

O Papel do Observador na Interação Social: Investigando o altruísmo e as normas sociais

Camylle Christiane Azevedo Santos^I

José Uanderson Nery^{II}

Resumo: A literatura de terceiros (*Third-party response*) em dilemas sociais tem se mostrado bastante relevante na análise de problemas de grande impacto social. Investigar as relações sociais entre indivíduos fora do contexto de interação é de extrema importância para a compreensão da manutenção de normas sociais fazendo-se, assim, necessário entender as variáveis que influenciam suas condutas. O presente estudo examina o papel de destaque que os terceiros ocupam na sanção de normas sociais e as variáveis que influenciam suas condutas utilizando um experimento alterado do Jogo do ditador adicionando uma terceira parte. Os resultados obtidos mostram que as pessoas tendem a seguir uma norma social que sustente a igualdade e quando essa regra é violada preferem punir e recompensar simultaneamente a só punirem ou só recompensarem. Isso acontece mesmo em situações em que a neutralidade resulta em mais ganho e a escolha de algum tipo de sanção resulte em perda pessoal.

Palavras-chave: dilemas sociais, tomada de decisão, julgamento de terceira parte e jogo do ditador.

Third-party Responses: Investigating altruism and social norms

Abstract: The third-party response literature in social dilemmas has been very relevant in the analysis of problems of great social impact. Investigate the social relations of not interested individuals is extremely important for understanding the maintenance of social norms making is therefore necessary to understand the variables that influence their behavior. This study examines the important role that third parties have in the sanction of social norms and the variables that influence their behavior using a modified experimental dictator game by adding a third party. The results show that people tend to follow a social norm that supports equality and when these rules are violated prefer punish and reward while only punish or reward. This is true even in situations in which neutral result in more gain and the choosing of some kind of penalty resulting in personal loss.

Keywords: social dilemmas, decision making, third-party judgment and dictator game.

Artigo recebido em 12/02/2015 e aceito em 09/06/2015.

O PAPEL DO OBSERVADOR NA INTERAÇÃO SOCIAL: INVESTIGANDO O ALTRUÍSMO E AS NORMAS SOCIAIS

CAMYLLE CHRISTIANE AZEVEDO SANTOS
JOSÉ UANDERSON NERY

1. Introdução

Nas nossas atividades diárias, encontramos situações nas quais normas sociais são quebradas ou desafiadas. Grande parte de nossa rotina ocorre em interação com diferentes pessoas e, como o conjunto de normas sociais que regem nossa conduta é vago e subjetivo, facilmente nos sentimos injustiçados ou agimos com injustiça sem sequer percebermos. Entretanto, seja quando nos sentimos injustiçados ou quando somos injustos, uma maneira de manter as normas sociais seria a punição ou recompensa de comportamentos das pessoas envolvidas. Considerando uma situação envolvendo duas pessoas, seria possível punir o comportamento desonesto ou recompensar as ações lícitas. Apesar das duas possibilidades serem viáveis, aparentemente apenas uma delas chama a atenção da literatura. Punição por uma segunda-pessoa como uma maneira de investigar a sanção de normas sociais tem sido intensamente estudada por psicólogos e economistas numa variedade de contextos metodológicos^{III IV V VI}. Tem se dito que a ameaça de punição seria suficiente para gerar a conduta adequada; que o uso de recompensa seria mais custoso e que punição estabelece parâmetros morais, enquanto recompensas não^{VII}. De qualquer forma que se considere os argumentos, punição por uma segunda-pessoa é insuficiente para manutenção de normas sociais, pois ela se baseia na ação de uma pessoa diretamente envolvida na situação, que pode encontrar-se incapacitada ou temporariamente sem ação.

Uma outra possibilidade de sanção de normas sociais seria o engajamento de uma terceira parte desinteressada, um indivíduo que não está diretamente envolvido na situação em questão. A conduta de terceiros, mais notavelmente de terceiros punidores, levaram à criação do conceito de Reciprocidade Forte. Fehr e Fishbacher^{VIII} o definem como uma combinação de recompensa altruística e punição altruística, e “reciprocadores fortes” assumem os custos da punição ou recompensa mesmo não colhendo nenhum benefício econômico imediato de suas ações. No clássico desenho experimental para investigar Reciprocidade Forte^{IX}, os experimentadores estabelecem uma situação em que uma negociação em suas etapas ocorre. Na primeira etapa, o jogador A deve decidir como repartir uma quantidade de recursos entre ele e o jogador B. Isto é, eles participam de um Jogo do Ditador. No segundo estágio, o jogador C deve decidir se e como intervirá na distribuição de recursos entre os jogadores A e B. Cada ponto de punição que o jogador C disponibiliza para o jogador A lhe custa algum montante. Os experimentadores têm a precaução de criar um situação na qual não haja a possibilidade de construção de reputação e tampouco haja motivação clara para a ação do jogador C. Neste cenário, a resposta modal encontrada é a punição de distribuições injustas (mesmo ocorrendo com menor severidade que as punições de segunda parte) e a dosagem da magnitude da punição de acordo com o afastamento de uma distribuição 50/50; quanto mais distante de uma distribuição igualitária, maior é a punição.

Há uma vasta literatura na Punição por Terceiros^{X XI XII} e algumas alterações no procedimento têm sido realizadas para permitir a investigação de processo comportamentais subjacentes à reciprocidade forte, como as emoções experienciadas pelo jogador C ao tomar sua decisão. Existem alguns resultados indicando o efeito de certas emoções, classificadas como ultrajes morais, como vergonha, culpa e arrependimento^{XIII}. Tem sido argumentado que estas emoções seriam boas preditoras de

O PAPEL DO OBSERVADOR NA INTERAÇÃO SOCIAL: INVESTIGANDO O ALTRUÍSMO E AS NORMAS SOCIAIS

CAMYLLE CHRISTIANE AZEVEDO SANTOS
JOSÉ UANDERSON NERY

comportamentos punitivos futuros e podem até mesmo ser consideradas como motivadoras destas ações. Uma modificação no método tradicional de respostas de terceiros que tem recebido crescente atenção na literatura é a consideração da possibilidade de diferentes cursos de ação pelo jogador C, ao invés de apenas decidir se pune ou não. Situações que envolvem infração de normas sociais geralmente possibilitam mais de uma ação por parte de um terceiro desinteressado: ele pode punir o injusto, compensar o injustiçado ou decidir não se envolver. Além disso, as escolhas não precisam ser excludentes, pois o terceiro pode punir o injusto e em seguida compensar a vítima. Quando uma pessoa agride verbalmente outra na rua, uma terceira parte não interessada pode, se decidir intervir, punir o agressor e/ ou confortar o agredido. Em cada um dos casos a ação é direcionada para um dos atores^{XIV}. Assim, a punição por uma terceira pessoa pode ser vista como um mecanismo de manutenção de norma social, pois sinalizaria ao infrator a indesejabilidade destes atos em situações futuras, além dos efeitos de incapacitação do infrator^{XV} e outros motivos de merecimento.^{XVI} Já a compensação da vítima não teria efeito algum sobre a probabilidade de ocorrência de injustiças no futuro e estaria baseada em motivações empáticas^{XVII} direcionadas à vítima da injustiça. Leliveld, Dijk e Beest^{XVIII} afirmam ser os primeiros a investigar a possibilidade de decisões compensatórias por parte de terceiros. Ao longo de três experimentos, os autores mostram que (a) a compensação é uma estratégia adotada por terceiros mesmo quando há alternativa de punição e (b) existe uma interação entre fatores individuais (empatia) e probabilidade de compensar/punir.

Utilizando procedimento semelhante, Lotz, Okimoto, Schlössen e Fetchenhauer^{XIX} observaram que não só respostas de compensação e punição foram usadas conjuntamente pela maioria dos participantes, mas que respostas compensatórias foram as mais frequentes. Sutter, Lindner e Platsch^{XX} mostraram que, no Dilema do Prisioneiro^{XXI} adaptado para permitir respostas de terceiros, a mera observação por parte de um terceiro já aumenta a cooperação dos participantes do jogo. Com a possibilidade de uma intervenção compensatória, a cooperação aumentaria ainda mais. Sefton, Shupp e Walker^{XXII} investigaram os efeitos diferenciais de recompensa e punição em um experimento de provisão de bens públicos. Os participantes do experimento deveriam escolher se geravam lucros pessoais, depositando fichas em suas próprias contas, ou se geravam lucros para o grupo, depositando na conta grupal. Na medida em que cada depósito individual gerava 10 centavos para o indivíduo e os depósitos para o grupo geravam cinco centavos para cada participante (eram grupos de quatro), esta última opção seria mais interessante para o indivíduo somente se mais de 2 outros membros também a escolhessem. Os autores puderam observar que embora recompensas tenham sido usadas em maior frequência no início do experimento, o nível de recompensas caiu mais rapidamente que o de punições. Além disso, punições estiveram atreladas mais claramente à performance que as recompensas, pois a frequência e a magnitude das punições acompanhou os desvios da média de doações do grupo; quanto menos doava, mais frequente e severamente era punido. Já as recompensas não apresentaram esse efeito de demanda, não acompanhando nenhum desvio de média de forma significativa. Com base nos seus resultados, os autores sugerem que punições e ameaças de punições sejam mais eficientes para a manutenção de comportamentos pró-sociais, mesmo considerando que inicialmente o efeito das

O PAPEL DO OBSERVADOR NA INTERAÇÃO SOCIAL: INVESTIGANDO O ALTRUÍSMO E AS NORMAS SOCIAIS

CAMYILLE CHRISTIANE AZEVEDO SANTOS
JOSÉ UANDERSON NERY

recompensas seja mais evidente. Almenberg, Dreber, Apicella e Rand^{XXIII} também acrescentam a possibilidade de recompensa em um jogo do ditador adaptado investigar bens públicos. Os autores observaram que recompensas são mais frequentes que punições, e que são ainda mais frequentes em situações onde o ditador contribui para um bem público.

Ferreira e Pimentel^{XXIV} utilizaram uma versão adaptada do Jogo do Ditador com a possibilidade de uma intervenção por terceiros para avaliar o uso de estratégias compensatórias dispensada às vítimas de injustiça (recompensando as vítimas), e também na recompensa à ditadores “benévolos” (que tinham compartilhado mais da metade de seu montante). Neste procedimento, os participantes se viam no papel de árbitros (terceiros) de três relações entre ditadores e receptores que já haviam ocorrido anteriormente. O resultado destas interações foi na verdade elaborado pelos experimentadores para observar como os participantes arbitrariam duas relações desiguais (em uma o ditador doava 20% e na outra doava 75% de seu montante) e uma igualitária (o ditador doava 45% do seu montante). Os participantes acreditavam estar lidando com dados verdadeiros e podiam interferir no resultado das relações seja recompensando o ditador; punindo-o, recompensando o receptor ou punindo-o. Poderiam, além do mais, decidir nada fazer. Os autores observaram que estratégias de recompensa (doar créditos, seja para o ditador ou o receptor) foram utilizadas em 50% das tentativas e foram as respostas mais frequentes para os três tipos de relações encontradas pelos participantes. A quantidade de créditos utilizada para recompensar ou punir também foi muito próxima (aproximadamente 9 créditos nas relações desiguais e 4 na relação igualitária). No procedimento adotado pelos autores, as escolhas de punição ou recompensa eram excludente: o participante deveria escolher apenas um curso de ação.

Uma forma de corrigir esta limitação será abordada neste experimento, mas antes faz-se necessário explorar mais um tópico. Como foi apontado nos parágrafos anteriores, existe um crescente interesse na investigação da recompensa de terceiros como estratégia viável de aumento e manutenção de comportamento prossociais. Os resultados relatados documentam a existência do fenômeno e atestam a necessidade de maiores pesquisa para identificar suas características. Uma característica fundamental do fenômeno que merece atenção imediata é sua sustentação: porque terceiros desinteressados recompensam atos prossociais/ compensam indivíduos injustiçados? Almenberg e cols.^{XXV} afirmam que a recompensa de comportamentos desejáveis é mais interessante que a punição de indesejáveis por não gerar respostas de retaliação. Skinner^{XXVI} explorou as consequências da punição como estratégia de controle de comportamento e a desaconselhou em qualquer cenário. Além de aumentar a probabilidade de retaliação, a punição aumenta a probabilidade de comportamentos que diminuem sua efetividade, como fraudes. Kyionari e Barclay^{XXVII} elaboraram um método original para investigar como participantes julgariam o comportamento de pessoas em um contexto de contribuição para um bem público. O método desenvolvido permitiu os autores analisar como participantes respondem a parasitismos de primeira ordem, quando pessoas se beneficiam de um bem público sem contribuir para ele e a parasitismos de segunda ordem (second order free-riding, quando pessoas não se empenham na punição de parasitas de primeira ordem) e também como participantes

O PAPEL DO OBSERVADOR NA INTERAÇÃO SOCIAL: INVESTIGANDO O ALTRUÍSMO E AS NORMAS SOCIAIS

CAMYLLE CHRISTIANE AZEVEDO SANTOS
JOSÉ UANDERSON NERY

reagem a indivíduos (no caso confederados) que punem parasitas ou recompensam contribuidores ao longo do experimento. Os autores descobriram que embora punições de segunda ordem (punir quem não coopera no controle do parasitismo de primeira ordem) sejam pouco comuns, o que inviabilizaria punição como a principal força na manutenção da cooperação, os participantes se engajaram frequentemente em recompensas, recompensando não apenas os cooperadores (recompensa de primeira-ordem), mas também recompensando aqueles que reforçaram os cooperadores (recompensa de segunda-ordem). Assim, os autores sugerem que embora a punição seja mais efetiva como forma de controle imediata, resultado este também preconizado por Skinner^{XXVIII}, estratégias de recompensa são mais sustentáveis a longo prazo, também preconizado por Skinner.

O objetivo do presente trabalho foi aprimorar o método desenvolvido por Ferreira e Pimentel^{XXIX} para permitir a observação de múltiplas respostas de terceiros frente a uma distribuição de recursos entre duas outras partes. O método proposto possibilitará que o terceiro puna alguma parte ao mesmo tempo em que recompensa outra parte, sendo que todas essas ações serão custosas para ele. Além disso, foi adicionado um procedimento para investigar as reações dos participantes à punições e recompensas de segunda-ordem. Sendo assim, os participantes deverão contribuir em 3 estágios: primeiro participarão de um Jogo do Ditador; em seguida serão convidados a julgar, como terceiros, outras interações entre participantes; e finalmente serão apresentados a diferentes ações de terceiros que avaliaram outras ações e poderão intervir caso achem necessário. Este método possibilitará não apenas observar como recompensas e punições são empregadas na avaliação de relações entre duas partes quando seu uso simultâneo é permitido, mas também observar como participantes avaliam diferentes maneiras que terceiros usam para intervir em relações entre duas partes, ajudando a esclarecer as contingências de suporte deste tipo de ação. Este resultado poderá complementar a tese de Kyonari e Barclay^{XXX} sobre a maior estabilidade de recompensas (em relação à punição) de segunda-ordem.

2.1. Participantes

Participaram do experimento 122 pessoas, sendo 89 homens e 32 mulheres, representando uma amostra de 73% da população como sendo masculina. A média de idade dos participantes foi de 22,7 anos (DP=4,6). Os participantes foram recrutados por conveniência e o instrumento foi aplicado em grupo.

2.2. Procedimento

Características do experimento: delineamento de grupo com quatro condições experimentais, que foram manipuladas com base na distribuição igualitária dos participantes. Os participantes eram randomicamente distribuídos entre quatro condições de jogo: questionários I, II, III e IV. Para avaliar a utilização de recompensas e punições nas respostas de terceiros ao julgamento de relações entre duas partes no jogo do ditador e seus antecedentes emocionais foi utilizado um questionário autoaplicável de três partes. Os participantes foram abordados no Campus Universitário Prof. Aloisio de Campos e convidados a participar da pesquisa, após a aceitação dos mesmos o procedimento era iniciado dentro das salas de aula. Os questionários eram

O PAPEL DO OBSERVADOR NA INTERAÇÃO SOCIAL: INVESTIGANDO O ALTRUÍSMO E AS NORMAS SOCIAIS

CAMYLLE CHRISTIANE AZEVEDO SANTOS
JOSÉ UANDERSON NERY

aplicados em grupos com números variando de acordo com o tamanho da turma a ser aplicada. Seis aplicadores treinados se alternavam na aplicação do instrumento, tendo no mínimo a presença de dois por aplicação. O experimento se iniciava com um aplicador dando uma explicação inicial enquanto o outro aplicador distribuía os questionários de forma que os sujeitos respondessem relativamente a mesma quantidade dos diferentes tipos (I, II, III e IV). Em seguida, quando todos os sujeitos estivessem em posse do questionário, o aplicador lia as instruções da primeira parte e questionava o grupo se existia alguma dúvida em relação às instruções, se não houvesse nenhuma os sujeitos eram liberados para responder a primeira parte e somente quando todos a tivessem completado é que se prosseguia para a segunda tarefa, onde mais uma vez o aplicador lia em voz alta as instruções e por fim antes de liberar a resposta da mesma era questionado se existia algum tipo de dúvida em relação as instruções. O mesmo era feito na terceira parte com a diferença de que os sujeitos eram liberados nessa etapa para prosseguir com as respostas das questões até chegar à última página.

2.3. O jogo

A teoria dos jogos é uma abordagem matemática que estuda formalmente o conflito e a cooperação. Os modelos matemáticos propostos pela teoria descrevem interações competitivas, ou cooperativas, sujeitas a um conjunto de regras, sendo os resultados das interações decorrentes das estratégias utilizadas pelos jogadores. Uma estratégia é um plano de ação que descreve as decisões tomadas por um jogador sob quaisquer circunstâncias e os jogadores podem ser empresas, pessoas, grupos de pessoas ou de animais que tomam decisões^{xxxI}. Segundo Fernandes^{xxxII} a teoria dos jogos é fundamental para o entendimento de situações em que o indivíduo deve tomar uma decisão sobre seu comportamento com base no de outro ou outros indivíduos do grupo e o jogo do ditador está incluso na teoria. Nele dois participantes devem interagir para determinar a quantidade de dinheiro que cada um vai obter. Um jogador é escolhido como ditador e tem a função de repartir uma quantidade de dinheiro com o outro jogador, o receptor, que tem a opção de aceitar a oferta ou não. Caso o receptor não aceite a oferta do ditador ambos ficam sem o dinheiro.

2.4 O Instrumento

O questionário foi dividido em duas partes onde era apresentada uma situação a ser julgada e no final (das partes dois e três) a opção. Na primeira tarefa os sujeitos eram sorteados de acordo com a opção de questionário entre jogadores A e B. A interação era única e nenhum dos participantes iria ser identificado. Os jogadores A eram os ditadores e os jogadores B os receptores. Essa decisão foi tomada com a intenção de não inferir os sujeitos a tomarem decisões com base em sua posição, já que os nomes: receptor e ditador são agregados a uma carga valorativa que poderia interferir nas ações dos sujeitos. Os ditadores recebiam 20 pontos e eram instruídos a determinarem um montante a ser transferido para o receptor, que era instruído a determinar a quantia dos 20 pontos que ele achava que o ditador iria alocar para ele e qual a motivação dessa doação. Os ditadores também tinham que responder qual a motivação da quantidade dos pontos doados. Na terceira parte os sujeitos eram convidados a julgar situações como as que tinham acabado de participar na primeira tarefa. Eles eram apresentados a três jogadas diferentes envolvendo jogadores diferentes e eram instruídos a julgar cada uma

O PAPEL DO OBSERVADOR NA INTERAÇÃO SOCIAL: INVESTIGANDO O ALTRUÍSMO E AS NORMAS SOCIAIS

CAMYILLE CHRISTIANE AZEVEDO SANTOS
JOSÉ UANDERSON NERY

das relações. Nas instruções era garantido o sigilo das identidades dos jogadores, sendo a identificação possível somente através de letras, e ressaltado que assim como o sujeito que estava respondendo o questionário os ditadores não conheciam os receptores e tampouco sabiam que suas jogadas seriam avaliadas. Nessa nova função os sujeitos recebiam 40 pontos e caso achassem necessário podiam utilizar esses pontos para alterar as ofertas, doando pontos para cada um dos jogadores e ou retirando pontos. Os sujeitos podiam também não fazer nada e deixar o jogo continuar sem alterações. Pra cada oferta alterada os sujeitos tinham que determinar a quantidade de pontos a ser retirada ou doada para o ditador e ou receptor e cada ponto doado ou retirado custaria um ponto para o sujeito. Na terceira tarefa os sujeitos eram incentivados a julgar diferentes formas de arbitrar uma relação sendo instruídos a julgar as ações de um árbitro que julgou uma interação diferente entre um jogador A e um jogador B, ou seja, os sujeitos eram instruídos a julgar um jogador C. Esse jogador C, assim como os sujeitos fizeram na segunda tarefa, julgou uma interação entre dois jogadores e a decisão a ser tomada nessa terceira parte era a de avaliar o julgamento que esse jogador C fez das interações a que foi apresentado. Sendo assim, era apresentado ao sujeito a interação julgada e a decisão do jogador C e por fim era perguntado se o sujeito queria retirar ou doar pontos ao árbitro, se sim quanto e qual a motivação para a última decisão. Na última página os sujeitos tinham que responder um questionário sociocultural.

Existiam quatro opções de questionários: I, II, III e IV. Na opção I todos os sujeitos da primeira etapa eram ditadores, na opção II todos os sujeitos na primeira etapa eram receptores, na opção III os sujeitos eram ditadores na primeira etapa e na terceira parte não eram mostrados quantos pontos o jogador C tinha antes ou depois da interação apresentada, sendo descrito apenas sua decisão final. O mesmo acontecia na opção IV com a diferença dos sujeitos serem receptores na primeira parte do questionário.

3. Resultados e Discussões

Uma parte dos sujeitos participou como ditadores e a outra parte como receptores, 57 pessoas no (Grupo 1) Tipos I e IV e 65 participantes no (Grupo 2) Tipos II e III. Os receptores relataram que tinham a expectativa de que os ditadores lhes dariam em média 9,07 créditos, enquanto os ditadores afirmaram que doariam 9,47 créditos em média. Como não há diferença significativa entre esses valores ($t = -0,968$ e $p = 0,337$) é possível afirmar que, caso as relações ditador-receptor neste experimento fossem reais, as ofertas dos ditadores seriam aceitas no geral. Esse dado é semelhante aos dados encontrados neste mesmo tipo de experimento em outros países. Os Grupos 1 e 2 receberam questionários diferentes para esta etapa. Para o Grupo 1, a primeira oferta julgada foi a oferta gananciosa, na qual o ditador ofereceu 4 créditos e permaneceu com 16. Em seguida, os participantes julgaram uma oferta na qual o ditador ofertou 11 créditos e ficou com 9. Esta oferta foi classificada como balanceada pelos experimentadores. Os participantes que compuseram o Grupo 2 julgaram uma oferta balanceada, na qual o ditador ofertou 9 e ficou com 11 créditos e em seguida tiveram que decidir como proceder com uma oferta generosa, na qual o ditador ofertou 16 e ficou com 4 créditos.

O PAPEL DO OBSERVADOR NA INTERAÇÃO SOCIAL: INVESTIGANDO O ALTRUÍSMO E AS NORMAS SOCIAIS

CAMYLLE CHRISTIANE AZEVEDO SANTOS
JOSÉ UANDERSON NERY

Em seguida serão mostrados os dados referentes à terceira etapa do experimento, quando os participantes tiveram que julgar a ação de outros árbitros. Para esta seção, duas análises são propostas. Ao comparar os tipos dentro de cada Grupo experimental, pode-se observar o efeito da disponibilidade de informações dos recursos do árbitro sobre o julgamento do participante (os tipos I e II foram informados de quantos créditos os árbitros tinham para intervir, enquanto os participantes dos questionários tipo III e IV não tinham esta informação). Ao comparar os tipos I vs. II e III vs. IV é possível avaliar como diferentes ações dos árbitros às mesmas ofertas foram julgadas pelos participantes.

3.1. Resultados da segunda etapa: Comparando o Grupo I com o Grupo II.

Na oferta 1 do Grupo I o Jogador A tinha 20 pontos, doou 4 pontos ao jogador B e ficou com 16 pontos. Os participantes do experimento que puniram o Jogador A utilizaram em média 5,18 créditos (DP=1,68). Já os sujeitos que recompensaram o jogador B o fizeram com 5,43 pontos em média (DP=2,35). Na oferta 2 do Grupo I o Jogador A doou 11 pontos para o Jogador B e ficou com 9 pontos. Os sujeitos que recompensaram o Jogador A o fizeram em média com 2,65 créditos (desvio padrão 4,33). Já os participantes que retiraram pontos do Jogador B o fizeram em média com 2,45 créditos (desvio padrão 2,01). Do total de participantes do Grupo I 23 pessoas não fizeram nada. Na oferta 1 do Grupo 2 o Jogador A alocou 9 pontos para o Jogador B e ficou com 11 pontos. Os participantes retiraram do Jogador A 5,16 créditos em média (desvio padrão 5,77). Em relação Jogador B doaram em média 4,64 (desvio padrão 4,41). Do total de participantes 29 pessoas não fizeram nada. Na oferta 2 do Grupo II o Jogador A alocou 16 pontos para o jogador B e ficou com 4 pontos. O Jogador A foi recompensado com 7,72 créditos em média (desvio padrão de 3,78). Retiraram do Jogador B 5,60 créditos em média (desvio padrão 1,66). Esses resultados são apresentados na Tabela 1 abaixo.

OFERTAS	PUNIÇÕES	RECOMPENSAS
OF1(Grupo1)= 4 créditos	5,18 créditos (Punição ao Jogador A)	5,43 créditos (Recompensa ao Jogador B)
OF1(Grupo 2)= 9 créditos	5,16 créditos (Punição ao Jogador A)	4,64 créditos (Recompensa ao Jogador B)
OF2(Grupo 1)= 11 créditos	2,45 créditos (Punição ao Jogador B)	2,65 créditos (Recompensa ao jogador A)
OF2 (Grupo 2)= 16 créditos	5,60 créditos (Punição ao Jogador B)	7,72 créditos (Recompensa ao Jogador A)

Tabela 1- Ofertas, Punições e Recompensas: quantidade de créditos usada para alterar as ofertas na segunda etapa do experimento, para os dois Grupos.

Os dados acima indicam apenas o montante gasto em cada ação, mas não a quantidade de pessoas que escolheu determinada ação, esses dados tampouco auxiliam na observação do comportamento dos participantes que escolheram duas ações simultâneas. Para cada oferta nesta etapa do experimento, os participantes poderiam escolher 9 cursos de ação: Retirar do Jogador A (Punir), Doar para o Jogador A (Recompensar), Retirar do Jogador B (Equilibrar), Doar para o Jogador B (Compensar), punir e equilibrar, punir e compensar, recompensar e equilibrar, recompensar e compensar e não fazer nada. A Figura 1 apresenta a distribuição de participantes entre

O PAPEL DO OBSERVADOR NA INTERAÇÃO SOCIAL: INVESTIGANDO O ALTRUÍSMO E AS NORMAS SOCIAIS

CAMYILLE CHRISTIANE AZEVEDO SANTOS
JOSÉ UANDERSON NERY

essas nove alternativas para as ofertas gananciosa (Jogador A doou 4 créditos) e generosa (Jogador A repartiu 16 créditos).

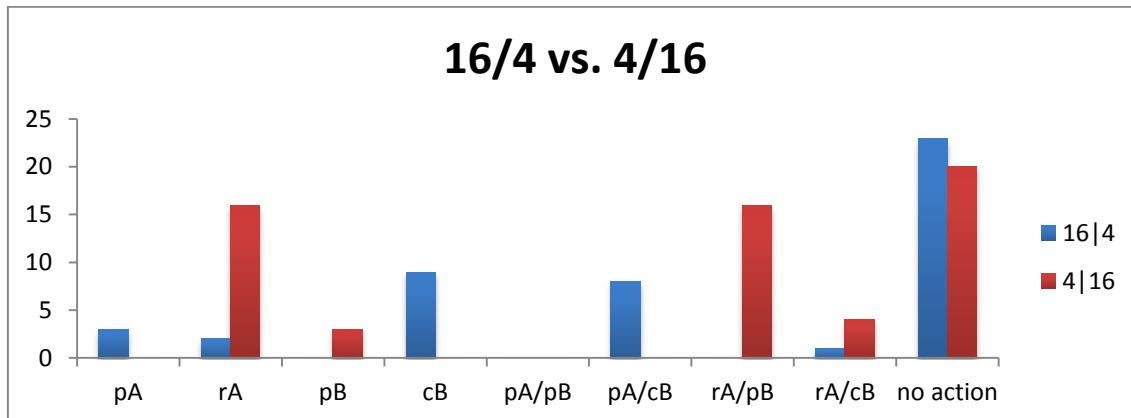
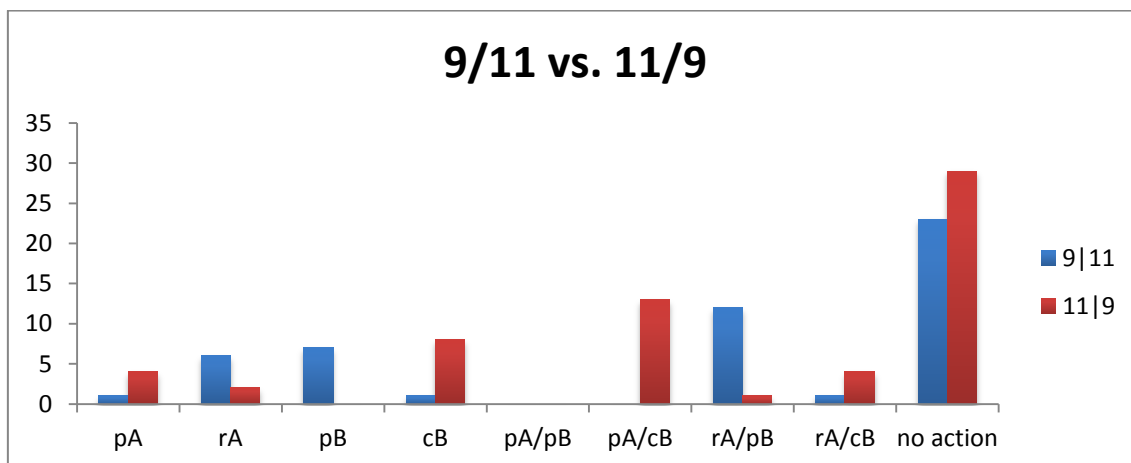


Figura 1: Frequência de participantes por ação nas ofertas Generosa^{XXXIII} e Gananciosa^{XXXIV}.

É possível observar que para a oferta Gananciosa, a maior parte dos participantes escolheu não alterar a jogada (50%). As outras duas ações mais frequentes foram a compensação (19,5%) e punição + compensação (17,3%). Para a oferta Generosa, a opção mais frequente também foi a de não alterar a oferta (33,8%), seguida pela recompensa (27,1%) e recompensa + equilíbrio (27,1%). Para as duas ofertas, quando os participantes decidiram agir exclusivamente direcionados ao Jogador A (o agente, na situação proposta), as ações mais frequentes foram positivas, na medida que envolveram doar créditos. E também nas duas ofertas um número expressivo de participantes decidiu intervir simultaneamente em ambos jogadores, mesmo que isso implicasse um maior uso de créditos. Na Figura 2 a mesma análise é realizada, desta vez considerando as jogadas classificadas como balanceadas, pois apresentavam divisões próximas a 50%: os participantes do Grupo 1 julgaram uma oferta onde o Jogador A doou 11 e ficou com 9 créditos e os jogadores do Grupo 2 julgaram uma onde o Jogador A doou 9 créditos. Vale ressaltar que os participantes do Grupo 1 encontravam esta oferta após terem julgado a oferta Gananciosa, enquanto os do Grupo 2 a julgavam antes de ver a oferta Generosa.



O PAPEL DO OBSERVADOR NA INTERAÇÃO SOCIAL: INVESTIGANDO O ALTRUÍSMO E AS NORMAS SOCIAIS

CAMYLLE CHRISTIANE AZEVEDO SANTOS
JOSÉ UANDERSON NERY

Figura 2: Frequência de participantes por ação nas ofertas balanceadas.

Como pode ser observado, para as duas ofertas, a ação modal foi não alterar a oferta (45% para a oferta 9/11 e 47,5% para a oferta 11/9). Há uma diferença, entretanto, na segunda ação mais frequente: para a oferta 9/11, esta foi a recompensa + equilíbrio (23,5%) e para a oferta 11/9, a segunda ação mais frequente foi a punição + compensação (21,3%). Estes dados permitem inferir que embora tenham apresentado distribuição bem próximas à equidade (na qual o jogador A doou 55% ou 45%, respectivamente), os participantes as consideraram como ofertas generosas e gananciosas. Diferentemente das ações observadas na Figura 2, entretanto, aqui as ações simultâneas foram mais frequentes que aquelas direcionadas apenas a um jogador. Análises futuras podem esclarecer em que contextos ações simultâneas são mais frequentes ou em que circunstâncias os participantes tendem a direcionar suas ações a apenas um dos jogadores.

3.2 Terceira etapa:

Nesta seção serão analisadas as ofertas 3, 4 e 5. A primeira análise das ofertas citadas será em relação à disponibilidade de informações sobre os recursos do juiz, ou seja, quando os sujeitos que participaram do experimento sabem quantos pontos o Jogador C (Juiz) tem para mudar a jogada e quando esta informação é omitida. A análise será feita dentro dos grupos, ou seja, o Grupo 1 (serão comparados o tipo I em relação ao tipo IV) e o Grupo 2 (serão comparados o tipo II em relação ao tipo III).

3.2.1 Ofertas 3, 4 e 5 no Grupo 1 (comparação entre os tipos I e IV).

Na oferta 3 (OF3) o Jogador A alocou 18 pontos para o Jogador B e o Juiz retirou 16 pontos do Jogador B. Dizemos que o juiz equilibrou a jogada. A diferença entre os tipos I e IV está na disponibilidade de informação. Enquanto no tipo I os participantes sabem a quantidade de pontos que o Juiz tem para alterar as jogadas, no Grupo IV essa informação foi omitida. No tipo I, 16 participantes puniram o Juiz, quem o fez retirou 12,62 créditos em média (desvio padrão 7,18). Já no tipo IV 11 pessoas puniram o Juiz com a retirada em média de 10,72 créditos (desvio padrão de 5,81). No tipo I, 10 pessoas ficaram inertes, enquanto no tipo IV 13 pessoas não alteraram a jogada. Na oferta 4 (OF4) o Jogador A alocou 2 pontos para o Jogador B e o Jogador C retirou 14 pontos do Jogador A, ou seja, o juiz puniu o Jogador A. A diferença entre os tipos I e IV é a mesma encontrada na OF3. No tipo I, 16 pessoas puniram o Juiz com a retirada de 10,87 créditos em média (desvio padrão 7,5). No tipo IV 8 pessoas puniram o Jogador C com a retirada de 5,62 créditos em média (desvio padrão 5,47). Um número insignificante de sujeitos reforçou o Juiz nos dois tipos. Em relação a não alterar as jogadas no tipo I 8 pessoas não fizeram nada, enquanto que no tipo IV 16 pessoas não fizeram nada. Na oferta 5 (OF5) o Jogador A alocou 18 pontos para o Jogador B e o Jogador C resolveu não interferir na jogada. A diferença entre os tipos I e IV no que diz respeito a OF5 é a mesma das OF3 e OF4. No tipo I, 10 pessoas puniram o Jogador C com a retirada de 10,8 créditos em média (desvio padrão 10,50). No Grupo IV 5 pessoas retiraram em média 9,0 créditos (desvio padrão 6,70). No tipo I 5 pessoas doaram para o Juiz com uma média de 4,4 créditos (desvio padrão 4,27) enquanto que no tipo IV 3 pessoas doaram para ao Jogador C 3,66 créditos em média (desvio padrão 3,78). No tipo

O PAPEL DO OBSERVADOR NA INTERAÇÃO SOCIAL: INVESTIGANDO O ALTRUÍSMO E AS NORMAS SOCIAIS

CAMYILLE CHRISTIANE AZEVEDO SANTOS
JOSÉ UANDERSON NERY

I, 13 pessoas não alteraram a jogada enquanto que no tipo IV, 18 pessoas não fizeram nada. A Figura 3 apresenta estas informações sobre a Of3, Of4 e Of5 no Grupo 1.

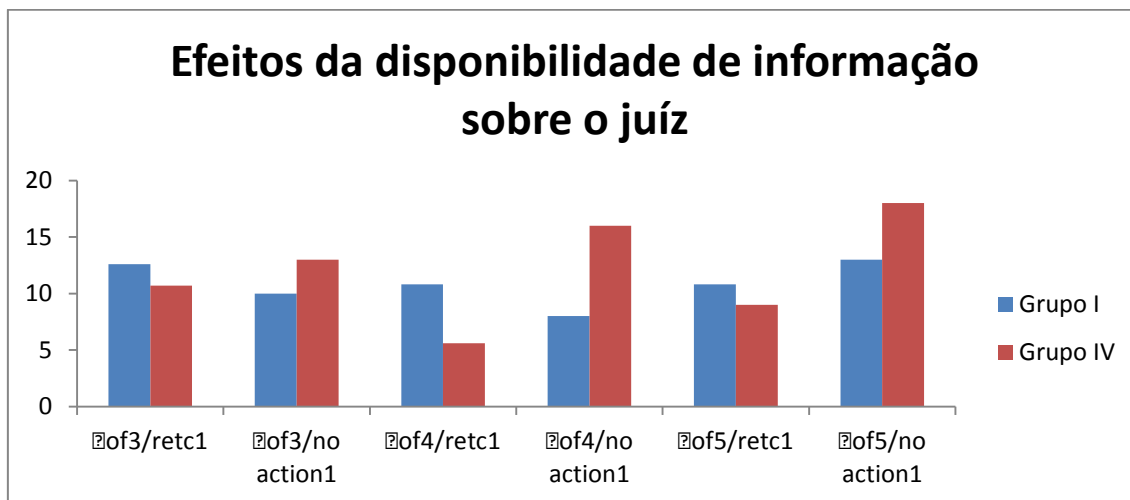


Figura 3: quantidade de créditos utilizados para punir o juiz nas ofertas 3, 4 e 5 e o número de participantes que escolheram nada fazer nas mesmas ofertas, para o Grupo 1.

3.2.2 Ofertas 3, 4 e 5 no Grupo 2 (comparação entre os tipos II e III)

Na oferta 3 (OF3) o Jogador A alocou 18 pontos para o Jogador B e o Jogador C doou 16 pontos para o Jogador A, ou seja, o juiz recompensou o Jogador A. A diferença entre os tipos II e III é em relação a assimetria de informação. No tipo II os participantes sabem a quantidade de pontos que o Jogador C tem para alterar a jogada, enquanto que no tipo III esta informação é omitida. Um número insignificante de sujeitos puniu o Juiz nos dois tipos. No tipo II quem puniu o Juiz, o fez com a retirada de 11,6 créditos em média (desvio padrão 9,6) enquanto no tipo III a punição ocorreu com 5 créditos em média (desvio padrão 1,76). No tipo II, 4 pessoas recompensaram o Jogador C com 7,76 créditos em média (desvio padrão 6,7) enquanto que no tipo III 13 pessoas recompensaram o Juiz com 10,23 pontos em média (desvio padrão 5,08). Em relação a não alterar a jogada, 14 pessoas o fizeram no tipo II, enquanto no tipo III esse número foi de 20 participantes. Na oferta 4 (OF 4), o Jogador A alocou 2 pontos para o Jogador B e o Jogador C doou 14 pontos para o Jogador B. Diz-se, neste caso, que o juiz reparou o Jogador B. A diferença entre os tipos II e III na OF 4 é a mesma citada na OF 3. No tipo II, 11 pessoas puniram o Jogador C com a retirada de 6,45 pontos em média (desvio padrão 7,0), enquanto no tipo III 4 pessoas o fizeram com uma média de 6,25 créditos (desvio padrão 3,50). No tipo II, 4 pessoas recompensaram o Juiz com a doação de 6,5 pontos em média (desvio padrão 5,91), enquanto no tipo III 8 pessoas doaram 6,87 créditos em média (desvio padrão 3,64). No tipo II 10 pessoas não alteraram a jogada, já no tipo III esse número foi de 24 pessoas. Na oferta 5 (OF 5), o Jogador A alocou 2 pontos para o Jogador B e o Jogador C decidiu não interferir na jogada. A diferença entre os tipos II e III na OF 5 é a mesma citada nas OF 3 e OF 4. Aqui nos 2 tipos 16 pessoas puniram o Jogador C, no tipo II o fizeram com a retirada de 16,87 pontos em média (desvio padrão 9,70), já no tipo III a média de retirada foi 9,38 créditos (desvio padrão 4,61). Um número irrelevante de pessoas doou pontos para o Juiz nos dois tipos.

O PAPEL DO OBSERVADOR NA INTERAÇÃO SOCIAL: INVESTIGANDO O ALTRUÍSMO E AS NORMAS SOCIAIS

CAMYILLE CHRISTIANE AZEVEDO SANTOS
JOSÉ UANDERSON NERY

No tipo II, 7 pessoas ficaram inertes, enquanto no tipo III esse número foi de 19 pessoas. A Figura 4 apresenta estes dados, assim como os dados relativos à quantidade usada para recompensar o juiz, que devem ser tomadas com cautela pois, exceto para a oferta 3, não foi escolhida por um número significativo de participantes.

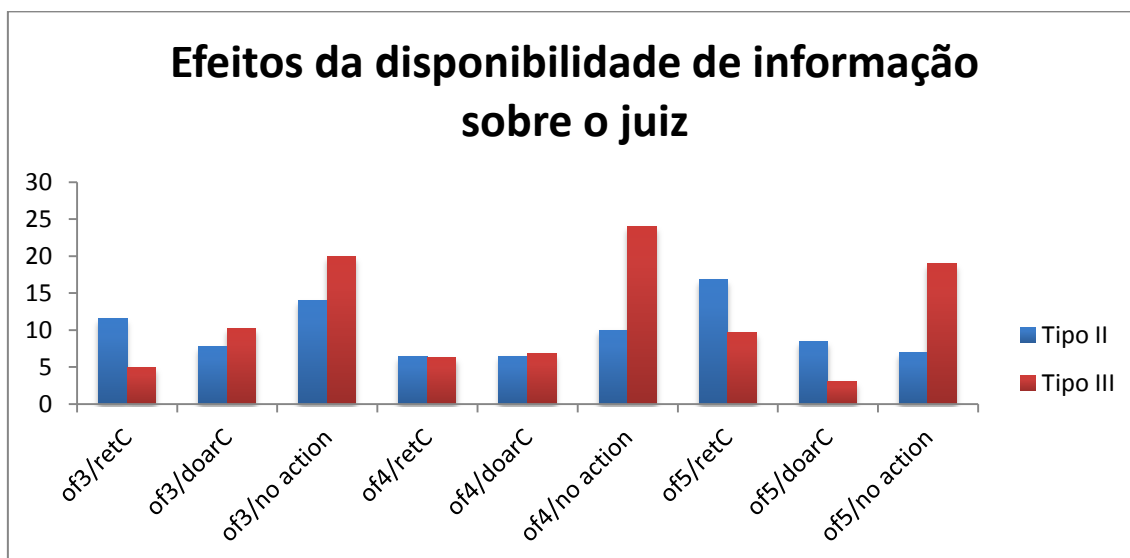


Figura 4: quantidade de créditos utilizados para punir o juiz nas ofertas 3, 4 e 5 e o número de participantes que escolheram nada fazer nas mesmas ofertas, para o Grupo 2.

4. Conclusão

Os resultados deste estudo permitem fazer três contribuições para a literatura de intervenções de justiça de respostas de terceiros: o conhecimento na área de motivação do comportamento de terceiros (porque agem e como agem), a análise de sua dinâmica (quando e onde punem/ recompensam?) e ainda lançar luz sobre os mecanismos de manutenção da ação dos terceiros (porque incorrem em custos pessoais para intervir em uma situação que não os afeta diretamente?). Os resultados da primeira coleta desse experimento demonstraram que, nesse contexto de jogo, quando parte da interação ditador-receptor, os participantes se baseavam na regra da igualdade como norma social e em sua maior parte tentavam estabelecê-la no jogo doando ou esperando receber não menos que 50% dos pontos totaisⁱⁱⁱ. Essa hipótese é corroborada quando analisado os resultados do julgamento da segunda oferta da segunda parte do questionário do grupo 1, onde uma relação justa é apresentada. Nessa alternativa um número significativo de sujeitos escolheu a opção de não alterar a distribuição (N= 23), não punindo nem recompensando, comprovando assim, que aquela era a ação a ser esperada do ditador. Um mesmo resultado foi obtido na primeira oferta do grupo 2, na qual um número também significativo de sujeitos optou por não intervir na oferta (N= 29). Isso demonstra um tipo de regra em que sua execução não remeteria a qualquer tipo de benefício por parte do sujeito que a seguisse justamente por ser aquele o comportamento esperado^v. Uma obrigação.

Com relação ao julgamento das interações das diversas ofertas do jogo do ditador nossos resultados mostraram que na possibilidade de alterar uma distribuição desigual vários participantes escolheram a alternativa de recompensar o jogador

O PAPEL DO OBSERVADOR NA INTERAÇÃO SOCIAL: INVESTIGANDO O ALTRUÍSMO E AS NORMAS SOCIAIS

CAMYLLE CHRISTIANE AZEVEDO SANTOS
JOSÉ UANDERSON NERY

injustiçado e punir o jogador injusto simultaneamente mesmo que isso resultasse em maiores custos e não trouxessem nenhum benefício direto ou indireto para o participante. Isso demonstra que uma grande porcentagem dos sujeitos está disposta a reforçar normas de distribuição e cooperação independente das perdas pessoais que essa estratégia venha trazer e mesmo que ele não tenha sido diretamente afetado pela violação da norma social^{xx}. Além disso, um número expressivo de participantes direcionou suas ações não apenas para um dos atores do dilema (o ditador ou o receptor), mas para os dois simultaneamente. Considerando que ações direcionadas ao ditador têm um papel fundamental na manutenção de normas sociais (aumentando ou diminuindo a probabilidade de que ele aja assim no futuro), é interessante considerar as motivações de ações dirigidas ao receptor. Outro achado do experimento se refere ao julgamento do árbitro na terceira parte do experimento onde três relações injustas são apresentadas (divergindo entre si apenas na ação do árbitro quanto a essas distribuições) é o de que a norma de igualdade identificada na primeira parte como motivação para a alteração das relações apresentadas mesmo que a mesma implique num custo é também aplicada ao árbitroⁱⁱⁱ. Quando a informação dos recursos do jogador C é disponível (Tipos I e II), a maior parte dos participantes escolhe a opção em punir em comparação com a opção de não alterar a jogada, opção escolhida pela maioria daqueles que não sabem a quantidade de pontos do jogador C. Sendo assim, independente do Jogador C ter sacrificado seus pontos com o objetivo de igualar a interação entre o Jogador A e o Jogador B se os pontos que ele obteve no final forem maiores do que 50% do total dos pontos somados entre todos os jogadores a opção que o sujeito fará ao julgá-lo será a de punição^{viii}. O que está em jogo nesse julgamento então não é se houve um sacrifício do árbitro como forma de transformar a relação injusta em uma justa, mas sim se esse sacrifício poderia ser maior. Este é um belo comentário.

Um resultado interessante nessa análise além da escolha da punição majoritariamente nas relações injustas nas quais se sabe a quantidade de pontos do juiz é que os sujeitos que escolheram a opção de punição e são conhecedores do resultado final para o jogador C também tendem a utilizar uma quantidade maior de créditos para punir do que daqueles que desconhecem os pontos finais do jogador C e mesmo assim optaram pela opção de punição do juiz. Isso prova que o que está em jogo nesse julgamento então não é se houve um sacrifício do árbitro como forma de transformar a relação injusta em uma justa, mas sim se esse sacrifício poderia ser maior^{xvii}. A comparação entre os tipos de questionário para a Oferta 5 permite ainda observar a reação de árbitros diante de dois tipos diferentes de free-riders: os participantes tipo II e III julgaram uma ação onde houve o ditador compartilhou apenas 20% dos recursos e o juiz nada fez, enquanto os dos tipos I e IV julgaram um juiz que ficou inerte diante de um ditador que doou 80% de seus recursos. Quando não se sabia sobre os recursos do juiz (tipos III e IV), a maior parte dos participantes escolheu a alternativa “não fazer nada”, configurando *free-riding* de segunda ordem. Os participantes que escolheram agir, um número também expressivo decidiu punir o juiz que nada fez diante de uma ação gananciosa (41% dos participantes do tipo III), contra apenas 18% dos participantes que julgaram um juiz que não agiu perante uma oferta generosa do ditador. Esta aparente aversão à apatia diante de ofertas gananciosas pode ser confirmada nas ações dos participantes Tipo II, pois 61% deles decidiu punir os juízes que assim se comportaram e ainda puniram com uma quantidade de recursos 1,6x maior que os

O PAPEL DO OBSERVADOR NA INTERAÇÃO SOCIAL: INVESTIGANDO O ALTRUÍSMO E AS NORMAS SOCIAIS

CAMYILLE CHRISTIANE AZEVEDO SANTOS
JOSÉ UANDERSON NERY

participantes Tipo I que puniram os juízes na Oferta 5. Com acesso a informações sobre os recursos do juiz, os participantes Tipo I também puniram os juízes que se abstiveram diante de uma oferta generosa (33% dos participantes).

Em resumo, esse experimento demonstrou que na presença de uma ampla possibilidade de ação (punir, recompensar, reparar e equilibrar e não fazer nada, além de combinações entre essas ações) os participantes escolhem utilizar os dois tipos de sanções, tanto as positivas enquanto as negativas, independente de isso implicar numa maior perda pessoal^{xxviii}. Esse resultado acrescenta conhecimento na literatura de julgamento de terceira parte na medida em que é o primeiro experimento que se propõe a investigar as consequências de um aumento no repertório de respostas da terceira parte em diferentes cenários de jogadas Ditador/ Receptor. Este conhecimento será extremamente útil na formulação de políticas públicas que visem a coordenação de comportamento humano (como a preservação ambiental e a conduta no trânsito, por exemplo), pois permitirá insights sobre a criação de mecanismos mais efetivos de manutenção e sanção de normas sociais em situações de controle descentralizado.

NOTAS

^I Graduanda em Psicologia pela UFS. Este artigo faz parte do projeto de pesquisa PIBIC e foi produzido com financiamento da COPES/SE. Orientador: Prof. Dr. Diogo. C. Seco Ferreira

^{II} Graduando em Psicologia pela UFS.

^{III} Camerer, C. (2003). Behavioral game theory. Princeton, NJ: Princeton University Press.

^{IV} Bosman, R. e Van Winden, F. (2002). Emotional hazard in a power-to-take experiment. *Economic Journal*, 112, 147 – 169.

^V Fehr, E. e Gächter, S. (2002). Altruistic punishment in humans. *Nature*, 415, 137–140.

^{VI} Güth, W., Schmittberger, R., e Schwarze, B. (1982). An experimental analysis of ultimatum bargaining.

^{VII} Mulder, L.B. (2008). The difference between punishments and rewards in fostering moral concerns in social decision making. *Journal of Experimental Social Psychology*, 44, 1436 – 1443.

^{VIII} Fehr, E. e Fischbacher, U. (2004). Third party punishment and social norms. *Evolution and Human Behavior*, 25, 63–87.

^{IX} Fehr, E. e Fischbacher, U. (2003). The nature of human altruism. *Nature*, 425, 785–791.

^X Gintis, H. (2000). Beyond Homo economicus: evidence from experimental economics. *Ecological economics*, 35(3), 311-322.

^{XI} Fehr, E. e Gächter, S. (2002). Altruistic punishment in humans. *Nature*, 415, 137–140.

^{XII} Gintis, H., Bowles, S., Boyd, R., & Fehr, E. (2003). Explaining altruistic behavior in humans. *Evolution and Human Behavior*, 24(3), 153-172.

^{XIII} Nelissen, R. M., & Zeelenberg, M. (2009). Moral emotions as determinants of third-party punishment: Anger, guilt, and the functions of altruistic sanctions. *Judgment and Decision Making*, 4(7), 543-553

^{XIV} Leliveld C.; Vandijk, E.; Vanbeest, I. *European Journal of Social Psychology*, Eur. J. Soc. Psychol. 42, 135- 140 (2012).

^{XV} Nagin, D. S. (1998). Criminal deterrence research at the outset of the twenty-first century. *Crime and justice*, 1-42.

^{XVI} Carlsmith, K. M., & Darley, J. M. (2008). Psychological aspects of retributive justice. *Advances in experimental social psychology*, 40, 193-236.

^{XVII} Van Prooijen, J.W. (2010). Retributive versus compensatory justice: Observers preference for punishing in response to criminal offenses. *European Journal of Social Psychology*, 40, 72–85.

^{XVIII} Leliveld, M. C., van Dijk, E., & van Beest, I. (2008). Initial ownership in bargaining: Introducing the giving, splitting, and taking ultimatum bargaining game. *Personality and Social Psychology Bulletin*.

O PAPEL DO OBSERVADOR NA INTERAÇÃO SOCIAL: INVESTIGANDO O ALTRUÍSMO E AS NORMAS SOCIAIS

CAMYILLE CHRISTIANE AZEVEDO SANTOS
JOSÉ UANDERSON NERY

^{XXIX} Lotz, S., Okimoto, T.G., Schlösser, T. e Fetchenhauer, D. (2011). Punitive versus compensatory reactions to injustice: Emotional antecedents to third-party interventions. *Journal of Experimental Social Psychology*, 47, 477 – 480.

^{XX} Sutter, M., Lindner, P. e Platsch, D. (2009). Social norms, third-party observation and third-party reward. Working Paper In Economic and Statistic. Universidade de Innsbruck.

^{XXI} Consiste: Dois suspeitos, A e B, são presos pela polícia. A polícia tem provas insuficientes para os condenar, mas, separando os prisioneiros, oferece a ambos o mesmo acordo: se um dos prisioneiros, confessando, testemunhar contra o outro e esse outro permanecer em silêncio, o que confessou sai livre enquanto o cúmplice silencioso cumpre 10 anos de sentença. Se ambos ficarem em silêncio, a polícia só pode condená-los a 6 meses de cadeia cada um. Se ambos traírem o comparsa, cada um leva 5 anos de cadeia. Cada prisioneiro faz a sua decisão sem saber que decisão o outro vai tomar, e nenhum tem certeza da decisão do outro. A questão que o dilema propõe é: o que vai acontecer? Como o prisioneiro vai reagir?

^{XXII} Sefton, M., Schupp, R. e Walker, J. M. (2007). The Effect of Rewards and Sanctions in Provision of Public Goods. *Economic Inquiry*, 45, 671 - 690.

Skinner, B.F. (2003/1953). *Ciência e Comportamento Humano*. Martins Fontes: São Paulo.

^{XXIII} Almenberg, J., Dreber, A., Apicella, C.L. e Rand, D.G. (2011). Third Party Reward and Punishment: Group Size, Efficiency and Public Goods. Em Palmetti, N.M. e Russo, J.P (Eds.). *Psychology of Punishment*, New Jersey, EUA: Nova Publishing editor.

^{XXIV} Ferreira, D.C.S e Pimentel, C.E. (2011). Third-party compensation: another look at altruism in a Modified Dictator Game. Artigo apresentado na Conferência IAREP/SABE/ICABEEP 2011.

^{XXV} Almenberg, J., Dreber, A., Apicella, C.L. e Rand, D.G. (2011). Third Party Reward and Punishment: Group Size, Efficiency and Public Goods. Em Palmetti, N.M. e Russo, J.P (Eds.). *Psychology of Punishment*, New Jersey, EUA: Nova Publishing editor.

^{XXVI} Skinner, B.F. (2003/1953). *Ciência e Comportamento Humano*. Martins Fontes: São Paulo.

^{XXVII} Kiyonari, T. e Barclay, P. (2008). Cooperation in social dilemmas: free riding may be thwarted by second-order reward rather than by punishment. *Journal of Personality and Social Psychology*, 95, 4, 826 – 842.

^{XXVIII} Skinner, B.F. (2003/1953). *Ciência e Comportamento Humano*. Martins Fontes: São Paulo.

^{XXIX} Ferreira, D.C.S e Pimentel, C.E. (2011). Third-party compensation: another look at altruism in a Modified Dictator Game. Artigo apresentado na Conferência IAREP/SABE/ICABEEP 2011.

^{XXX} Kiyonari, T. e Barclay, P. (2008). Cooperation in social dilemmas: free riding may be thwarted by second-order reward rather than by punishment. *Journal of Personality and Social Psychology*, 95, 4, 826 – 842.

^{XXXI} Alencar, A. I., de Oliveira Siqueira, J., & Yamamoto, M. E. (2008). Does group size matter? Cheating and cooperation in Brazilian school children. *Evolution and Human Behavior*, 29(1), 42-48.

^{XXXII} AZEVEDO, G., CARVALHO, H. F., & SILVA, J. F. (1999). A teoria dos jogos na estratégia de negócios: uma contribuição relevante. In *Iberoamerican Academy of Management-1st International Conference. Madri*.

^{XXXIII} Ofertas Generosas: Situação em que o Jogador A doou uma quantia superior a 70% do montante obtido.

^{XXXIV} Ofertas Gananciosas: Situação em que o Jogador A doou uma quantia inferior a 50% do montante obtido.

Referências Bibliográficas

ALENCAR, A. I., de Oliveira Siqueira, J., & Yamamoto, M. E. **Does group size matter?** Cheating and cooperation in Brazilian school children. *Evolution and Human Behavior*, 2008. 29(1). 42-48.

O PAPEL DO OBSERVADOR NA INTERAÇÃO SOCIAL: INVESTIGANDO O ALTRUÍSMO E AS NORMAS SOCIAIS

CAMYILLE CHRISTIANE AZEVEDO SANTOS
JOSÉ UANDERSON NERY

ALMENBERG, J., Dreber, A., Apicella, C.L. e Rand, D.G. **Third Party Reward and Punishment: Group Size, Efficiency and Public Goods.** Em Palmetti, N.M. e Russo, J.P (Eds.). *Psychology of Punishment*, New Jersey, EUA: Nova Publishing editor, 2011.

AZEVEDO, G., Carvalho, H. F., & Silva, J. F. **A teoria dos jogos na estratégia de negócios: uma contribuição relevante.** In Iberoamerican Academy of Management-1st International Conference. Madri, 1999.

BOSMAM, R. e Van Winden, F. **Emotional hazard in a power-to-take experiment.** *Economic Journal*, 2002. 112. 147 – 169.

CARLSMITH, K. M., & Darley, J. M. **Psychological aspects of retributive justice.** *Advances in experimental social psychology*, 40, 2008.193-236.

CAMERER, C. **Behavioral game theory.** Princeton, NJ: Princeton University Press, 2003.

FEHR, E. e Gächter, S. **Altruistic punishment in humans.** *Nature*, 415, 137–140, 2002.

FEHR, E. e Fischbacher, U. **The nature of human altruism.** *Nature*, 425, 785–791, 2003.

FEHR, E. e Fischbacher, U. **Third party punishment and social norms.** *Evolution and Human Behavior*, 25, 63–87, 2004.

FERREIRA, D.C.S e Pimentel, C.E. **Third-party compensation: another look at altruism in a Modified Dictator Game.** Artigo apresentado na Conferência IAREP/SABE/ICABEEP, 2011.

GINTIS, H., Bowles, S., Boyd, R., & Fehr, E. **Explaining altruistic behavior in humans.** *Evolution and Human Behavior*, 24(3), 153-172, 2003.

GINTIS, H. Beyond **Homo economicus**: evidence from experimental economics. *Ecological economics*, 35(3), 311-322, 2000.

GROMET, D. M. e Darley, J. M. **Punishment and beyond: Achieving justice through the satisfaction of multiple goals.** *Law & Society Review*, 2009.

GUTH, W., Schmittberger, R., e Schwarze, B. **An experimental analysis of ultimatum bargaining.** *Journal of Economic Behavior and Organization*, 3, 367–388, 1982.

KWAADESTENIET, E.; Rijkhoff S.; Van Dijk E. **Equality as a benchmark for a third- party punishment and reward: The moderating role of uncertainty in social dilemmas.** *Organization Behavior and Human Decision Processes* 251- 259, 2013.

O PAPEL DO OBSERVADOR NA INTERAÇÃO SOCIAL: INVESTIGANDO O ALTRUÍSMO E AS NORMAS SOCIAIS

CAMYILLE CHRISTIANE AZEVEDO SANTOS
JOSÉ UANDERSON NERY

KIYONARI, T. e Barclay, P. **Cooperation in social dilemmas: free riding may be thwarted by second-order reward rather than by punishment.** *Journal of Personality and Social Psychology*, 95, 4, 826 – 842, 2008.

LELIVELD, M. C., van Dijk, E., & van Beest, I. **Initial ownership in bargaining: Introducing the giving, splitting, and taking ultimatum bargaining game.** *Personality and Social Psychology Bulletin*, 2008.

LELIVELD, C.; Vandijk, E.; Vanbeest, I. **European Journal of Social Psychology**, Eur. J. Soc. Psychol. 42, 135- 140, 2012.

LOTZ, S., Okimoto, T.G., Schlösser, T. e Fetchenhauer, D. **Punitive versus compensatory reactions to injustice: Emotional antecedents to third-party interventions.** *Journal of Experimental Social Psychology*, 47, 477 – 480, 2011.

MULDER, L.B. **The difference between punishments and rewards in fostering moral concerns in social decision making.** *Journal of Experimental Social Psychology*, 44, 1436 – 1443, 2008.

NAGIN, D. S. **Criminal deterrence research at the outset of the twenty-first century.** *Crime and justice*, 1-42, 1998.

NELISSEN, R. M., & Zeelenberg, M. **Moral emotions as determinants of third-party punishment: Anger, guilt, and the functions of altruistic sanctions.** *Judgment and Decision Making*, 4(7), 543-553, 2009.

SEFTON, M., Schupp, R. e Walker, J. M. **The Effect of Rewards and Sanctions in Provision of Public Goods.** *Economic Inquiry*, 45, 671 – 690, 2007.

SKINNER, B.F. **Ciência e Comportamento Humano.** Martins Fontes: São Paulo, 2003/1953.

SUTTER, M., Lindner, P. e Platsch, D. **Social norms, third-party observation and third-party reward.** Working Paper In Economic and Statistic. Universidade de Innsbruck, 2009.

VAN PROOIJEN, J.W. (2010). **Retributive versus compensatory justice: Observers preference for punishing in response to criminal offenses.** *European Journal of Social Psychology*, 40, 72–85, 2010.

WENZEL, M. e Thielmann, I. **Why we punish in the name of justice: Just desert versus value restoration and the role of social identity.** *Social Justice Research*, 19, 450–470, 2006.