

Tiếp theo, chúng tôi nói với người chơi chính xác tổng số tiền thưởng mà họ có thể nhận được từ mỗi căn phòng. Nhưng họ vẫn không chịu ngồi yên nhìn cánh cửa khác đóng lại. Chúng tôi còn cho phép một vài người chơi thử trước khi tham gia vào thí nghiệm thật với hy vọng họ sẽ nhận ra một điều: sẽ là khôn ngoan hơn nếu không chạy theo các cánh cửa đang đóng lại. Nhưng chúng tôi đã sai. Ngay khi nhìn thấy các lựa chọn thu nhỏ lại, các sinh viên MIT xuất sắc và thông minh nhất của chúng tôi không thể tập trung vào một mục tiêu được. Họ không ngừng tìm kiếm mức tiền thưởng cao bằng cách nhấp chuột loạn xạ trước các cánh cửa và cuối cùng họ kiếm được số tiền thưởng ít hơn rất nhiều.

Chúng tôi tiến hành một thí nghiệm khác, trong đó những cánh cửa “chết” có thể được tái sinh. Ở thí nghiệm này, một cánh cửa vẫn biến mất nếu không được ghé thăm trong 12 lần nhấp chuột. Nhưng một lần nhấp chuột cũng làm nó sống lại. Điều này có khiến những người chơi sẽ không nhấp chuột vào cánh cửa đó không? Câu trả lời là không. Chúng tôi vô cùng ngạc nhiên khi người chơi tiếp tục lãng phí số lần nhấp chuột vào cánh cửa “tái sinh”, mặc dù sự biến mất của cánh cửa đó không gây ra hậu quả gì và nó được tái sinh dễ dàng. Đơn giản vì họ không chịu được cảm giác mất mát và họ làm bất kỳ điều gì để giữ cho các cánh cửa không bị đóng lại.

Làm thế nào chúng ta có thể tự giải phóng mình ra khỏi những ham muốn phi lý trí như vậy? Năm 1941, triết gia