



# El rol de la simulación episódica en el despliegue de conductas prosociales en ambientes competitivos de contextos intergrupales

The role of episodic simulation in the display of prosocial behaviors in competitive environments of intergroup contexts

Daniela José Alean Molinares<sup>1</sup>, Eduardo Franco Chalco<sup>2</sup>

## RESUMEN

Este estudio examinó el efecto modulador de la simulación episódica en la relación entre ambientes competitivos y conductas prosociales en contextos intergrupales. En una muestra de 120 estudiantes universitarios de Santa Marta, Colombia, se observó que la presencia de un ambiente competitivo disminuye las conductas de ayuda en comparación con entornos no competitivos. La simulación episódica no altera la probabilidad de manifestación de conductas prosociales en ambientes competitivos. Estos resultados contrastan con investigaciones previas y sugieren la influencia de diversos factores metodológicos y contextuales. Se discuten las implicaciones para el diseño de futuras investigaciones que aborden la simulación episódica y la dinámica intergrupales, destacando la necesidad de considerar condiciones más ecológicas y realistas en los paradigmas de investigación.

**PALABRAS CLAVE:** simulación episódica, conductas prosociales, ambientes competitivos, contextos intergrupales

## ABSTRACT

This study examined the moderation effect of episodic simulation on the relationship between competitive environments and prosocial behaviors in intergroup contexts. In a sample of 120 university students from Santa Marta, Colombia, it was observed that the presence of a competitive environment decreases the prosocial behaviors compared to non-competitive environments. Episodic simulation does not alter the probability of prosocial behaviors manifestation in competitive environments. These results contrast with previous research and suggest the influence of various methodological and contextual factors. Implications for the design of future research addressing episodic simulation and intergroup dynamics are discussed, highlighting the need to consider more ecological and realistic conditions in research paradigms.

**KEY WORDS:** episodic simulation, prosocial behaviors, competitive environments, intergroup contexts

<sup>1</sup> Universidad ICESI, Cali, Colombia

<sup>2</sup> Universidad María Auxiliadora, Lima, Perú

## INTRODUCCIÓN

Las interacciones entre humanos derivan en la adquisición de recursos personales, habilidades, rasgos cognitivos y emocionales que surgen a partir del intercambio social entre dos o más personas. Estas interacciones se encuentran marcadas por similitudes en el lenguaje empleado, ubicación geográfica, historial educativo, intereses, sentido del humor y visión de la vida (Dunbar, 2018). Este proceso tiene sus inicios en los primeros humanos que se agrupaban con individuos con marcas genéticas similares que representaban igualdad en condiciones mentales y físicas logrando conformar grupos homogéneos capaces de defenderse con más éxito que el obtenido al defenderse individualmente (Böhm et al., 2020; Taylor, 2006). Así mismo, según la hipótesis del cerebro social, la neocorteza humana es el resultado de las altas demandas cognitivas de los grupos sociales a lo largo de la evolución como requisito para su adaptación (Dunbar, 2003; Dunbar y Shultz, 2007).

Los grupos sociales están conformados por tres o más personas que sean positivamente interdependientes (De Dreu et al., 2020), en ocasiones enfocadas en una meta en particular que les motive realizar acciones de cooperación para crear un beneficio para un integrante del grupo o el grupo en sí. Las relaciones intragrupal comparten una identidad social que implica un común sentir, pensar y actuar que hace que los individuos de ese clan se perciban a sí mismos como parte de una unidad (Böhm et al., 2020). Frente a esto, Tajfel y Turner (2001) mencionan que existe una tendencia a la discriminación entre grupos, dada la alta identidad social presente en los grupos sociales; esta tendencia implica que, a mayor nivel de identidad o categorización social, mayor será el nivel de conflicto intergrupalo.

El conflicto intergrupalo se ha definido como aquellas situaciones en donde existe discrepancia entre los valores, las metas y los pensamientos dentro de una relación intergrupalo (Blount-Hill, 2021). Esto conlleva que existan escenarios competitivos y conflictivos que ocasionalmente pueden derivar en episodios de violencia, lo cual puede agravarse con la presencia de sesgos sociales. El sesgo forma parte de la dinámica intra e intergrupalo, promueve la personalización con el propio grupo y la diferenciación con un grupo externo; es un componente que se asocia con la identificación positiva intragrupal (Scheepers y Derks, 2016) y que se relaciona con aspectos emocionales, cognitivos y similitud entre intereses y características personales de

los integrantes de un grupo (Krautheim et al., 2019; Vollberg y Cikara, 2018).

En esta línea, los ambientes competitivos (AC) se convierten en un contexto en donde se presenta el conflicto intergrupalo. Autores como Bruneau et al. (2015) afirman que es necesario entender la forma en que reducir la respuesta empática hacia el endogrupo y aumentarla hacia el exogrupo puede mitigar el impacto de los conflictos intergrupales. Del mismo modo, Chang et al. (2016) mencionan que aspectos como el sesgo intergrupalo persisten en los grupos creados en el laboratorio siempre y cuando estos estén experimentando una competencia real, dado que la identificación intragrupal es elevada. Estas apreciaciones se sustentan en lo mencionado por David et al. (2021) quienes hallaron que los AC intergrupales pueden suprimir la relación positiva entre la identidad prosocial y la ayuda interpersonal. Además, se ha demostrado que las personas juzgan de forma más positiva las emociones de los rostros de las personas que pertenecen a su grupo social que aquellas que forman parte de un exogrupo (Lazerus et al., 2016).

Actualmente, diversos autores han unido esfuerzos para comprender las bases conductuales, biológicas y cognitivas de las dinámicas intra e intergrupales, con la finalidad de proveer nuevos conocimientos y estrategias para la reducción del conflicto intergrupalo en la sociedad y promover conductas de cooperación entre los mismos. Se ha estudiado la conducta prosocial (CP) definida como cualquier conducta voluntaria realizada por un individuo en beneficio del otro (van Leeuwen et al., 2021). Esto incluye conductas de cuidado, compartir, donar, ayudar y ser voluntario en beneficio de otra persona (Bellucci et al., 2020). Autores como Cikara y Van Bavel (2014), han estudiado cómo interviene la CP en las dinámicas intergrupales, siendo esta fundamental para la cooperación y por tanto, la reducción del conflicto (Walsh et al., 2021).

Las investigaciones en el área han encontrado que realizar CP presenta beneficios acerca de la percepción del mundo, el sentido de la vida, el bienestar psicológico y promueve los lazos sociales en un grupo (Aknin et al., 2018; Klein, 2017). Diversos autores describen que se realizan mayores donaciones a la caridad cuando se dona en grupo que cuando se hace de forma individual (Carlsson et al., 2017; Dannenberg y Martinsson, 2021). Sin embargo, cuando los grupos se encuentran en climas competitivos la CP disminuye, suprimiendo

la relación positiva entre identidad prosocial y ayuda interpersonal (David et al., 2021). Como consecuencia de esto, se han propuesto nuevos paradigmas de intervención que reduzcan el conflicto intergrupales; ejemplo de esto es el trabajo de Gaesser et al. (2020), quienes emplearon la Simulación Episódica (SE) como herramienta para la reducción del conflicto. La SE aborda diversos procesos cognitivos como la memoria episódica para tener presente momentos del pasado y procesos construccionales de escenarios que permitan hacer predicciones sobre eventos futuros (Gaesser et al., 2017); es decir, consiste en imaginar escenarios posibles que involucren al individuo que imagina y a integrantes de otros grupos dentro del mismo escenario.

La SE ha sido correlacionada con un aumento de empatía en contextos intergrupales (Vollberg et al., 2021), logrando que entre más vívido sea el episodio de simulación mayor será la empatía afectiva reportada por los participantes. Coherente con estos resultados, se ha encontrado que se reduce el sesgo intergrupales y aumenta la intención de ayuda en personas que han realizado SE de escenarios de ayuda (Gaesser et al. 2020). Sin embargo, a pesar de que los estudios mencionados brindan nuevos paradigmas de intervención, tienen un común denominador: las relaciones entre dinámicas intergrupales, CP y SE, han sido estudiadas desde metodologías *online* (Dannenberg y Martinsson, 2021; Everett et al., 2017; Gaesser et al., 2020; Vollberg et al., 2021); por lo tanto, estos estudios no cuentan con la cotidianidad del contacto entre participantes, la lectura de emociones entre los miembros de cada grupo y las contingencias que pueden surgir en un contexto controlado, de laboratorio, que cree un ambiente competitivo real para el estudio de las dinámicas intergrupales.

Un aspecto diferenciador de la presente investigación es el diseño de un experimento completamente presencial, en donde fue posible controlar variables de confusión que puedan influir en los resultados, pero que permita identificar aspectos de la SE como precursor de la CP en la presencia de AC a través de tareas ecológicas que asemejen la realidad social que experimentan los participantes. De este modo, se buscó proyectar programas de intervenciones a distintas poblaciones con el objetivo de disminuir el sesgo intergrupales y promover conductas de ayuda. Asimismo, es importante resaltar que, al implementar nuevos paradigmas basados en las limitaciones de investigaciones previas en el tema, es posible aportar conocimientos con bases científicas que pueden

aumentar la comprensión de las dinámicas grupales y mecanismos subyacentes a su comportamiento. En ese sentido, la hipótesis principal del presente estudio fue que el empleo de la SE reduce el sesgo intergrupales inclusive en AC permitiendo la expresión de CP entre los miembros de dos grupos opuestos.

## MATERIAL Y MÉTODOS

### Participantes

Los participantes fueron estudiantes de la Universidad del Magdalena ubicada en Santa Marta, Colombia. El total de sujetos fue de 120, con un rango de edad comprendido entre los 18 y 40 años ( $M = 19,5$  años). De estos, el 47,5% se reconoce dentro del género masculino, el 50,8% como género femenino y el 1,7% como no binario y fluido.

En cuanto a otras características generales de la muestra, se observó que el 84,1% (101 sujetos) no se identifica con ninguna raza; el 15% (18 sujetos) se reconoce como negro, afrocolombiano, raizal, palenque o mestizo; y solo un participante se identifica como indígena. En cuanto a la religión, el 39 % (47 sujetos) expresa no tener inclinación religiosa; y el 57,5 % (69 sujetos) se inclina por la fe católica y protestante. Sobre la afiliación política, el 70,8 % (85 sujetos) menciona que no se inclina por ningún partido político mientras que el 20,8 % (23 sujetos) se reconoce como de izquierda; y el 10 % (12 sujetos) como de centroderecha.

Frente a las CP previamente realizadas, se obtuvo que el 69,1 % (83 sujetos) no ha participado de ningún grupo de voluntariado; mientras que el 38,1 % (37 sujetos) sí; además, del total, solo el 9,1% (11 sujetos) pertenece actualmente a grupos de voluntarios y el 59,1 % (109 sujetos) expresa que ha realizado donaciones previo a la ejecución del estudio. Como complemento, se agrega que el 97,5 % (117 sujetos) pertenecen al estrato socioeconómico 1, 2 y 3.

### Instrumentos

#### *Caracterización inicial*

Se aplicó un cuestionario inicial de forma *online*. Las variables para indagar fueron las siguientes: edad, raza, género, estrato socioeconómico, programa académico, inclinación religiosa, afiliación política, antecedentes psiquiátricos, psicológicos y neurológicos, pertenencia a un grupo de voluntariado o caridad, realización de donaciones previo al estudio,

antecedentes de jugar ludo o parchís en algún momento y motivación a participar en el estudio (escala Likert).

#### *Índice de reactividad interpersonal (IRI)*

Como variable control, se consideró evaluar la empatía de los sujetos a través del índice de reactividad interpersonal (IRI) (Davis, 1983). Este es un instrumento de auto reporte que integra cuatro subescalas para evaluar distintas dimensiones de la empatía: toma de perspectiva, preocupación empática, sufrimiento personal y fantasía. Es una escala tipo Likert y cuenta con 28 reactivos que se responden del 1 al 5 con base en el grado de acuerdo o desacuerdo que el participante experimente con cada afirmación. Este instrumento presenta coeficientes de fiabilidad de  $\alpha = 0,78$  para la escala de toma de perspectiva;  $\alpha = 0,75$  para la escala de fantasías;  $\alpha = 0,70$  para la escala de conducta empática; y  $\alpha = 0,78$  para la escala de malestar personal (Arenas et al., 2021).

#### *Tareas de simulación episódica*

Se ejecutaron seis escenarios de SE que debieron ser realizados por cada uno de los participantes del estudio. Al finalizar la simulación, debieron describir, en un máximo de 60 palabras, la escena imaginada. La instrucción inicial indujo a recrear episodios de ayuda a los integrantes del grupo contrario. Tomando el paradigma de Gaesser et al. (2020), los seis escenarios de ayuda tuvieron como base las siguientes premisas:

1. Un vecino del barrio tenía almacenado en su garaje fuegos artificiales y accidentalmente hubo una explosión.
2. Una mujer pierde su voz el día en que presentaría un evento de caridad.
3. A un hombre le fue robada su bicicleta, aun cuando esta tenía candado de seguridad.
4. Un hombre quedó atrapado en su casa y no puede salir.
5. Se acerca el cumpleaños de una amiga y al parecer ninguno de sus amigos puede asistir.
6. Un hombre salió al trabajo y cuando regresó, nota que hay una plaga de ratones en su casa.

#### *Creación de un ambiente competitivo*

Para generar entornos ecológicos dentro del laboratorio, se implementó para los grupos AC el

juego conocido como ludo o parchís. Es una derivación de una tradición hindú, que consta de cuatro fichas del mismo color, un par de dados de seis caras y un tablero de juego. El objetivo es trasladar cuatro fichas, independiente del color, de cada grupo al punto de meta que se encuentra en el centro del tablero. Se emplea la versión de seis puestos, en la cual cada grupo de tres participantes deberá encontrar estrategias para que al menos dos fichas correspondientes a cada integrante lleguen a la meta. El equipo que llegue primero gana la competencia. Se establecieron previamente las reglas para estandarizar la dinámica del juego. Los grupos de no AC no realizaron este juego y participaron en una actividad no competitiva

#### *Tareas de conductas prosociales*

Con el objetivo de evaluar las CP dentro del ambiente competitivo, los participantes del experimento tuvieron que usar dos tipos de tarjetas: de ayuda y de penalización. Estas tarjetas tuvieron las siguientes descripciones:

- Tarjeta de ayuda 1: Ceder el turno.
- Tarjeta de ayuda 2: Permitir que una de las fichas de uno de los integrantes del exogrupo pueda hacer cinco movimientos de cualquier ficha del juego.
- Tarjeta de penalización 1: Eliminar una de las fichas de uno de los integrantes del exogrupo.
- Tarjeta de penalización 2: Permitir que el exogrupo pierda el turno de juego.

Las tarjetas fueron de color verde; y tenían la letra A aquellas que eran de ayuda; y la letra P aquellas que eran de penalización. Los equipos tuvieron la posibilidad de emplearlas durante el juego de acuerdo con sus intereses entre ganar o perder. En los grupos de no AC, se realizó una actividad de discusión entre los participantes en la que se propiciaron situaciones en las que los participantes de un equipo tendrían que ayudar al otro equipo. Como, por ejemplo, mover elementos en el salón o recoger lapiceros que pudiesen caerse de la mesa. La frecuencia de aparición de estas conductas fue registrada por los investigadores del estudio.

#### *Efecto primado*

Los sujetos fueron sometidos a una evaluación «falsa» de la personalidad, con la cual se dispuso de un ambiente grupal artificial a través de un proceso de

primado (Krautheim et al., 2018, 2019) que permitió identificar a los participantes y distribuirlos entre los grupos. De este modo, se les dio un distintivo para el brazo de color azul o de color rojo, indicándoles que fueron distribuidos en los grupos por su supuesta semejanza de personalidad. De este modo, se pretendía lograr que ellos tuvieran un sentido de pertenencia a los grupos donde fueron asignados.

### Procedimiento

Para el presente estudio cuasi experimental se diseñaron cuatro grupos experimentales. Inicialmente, los participantes fueron contactados a través de los correos electrónicos institucionales suministrados por la Universidad del Magdalena. Seguido de esto, se escogió a los estudiantes que figuraban como mayores de edad y se les envió el cuestionario de caracterización inicial con el consentimiento informado. A partir de la información recolectada, se efectuó la aleatorización de los grupos a seleccionar para realizar la investigación y se envió la fecha, la hora y el lugar de la sesión de aplicación.

Posteriormente, se les recibió en el Laboratorio Integrado de Psicología de la Universidad del Magdalena. Los participantes fueron distribuidos en grupos de seis de acuerdo con el tratamiento a aplicar tal como se muestra en la Tabla 1. Todos los grupos contaron con efecto primado y registro de CP. En el grupo SE + AC, los participantes realizaron las tareas de SE y participaron en un juego de ludo en el ambiente competitivo (AC). En el grupo AC, los sujetos solo participaron del AC en un juego de ludo, sin SE. En el grupo SE, los individuos ejecutaron tareas de SE, pero no tuvieron un juego de ludo en AC. Y, finalmente, se tiene un grupo Control que no realizó juego de ludo en AC ni recibieron SE. Todos los grupos estuvieron balanceados en término de tamaño de muestra con 30 participantes en cada uno.

**Tabla 1.** Grupos experimentales diseñados.

Grupo	Primado	SE	AC	CP	N
SE + AC	x	x	x	x	30
AC	x	-	x	x	30
SE	x	x	-	x	30
Control	x	-	-	x	30

Nota: SE = Simulación Episódica; AC = Ambiente Competitivo; CP = Conducta prosocial.

Se formaron subgrupos de seis participantes que se dividieron en dos equipos, tres para el equipo azul y tres para el equipo rojo. Además, de acuerdo con el tipo de tratamiento, primero realizaron las tareas de SE y luego procedieron con las actividades diseñadas. Al finalizar, se les preguntó a los participantes si reconocieron cuáles eran las variables evaluadas y si identificaron las hipótesis y los objetivos de la investigación.

### Análisis de los datos

Inicialmente, se compararon los resultados de las escalas de IRI y el resultado final de la SE entre cada uno de los grupos experimentales a través de un análisis de varianza (ANOVA), con el fin de contrastar la igualdad de los grupos antes de realizar las tareas experimentales. Posteriormente, se exploraron las diferencias en frecuencias de CP según el uso de AC y SE a través de una prueba de Chi-Cuadrado. Por último, para contrastar la hipótesis principal del estudio, se estimó un modelo de regresión logística, en el que se ingresaron como variables control las dimensiones del IRI y como variables predictoras la condición de AC y SE. Este modelo se comparó con un modelo igual, pero en el que se ingresó el término de interacción entre el AC y SE; asimismo, estos modelos se compararon en términos de reducción de Deviance para identificar el que presenta un mejor ajuste a los datos. Todos los análisis fueron llevados a cabo en el *software* de código abierto R y su interfaz de usuario RStudio.

### RESULTADOS

En cuanto a los promedios de empatía en cada una de las dimensiones del IRI para los distintos grupos experimentales, se puede observar en la Tabla 2 que en ninguno de los casos se hallaron diferencias estadísticamente significativas, según la prueba de análisis de varianza (ANOVA). Esto indica que los grupos tenían niveles similares de empatía en cada una de sus dimensiones antes de realizar las tareas experimentales. Del mismo modo para los grupos que realizaron tareas de SE se observó que los promedios de involucramiento en SE fueron iguales ( $F = 0,12$ ;  $gl = 1,116$ ;  $p = 0,73$ ).

**Tabla 2.** Comparación de los grupos experimentales según empatía y simulación episódica.

	SE + AC		AC		SE		Control		F (1,116)	p
	M	DE	M	DE	M	DE	M	DE		
Toma de perspectiva	20,30	3,72	20,53	3,56	20,87	3,41	19,37	3,85	0,94	0,43
Fantasía	18,43	3,99	18,03	4,37	17,57	4,04	16,83	4,02	0,84	0,48
Conducta empática	18,60	4,48	17,67	4,98	17,60	4,19	17,27	4,43	0,48	0,70
Malestar personal	14,83	3,66	13,97	3,19	14,67	3,30	14,63	2,75	0,42	0,74
Simulación episódica	211,63	27,22	-	-	214,55	25,54	-	-	0,12	0,73

Nota: SE = Simulación Episódica; AC = Ambiente Competitivo.

Por otro lado, en cuanto a la frecuencia de despliegue de CP, según los grupos que tuvieron SE y los grupos que tuvieron AC, se puede observar en la Tabla 3 las comparaciones de Chi-Cuadrado. Particularmente, se puede observar que no hay diferencias estadísticamente significativas en el despliegue de CP entre los grupos de SE ( $X^2 = 0,31$ ;  $gl = 1$ ;  $p = 0,58$ ). En cambio, se observa que sí hay diferencias significativas en el despliegue

de CP entre los grupos de AC ( $X^2 = 14,97$ ;  $gl = 1$ ;  $p < 0,001$ ). De manera más específica se observa que el 61,67 % ( $n = 37$ ) de los participantes de grupos sin AC desplegaron CP; mientras que solo el 25,00 % ( $n = 15$ ) de los participantes en grupos con AC desplegaron CP. Esto indica que el AC disminuye significativamente el despliegue de CP.

**Tabla 3.** Comparación de frecuencia de conducta prosocial en los grupos de simulación episódica y ambiente competitivo.

	Ausencia de CP		Presencia de CP		$X^2 (1)$	P
	n	%	n	%		
Simulación Episódica						
No	32	53,33	28	46,67	0,31	0,58
Sí	36	60,00	24	40,00		
Ambiente Competitivo						
No	23	38,33	37	61,67	14,97	< 0,001
Sí	45	75,00	15	25,00		

Nota: CP = Conducta prosocial.

Por último, en la Tabla 4 se alcanzan a observar los modelos de regresión logística estimados para predecir la probabilidad de despliegue de CP en los participantes del estudio. En cuanto a la comparación en Deviance, se puede observar que el modelo con el término de interacción entre SE y AC no logra una reducción estadísticamente significativa ( $\Delta$  Deviance = 3,70;  $gl = 1$ ;  $p = 0,06$ ), esto indica que el efecto modulador de la SE no es estadísticamente significativo. Es por este motivo, que el modelo 1 es el que finalmente se interpreta. De manera específica, se puede observar

que la conducta empática tiene un efecto positivo y estadísticamente significativo sobre la probabilidad de desplegar la CP, donde por cada punto de incremento en la escala de conducta empática, los odds de mostrar CP se incrementan un 20 % ( $b = 0,19$ ;  $EE = 0,08$ ;  $p = 0,03$ ;  $OR = 1,20$ ). Por otro lado, se observa que los odds de desplegar CP en el grupo de AC se reducen 82% en comparación con los grupos de no AC ( $b = -1,74$ ;  $EE = 0,43$ ;  $p < 0,001$ ;  $OR = 0,18$ ). No se observan otros efectos estadísticamente significativos en el presente modelo.

**Tabla 4.** Modelo de regresión logística para la conducta prosocial a partir del IRI, condición de simulación episódica y condición de ambiente competitivo.

	Modelo 1			Modelo 2		
	b	EE	OR	b	EE	OR
Intercepto	2,44	1,54	11,48	2,66	1,57	14,32
IRI - Toma de perspectiva	-0,08	0,08	0,92	-0,05	0,08	0,94
IRI – Fantasía	-0,09	0,07	0,91	-0,1	0,07	0,9
IRI - Conducta empática	0,19*	0,08	1,2	0,18*	0,08	1,19
IRI - Malestar personal	-0,12	0,07	0,89	-0,12	0,08	0,89
SE	-0,36	0,42	0,7	-2,59***	0,65	0,08
AC	-1,74***	0,43	0,18	-1,1	0,58	0,33
SE*AC				1,63	0,86	5,14
Deviance		138,49			135,78	
Δ Deviance					3,7	

\*  $p < 0,05$ ; \*\*  $p < 0,01$ ; \*\*\*  $p < 0,001$

Nota: La categoría de referencia para la simulación episódica es la no presencia y para el ambiente competitivo es la no presencia.

## Discusión

El presente estudio tuvo como propósito determinar el efecto modulador de la SE en la relación entre AC y CP en contextos intergrupales, evaluando las posibles diferencias entre grupos en donde fueran ejecutadas tareas de SE o haya ausencia de estas, además de analizar los resultados de aquellos que estuvieron en presencia o ausencia de un juego competitivo.

Los resultados de este estudio muestran que la CP se ve afectada por el ambiente en el que los participantes se encuentran; los grupos con presencia de AC tuvieron menos respuestas de ayuda que los grupos en donde se realizaron actividades no competitivas. Contrario a lo referenciado en investigaciones previas, la SE no reduce, pero tampoco aumenta la probabilidad de que aparezca una CP cuando los participantes se encuentran en un AC, es decir su efecto es neutro. Se considera llamativo que, en presencia de AC, se reduce en un 82% la manifestación de conductas de ayuda en comparación de los grupos donde no hay AC, independientemente de la presencia de la SE. De acuerdo con lo descrito se rechaza la hipótesis de investigación previamente establecida.

El primer resultado descrito concuerda con lo encontrado por diversos autores. Carlsson et al. (2017) encontraron que las donaciones de grupo son menores que las donaciones individuales, resultado que, según dichos autores, indicaría que el contexto en el que se encuentran los individuos modula la aparición de una

conducta de ayuda. De la misma manera, Van Leeuwen et al. (2021) hallaron que la identidad de grupo es un determinante influyente de la CP y por tanto, permite adaptar las respuestas de acuerdo a esto, además autores como Tajfel y Turner (2001) afirman que en presencia de conflicto intergrupar, es más probable que los miembros de los grupos se comporten en función de su identidad grupal dando paso a enfocar sus conductas para obtener victorias sobre el exogrupo. Estos resultados coinciden con los presentados por Moradi et al. (2020) quienes informan que los contextos competitivos al aumentar la identificación grupal, elevan los niveles de hostilidad hacia los otros grupos, conducta que es distinta en contextos donde los grupos no se exponen a situaciones de rivalidad o competencia, dado que al percibir que su grupo se encuentra bajo amenaza, los integrantes del endogrupo se movilizan para lograr el bienestar del grupo y evadir al exogrupo (Weisel y Zultan, 2016).

Ahora bien, frente a los resultados relacionados directamente con la SE, se describen datos novedosos que difieren de lo encontrado en investigaciones anteriores (Gaesser et al., 2015, 2017; Mahr, 2020). Esto ha podido suceder por diversos motivos. El primero de ellos consiste en los cambios metodológicos de aplicar cuestionarios y experimentos de forma *online* a través de aplicativos como Amazon Mechanical Turk (Gaesser et al., 2020) que recrean escenarios reales en computadoras y donde no es posible controlar el ambiente en el que se encuentra el sujeto como individuo al momento de resolver

cuestionamientos grupales. Segundo, es posible que al recrear un escenario real en donde los individuos estén inmersos y primados dentro de una categoría social controlada por el investigador dentro del laboratorio, se pueda generar que la identidad de grupo (Tajfel y Turner, 2001) aumente y, por tanto, la SE no pueda disminuir estos niveles, logrando que no se presente una conducta de ayuda al grupo contrario.

La evidencia científica hasta la fecha reporta que luego de realizar tareas de SE los participantes elevan su nivel de intención de ayuda (Gaesser et al., 2020); de igual forma, indica que entre más vivida sea la SE, más alto será el nivel de empatía afectiva (Vollberg et al., 2021) y, por tanto, se presentan conductas de ayudas entre grupos; sin embargo, en la presente investigación, aunque los resultados de SE indican que los escenarios de ayuda fueron vividos en un alto nivel y que los resultados de empatía evaluada con el IRI se encuentran correlacionados entre sí, no se presentan más conductas de ayuda si dichas variables se encuentran presentes dentro de un contexto de competencia. Otras investigaciones recientes indican que emplear SE en ambientes controlados dentro del laboratorio no logra inducir las respuestas esperadas (Mahy et al., 2020); por el contrario, imaginar la posibilidad de hacerle daño a otras personas cuando se considera moralmente justificado aumenta la probabilidad de que se realicen acciones que hieran al otro (Morris et al., 2022); esto, asociado a la alta identidad intragrupal, puede explicar por qué no se presentaron conductas de ayuda ni en los AC ni en los contextos neutros.

Estos hallazgos tienen implicaciones en el desarrollo de investigaciones que permitan comprender las dinámicas intergrupales en las que la humanidad se mueve diariamente, teniendo en cuenta que la identidad social y la realización de categorizaciones de cada aspecto del contexto actual son procesos naturales que el ser humano ha desarrollado con la finalidad de sobrevivir en las mejores condiciones que un «grupo adecuado» puede brindarle (Chang et al., 2016). Se considera relevante que, al tomar la recomendación de Gaesser et al., (2020) y evaluar otras CP, se diseñe para el AC el empleo de tarjetas de ayuda hacia el otro grupo, siendo esto una conducta que se expresa no antes ni después del juego, sino mientras ocurre y que además evalúa la conducta de ayuda propiamente y no solo la intención de ayudar a otro grupo.

Las investigaciones actuales relacionadas con las variables de SE, CP y AC han implementado estrategias que, si bien buscan fortalecer la SE, se realizan de forma

individual. Es necesario que nuevas investigaciones creen paradigmas que puedan ejecutarse en entornos ecológicos bajo condiciones reales controladas por el equipo investigador que permitan ejecutar tareas de SE completamente grupales para que puedan generar un impacto previo a cualquier escenario en el que el grupo deba sumergirse.

En esta línea, es importante señalar que el presente estudio tuvo limitaciones como el no evaluar de forma naturalista (sin primado) factores de personalidad que puedan interferir en la manifestación de una conducta de ayuda y que esta fuera la variable que determinara la creación de los grupos de seis integrantes. Igualmente, la medición de la CP fue distinta para los grupos de AC y de no AC, lo cual limita la capacidad de comparación de los resultados; sin embargo, tal medición se dio de un modo naturalista, en el que podrían ocurrir diversas formas de CP. No obstante, es necesario realizar estudios que busquen replicar los resultados de la presente investigación para dar respuesta a esta limitación. Del mismo modo, al ser el AC creado sin riesgo alguno para los competidores es posible que los participantes del estudio no se hayan visto en la necesidad de desplegar CP, dado que no era un deber moral. Esto es algo que con los datos actuales no podemos terminar de corroborar y debe ser investigado en futuros estudios. Finalmente, se considera que recoger la muestra de participantes bajo las restricciones ocasionadas por la pandemia, la no asistencia frecuente de estudiantes a la Universidad del Magdalena y la inasistencia de aquellos que fueron citados para el desarrollo de la investigación pueden ser factores que inciden en los resultados obtenidos, ya que se encuentran fuera del control del equipo investigador.

**Conflicto de interés:** Los autores declaran no tener conflicto de interés.

#### **Contribución de los autores**

DJAM y EFC desarrollaron la idea principal y diseñaron el estudio. DJAM fue responsable de la recolección de datos. EFC realizó los análisis estadísticos. DJAM escribió el primer borrador del manuscrito. EFC realizó las correcciones finales al manuscrito. Ambos autores revisaron y aprobaron la versión final del manuscrito.

#### **Correspondencia:**

Eduardo Franco Chalco  
Dirección: Av. Canto Bello 431, San Juan de Lurigancho – Lima 150132  
Correo electrónico: efranco1@uc.cl



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aknin, L. B., Van de Vondervoort, J. W., & Hamlin, J. K. (2018). Positive feelings reward and promote prosocial behavior. *Current Opinion in Psychology, 20*, 55-59. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2017.08.017>
- Arenas, L. F., Rangel, H. S., Cortés, A., & Palacio, L. A. (2021). Validación en español del Índice de Reactividad Interpersonal –IRI– en estudiantes universitarios colombianos. *Psychology, Society & Education, 13*(3), 121-135. <https://doi.org/10.25115/psye.v13i3.3307>
- Bellucci, G., Camilleri, J. A., Eickhoff, S. B., & Krueger, F. (2020). Neural signatures of prosocial behaviors. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews, 118*, 186-195. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2020.07.006>
- Blount-Hill, K.-L. (2021). Proposing a social identity theory of interspecies dominance. *Biological Conservation, 254*, 108969. <https://doi.org/10.1016/j.biocon.2021.108969>
- Böhm, R., Rusch, H., & Baron, J. (2020). The psychology of intergroup conflict: A review of theories and measures. *Journal of Economic Behavior & Organization, 178*, 947-962. <https://doi.org/10.1016/j.jebo.2018.01.020>
- Bruneau, E. G., Cikara, M., & Saxe, R. (2015). Minding the gap: narrative descriptions about mental states attenuate parochial empathy. *PLOS ONE, 10*(10), e0140838. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0140838>
- Carlsson, F., Kataria, M., Lampi, E., & Levati, M. V. (2017). Doing good with other people's money: An experiment on people's (UN) willingness to grant others the freedom to choose. *Journal of Behavioral and Experimental Economics, 71*, 79-87. <https://doi.org/10.1016/j.socec.2017.09.005>
- Chang, L.W., Krosch, A. R., & Cikara, M. (2016). Effects of intergroup threat on mind, brain, and behavior. *Current Opinion in Psychology, 11*, 69-73. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2016.06.004>
- Cikara, M., & Van Bavel, J. J. (2014). The Neuroscience of Intergroup Relations: An Integrative Review. *Perspectives on Psychological Science: A Journal of the Association for Psychological Science, 9*(3), 245-274. <https://doi.org/10.1177/1745691614527464>
- Dannenbergh, A., & Martinsson, P. (2021). Responsibility and prosocial behavior—Experimental evidence on charitable donations by individuals and group representatives. *Journal of Behavioral and Experimental Economics, 90*, 101643. <https://doi.org/10.1016/j.socec.2020.101643>
- David, E. M., Kim, T.-Y., Rodgers, M., & Chen, T. (2021). Helping while competing? The complex effects of competitive climates on the prosocial identity and performance relationship. *Journal of Management Studies, 58*(6), 1507-1531. [joms.12675. https://doi.org/10.1111/joms.12675](https://doi.org/10.1111/joms.12675)
- Davis, M. H. (1983). Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach. *Journal of Personality and Social Psychology, 44*(1), 113-126. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.44.1.113>
- De Dreu, C. K. W., Gross, J., Fariña, A., & Ma, Y. (2020). Group Cooperation, Carrying-Capacity Stress, and Intergroup Conflict. *Trends in Cognitive Sciences, 24*(9), 760-776. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2020.06.005>
- Dunbar, R. (2003). Evolution of the social brain. *Science, 302*(5648), 1160-1161. <https://doi.org/10.1126/science.1092116>
- Dunbar, R. I. M. (2018). The anatomy of friendship. *Trends in Cognitive Sciences, 22*(1), 32-51. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2017.10.004>
- Dunbar, R. I. M., & Shultz, S. (2007). Evolution in the social brain. *Science, 317*(5843), 1344-1347. <https://doi.org/10.1126/science.1145463>
- Everett, J. A. C., Ingbretsen, Z., Cushman, F., & Cikara, M. (2017). Deliberation erodes cooperative behavior—Even towards competitive out-groups, even when using a control condition, and even when eliminating selection bias. *Journal of Experimental Social Psychology, 73*, 76-81. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2017.06.014>
- Gaesser, B., DiBiase, H. D., & Kensinger, E. A. (2017). A role for affect in the link between episodic simulation and prosociality. *Memory, 25*(8), 1052-1062. <https://doi.org/10.1080/09658211.2016.1254246>
- Gaesser, B., Horn, M., & Young, L. (2015). When can imagining the self increase willingness to help others? Investigating whether the self-referential nature of episodic simulation fosters prosociality. *Social Cognition, 33*(6), 562-584. <https://doi.org/10.1521/soco.2015.33.6.562>
- Gaesser, B., Shimura, Y., & Cikara, M. (2020). Episodic simulation reduces intergroup bias in prosocial intentions and behavior. *Journal of Personality and Social Psychology, 118*(4), 683-705. <https://doi.org/10.1037/pspi0000194>
- Klein, N. (2017). Prosocial behavior increases perceptions of meaning in life. *The Journal of Positive Psychology, 12*(4), 354-361. <https://doi.org/10.1080/17439760.2016.1209541>
- Krautheim, J. T., Dannlowski, U., Steines, M., Neziroğlu, G., Acosta, H., Sommer, J., Straube, B., & Kircher, T. (2019). Intergroup empathy: Enhanced neural resonance for ingroup facial emotion in a shared neural production-perception network. *NeuroImage, 194*, 182-190. <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2019.03.048>
- Krautheim, J. T., Straube, B., Dannlowski, U., Pyka, M., Schneider-Hassloff, H., Drexler, R., Krug, A., Sommer, J., Rietschel, M., Witt, S. H., & Kircher, T. (2018). Outgroup emotion processing in the vACC is

- modulated by childhood trauma and CACNA1C risk variant. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, 13(3), 341-348. <https://doi.org/10.1093/scan/nsy004>
- Lazerus, T., Ingbreten, Z. A., Stolier, R. M., Freeman, J. B., & Cikara, M. (2016). Positivity bias in judging ingroup members' emotional expressions. *Emotion*, 16(8), 1117-1125. <https://doi.org/10.1037/emo0000227>
- Mahr, J. B. (2020). The dimensions of episodic simulation. *Cognition*, 196, 104085. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2019.104085>
- Mahy, C. E. V., Masson, C., Krause, A. M., & Mazachowsky, T. R. (2020). The effect of episodic future simulation and motivation on young children's induced-state episodic foresight. *Cognitive Development*, 56, 100934. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2020.100934>
- Moradi, Z., Najlerahim, A., Macrae, C. N., & Humphreys, G. W. (2020). Attentional saliency and ingroup biases: From society to the brain. *Social Neuroscience*, 15(3), 324-333. <https://doi.org/10.1080/17470919.2020.1716070>
- Morris, A., O'Connor, B. B., & Cushman, F. (2022). The role of episodic simulation in motivating commonplace harms. *Cognition*, 225, 105104. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2022.105104>
- Scheepers, D., & Derks, B. (2016). Revisiting social identity theory from a neuroscience perspective. *Current Opinion in Psychology*, 11, 74-78. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2016.06.006>
- Tajfel, H., & Turner, J. (2001). An integrative theory of intergroup conflict. En M. A. Hogg & D. Abrams (Eds.), *Intergroup relations: Essential readings* (pp. 94-109). Psychology Press.
- Taylor, K. E. (2006). Intergroup atrocities in war: A neuroscientific perspective. *Medicine, Conflict and Survival*, 22(3), 230-244. <https://doi.org/10.1080/13623690600772592>
- Van Leeuwen, E. J. C., DeTroy, S. E., Kaufhold, S. P., Dubois, C., Schütte, S., Call, J., & Haun, D. B. M. (2021). Chimpanzees behave prosocially in a group-specific manner. *Science Advances*, 7(9), eabc7982. <https://doi.org/10.1126/sciadv.abc7982>
- Vollberg, M. C., & Cikara, M. (2018). The neuroscience of intergroup emotion. *Current Opinion in Psychology*, 24, 48-52. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2018.05.003>
- Vollberg, M. C., Gaesser, B., & Cikara, M. (2021). Activating episodic simulation increases affective empathy. *Cognition*, 209, 104558. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2020.104558>
- Walsh, J. J., Christoffel, D. J., Wu, X., Pomrenze, M. B., & Malenka, R. C. (2021). Dissecting neural mechanisms of prosocial behaviors. *Current Opinion in Neurobiology*, 68, 9-14. <https://doi.org/10.1016/j.conb.2020.11.006>
- Weisel, O., & Zultan, R. (2016). Social motives in intergroup conflict: Group identity and perceived target of threat. *European Economic Review*, 90, 122-133. <https://doi.org/10.1016/j.eurocorev.2016.01.004>