

sao? Anh nhấp chuột và nhận được tổng số tiền là 12 xu. Anh vội vã quay trở lại cánh cửa màu xanh lá cây (căn phòng này thường khoảng 5 xu cho một lần nhấp chuột) và dùng tất cả số lần nhấp chuột còn lại của mình để tăng số tiền thường. Kết thúc trò chơi, Albert hỏi số điểm của mình. Kim mỉm cười và nói với anh rằng đó là một trong những số điểm cao nhất mà người chơi ghi được.

Ví dụ trên đã khẳng định những nghi ngờ của chúng tôi về hành vi con người: trong một bối cảnh đơn giản với một mục tiêu rõ ràng, tất cả chúng ta đều thành thạo khi theo đuổi những thứ đem lại cho chúng ta cảm giác thỏa mãn. Trường hợp của Albert giống như một anh chàng cùng lúc hẹn hò với hai cô gái và sau khi yêu thử vài cô, anh ta lại quay về với cô gái mà anh ta cho là được nhất – và căn phòng có cánh cửa màu xanh lá cây chính là nơi anh ta ở lại.

Thực tế, mọi việc đã diễn ra khá dễ dàng cho Albert. Ngay cả khi anh ta đang mái mê theo đuổi cô gái khác, những cô bạn gái cũ vẫn kiên nhẫn đợi anh quay trở về với họ. Nhưng giả sử những cô bạn gái khác sau một thời gian bị lãng quên bắt đầu quay lưng lại với anh ta thì sao? Giả sử các lựa chọn của anh ta đóng lại? Albert có để họ ra đi không? Hay anh ta sẽ hy sinh một phần của phần thưởng mà anh ta có để duy trì các lựa chọn này?

Để tìm ra câu trả lời, chúng tôi thay đổi luật chơi. Lần này, bất kỳ cánh cửa nào không được ghé thăm sau 12 lần nhấp chuột sẽ biến mất mãi mãi.