

KKEG: etik II



Jens Nirme jens.nirme@lucs.lu.se

1

Idag

- Repetition föreläsning Etik I
- Samarbete och etik
(Igen från ett kogn. vet. perspektiv)
 - Spelteori och fångarnas dilemma.
 - Sociala faktorer och samarbete.
 - Utveckling av samarbete.
- Etiska dilemman att diskutera
- Om vi hinner: Forskningsetik

Jens Nirme jens.nirme@lucs.lu.se

2

Repetition I

Etik

- vad är **rätt** eller **fel**?

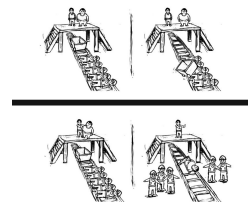
Moral

- vilka **handlingar** bör vi välja?

3

Repetition II

Man kan ha olika ansatser till etik. I stora drag skiljer man mellan **regeletik** och **konsekvensetik**, vilka grovt motsvarar de två handlingsalternativen i "trolley"-problemet.



4

Repetition III



- Kognitionsvetenskap är typiskt intresserad av **hur ett moraliskt omdöme eller beslut** uppstår, och man tar sig an dessa frågor genom att studera vilka **faktorer** som **påverkar** omdömen eller beslut.
- Ni hörde om situationer där moraliska beslut påverkas av faktorer som frångår det rationella (t.ex. **hur en fråga formuleras**, eller **om man fått göra en annan sak precis före**), även om **de flesta anser sig ha rationella motiveringar** för sina ställningstagande och beslut.

Parent A: average income
average health
average working hours
reasonable rapport with the child
relatively stable social life

Parent B: above-average income
very close relationship with the child
extremely active social life
lots of work-related travel
minor health problems

5

Repetition IV



- Moraliska omdömen baseras åtminstone inte **endast** på moraliska **resonemang**, även om **vi är kapabla** till dem
 - om vi ger oss tillräckligt med **betänketid**!



→ Konsumenter/användare kan ta bra och moraliska beslut under rätt förutsättningar (?)

6

Frågor?



Något oklart, eller som ni vill kommentera?

Fråga från förra föreläsningen:

- Kan man dra en klar gräns om när ansvar faller på användare eller designer?

7

Etik och samarbete



8

Samarbete nödvändigt



9

Samarbete och egennytta

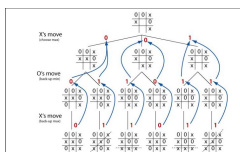
Samarbete genererar ofta mest total social nytta

men **enskilda individer** kan göra bättre ifrån sig genom att "svika"
(inte diska i delat kök, inte betala skatt)

10

Spelteori

- Matematisk modellering av interaktion mellan rationella (= "nyttomaximerande") beslutstagare.
- Min-max, pruning
- von Neumann, Nash
- Uppkom under kalla krigets "terrorbalans" och hot om kärnvapenkrig.
[Här](#) hittar ni ett intressant avsnitt av podcasten *Radiolab* som fördjupar sig i ämnet.



11

Fångarnas dilemma



	RMK OUT	REMAIN SILENT
RMK OUT	Both get 1 year.	gets free. gets 5 years.
REMAIN SILENT	gets free. gets 5 years.	Both get six months.

Två helt och hållet rationella "nyttomaximerande" spelare borde alltid förråda varandra, men ...

12

Paradise Hotel



13

Diskussion

- Hur tror ni sammanhanget i Paradise Hotel-videon påverkar reaktionerna?
 - Vad får de olika personerna i videon reagera som de gör?

14

Sociala faktorer och samarbete.

Hur påverkas vi av andra?

Kognitionsvetenskap studerar oftast individer
- men vad händer när vi tar i beaktande att andra
människor är närvarande?

15

Samarbete och egennytta

Samarbete genererar ofta mest total social nytta

men **enskilda individer** kan göra
bättre ifrån sig genom att "svika"
(inte diska i delat kök, inte betala skatt)

16

(sociala) mekanismer för att upprätthålla samarbete

- Social kontext
- Rykte
- Bestraffning
- Grupptillhörighet
- Trosföreställningar
- ...



17

Gemensam fika I

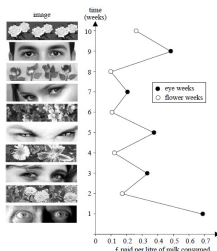
Föreställ er en arbetsplats med **gemensamt fika** och en **donationslåda** med tillhörande prislista.

Vad händer om prislistan utsmyckas med bilder antingen på ögon eller blommor?



18

Gemensam fika II



Resultatet är anmärkningsvärt, eftersom bilderna inte presenterades som att ha något att göra med konsekvenser av att ge låga/höga donationer. Ändå påverkade bilderna (de ovetande) deltagarnas beslut.

Bateson, Nettle & Roberts (2006)



19

Kultur av samarbete I

Förväntningar och konventioner kring samarbete varierar mellan olika kulturer och sammanhang. Hur en kultur utvecklar sig kan delvis formas av "ekonomiska" omständigheter.

(Peysakhovich & Rand, 2015) visade med en **studie** där två grupper deltagare fick "spela" **flera omgångar av fångarnas dilemma** :

Första gruppen: hög grad av **upprepning** av spel med samma spelare

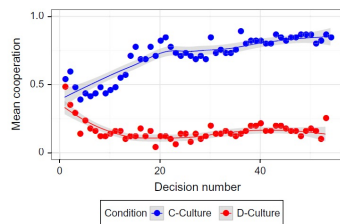
Andra gruppen: låg grad av **upprepning** av spel med samma spelare



20

Kultur av samarbete I

Resultaten visar sig att den första gruppen utvecklar en "samarbetskultur" och den andra en "svikkultur".



21

Rykte I

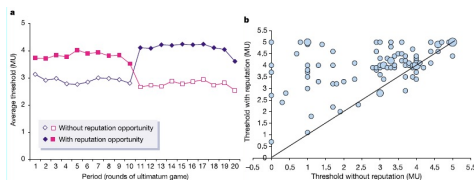
(Fehr & Fischbacher, 2003) visade i en studie där (i spelteoretisk anda) en **deltagare fick föreslå en fördelning av pengar**.

- deltagare spelar **två och två**
- **"Diktatorn"** får 10 pengar och får **föreslå en fördelning** av pengarna med den andre spelaren
- om den **andra spelaren** säger ja, får **båda behålla pengarna** enligt den fördelningen
- om nej, får **ingen** pengar

22

Rykte II

I en variant så får deltagarna information om sin medspelares tidigare handlande, vilket gjorde att de blev mindre benägna att acceptera ojämna fördelningar.



23

Bestraffning I

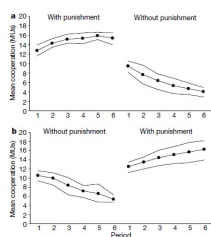
(Fehr & Gächter, 2002) använde samma typ av "spel" för att visa på bestraffningens roll

- Deltagarna kunde inte se varandra och **visste inte vem de spelade med** i en viss omgång.
- Deltagare skattade sig som mer **arga vid stora** jämfört med små **skillnader** i bidrag till den gemensamma potten. Skattade **samma förväntan kring andras känslor** för eget beteende.

24

Bestraffning II

- I en variant infördes en **regel** till: efter varje omgång kunde övriga deltagare kunde **offra** 1 (låt oss säga \$) **för att "bestraffa"** hen som föreslagit genom att dra ifrån 3\$ från denne.
- När bestraffning infördes uppstod snabbt en **starkare tendens att samarbeta** (alltså föreslå rättvisa = lika fördelningar). Oavsett om det tidigare hade uppstått en "svikkultur", när man spelat utan bestraffning.



25

Grupptillhörighet I

två stammar – Ngenika & Wolimbka



Bernhard, Fehr & Fischbacher, 2006

26

Grupptillhörighet II

Igen "fördelningsspelet"

+ en **tredje person** som kunde välja att **bestraffa** orättvisa förslag.

Deltagarna var mycket mer benägna att bestraffa ifall någon från deras egen stam fick ett orättvist förslag.

Bernhard, Fehr & Fischbacher, 2006

27

Religion I

I **moderna samhällen** ingår vi i **större sociala sammanhang** än de mindre grupper som varit normen under vår arts utveckling,

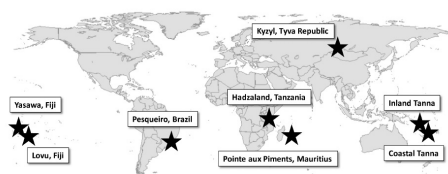
Medan mindre grupper kan vara tätt sammansvetsade genom delade upplevelser i vardagen, kräver våra större samhällen - där även främlingar ingår - också samarbete. **Religion (och senare ideologier)** kan ha fyllt en viktig funktion för att en delad, och "**universell**" **moral** ska uppstå.

28

Religion II

(Purzycki et al., 2016) genomförde en studie med **mer eller mindre religiöst bekännande** deltagare från vitt skilda delar av världen som spelade något liknande **fördelningsspelet**.

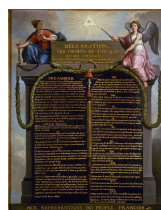
Tro på en gud som ser och kan bestraffa girigt eller tjuvaktigt beteende, var kopplat till att man **föreslog mer rättvisa fördelningar med en bredare grupp** som man uppfattar att de delar dessa värderingar (trots att de var främlingar, från en annan religion och/eller världsdel).



29

Mänskliga rättigheter

Jmfr humanistiska idén om "naturliga" eller "mänskliga rättigheter" som växte fram under upplysningstiden, parallellt med idéer om nationalstater och medborgarskap.



30

Diskussion

Komplexa mänskliga samarbetsmönster förlitar sig på normer och upprätthållandet av dessa.

Situationer och sociala mekanismer kan optimeras för minimera själviskhet och gynna samarbete!

- Vilka andra faktorer / mekanismer påverkar samarbete?
- Är några av de nämnda något ni kan implementera i ert arbete?
- Var går gränsen för hur mycket man bör påverka folk att "göra rätt"?
- Vilka poänger och problem finns det med att studera sociala faktorer, moral och samarbete i experiment inspirerade av spelteoretiska scenarier (som vi sett exempel på)?

31

Utveckling av samarbete.

Hur har vi utvecklat samarbete?

- Evolution
- Barns utveckling och lärande

32

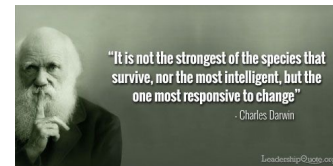
Inte endast människor ...



33

Evolutionära perspektiv

- "Survival of the fittest"
– Darwin 1859



34

Evolutionära perspektiv

- "Mutual Aid" (Kropotkin, 1902)
- "The Selfish Gene" (Dawkins, 1976)
 - Gener, inte individer, driver evolution.
 - Ju fler gener vi delar med någon, ju mer bryr vi oss om deras välgång
 - Mer sympati för däggdjur än insekter
 - Hålla andan / gå på brinnande kol för belöning till släktingar



35

Samarbete nödvändigt



36

Utveckling av moral hos barn



37

Empati

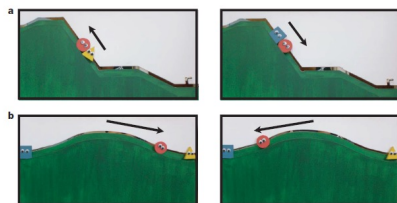
Moraliskt agerande möjligt på grund av att vi kan sätta oss in i andra människors känslor.

Decety & Michalska (2010) Dev. Sci.

38

Småbarns tidiga sociala preferenser

6 och 10 månader gamla spädbarn ser "hjälpare" och "hindrare" i video



Hamlin, Wynn & Bloom, 2007

39

Småbarns tidiga sociala preferenser

barnen **väljer att leka** med 'hjälparen' över 'hindraren'

äldre barnen **tittar förvånat** (dvs mycket längre) om röda figuren sätter sig med hindraren

Hamlin, Wynn & Bloom, 2007

40

småbarns tidiga empatiska reaktioner

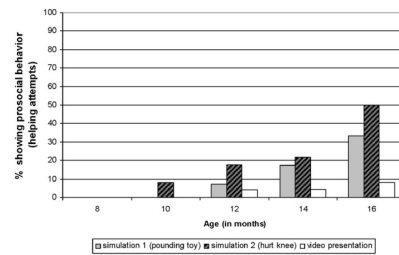
Barn mellan 8 och 16 månader
gamla får se sin mamma simulera

- skada med leksakshammare,
 - knäskada
- (samt video med annat gråtande barn)

Roth-Hanania, Davidov & Zahn-Waxler (2011) *Inf. Beh. Dev.*

41

småbarns tidiga empatiska reaktioner



Roth-Hanania, Davidov & Zahn-Waxler (2011) *Inf. Beh. Dev.*

42

barn, ungdomar och vuxna

deltagare mellan **7 och 40** år
gamla

fick se videofilmer på människor
som skadade sig, antingen **olyckor**
eller **orsakade av annan** person

empati vs. sympati

(feeling as the other) (feeling concern for the other)

Decety & Michalska (2010) *Dev. Sci.*

43

smärtskattningar

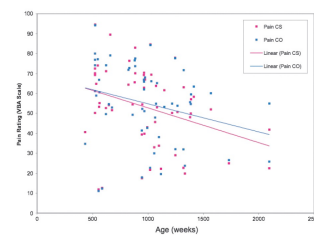
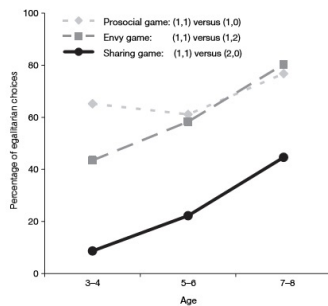


Figure 2 Subjective ratings to dynamic visual stimuli depicting painful situations accidentally caused by self (PCS) and painful situations intentionally caused by another individual (PCO) across age (in weeks). There is a gradual decrease

Decety & Michalska (2010) *Dev. Sci.*

44

utveckling av jämlikhetspreferenser



Fehr, Bernhard & Rockenbach, 2008

45

Sammanfattning: utveckling

- Andra djur är sociala och reagerar på komplexa sociala faktorer som rättvisa
- Klar evolutionär fördel av samarbete
- Barn utvecklar tidigt förväntningar på socialt beteende
 - kan sätta sig in i andras situation
 - Gradvis utveckling (sympati senare)

46

Dilemma: självkörande bilar



47

Dilemma: självkörande bilar

Level 3 fatalities (cont.)

A Level 3 autonomous driving system would occasionally expect a driver to take over control.

Date	Incident no.	Country	City	State/country/province	No. of fatalities	System manufacturer	Vehicle Type	Distance driven by the system at time of incident	Notes
10 March 2018	3	United States of America (USA)	Tempe	Arizona	1	User	Volvo XC90	—	Pedestrian death ⁽¹⁾

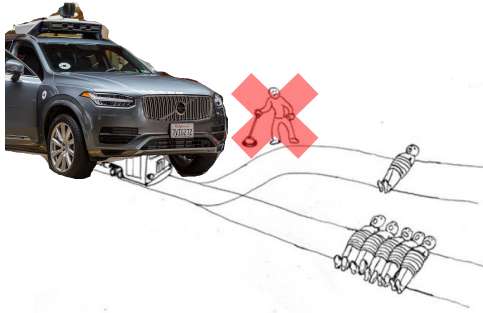
Level 2 fatalities (cont.)

Level 2 is considered automated driving, but not autonomous driving. A Level 2 driver is to be fully aware at any time of the driving and traffic situation and be able to take over any moment.

Date	Incident no.	Country	City	State/country/province	No. of fatalities	System manufacturer	Vehicle Type	Distance driven by the system at time of incident	Notes
20 January 2016	1	China	Harbin	Heilong	1	Tesla (Autopilot)	Model S P100	—	Driver fatality ⁽¹⁾⁽²⁾
7 May 2016	2	United States of America (USA)	Wilton	Florida	1	Tesla (Autopilot)	Model S P100	130,000,000 mi (210,000,000 km) ⁽¹⁾⁽²⁾	Driver fatality ⁽¹⁾⁽²⁾
23 March 2016	4	United States of America (USA)	Mountain View	California	1	Tesla (Autopilot)	Model S P100	—	Driver fatality ⁽¹⁾

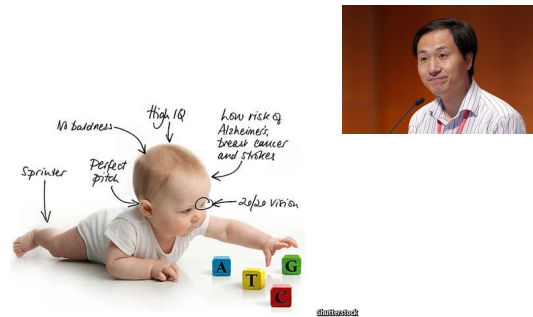
48

Dilemma: självkörande bilar



49

Dilemma: "designer babies"



50

Forskningsetik

51

Vipeholmsexperimentet

- 40 och 50-talet i Lund
- Dålig tandhälsa i Sverige
- Forskningsprojekt med olika kost – Socker (Vipeholmskolan)



Efter

- Många saknade tänder - sönderfräta
- Stor kunskap om kost och sockrets betydelse för tandhälsan

52

Forskningsetik

I samband med rättegångarna i Nürnberg efter världskrigets slut formulerades för första gången en offentlig kod för medicinsk forskning, *Nürnbergkodexen 1947*.

Här slogs bl.a. fast att **informerat samtycke** krävs, att forskningen skall ha **goda konsekvenser** för samhället och att **riskerna för försökspersoner skall minimeras**. Det framhölls att **varje deltagare har rätt att när som helst avbryta sitt deltagande i ett experiment** och att den som leder ett sådant skall avbryta det om det verkar troligt att en deltagare skadas.

... Forskaren tar ett ansvar för de människor han eller hon forskar på, både för deras välbefinnande och för den information om dem som samlas in.

<http://www.codex.vr.se/forskningmanniska.shtml>

53

Samtycke

1 januari 2004 trädde Lag (2003:460) om etikprövning av forskning som avser människor i kraft. Grundregeln är där att forskning bara får utföras om forskningspersonen har samtyckt till den forskning som avser henne eller honom. Ett samtycke gäller bara om forskningspersonen dessförinnan har fått information om forskningen. Samtycket skall vara frivilligt, uttryckligt och preciserat till viss forskning, samt skall dokumenteras. Ett samtycke får när som helst tas tillbaka med omedelbar verkan.

Skall ingå:

- Den övergripande planen för forskningen
- Syftet med forskningen
- De metoder som kommer att användas
- De följder och risker som forskningen kan medföra
- Vem som är forskningshuvudman
- Att deltagande i forskningen är frivilligt
- Att forskningspersonens har rätt att när som helst avbryta sin medverkan

54

Vidare ...

informerat samtycke:

- Rätt till "sin" data, rätt till att förstå hur resultat kan användas ...

Ingen ska lämna experimentsituationen "manipulerad"
Dilemma ...

ÄR gruppen som potentiellt drar nytta av forskningsresultat **SAMMA** som grupp som påverkas av själva forskningsföreteelsen ?

55

Diskussion

- Frågor?
- Vad finns det för några regler / normer / riktlinjer som påverkar design?
– Vad borde det finnas?
- Vad finns det för sociala mekanismer för att främja samarbete / motverka helt egennyttiga handlingar?

56