

# Experimenty psychológa

## Dana Arielyho týkajúce sa nečestného správania

Popularizátor psychológie, psychológ, vedec a pedagóg Dan Ariely v priebehu svojej bohatej kariéry vykonal viacero experimentov, ktorých cieľom bolo objasniť nuansy nečestného správania. Hoci nie je hráčom, jeho poznatky sú uplatniteľné v rôznych doménach vrátane tej hernej.

V jednom z experimentov študenti dostali všeobecný vedomostný test s päťdesiatimi otázkami, každá bola so štyrmi možnosťami. Na vypracovanie testu mali pätnásť minút, svoje odpovede vpisovali na špeciálny hárok, ktorý spolu s testom odovzdali asistentovi a ten im vyplatil za každú správnu odpoveď desať centov. Priemerný počet odpovedí slúžil ako kontrolná skupina daného experimentu a demonštrácia výkonu sa realizovala v podmienkach, v ktorých účastníci nemali možnosť podvádzať. Iná skupina dostala rovnaký test, ale odpoveďový hárok mal nenápadne predznačené správne odpovede. Participanti si mali sami spočítať správne odpovede a až potom podali test aj hárok asistentovi, ktorý im vyplatil sumu zodpovedajúcu ich výsledkom. Tretia skupina mala tiež na odpoveďovom hárku predznačené odpovede, účastníci si taktiež sami spočítali svoje správne odpovede, ale neodovzdávali papier s testom, iba odpoveďový hárok. Posledná experimentálna skupina mala obdobné podmienky ako predchádzajúce skupiny, ale s tým rozdielom, že neodovzdávali žiadne materiály z testovania a nehovorili asistentovi, koľko správnych odpovedí mali, len si z misky vybrali sumu zodpovedajúcu počtu správnych odpovedí. Výsledky ukázali, že ak existovala možnosť podvádzať, podvádžala väčšina účastníkov. Miera podvádžania ale ostala relatívne nízka. Kontrolná skupina bez predznačených odpovedí mala v priemere 32,6 správnych odpovedí, druhá skupina s predznačenými správnymi odpoveďami mala v priemere 36,2 správnych odpovedí, tretia skupina, ktorá odovzdávala iba odpoveďový hárok, mala v priemere 35,9 správnych odpovedí a štvrtá skupina 36,1 správnych odpovedí. Miera nepoctivosti teda nestúpala výraznejšie v súlade s tým, ako sa podvádžanie stávalo jednoduchším. Jedným z vysvetlení môže byť, že mierne podvádžanie ľahšie zakomponujeme do sebaobrazu než výrazné porušovanie pravidiel. V inej verzii experimentu včlenili medzi vyplácanie odmeny medzistupeň v podobe žetónov a Ariely s kolegami dospeli k záveru, že podvádžanie je jednoduchšie, ak nejde o hotovosť.<sup>[1]</sup> Pravdepodobne si viacerí vzali firemné pero, blok alebo fixku, ale nevzali zo spoločnej pokladničky hotovosť, a to ani v malej sume zodpovedajúcej cene jedného pera či fixky. Tento experiment má implikácie aj v digitálnohernom kontexte, pretože práve tu sa nečestné správanie často týka položiek, ktoré nepredstavujú finančnú hotovosť, ako napríklad virtuálne predmety alebo virtuálna mena.

V inom experimente Dana Arielyho účastník výskumu dostal hárok papiera, na ktorom bolo dvadsať matric po deväť čísel so zadaním zakrúžkovať v časovom limite päť minút v každej matici dve čísla s dvomi desatinnými miestami, ktoré spolu dávajú súčet desať. Odmenou za každú vyriešenú maticu bolo päťdesiat centov, každý účastník mal vedľa seba obálku s peniazmi, z ktorej si po splnení úlohy mal zobrať peniaze, napokon asistent výskumu prerátal zvyšné peniaze v obálke. Experimentálna skupina bola nenápadne podnietená k podvádzaniu tým, že papier s úlohou mohli účastníci skartovať (v skutočnosti sa celý nezničil) a potom iba povedať, koľko matíc vyriešili. Zvyšné peniaze z obálky neprerátaval asistent, ale ich účastníci hádzali do spoločnej škatule. Ariely ale zašiel ešte ďalej a nasadil medzi študentov herca, ktorý pár sekúnd po začiatku testovania vyhlásil, že má všetky matice vyriešené (čo nebolo možné, teda bolo evidentné, že podvádzal). Podvádzanie teda bolo prezentované nielen ako možné, ale aj ako akceptované správanie. V následnej experimentálnej manipulácii mal tento evidentný podvodník buď bundu univerzity, z ktorej boli ostatní účastníci experimentu (Carnegie Mellon), alebo z konkurenčnej (University of Pittsburg). Bez možnosti podvádzať účastníci vyriešili v priemere sedem matíc. Tí, ktorí mohli papier s úlohou skartovať, hlásili v priemere dvanásť vyriešených matíc (vidíme nárast nečestného správania, ak existuje možnosť), účastníci, ktorí videli evidentného podvodníka, ako úspešne podvod vykonať, v priemere hlásili pätnásť vyriešených matíc.[2] Ako sme uvádzali vyššie, tendencia podvádzať stúpa, ak je nízka pravdepodobnosť postihu, respektíve vysoká pravdepodobnosť úspechu pri podvode (súvisí s tým, že postih nie je jasný/známy/viditeľný). Keď bol podvodník z rovnakej univerzity ako účastníci, podvádzalo sa v 24,3 % prípadov, keď bol z konkurenčnej univerzity, účastníci podvádzali iba v 3,6 % prípadov.[3] V inej verzii tohto experimentu bol priebeh rovnaký ako pri skupine, ktorá mohla pri teste s maticami podvádzať, ale pred experimentom mala polovica účastníkov napísať desať kníh, ktoré čítali počas štúdia na strednej škole, a druhá polovica Desať Božích prikázaní. Kým kontrolná skupina vyriešila v priemere 3,1 matice, skupina, ktorá sa mala rozpomenúť na knihy, 4,1 matice. Skupina, ktorá si mala spomenúť na prikázania, 3,0 matice, môžeme teda povedať, že táto skupina nepodvádzala. Úlohu pritom nehralo vierovyznanie účastníka a ani počet prikázaní, na ktoré si správne spomenul. Stačila spomienka na určitý morálny štandard (podobné výsledky Ariely dosiahol, aj keď testovaní mali podpísať prehlásenie o etickom kódexe),[4] aby respondent upriamil výraznejšiu pozornosť na svoj vlastný morálny kompas a jeho neželané správanie sa redukovalo. Pripomienka morálnosti je teda efektívnou zbraňou proti nečestnosti, musíme ale pamätať na to, že jej efekt časom vyprcháva.

Ani Ariely sa nevyhol kritike svojich experimentálnych dizajnov. Účastníkmi boli spravidla študenti amerických univerzít, teda nejde o reprezentatívny súbor respondentov, tiež by sme mohli uvažovať o vplyve kultúry. Existuje možnosť, že participanti vytušili, čo je predmetom testovania (nečestné správanie), a preto si netrúfli podvádzať vo veľkej miere. Tiež by sme mohli uvažovať v intenciách metodologického skreslenia – tzv. efektu merania, keď už samotný fakt, že účastníci vedia, čo sa v rámci experimentu meria/zaznamenáva, spôsobí, že sa nad skúsenosťou usilovnejšie zamýšľajú, hľadajú účel, analyzujú, čo môže ovplyvniť výsledky meraní.[5] Efekt pravdepodobne narušuje priebeh testovania o to zreteľnejšie, ak je predmetom výskumu aj určitý kognitívny výkon (ten takéto zamýšľanie sa nad skúsenosťou z výskumu mohlo čiastočne utlmiť). Izraelskí výskumníci Yaniv a Siniver modifikovali Arielyho pôvodný experiment s maticami a stopäťnástim študentom dali domov papier s dvadsiatimi maticami, hárok s inštrukciami a stodvadsať izraelských šekelov. Participanti mali riešiť matice sami doma v priebehu desiatich dní, potom si zobrať päť šekelov za každú vyriešenú maticu, dvadsať šekelov za účasť na výskume a rozdiel vrátiť do

schránky na to určenej v univerzitnom kampuse. V inštrukciách stálo, že v prípade, ak vyriešia všetky matice, nemusia už nič podnikáť a nechajú si všetky peniaze. Osemnásť percent účastníkov priznalo vyriešenie deviatich a menej matíc, 35 % hlásilo 13 – 18 vyriešených matíc a 46,9 % účastníkov nevrátilo obálku, čo sa rovná ekvivalentu vyriešenia všetkých matíc. Autori kritizujú Arielyho výsledky a tvrdia, že ak ľudia majú skutočnú možnosť ostať bez postihu, je racionálnejšie podvádzať vo väčšej miere. [6]

---

[1] ARIELY, D.: *Jak drahé je zdarma*. Praha : Práh, 2009, s. 160-165.

[2] ARIELY, D.: *The Honest Truth about Dishonesty: How We Lie to Everyone-Especially Ourselves*. USA : Harper Perennial, 2013, s. 141-142.

[3] GINO, F., AYAL, S., ARIELY, D.: Contagion and Differentiation in Unethical Behavior: The Effect of One Bad Apple on the Barrel. In *Psychological Science*, 20/2009, s. 396.

[4] Ariely, D.: *Jak drahé je zdarma*. Praha : Práh, 2009, s. 166-171.

[5] DEMPSTER, M., HANNA, D.: *Research methods in Psychology for Dummies*. USA : John Wiley & Sons., 2015, s. 138.

[6] YANIV, G., SINIVER, E.: The (honest) truth about rational dishonesty. In *Journal of Economic Psychology*, 53(2016), s. 136-137.

---

Revision #1

Created 17 January 2023 14:35:59 by Admin

Updated 17 January 2023 14:36:47 by Admin