



# KKEG: etik II samarbete



# Idag



- Repetition föreläsning Etik I
- Etiskt dilemma att diskutera 1
- Samarbete och etik  
(Igen från ett kogn. vet. perspektiv)
  - Spelteori och fångarnas dilemma.
  - Sociala faktorer och samarbete.
- ( PAUS )
- Etiskt dilemma att diskutera 2
- Utveckling av samarbete och etiskt tänkande
- Om vi hinner: Forskningsetik

# Repetition I



## Etik

- vad är **rätt** eller **fel**?

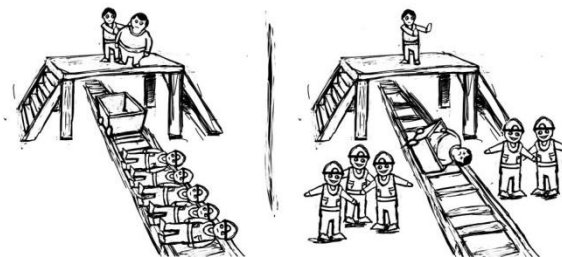
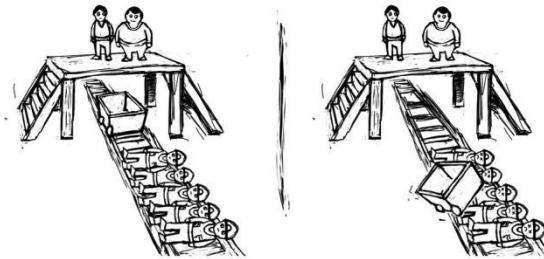
## Moral

- vilka **handlingar** bör vi välja?

# 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.





# 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.

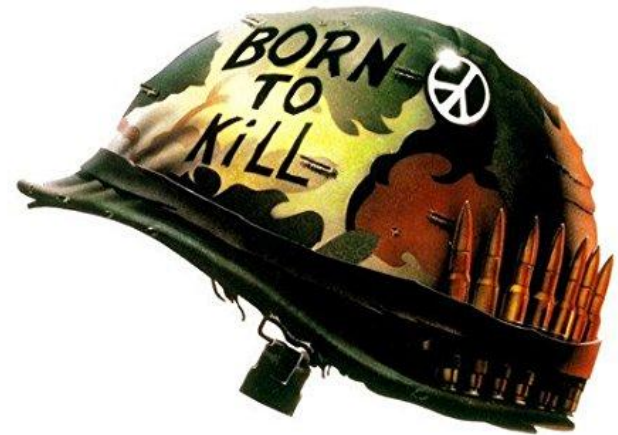
*Parent A:* average income  
average health  
average working hours  
reasonable rapport with the child  
relatively stable social life

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

# 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 (?)

# Frågor?



Något oklart, eller som ni vill kommentera?

# Diskussion

- Kan ni komma på ett ***möjligt*** moraliskt dilemma som kan uppstå i utvecklingen eller användandet av era designprojekt?
  - Vilka argument för eller emot ett visst agerande eller ställningstagande finns?
    - Grundar sig argumenten i ett regel- eller konsekvens-etiskt förhållningssätt?
- Kan ni dra en klar gräns om när ansvar faller på användare eller designer?

# Dilemma: självkörande bilar



Hi Seth, I'm the driver of this vehicle. No I'm not sleeping, I'm very relaxed. Driving on Autopilot can be very relaxing. At the last second of this video you can see my hand is on the bottom of the wheel and my head turns to look at a mirror. Please mind your own business.

Dude is straight snoozing going 75mph on the interstate, letting his @Tesla do the work. 🤪🤪



126 5,297 17.6K

# Dödsfall – nivåer av autonomi

Fram t.o.m. 2025: **5,202** olyckor med autonoma fordon

- 62 dödsfall
- 385 skador

Jmfr: 40 000 dödsfall totalt



## SAE J3016™ LEVELS OF DRIVING AUTOMATION™

Learn more here: [sae.org/standards/content/j3016\\_202104](https://www.sae.org/standards/content/j3016_202104)

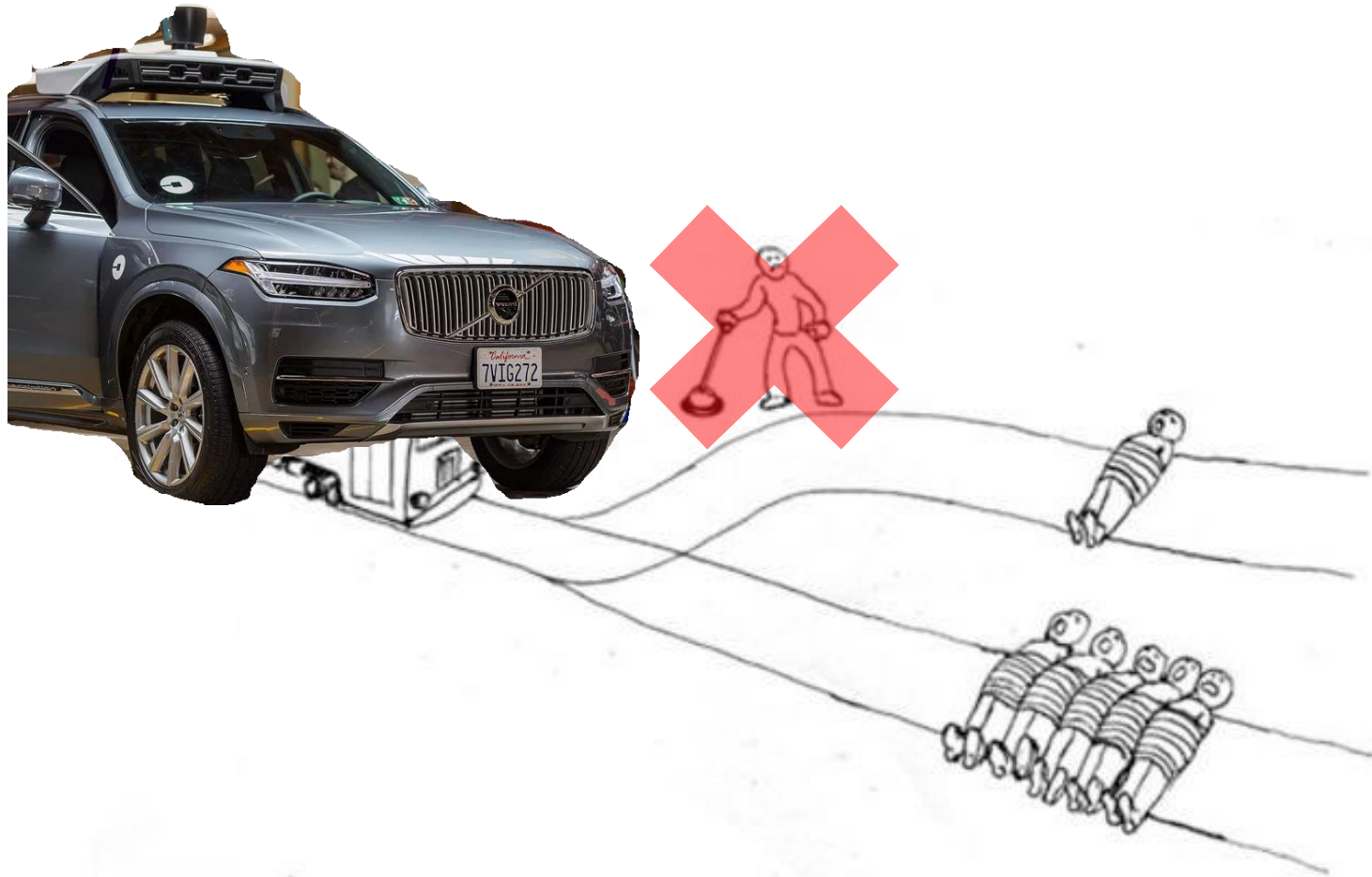
Copyright © 2021 SAE International. The summary table may be freely copied and distributed AS-IS provided that SAE International is acknowledged as the source of the content.

	SAE LEVEL 0™	SAE LEVEL 1™	SAE LEVEL 2™	SAE LEVEL 3™	SAE LEVEL 4™	SAE LEVEL 5™
What does the human in the driver's seat have to do?	You <b>are driving</b> whenever these driver support features are engaged – even if your feet are off the pedals and you are not steering			You <b>are not driving</b> when these automated driving features are engaged – even if you are seated in "the driver's seat"		
	You <b>must constantly supervise</b> these support features; you must steer, brake or accelerate as needed to maintain safety			When the feature requests, you <b>must drive</b>	These automated driving features will not require you to take over driving	

Copyright © 2021 SAE International.

	These are driver support features			These are automated driving features		
What do these features do?	These features are limited to providing warnings and momentary assistance	These features provide steering <b>OR</b> brake/acceleration support to the driver	These features provide steering <b>AND</b> brake/acceleration support to the driver	These features can drive the vehicle under limited conditions and will not operate unless all required conditions are met		This feature can drive the vehicle under all conditions
Example Features	<ul style="list-style-type: none"> <li>• automatic emergency braking</li> <li>• blind spot warning</li> <li>• lane departure warning</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• lane centering <b>OR</b></li> <li>• adaptive cruise control</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• lane centering <b>AND</b></li> <li>• adaptive cruise control at the same time</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• traffic jam chauffeur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• local driverless taxi</li> <li>• pedals/steering wheel may or may not be installed</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• same as level 4, but feature can drive everywhere in all conditions</li> </ul>

# Dilemma: självkörande bilar



# Etik och samarbete



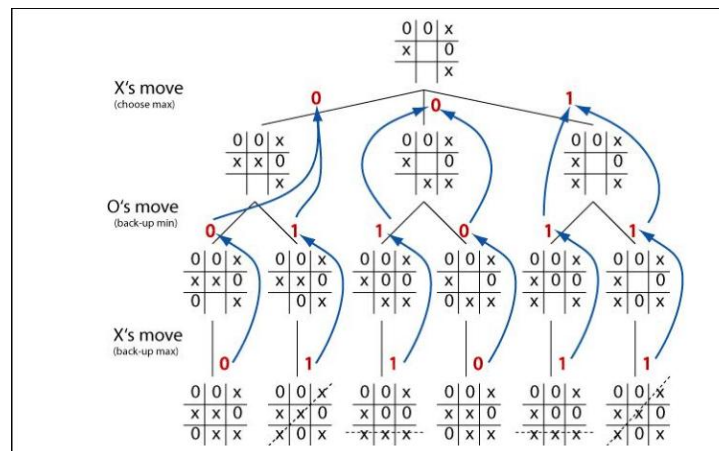
# Samarbete nödvändigt



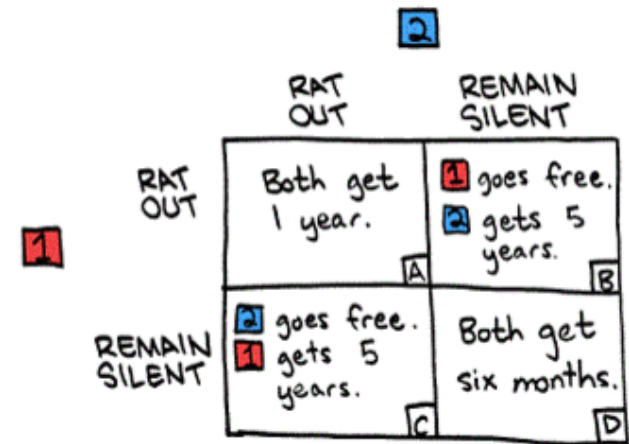
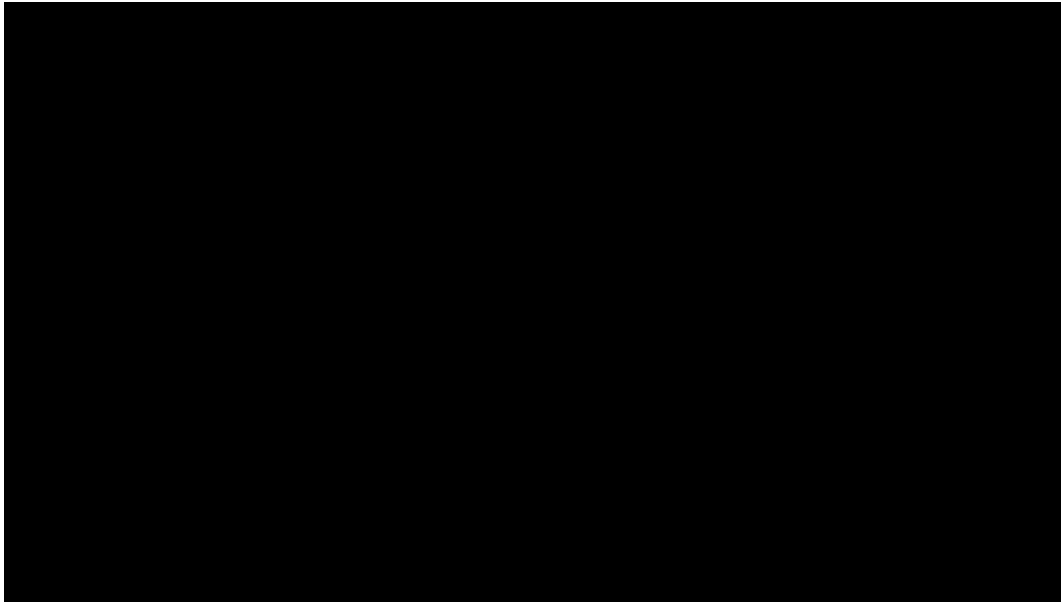
# Spelteori



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



# Fångarnas dilemma



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

# 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)

# Paradise Hotel



# Diskussion



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

# 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?

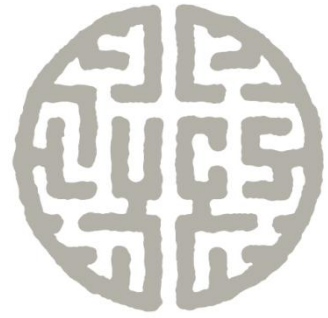
# Samarbete och egennytta



**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)

# (sociala) mekanismer för att upprätthålla samarbete



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

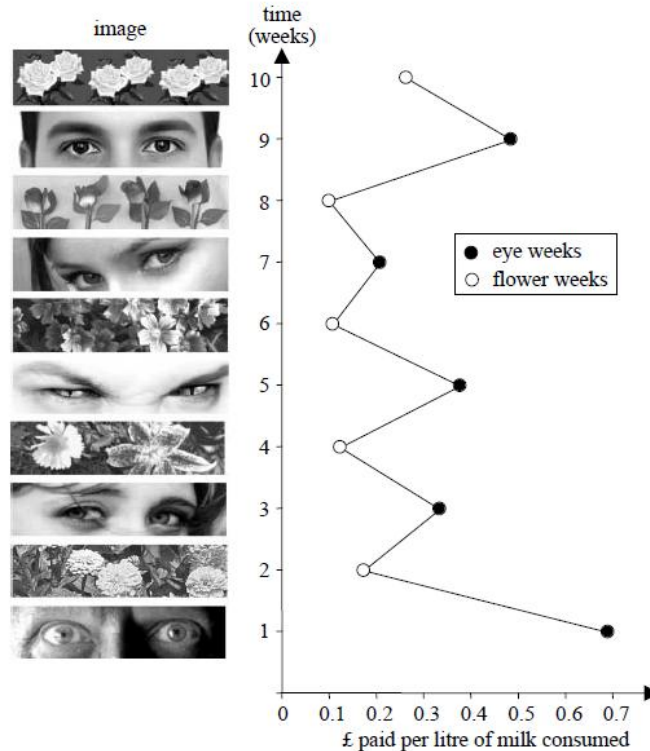
# Gemensam fika I



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?

# 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.



# 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** (fast med belöning istället för bestraffning) :

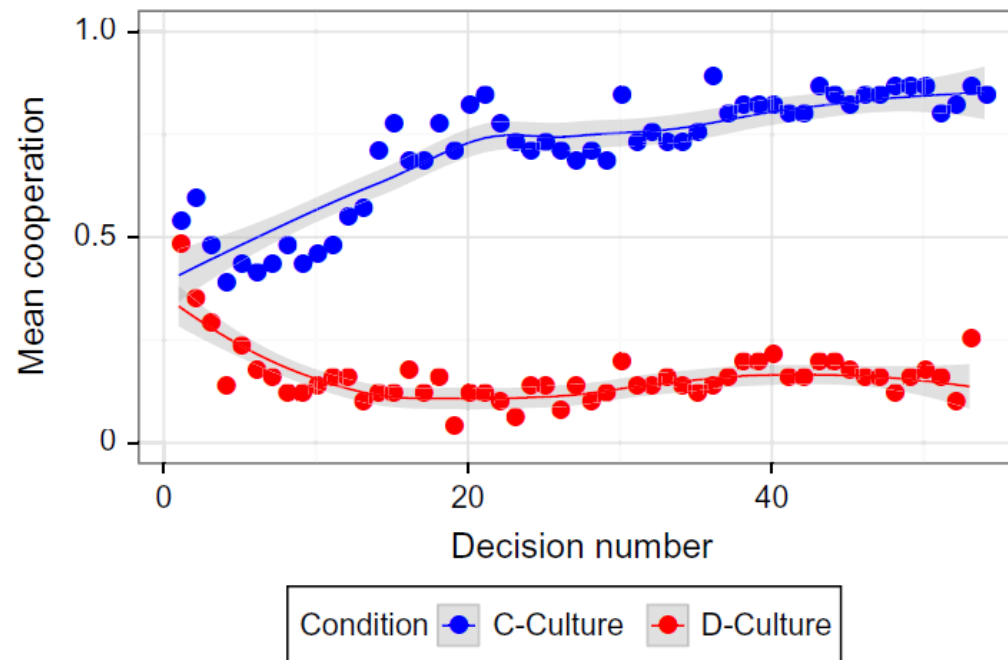
**Första gruppen: hög** grad av **upprepning** av spel med samma spelare

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



# Kultur av samarbete I

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





# Rykte I

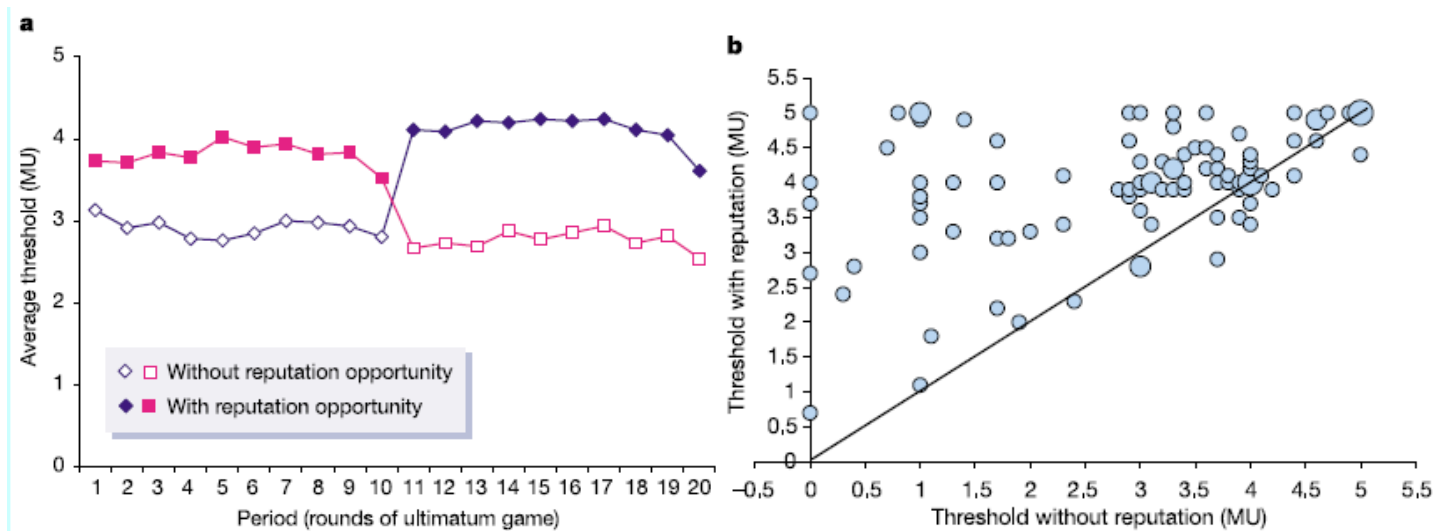
(Fehr & Fischbacher, 2003) visade i en **studie** där (i spelteoretisk anda) en **deltagare fick föreslå en fördelning av pengar.**

- Deltagare spelar **två och två** (i varierade par)
- **Roller** (också varierade)
  - **"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

# 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.





# Bestraffning I

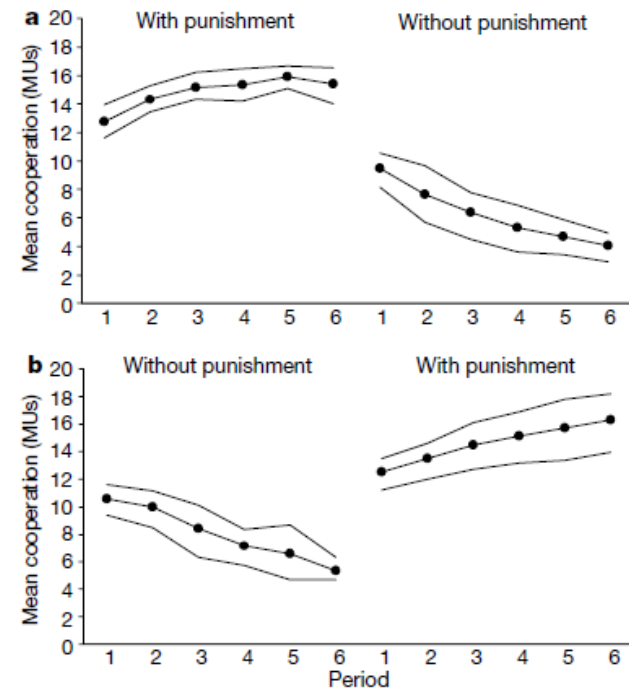
(Fehr & Gächter, 2002) använde samma typ av ”**fördelningsspel**” för att visa på bestraffningens roll

- 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.

# 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.



# Grupptillhörighet I



två stammar – Ngenika & Wolimbka



# 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.

# Trosföreställningar I



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

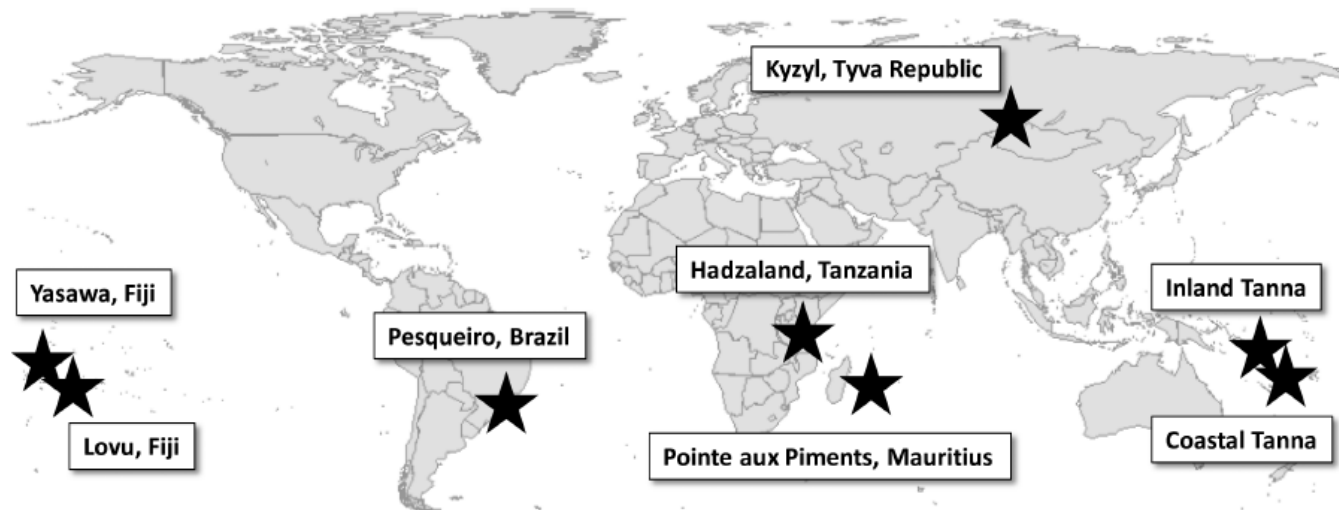
Medan mindre grupper kan vara tätt sammansvetsade genom delade upplevelser i vardagen, kräver våra större samhällen - där även främlingar ingår - också samarbete. **Religion (och senare ideologier)** kan ha fyllt en viktig funktion för att en delad, och "**universell**" **moral** ska uppstå.

# Trosföreställningar 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 oärligt 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).



# Mänskliga rättigheter



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





# Diskussion

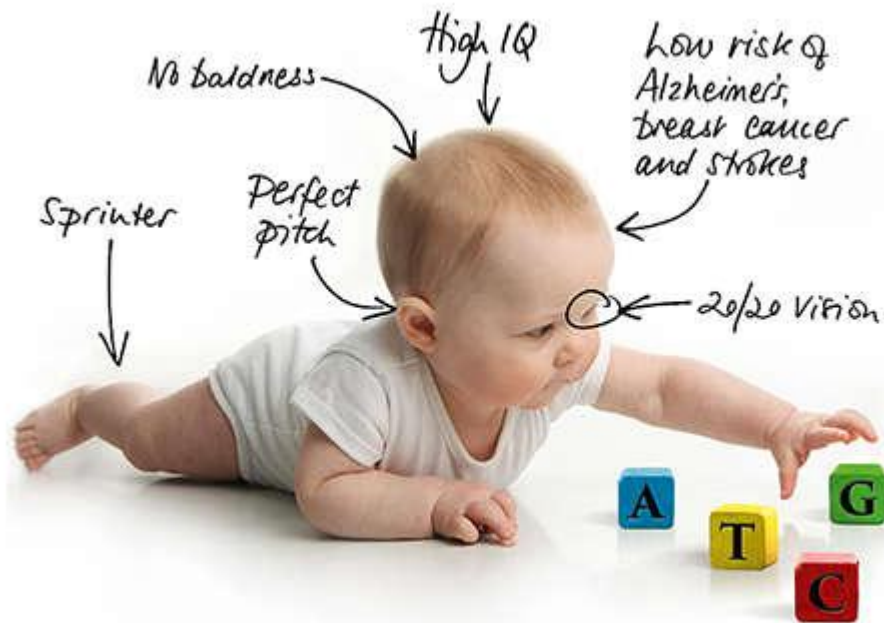
Komplexa mänskliga samarbetsmönster förlitar sig på normer och upprätthållandet av dessa.

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

- Vilka andra faktorer / mekanismer påverkar samarbete?
- Är några av de nämnda faktorerna 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)?

# Dilemma: "designer babies"

- CRISPR



Shutterstock

# Screening under graviditet

HEALTH

## THE LAST CHILDREN OF DOWN SYNDROME

Prenatal testing is changing who gets born and who doesn't. This is just the beginning.

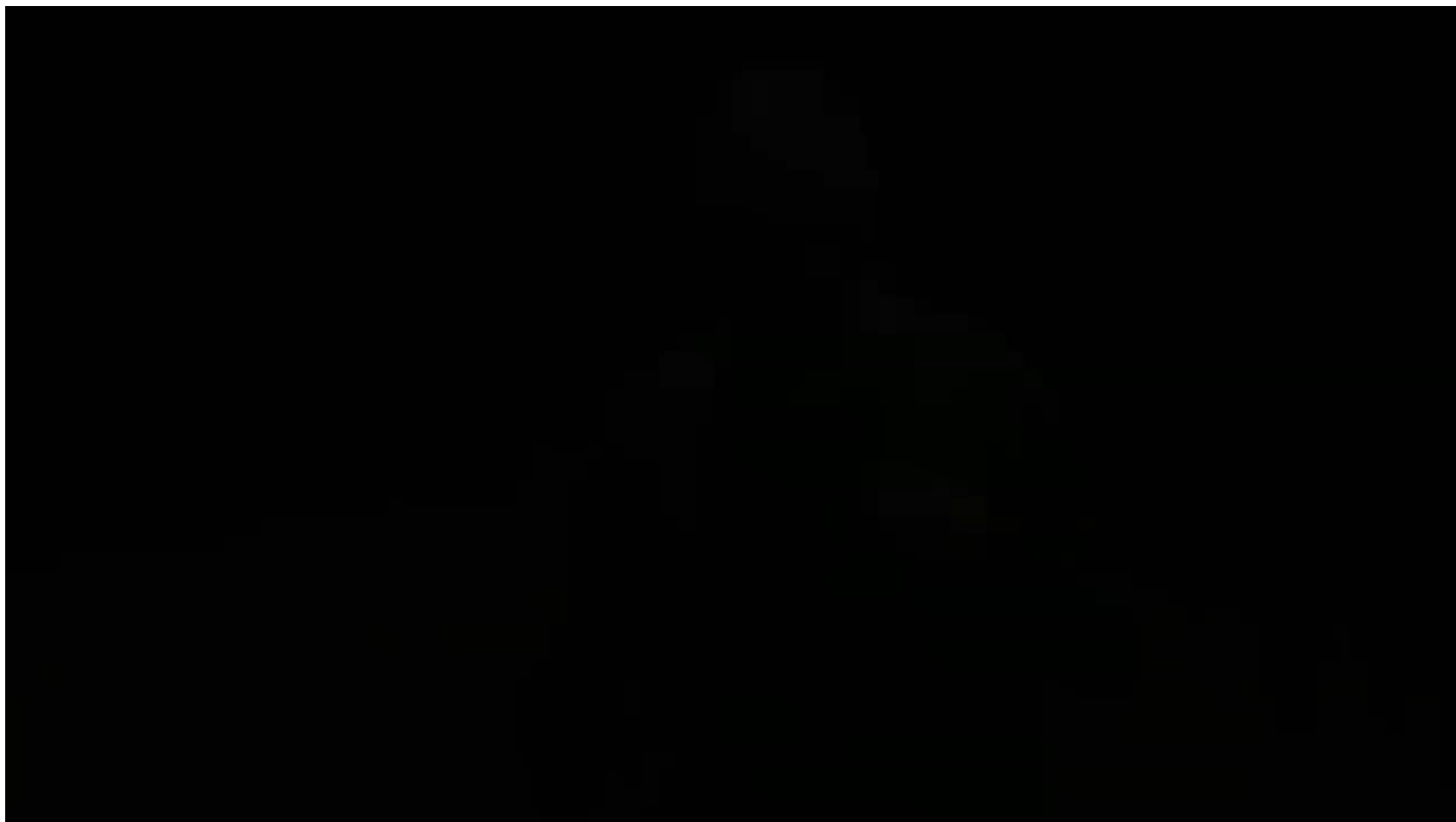
By Sarah Zhang

# Utveckling av samarbete.

Hur har vi utvecklat samarbete?

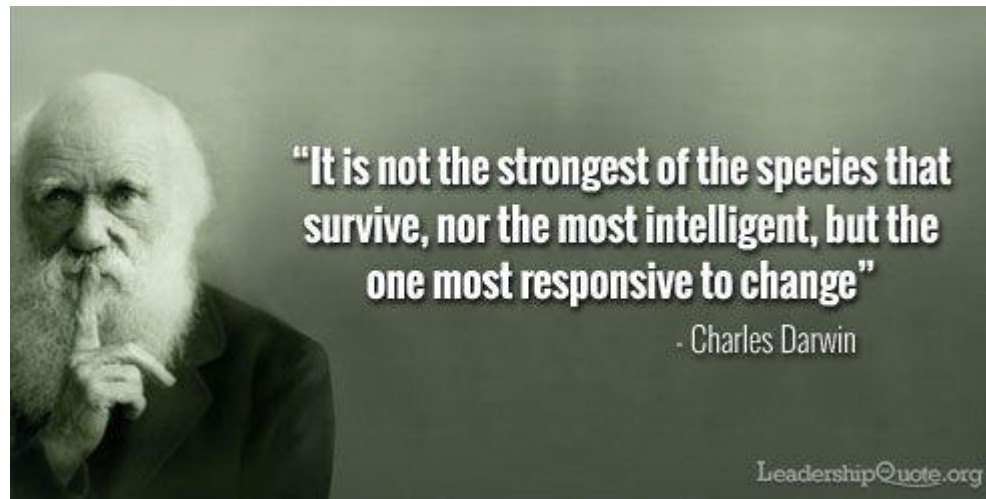
- Evolution
- Barns utveckling och lärande

Inte endast människor ...



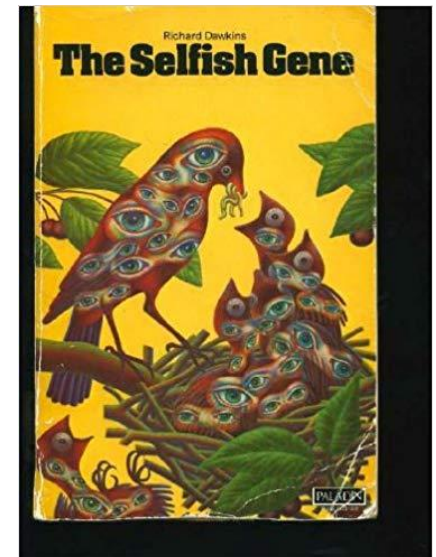
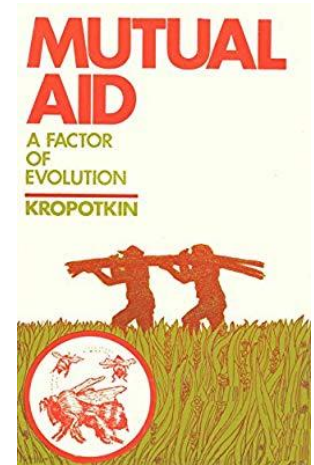
# Evolutionära perspektiv

- "Survival of the fittest"
  - Darwin 1859



# Evolutionära perspektiv

- "Mutal 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



# Samarbete nödvändigt



# Utveckling av moral hos barn



# Empati

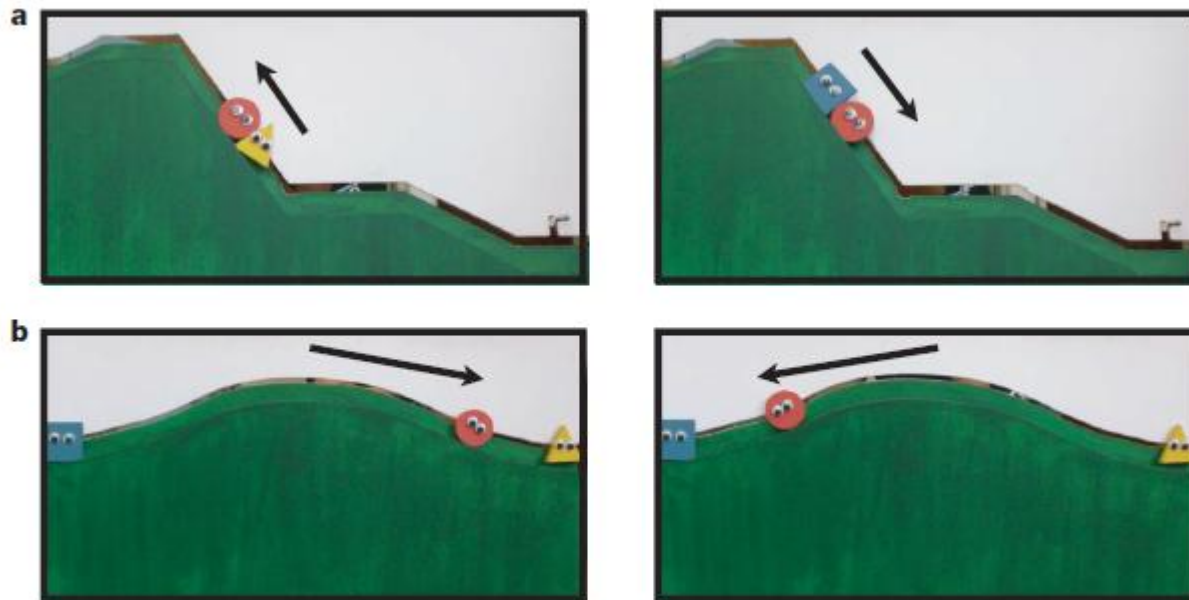


Moraliskt agerande möjligt på grund av att vi kan sätta oss in i andra människors känslor.

# Småbarns tidiga sociala preferenser



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

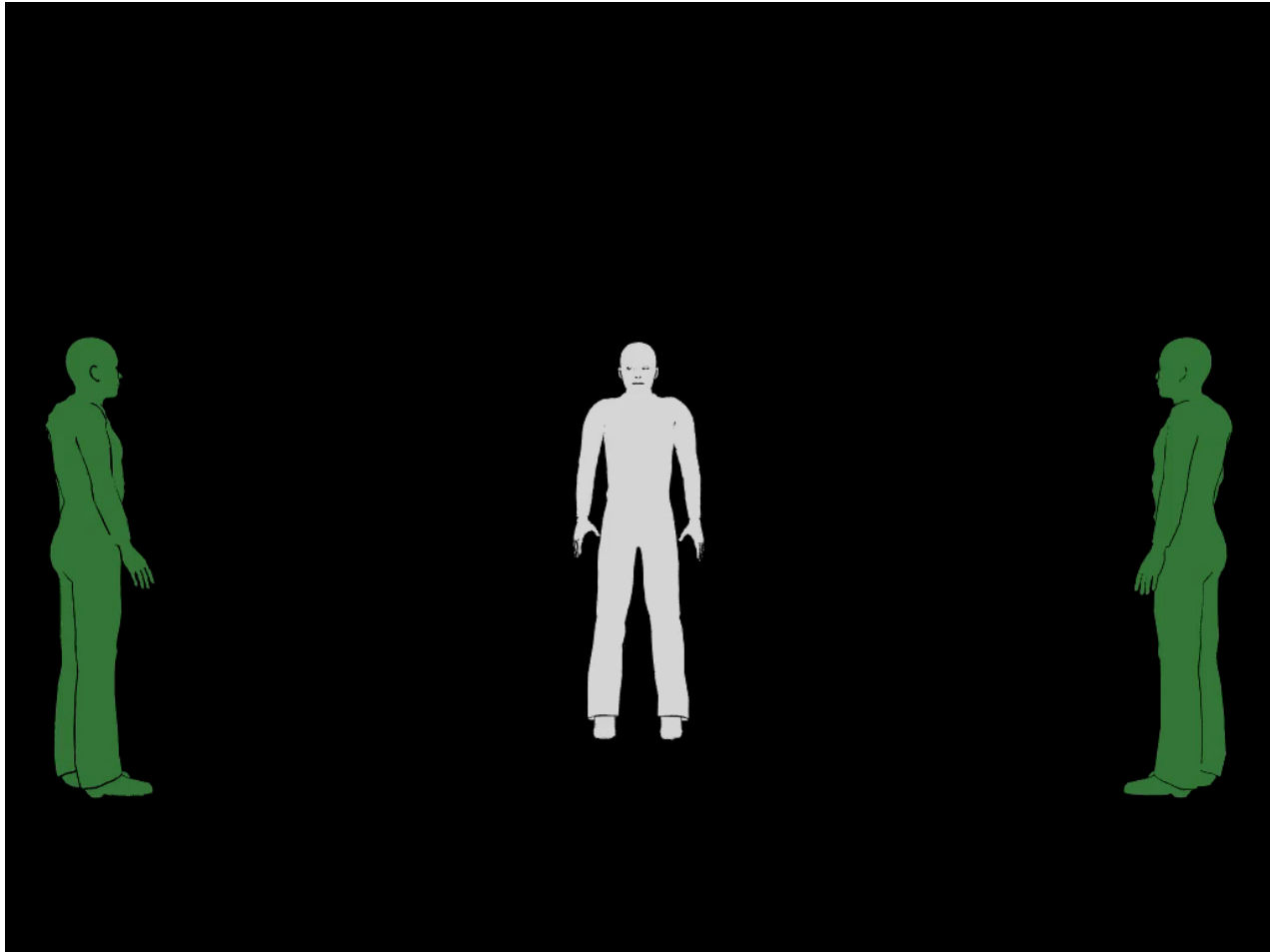


# Småbarns tidiga sociala preferenser



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

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



# småbarns tidiga empatiska reaktioner

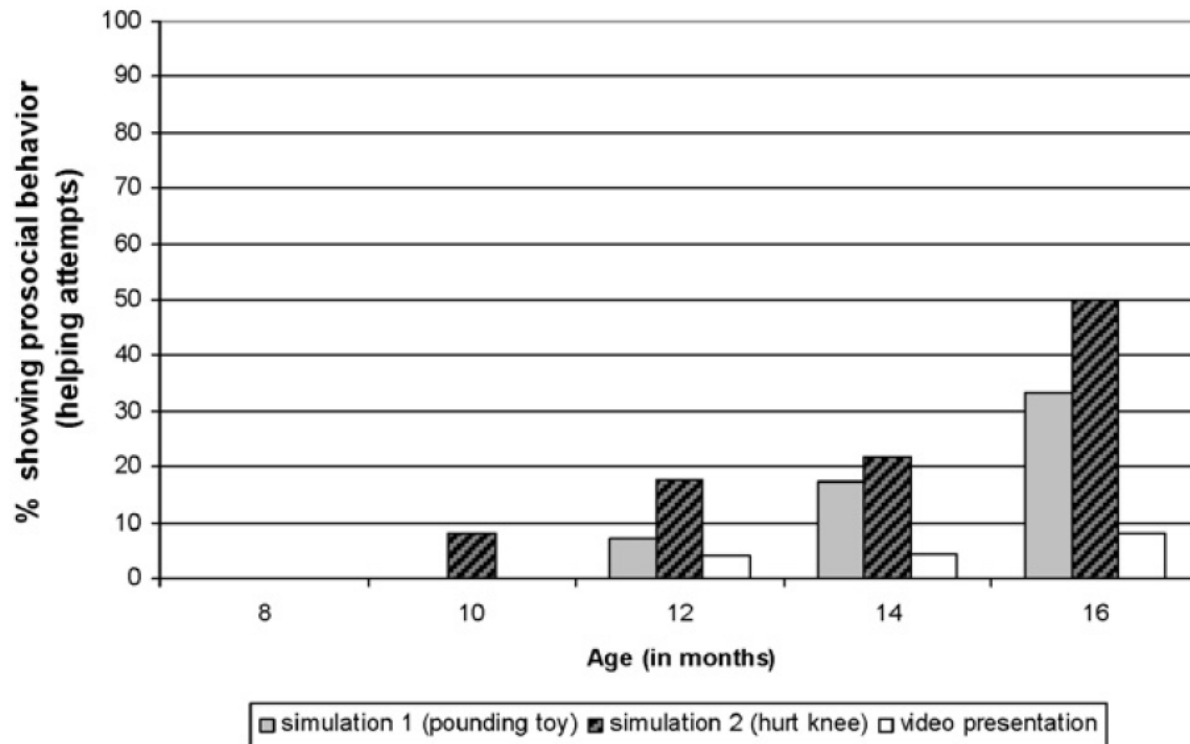


Barn mellan 8 och 16 månader  
gamla får se sin mamma simulera

- skada med leksakshammare,
- knäskada

(samt video med annat gråtande barn)

# småbarns tidiga empatiska reaktioner



# barn, ungdomar och vuxna



deltagare mellan **7 och 40 år**

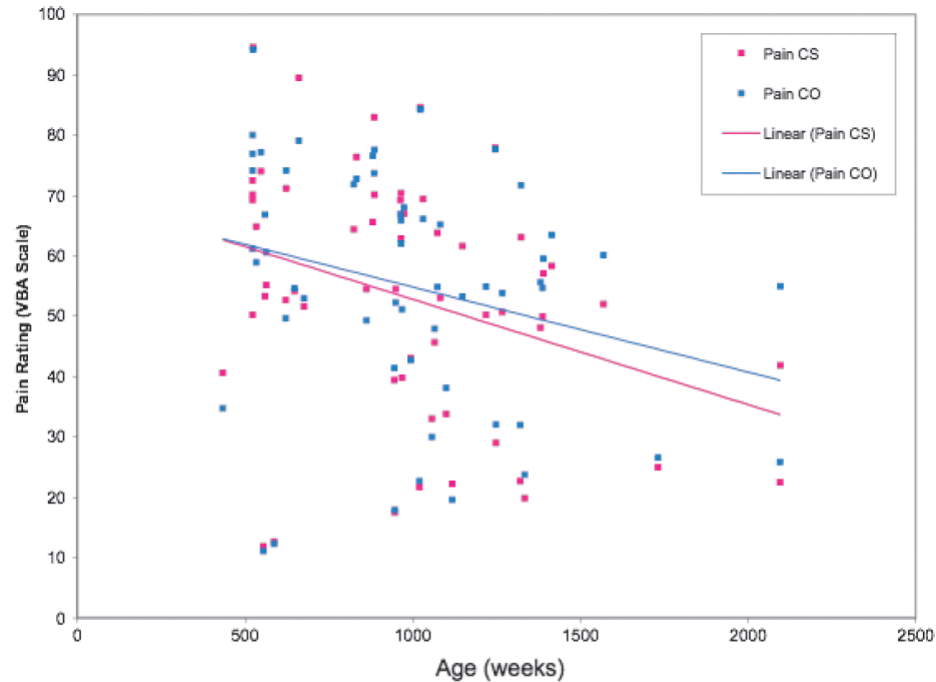
gamla

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

**empati vs. sympati**

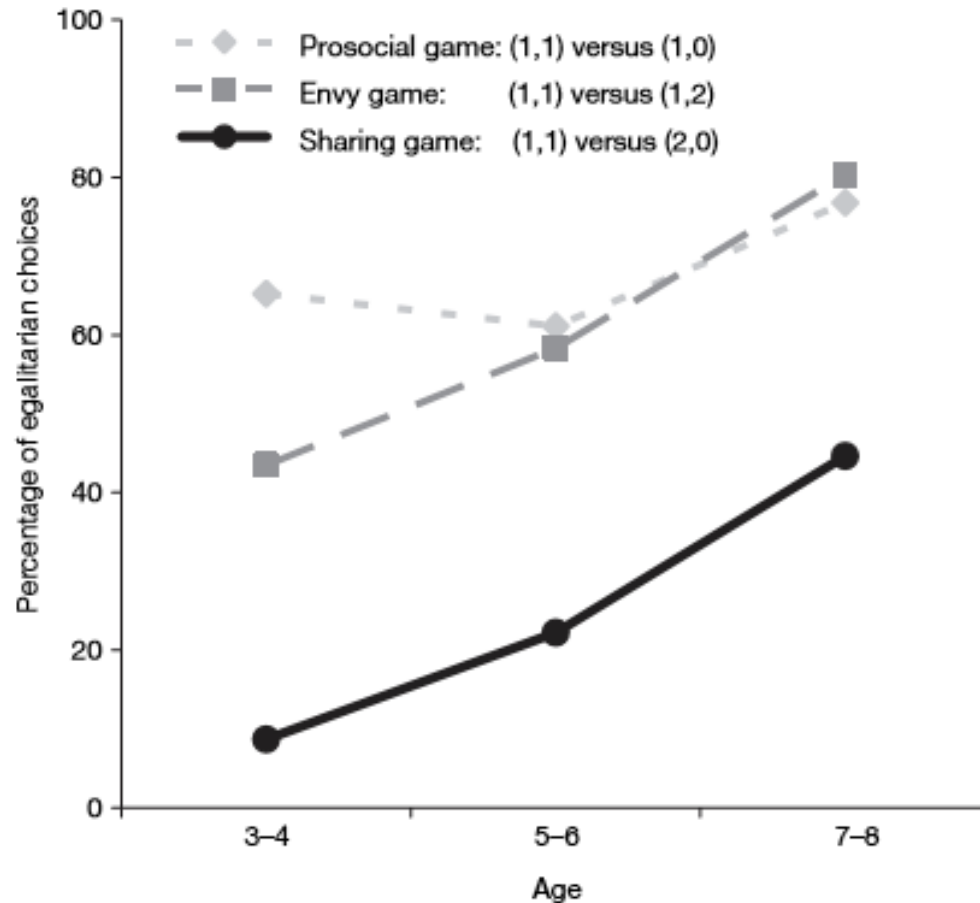
(feeling as the other) (feeling concern for the other)

# 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*

# utveckling av jämlikhetspreferenser



# Sammanfattning: utveckling

- Andra djur är liksom människor 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)

# Forskningsetik

# Vipeholmsexperimentet

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



Efter

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

# 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>*

# 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

# 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 ?

# 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?