



**Universidade:
presente!**

UFRGS
PROPEAQ



XXXI SIC

21. 25. OUTUBRO • CAMPUS DO VALE

Evento	Salão UFRGS 2019: SIC - XXXI SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2019
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	TOMADA DE DECISÃO MORAL EM UMA VERSÃO COMPUTADORIZADA DO JOGO DO ULTIMATO
Autor	LUCAS ZANATTA BERTICELLI
Orientador	GUSTAVO GAUER

TOMADA DE DECISÃO MORAL EM UMA VERSÃO COMPUTADORIZADA DO JOGO DO ULTIMATO

Autor: Lucas Zanatta Berticelli

Orientador: Gustavo Gauer

Coorientadora: Ana Paula Souza Santana

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

A tomada de decisão é um tema interdisciplinar, explorado por pesquisadores em áreas como a economia, a matemática e a psicologia. As decisões em contextos sociais são consideradas morais quando estão envolvidas consequências que atingem pessoas além do próprio agente que decide. O presente estudo faz parte de um projeto de psicofisiologia, e tem por objetivo fazer uma análise comportamental das decisões morais em uma versão computadorizada do jogo do ultimato. O jogo do ultimato envolve dois participantes. Um deles recebe uma quantia em dinheiro e é instruído a decidir como dividi-la com o outro jogador, que, por sua vez, pode aceitar ou rejeitar a oferta que lhe foi feita. Se aceitar, o dinheiro é dividido como sugerido; caso rejeite, a quantia é devolvida e nenhum jogador recebe dinheiro algum. Foram analisados dados comportamentais de 17 participantes com idades entre 18 e 35 anos, de ambos os sexos. O procedimento é iniciado com a apresentação ao participante de informações sobre como será o experimento e do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Após, os participantes respondem a um questionário sociodemográfico e de saúde e ao instrumento *Depression, Anxiety and Stress Scale – Short Form* (DASS-21), para controle das variáveis de depressão, ansiedade e estresse. Então, dá-se início à tarefa computadorizada. O jogo é composto por um bloco de teste, contendo 8 *trials* que apresentam vinhetas descrevendo pessoas com comportamentos considerados neutros, e dois blocos experimentais, sendo um deles formado por vinhetas morais com comportamentos socialmente desejáveis mais comportamentos neutros (bloco de elevação, contendo 20 *trials*), e o outro formado por vinhetas que apresentam comportamentos socialmente indesejáveis mais comportamentos neutros (bloco de indignação, contendo 20 *trials*). Em cada *trial*, o participante inicia o jogo com um valor fictício de R\$50, o qual deve partilhar com o outro jogador (hipotético). Por fim, o participante deve responder a um protocolo verbal, contendo perguntas sobre a tarefa computadorizada, que serão gravadas em áudio. As informações reunidas em cada etapa passam, então, por análise estatística, a fim de identificar tendências comportamentais baseadas em variáveis como sexo e valor ofertado, por exemplo. Os resultados parciais apontaram uma correlação moderada ($r = 0,574$, $p = 0,016$) entre o escore de ansiedade do participante e a média de valor ofertado no bloco de elevação. Ademais, verificou-se diferença significativa nas ofertas realizadas por homens e mulheres no bloco de indignação ($U = 12$, $p = 0,028$), sendo que a média foi maior nos homens ($MH = 15,9$) do que nas mulheres ($MM = 11,2$). Testes post-hoc indicaram que as médias de valores ofertados foram significativamente diferentes nos três blocos (neutro, elevação e indignação). É importante considerar que esses são resultados preliminares de um estudo ainda em andamento, de modo que as conclusões não são definitivas.