonstrar uma lógica mais formal e racional na tomada de decisões, buscando assegurar a igualdade estrita e a previsibilidade das trocas, o que também pode ser um reflexo do estágio das operações concretas, em que a lógica e a compensação são valorizadas.

A redução das escolhas igualitárias no segundo bloco e o aumento das escolhas altruístas neste mesmo bloco é um dado que merece destaque. Tendo em vista que a experimentadora alterou o modo de distribuição das placas sobre a mesa, de forma que sua posição variasse ao longo das apresentações feitas ao participante, o resultado obtido não pode ser devido ao viés de lateralidade.

ISSN: 2526-849X

A variação nas escolhas 7x9 vs 5x3 quando essas se apresentaram consecutivas (oitava e nona tentativa), também sugere uma análise mais crítica. A forma como os participantes alternaram as respostas entre as escolhas otimizadas e competitivas seria uma tentativa de igualação de respostas, ou uma simples mudança de escolha?

Quando uma análise em relação ao gênero do participante foi realizada, notou-se uma diferença de 3 pontos para os participantes do gênero masculino, nas escolhas otimizadas e competitivas. Esses participantes foram mais otimizados na condição sem restrição temporal, e mais competitivos na situação de restrição temporal. Porém, vale lembrar que quatro pontos não representam uma grande diferença. No caso da análise das participantes do gênero feminino, a diferença entre as escolhas com e sem restrição temporal foi de 4 pontos. Essas participantes apresentaram mais escolhas otimizadas na situação sem restrição temporal e mais escolhas competitivas nas situações com restrição.

Outro fato que merece destaque é o número incrivelmente baixo de escolhas altruístas nos dois gêneros de participantes, sob qualquer uma das duas condições às quais os participantes foram submetidos. Pesquisas têm sido realizadas acerca dessa temática e indicam algumas variáveis que influenciam como as pessoas alocam recursos, a saber: gênero do distribuidor e receptor, interação humana *versus* interação computadorizada, incentivo monetário real ou hipotético, entre outros. Algumas dessas variáveis, como o gênero, têm influenciado determinados estudos, porém, como variável que parece ser interessante na investigação de procedimentos de autocontrole – se existe alguma relação entre o desempenho sob ambivalência de condições simples e complexa, como história de reforçamento.

O estudo experimental da história de reforçamento precisa de um tempo estendido de observação comportamental e uma delimitação clara do histórico de eventos alvo. Muitas variáveis podem afetar a alocação de recursos no Jogo da Partilha; uma delas, ainda pouco analisada, é a quantidade de dinheiro. Nos estudos descritos no artigo de Zin *et al.* (2015), as variáveis gênero e quantidade de dinheiro influenciaram no número de escolhas otimizadas no Jogo da Partilha. O aumento da quantidade de dinheiro foi seguido por um aumento da frequência de escolhas otimizadas tanto por parte dos participantes do gênero masculino como feminino, porém ainda assim homens demonstraram estar mais inclinados a responder de maneira otimizada, independentemente de qualquer condição, em comparação com participantes do gênero feminino. Esses dados eram esperados se forem considerados os experimentos anteriores de Kennelly e Fantino (2007).

ISSN: 2526-849X

Considerações finais

Hamilton (1964) buscou organizar um método para classificar as interações de indivíduos uns com os outros, baseado em ganhos e perdas para ambos os participantes. A interação é classificada como altruísta somente no caso em que um indivíduo tem o menor ganho, comparado com o da outra pessoa com a qual ele está interagindo (o altruísmo é a perda devido ao ganho do outro). O oposto pode ser considerado egoísmo (aqui o indivíduo tem o maior ganho em relação ao outro).

O modelo é considerado um relevante ponto de partida, mas também possui limitações por ser custoso. Muitas contingências de reforçamento estão interagindo, isto é, consequências potencialmente reforçadoras podem ser diversas, além das programadas pelo experimentador, como reforçadores sociais condicionados positivos e negativos.

A capacidade que cada indivíduo tem de distribuir tempo e recursos, sendo a sua ou outra natureza educacional ou econômica, é um componente importante que convencionalmente se chama generosidade ou altruísmo, e é o coração de ideias sociais importantes. Indivíduos tomam decisões sobre comportamentos de uma forma colaborativa ou competitiva. Os estudos propostos podem contribuir para a solução de problemas sociais relatados em relação à generosidade, altruísmo, solidariedade e outros comportamentos, ou, mais especificamente, à falta deles. No contexto de estudos de motivação social e valores humanos, por exemplo, existe muita discussão sobre categorias que relatam diferentes formas de participação social, interdependência, cooperação, competição, individualismo, coletividade, altruísmo, agressão e outros (Palmieri e Branco, 2004). Qualquer escolha considerada como não ideal (competitiva), também pode ser uma seleção de um comportamento sem autocontrole.

Esses jogos são importantes porque eles permitem analisar as contingências envolvidas no processo de tomada de decisão das pessoas, caracterizar as escolhas como igualitárias, otimizadas, altruístas ou competitivas, e nos permite examinar a possibilidade do efeito de outras variáveis (gênero, incentivo monetário, informação e custo de resposta) na distribuição das escolhas das pessoas para determinar se essas escolhas são estáveis ou influenciadas por essas variáveis, além de ser uma ferramenta útil para o estudo do processo de tomada de decisão por psicólogos e economistas.

Além disso, faz-se importante destacar que o Jogo da Partilha se apresenta como um recurso potente para o desenvolvimento moral e cognitivo de crianças e adolescentes. À luz da teoria de Jean Piaget, os jogos que envolvem partilha estimulam a cooperação, a negociação e o entendimento das regras sociais. Segundo Piaget (1994), a moral da criança é inseparável de suas relações com os outros, o que evidencia a importância de situações em que os sujeitos são confrontados com dilemas morais que exigem posicionamento e responsabilidade. Assim, o Jogo da Partilha oferece uma vivência concreta na qual a criança pode experimentar e refletir sobre princípios, como justiça, equidade e reciprocidade.

Na perspectiva piagetiana, o desenvolvimento moral ocorre em dois grandes estágios: o da moral heterônoma, no qual a criança obedece a regras orientadas por sujeito externo, e o da moral autônoma, em que ela passa a construir as normas em interação com seus pares. Para Piaget (1994), a cooperação é o fator decisivo da evolução da moralidade, o que torna os Jogos de Partilha especialmente significativos, pois envolvem decisões que não são impostas, mas construídas coletivamente. Ao vivenciar essas situações, a criança desenvolve a capacidade de considerar o ponto de vista do outro e de tomar decisões mais equilibradas, favorecendo o surgimento de uma consciência moral mais crítica e reflexiva.

Nos adolescentes, cuja estrutura cognitiva já alcançou o estágio das operações formais, o Jogo da Partilha adquire novos contornos, pois envolve a capacidade de pensar abstratamente e prever consequências futuras. Através da resolução de conflitos simbólicos e decisões morais complexas, o adolescente exercita o raciocínio lógico e o julgamento ético. Como enfatiza Piaget (1994), é na troca intelectual que os indivíduos tomam consciência de seus próprios raciocínios e modificam suas ideias. Nesse sentido, o Jogo da Partilha se configura como uma ferramenta essencial na formação de sujeitos autônomos, capazes de tomar decisões conscientes e éticas.

Referências

BERKOWITZ, Leonard; DANIELS, Louise. Responsibility and dependency. **The Journal of Abnormal and Social Psychology**, v. 66, n. 5, p. 429-436, 1963. Disponível em: https://doi.org/10.1037/h0049250. Acesso em: 17 jul. 2024.

CAMERER, Colin. **Behavioral Game Theory:** Experiments in strategic interaction. Russel Sage Foundation/Princeton University Press, 2003.

ESCOBAL, Giovana; FALEIROS, Pedro Bordini; FERREIRA, André Luíz. **Análise do Comportamento & Teoria dos Jogos.** Edicon, 2018. p. 61-81.

FANTINO, Edmund; STOLARZ-FANTINO, Stephanie**.** The role of negative reinforcement; or: Is there an altruist in the house? A commentary on Rachlin's Altruism and selfishness. **Behavioral and Brain Sciences**, v. 25, p. 257-258, 2002.

GÜTH, Werner; SCHMITTBERGER, Rolf; SCHWARZE, Bernd. An experimental analysis of ultimatum bargaining. **Journal of Economic Behavior and Organization**, v. 3, n. 4, p. 367-388, 1982. Disponível em: https://doi.org/10.1016/0167-2681(82)90011-7. Acesso em: 17 jul. 2024.

GÜTH, Werner; VAN DAMME, Eric. Information, strategic behavior, and fairness in ultimatum bargaining: An experimental study. **Journal of Mathematical Psychology**, v. 42, n. 2-3, p. 227-247, 1998. Disponível em: https://doi.org/10.1006/jmps.1998.1212. Acesso em: 17 jul. 2024.

HAMILTON, William Donald. The genetical evolution of social behaviour. II. **Journal of theoretical biology**, v. 7, n. 1, p. 17-52, 1964. Disponível em: https://doi.org/10.1016/0022-5193(64)90038-4. Acesso em: 23 jul. 2024.

HOFFMAN, Martin. Moral internalization, parental power, and the nature of parent-child interaction. **Developmental Psychology**, v. 11, n. 2, p. 228-239, 1975. Disponível em: http://dx.doi.org/10.1037/h0076463. Acesso em: 17 jul. 2024.

JAGER, Wander *et al.* Behaviour in commons dilemmas: Homo economicus and Homo psychologicus in an ecological-economic model. **Ecological Economics**, v. 35, n. 3, p. 357-379, 2000. Disponível em: https://doi.org/10.1016/S0921-8009(00)00220-2. Acesso em: 20 out. 2024.

KAHNEMAN, Daniel; KNETSCH, Jack; THALER, Richard. Fairness as a Constraint on Profit Seeking: Entitlements in the Market. **The American Economic Review**, v. 76, n. 4, p. 728-741, 1986. Disponível em: http://www.jstor.org/stable/1806070. Acesso em: 17 jul. 2024.

KENNELLY, Arthur; FANTINO, Edmund. The Sharing Game: Fairness in resource allocation as a function of incentive, gender, and recipient types. **Judgment and Decision Making**, v. 2, n. 3, p. 204-216, 2007. Disponível em: https://doi.org/10.1017/S1930297500000851. Acesso em: 20 out. 2024.

PALMIERI, Marlícia Witzler Antunes; BRANCO, Angela Uchoa. Cooperação, competição e individualismo em uma perspectiva sócio-cultural construtivista. **Psicologia, Reflexão e Crítica,** v. 17, n. 2, p. 189, 2004. Disponível em: https://doi.org/10.1590/S0102-79722004000200007. Acesso em: 20 out. 2024.

PETERSON, Lizette; HARTMANN, Donald; GELFAND, Donna. Developmental changes in the effects of dependency and reciprocity cues on children's moral judgments and donation rates. **Child Development,** v. 48, n. 4, p. 1331-1339, 1977. Disponível em: https://doi.org/10.2307/1128491. Acesso em: 19 out. 2024.

PIAGET, Jean. **O juízo moral na criança**. 2. ed. São Paulo: Ática, 1994.

RACHLIN, Howard. **The science of self-control**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2000.

RIBES, Emilio. *et al.* Señalización no diferencial de distintas probabilidades de entrega de agua en dos subciclos de un programa definido temporalmente. **Acta comportamentalia**, v. 8, n. 1, 2000. Disponível em: http://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/1200069. Acesso em: 17 jul. 2024.

RUSHTON, Philippe; WIENER, Janet. Altruism and cognitive development in children. **British Journal of Social and Clinical Psychology,** v. 14, n. 4, p. 341-349, 1975. Disponível em: https://doi.org/10.1111/j.2044-8260.1975.tb00190.x. Acesso em: 18 jul. 2024.

SCHOENFELD, William Nathan. Behavioral control by intermittent stimulation. In: **Reinforcement Academic Press**, 1972. p. 147-164.

STAUB, Erin. Instigation to Goodness: The Role of Social Norms and Interpersonal Influence. **Journal of Social Issues,** v. 28, n. 3, p. 131-150, 1972. Disponível em: https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1972.tb00036.x. Acesso em: 20 out. 2024.

TAWNEY, James; GAST, David. **Single subject research in special education.** Merrill, 1984.

TOMASELLO, Michael. **Why we cooperate**. Boston Review, 2009.

WEISSMAN, Myrna. The assessment of social adjustment: a review of techniques. **Archives of General Psychiatry**, v. 32, n. 3, p. 357-365, 1975. Disponível em: https://doi.org/10.1001/archpsyc.1975.01760210091006. : Acesso em: 20 out. 2024.

ZIN, Gabriela. *et al*. Sharing Game: Influence of gender, cost of response, history of reinforcement, and amount of money in the resource distribution of undergraduate students. **Behavior Analysis - Research and Practice**, v. 15, n. 1, p. 65-80, 2015. Disponível em: http://dx.doi.org/10.1037/h0101071. Acesso em: 20 out. 2024.

Recebido: dezembro/2024.
Revisões: maio/2025
Publicado: agosto/2025.