ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA FILOZOFICKÁ

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

Veřejné dobro- Experiment

|  |  |
| --- | --- |
| Pavlína Máchová | Plzeň 2021 |

Západočeská univerzita v Plzni

**Fakulta filozofická**

**Katedra sociologie**

**Studijní program Sociologie**

**Studijní obor Sociologie**

**Bakalářská práce**

**Veřejné dobro- Experiment**

**Pavlína Máchová**

**Vedoucí práce:**

Kalvas František, PhDr. Mgr. Ph.D.

Katedra sociologie

Fakulta filozofická Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2021**

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

*Plzeň, duben 2021*………………………

**Poděkování**

Chtěla bych poděkovat panu PhDr. Františku Kalvasovi PhD. za vedení bakalářské práce, jeho podíl při tvoření celého projektu, čas a rady jak tento experiment uchopit. Dále bych chtěla poděkovat katedře sociologie Západočeské univerzity za finanční podporu k zrealizování experimentu. Také svým spolužákům a přátelům, kteří se zúčastnili experimentu anebo ho sdíleli mezi své okolí.

Obsah

[1 Úvod 1](#_Toc70108447)

[2 Teorie her 3](#_Toc70108448)

[2.1 Klasifikace her 4](#_Toc70108449)

[2.2 Nashovo equilibrium 7](#_Toc70108450)

[2.3 Vězňovo dilema 8](#_Toc70108451)

[3 Veřejná kooperace 10](#_Toc70108452)

[3.1 Aliance 11](#_Toc70108453)

[4 Tragedy of the commons 12](#_Toc70108454)

[4.1 Sociální past 13](#_Toc70108455)

[5 Sociální dilema 13](#_Toc70108456)

[5.1 Public goods game 14](#_Toc70108457)

[5.1.1 Poznatky z public goods game 16](#_Toc70108458)

[6 Vlastní výzkum veřejného dobra 18](#_Toc70108459)

[6.1 Hypotézy 22](#_Toc70108460)

[6.2 Experiment 24](#_Toc70108461)

[6.2.1 Vzorek uchazečů 25](#_Toc70108462)

[6.2.2 Metodologie 26](#_Toc70108463)

[7 Výsledky výzkumu 27](#_Toc70108464)

[7.1 Černí pasažéři 27](#_Toc70108465)

[8 Závěr 28](#_Toc70108466)

[Rejstřík použité literatury 30](#_Toc70108467)

[Resume 33](#_Toc70108468)

[Seznam tabulek 34](#_Toc70108469)

[Přílohy 35](#_Toc70108470)

[Příloha 1: Znění dotazníku 35](#_Toc70108471)

[Příloha 2: Pravidla hry 35](#_Toc70108472)

# ****Úvod****

V naší postmoderní společnosti nás čeká boj s nestálostí a masovou lhostejností, kdy solidarita ztrácí status racionální taktiky. Lidé však budou stále toužit po nějakém druhu jistoty, aby nezažívali negativní proměnlivost ve svých životech a mohli se utišit a dále žít bez nadměrného stresu o budoucnost. Závazek dnes představuje omezující věc, co udržuje jedince pod určitým druhem kontroly, ale možná ten nám dokáže dát kousek opory v nestálosti (Bauman 2005, s. 35).

V porovnání s ostatními stvořeními na této planetě o sobě můžeme říci, že jsme schopni až neobyčejně velké spolupráce. Ale ne vždy je natolik rozsáhlá, aby zastavila válku, nebo vyřešila problém s globálním oteplováním, protože se pokaždé najdou společenské celky, které raději sledují své vlastní dobro. V tomhle textu by mohli nést název černí pasažéři[[1]](#footnote-1) a vyznačovat se jejich chováním.

Spolupráce je pozitivní činnost s cílem najít řešení ke sdílejícím problémům. Kooperující je ochoten hledat kompromisy s druhou stranou a váží si společného zisku nad svým vlastním. Díky ní také můžeme dosáhnout většího užitku, než kdybychom se světem protloukali jako jednotlivec. Toto chování, i přes logické uvažování jedince sledující vlastní cíle, vykazuje v simulačních podmínkách více jak polovina uchazečů (Fischbacher et al. 2001, s. 403), nebo také z jiné studie i pouhých dvacet pět procent (Fehr, Schmidt 2001, s. 8), protože míra přispívání a spolupráce závisí na podmínkách odehrávající se situace a prostředí.

Představte si nejvhodnějšího adepta na místo člověka, s kterým byste se nebáli spolupracovat a máte v něj důvěru, že vás nepodvede. Vsadím se, že si představíte tvář člena své rodiny anebo svého nejbližšího společníka. Takovýto člověk je k vám do určité míry poután svazkem přátelství či rodinným, ale také se o něm dá říct, že v něm spatřujete určitou důvěryhodnost a ta je důležitým faktorem ve vykonávání rozhodnutí. Důvěryhodná osoba je ta, co dodrží sliby, ať jsou pozitivní, např. zajištění ochrany, nebo negativní, např. hrozby (Samuelson, Nordhaus 2013, s. 199).

V této práci se budu zabývat vztahem dvou proměnných: kooperací a právě přátelstvím. Nejdříve si představíme teorii skrývající se za experimentem veřejného dobra se samotným experimentem a ke konci textu experiment zrealizujeme a koukneme se na jeho výsledky. Takzvaná „Public-good game“ je v ekonomii oblíbeným modelem, jež nám snadno ukáže míru černého pasažerství i míru podmíněné spolupráce, proto jsem si ho i vybrala ke zkoumání, zda vztah založený na přátelství přispívá k samotné kooperaci. Zmínili jsme, že solidarita ztratila status racionální taktiky, přesto předpokládám, že se jako taktika v experimentu objeví právě uvnitř skupiny přátel.

# ****2 Teorie her****

Ve světě můžeme najít velké množství příkladů lidských konfliktů. Negativní důsledky mezistátních sporů i znečišťování životního prostředí nás nutí přemýšlet nad způsobem jejich vyřešení. Jeden takový se naskytne, pokud se zamyslíme nad lidskou spoluprácí. Kooperační strategie poskytuje jedincům možnost uzavření vynutitelných dohod a tím bychom jako lidstvo našli řešení k světovým problémům (Chvoj 2013, s. 18). Stačilo by se dohodnout, spojit své síly a přistoupit k jednání. Ovšem v praxi se tak neděje.

V přírodě je zcela normální a častá situace, kdy tvor musí soupeřit s jiným tvorem (nebo přírodou) o své blaho, tedy kooperace zde není běžná. Předpokládali bychom, že to stejné zpozorujeme i v naší společnosti, ale je až překvapivé, jak moc jsme kooperativní. Jako bytosti společensky zaměřené, navazujeme vztahy s druhými a socializujeme se. Otázkou tedy není, proč nejsme schopni vyřešit tak velký problém týkající se celé planety pouhou kooperací všech společností a národů, ale proč vůbec spolupracujeme.

Teorie her je matematicko-ekonomická disciplína, zabývající se konfliktními situacemi a strategiemi hráčů, u kterých se snaží předvídat jejich chování (Kruml 2018, s. 7). Nebo se na ní můžeme podívat jako na matematický nástroj, který teoretickou matematikou pomáhá v rozhodnutí nad každodenními problémy ze všedního života, bez něhož se neobejdeme (Chvoj 2013, s. 15). Na základě těchto dvou definic si navíc můžeme o teorii her říci následující: hráč si vybere takovou strategii, u níž očekává úspěch i za předpokladu, že jeho soupeř vybere tu svou, která se řídí stejnými zásadami. Teorie her pronikla do ekonomického i společenského života. Dá se jí vysvětlit i nákup v obchodě, kde se rozhodujeme nad více značkami stejného produktu. Poté, co si jeden produkt vybereme, existuje logické vysvětlení naší koupě, opírající se o naše předchozí zkušenosti, sociální vztahy a ekonomickou situaci. (Chvoj 2013, s. 26).

Hlavní pojmy, které si definujeme, se opakují napříč různými kategoriemi her. Patří k nim: *hra, hráči, strategie* a *výplata*. V každé situaci tyto pojmy mohou prezentovat jiné vymezení. Různé typy hráčů hrají hru s řadou pravidel. Musí si volit strategie, které se ve hře vyhodnotí a podle úspěchu je hráč schopný získat výplatu (Chvoj 2013, s. 15). Abychom mohli pokračovat dále v textu, musíme znát teoretický podklad ke hrám a strategií.

## 2.1 Klasifikace her

Pro potřeby této práce a výzkumu si ukážeme kategorie her, které souvisí s naším tématem. Nejdříve hru můžeme rozdělit podle proměnné, zda hráči spolu kooperují či ne. Jestliže je hra nekooperativní, znamená to, že hráči nemají možnost uzavřít dohodu, kterou by druhá strana musela dodržet (Chvoj 2013, s. 18).

Více kolová hra se od jednokolové liší tím, že je hráči umožněno měnit své strategie před každým kolem. Logicky uvažující hráč musí dopředu počítat s hrozbou msty od poškozených hráčů z předchozího kola. Je dobré si říci, že poslední kolo tohoto typu hry je pro hráče podobné ve volbě strategií jako u jednokolové hry, kdy jejím cílem je získání co největšího zisku (Chvoj 2013, s. 18).

Hra s nenulovým součtem se vyznačuje nejistotou konečné částky výplat všech hráčů, tedy není dopředu jednoznačně daná (Chvoj 2013, s. 18).

Hry s částečnou informací neposkytují hráči všechny dostupné prvky hry (např. počet soupeřů, dobu trvaní, všechna pravidla, …). Pokud se hráč pokusí získat informace navíc, musí počítat s tím, že vynaložení úsilí k jejich získání něco stojí, a v tom případě musí začít přemýšlet, zda se vůbec vyplatí, protože tím jinak sníží hodnotu své výplaty (Chvoj 2013, s. 18).

Simultátní hry požadují, aby hráči prováděli své tahy ve stejnou chvíli. Díky tomu hráči v momentě své volby neví, jakou strategii zvolí spoluhráči. Nemůžou zde zakládat svou strategii na tazích ostatních hráčů (Chvoj 2013, s. 19).

Hráči se také mohou dělit. Můžeme si představit dvě skupiny rozdělené podle toho, zda je hráč inteligentní či nikoliv. Inteligentní hráči jsou schopni provést logickou analýzu situace. Dokážou pak vybrat na základě všech dostupných informací a možných zásahů z venku (v podobě dalšího hráče) racionální řešení, které je dovede k největšímu možnému zisku. Pokud se takovýto hráč rozhoduje v modelu, ve kterém figuruje i neinteligentní hráč, říkáme tomu rozhodování při riziku a nejistotě (Chvoj 2013, s. 19).

U neinteligentních hráčů nemůžeme dopředu přesně říci, jaké strategie budou volit. Jejich chování je náhodné a neřídí se námi předpokládanými modely racionálních voleb definované v konceptu teorie her. Toto iracionální jednání se v praxi potvrzuje (Chvoj 2013, s. 19). Znamená to, že chování, námi označené za iracionální, také tak opravdu je i ve skutečnosti? Největší užitek získáme skrze racionální rozhodnutí, které podle definice dělá inteligentní hráč. Maximalizací užitku nebereme v potaz jenom jednu množinu, jako jsou třeba peníze, ale bereme ohled i na ostatní faktory, jako jsou například udržení si přátelských vztahů nebo zlepšení své budoucnosti. Což jsou užitky, které mají mnoho podob, a jejich seskupení není lehké měřit natož vyjmenovat. Nebojím se říci, že původně považovaná rozhodnutí za nelogické, jsou pro hráče správné, protože se rozhodují stále s cílem maximalizace svého užitku a hráči si tak nezaslouží být nálepkováni jako neinteligentní. Hráči ve hrách častokrát nemají dokonalé informace a nedokážu si tedy představit celý svůj výčet možností, postupů a strategií.

K tomu, aby získal hráč chybějící informace o hře, musí vynaložit úsilí, které ho něco stojí a náklad na jeho získání se pak nutně odečítá od celkového zisku. Takže získávání chybějících informací už nezní jako dobrá volba, pokud náklady budou neuspokojivě velké. Hráč se pak musí rozhodnou, zda mu analýza poskytne informace, které by mu přinesly ještě větší užitek, a zároveň by samotná analýza stála méně, aby byl ochotný je shánět. Při dělání takového posudku nezmáme předem jasný výsledek, proto se hráč raději s rozhodováním uchýlí ke svým pocitům, instinktu a zkušenostem (Chvoj 2013, s. 25-26).

Jiné vysvětlení proč si hráč nevyhledává potřebné informace, může tkvít v „rychlém myšlení“, jehož koncept popsal ve své knize Daniel Kahneman (2012). Autor se zaměřil na obtížnost rozhodování statistického charakteru. Statistika totiž vyžaduje „pomalé myšlení“, protože to rychlé je asociováno s emocionálním, nepromyšleným, intuitivní, stereotypní a impulzivním uvažováním. Například vidíte člověka, kterého Vám popsali jako skromného, detailního a slušného s nezájmem o okolní svět, avšak ochotného pomoci lidem kolem sebe. Autor předpokládal, že si lidé hned představí člověka jako knihovníka, ale vlastnosti také mohou odpovídat povolání farmáře. Tady jde vidět důležitost statistického faktoru. Farmářů je totiž v místech experimentu mnohem více než knihovníků. A proto by spíš naše prvotní představa („podle pomalého myšlení“) měla být farmář, jelikož těchto osob splňující kombinaci popsaných povahových vlastností najdeme více mezi nimi než knihovníky (Kahneman 2012, s. 13). Více se využívá právě „rychlého myšlení“, jež je v knize nazváno jako systém 1. Systém 1 je pro mentální stav člověka méně nákladný a náročný. Používá se i v situacích, kdy je potřeba použít „pomalého myšlení“ (vyznačující se analytickým uvažováním). V racionálním kontextu teorie her by se dalo o „pomalém myšlení“ říci, že je nevyhovující pro každodenní rozhodování, protože nás stojí více duševního výkonu.

Výsledky chování v praxi nejsou stejné, jako jsou v modelech her s inteligentními hráči. Může za to také definice užitku neboli výplaty. Obyčejný hráč ví, v čem on sám užitek vidí. Ale jeho subjektivní představa se může od ostatních hráčů lišit. Cílem by tedy nemusel být užitečnější zisk, ale to, co nás dokáže více potěšit (Chvoj 2013, s. 23-24). Tato strategie sleduje *dominanci podle výhry* a v tom případě nemusíme správně odhadnout, za jakým ziskem člověk ve své strategii míří a jaký výsledek bude raději preferovat (Chvoj 2013, Kruml 2018, s. 22).

Nedokonalost našich navržených modelů her naznačuje už samotná potřeba definovat neinteligentního hráče, i přesto že jsme si řekli, že každý hráč se rozhoduje racionálně. Do modelu nejme schopni zařadit všechny vlivy, které mohou způsobit změny v chování, tím že hráči používají ve svém rozhodování „rychlé myšlení“ nebo sledují jiný druh užitku, než jsme předpokládali (Chvoj 2013, s. 27).

## ****2.2 Nashovo equilibrium****

**Nashovo equilibrium (také „*Nashova rovnováha*“) přestavuje situaci, v níž si nepolepší s výsledkem žádný z hráčů (ke konci hry či kola), pokud se rozhodnou změnit svou strategii na jinou. Nachází se proto v takzvaném rovnovážném bodě. Jméno rovnováha získala po Johnu Nashovi a v ekonomii předpokládáme, že každá konečná hra má přinejmenším jedno takovéto řešení.** „*Nashova věta říká, že ve smíšených strategií má každá konečná hra alespoň jeden rovnovážný bod*“ (Chvoj 2013, s. 21). Inteligentní hráč je schopný provést rovnovážnou strategii a za předpokladu, že si všichni hráči tuto strategii také zvolí, vznikne rovnovážný bod, kterému říkáme Nashova rovnováha. Pokud hráč zvolí jinou strategii, jenom si ve své situaci pohorší (Chvoj 2013, s. 20).

U modelů nekooperativních her je Nashova strategie pro hráče nejlepším možným řešením (Chvoj 2013, s. 28). Dala by se nazvat nekooperativní rovnováhou z toho důvodu, že se všichni hráči chovají jako jednotlivci sledující své osobní blaho a k tomu si vyberou nejlepší strategii bez ohledu na jednání jiné strany (Samuelson, Nordhaus 2013, s. 198).

## ****2.3 Vězňovo dilema****

Vězňovo dilema je jednou z ukázek nekooperativních a soutěživých her, kde dochází ke střetu zájmů. Je to situace, ve které je potřeba vybrat si takovou strategii, aby vás rozhodnutí druhé strany nestálo moc velkou újmu. Z informací, které nám poskytla teorie her, předpokládáme, že chování ve vězňově dilematu bude racionální a hráči se budou snažit získat co největší užitek, aniž by se ohlíželi na to, jak dopadne jejich spoluhráč.

Model se vysvětluje na následujícím příkladě: Dva vězni „A“ a „Z“ byli dopadeni na místě činu. Jsou ve výslechových místnostech a nemají k sobě žádný přístup. Dají se jim dvě možnosti „*přiznat se“* a „*nepřiznat se“* k zločinu. Pokud zapřou všichni svou vinnu, tak pro dostatek důkazů půjdou oba do vězení na pouhé 3 roky. Jestliže nastane opačná situace a oba se přiznají, půjdou společně na 5 let za mříže. Problematická situace nastává u poslední možnosti, kdy hráč A zapře svou vinnu a Z se přizná, a protože na trestném činu spolupracovali oba, tak Z bude muset udat i svého spolupachatele A. V takovém případě vězeň, který se přizná, dostane pouhý jeden rok a ten, co se tak neučiní, skončí s rozsudkem deseti let odnětí svobody (Chvoj 2013, s. 32).

Jelikož se rozhodnutí dělají současně a není mezi nimi žádná možnost komunikace, hráči nemohou kooperovat a domluvit se na taktice. Kdyby se hra odehrávala pouze jednou a žádné další kolo by nenásledovalo, tak by racionální strategií bylo přiznat se, protože jediný rovnovážný bod nastane při přiznání se obou hráčů (Chvoj 2013, s. 32).

Jak můžeme názorně vidět v tabulce 1. přiznání není pro oba hráče nejlepší možná strategie na výhru. Ale ani jeden z nich si nemůže dovolit riskovat, že bude zrazen a ve vězení pak skončí na velmi dlouhou dobu. Proto jedinec bude sledovat své osobní cíle a vybere si možnost přiznat se, i přesto, že kdyby se zachoval morálně a svého společníka neusvědčil, tak by oba společně mohli být ve vězení nejkratší možnou dobu z předložené nabídky. Další zajímavá situace by nastala, kdybychom změnili model z jednokolové hry na více kolovou. Důsledek by byl, že by se hráči naopak snažili prosadit řešení nepřiznat se. V tu chvíli, kdy se hráč dozví o možnosti více kol, započítává do hry i následky svých voleb. Pokud by udal svého společníka, tak by v dalším kole musel počítat s možnou pomstou od druhého hráče (Chvoj 2013, s. 38).

Ruský matematik Anatol Rapoport navrhl pro sekvenční hru vězňova dilematu strategii „půjčka za oplátku“. Byl to neanalytický pokus o řešení tohoto modelu a ukázalo se, že byl mezi hráči velmi oblíbený a používaný. Princip spočíval v tom, že hráč svůj první tah zahájí nepřiznáním se (též morální přístup) a v následujícím kole okopíruje strategii dalšího hráče z předchozího kola (Chvoj 2013, s. 34). Strategie však nebyla použita ve všech simulacích výzkumů vězňova dilematu, proto se nedá pokládat za univerzální. Ale můžeme v ní spatřovat novou možnost strategie, které hráčů snadněji pomůže bojovat s těžkým rozhodováním, jak se zachovat tak, aby se hrozba z odplaty od druhých hráčů, alespoň snížila nebo úplně zmizela.

Tabulka 1. Modelové řešení vězňova dilema

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  | Vězeň A | |
|  |  | Přizná se | Nepřizná se |
| Vězeň Z | Přizná se | 5/5 let | 10/1 let |
|  | Nepřizná se | 1/10 let | 3/3 let |

# ****3 Veřejná kooperace****

V této kapitole více rozšíříme teoretickou úroveň kooperačního chování a podíváme se na konkrétní poznatky z případových studií a výzkumů.

Jeden z rozdílů mezi jednotlivcem a skupinou je podle ekonomického hlediska možnost získání užitku. Jednotlivec nedokáže nahromadit větší zisk než samotná skupina. Pro jedince je tedy racionální utvářet koalice s nejlepší strukturou, aby sami nashromáždili ze hry co nejvíce, než by jinak dokázali. Předpokládejme, že pokud nejsme terčem jiných skupin, tak naše výplatní funkce vzroste. Zároveň platí princip individuální racionality, kdy žádný člen skupiny nevydělá víc, pokud bude jednat podle individuálních cílů, proto se mu vyplatí spolupracovat (Chvoj 2013, s. 29-31,39; Shubik 1972, s. 49-50).

Ovšem utvoření skupiny ještě nemusí znamenat spolupráci jejích členů. Záleží na hranici vymezující vztah mezi členy skupiny a samotném postavení skupiny vůči ostatním. Identifikace na úrovni skupin hráčovo chování výrazně ovlivňuje. Pokud jsme ve válce, je pro nás důležitá národní identifikace. Je to hluboké a přirozené spojení utvářeno socializací a kulturou. Ale ne vždy je potřeba takto hlubokého pouta, aby si jedinec vytvořil skupinovou identitu. Ta je schopná vzniknout i na malém podmětu, a přesto spolu členové skupiny budou spolupracovat. (Dawes, Messick 2000, s. 113).

Jakmile se ocitneme ve skupině, rozlišujeme termíny „uvnitř skupiny“ a „skupiny mimo nás“. Ke komu budeme chovat nepřátelství a nedůvěru a pro koho jsme naopak schopni se sebeobětovat, když výhody z toho plynoucí půjdou do „naší skupiny“ a ne do té označené jako „mimo nás“. Jedinci mají větší šanci ke kooperativnímu chování než skupiny mezi sebou. Identifikace s typem skupiny nás, pak žene k mnohem kooperativnějšímu jednání, aniž bychom měli se skupinou silné nebo jiné pojítko, bez žádného pevného podkladu, než být pouze jejím členem (Dawes, Messick 2000, s. 113-114).

## 3.1 Aliance

Aliance je spojení individuálních zájmů, a aby byla užitečná, potřebuje společný cíl. Pro jednotlivce je skupinový cíl kolektivní dobro, které splňuje následující: každý má automatický užitek ze skupinového cíle, dobro může být členům skupiny dáno za nízké náklady (Olson, Zeckhauser 1966, s. 267).

Když je v organizaci omezený počet členů a je relativně malý, tak jednotlivci mohou mít uvnitř skupiny velkou motivaci k sebeobětování, aby dosáhli kolektivního dobra. Určuje to i to, že jsou na sobě více závislí a musí si hlídat chování každého člena, protože i malá změna v jeho poskytování příspěvků může způsobit velký dopad na celou skupinu. Pokud by skupiny byla velká, měli by jednotlivci malý podíl na celkovém přínosu a kooperace by se nestala natolik rozsáhlou (Olson, Zeckhauser 1966, s. 268). Jednotlivec ví, že není schopný svou silou sám zajistit chod a fungování veřejně poskytovaných míst a služeb. Skupiny, s pomocí investic od jejich členů, jsou následně schopny zajistit veřejný statek, ke kterému budou mít všichni stejný přístup. Problém nastává u členů, kteří se rozhodnou nepřispívat. Čím větší skupina, tím více takových to jedinců v ní bude a následkem toho se zvětší břemeno pro obětující se členy. Členové pak budou muset zvyšovat své investice, aby se jim vrátili ve veřejných statcích. Neochota kooperovat a zvětšující se břemeno jsou základy dilemat popsaných v dalších kapitolách.

# 4 Tragedy of the commons

Tragedy of the commons, v češtině také překládána jako tragédie obecní pastviny či občiny, je situace, ve které konflikty zájmů jednotlivců způsobí pohromu, jež si nikdo nepřál a nikomu neprospěje. Tragédie postihne zdroj, který je jinak normálně všem přístupný například ovzduší, ulice, moře, lesy. Biolog Garret Hardin 1968 zveřejnil útočící článek na komunitní vlastnictví. To podle něj výrazně ovlivňuje životní prostředí v negativní rovině. Problém uvádí na příkladu jedné pastviny a skupiny pastevců se stádem dobytka. Jelikož jsme racionální bytosti a z teorie her víme, že chceme maximalizovat svůj užitek, dá se přepokládat, že pastvinu budeme využívat až do doby její destrukce, protože náš užitek bude větší, a navíc špatný dopad na pastvinu nebude mít za následek sami, ale všichni pastevci dohromady. Mohli bychom to přičíst i do důsledků „rychlého myšlení“, kdy se nám okamžitě vybaví přínos našeho jednání, ale už ne dlouhodobé důsledky. Samotný pastevec sám od sebe nezačne obnovovat půdu nebo neomezí své stádo, které přispívá k zničení louky. Samozřejmě zpustošení pastviny jeden člověk také nezvládne sám. Je předvídatelné, že ostatní pastevci se budou rozhodovat stejně a zlomek škody, který by způsobil jeden člověk, se zvětší až k hranici udržitelnosti fungující pastviny. Podle Hardinga se tragédii dá předejít privatizací či legislativními opatřeními (Hardin 1968, s. 1244). Ovšem toto řešení nemusí být konečné. V tradičních komunitách dokázaly zajistit dlouhodobou udržitelnost společných zdrojů i bez toho. Konkrétně v japonských občinách „iriajči“ měly domácnosti právo na používání veřejných občin a své prostředí si dokázaly udržet, i přes kritický názor Garreta Hardina. Řídili se společně dohodnutými pravidly a měli nad sebou autoritu, která dohlížela na jejich dodržování a měla moc dávat lidem sankce (Horký, Profant 2015, s. 85-86).

## 4.1 Sociální past

Dilema bez řešení ve společnosti nazýváme sociální pastí. Vznikne ve chvíli, kdy jedinci jako za hlavní cíl mají okamžitý užitek, jenž má za následek z dlouhodobého hlediska tragédii v podobě negativního výsledku. Z profitujícího chování se stává příčina budoucích problému. Sociální past se vyznačuje i tím, že je obtížné se z ní dostat a je těžké pro organizace nebo samostatné jedince své destruktivní chování změnit.  Hardin (1968, s. 1243) ukazuje na příkladu s piškvorkami, že ani sociální past technické řešení vlastně nemá, jelikož není možné tuto hru vyhrát. Opírá se o poznatky z teorie her a tvrdí, že racionální soupeři znající hru nebudou schopni sebe navzájem nikdy porazit.

Příklad sociální pasti může být používání aut. Výhody plynou z jejich užitečnosti nás vézt na dlouhé vzdálenosti nebo ji najdeme v mnoha podnikatelských podobách. Ale jejich používáním znečišťujeme ovzduší a podbně. Tento efekt se projeví, až po dlouhé chvíli, takže se nemůže okamžitě ovlivnit společenská vidina užitečnosti, kterou v jejich používání spatřujeme.

# 5 Sociální dilema

Sociální dilema je stav způsobený chováním člena skupiny vůči samotné skupině, jehož náplní je profitovat z práce ostatních a čerpat zdroje ze společného fondu, aniž by sám přispíval. Kdyby se tak chovali všichni, společenství by nebylo schopno produkovat užitek, takže by nikdo nakonec nedostal, co původně chtěl. Zmizel by i důvod proč zakládat společenství a celkově by nastala kolektivní katastrofa. Tím, že se hráči budou chovat racionálně (nepřispívat a čerpat), si naopak povedou hůř, než kdyby se zachovali nelogicky (Dawes, Messick 2000, s. 111; Wubben 2009, s. 6-8).

Jsou to v celku problémy poskytování komunitních prostor, statků i služeb, kdy pro jejich chod musí jedinec vynaložit nákladné investice. Uvedu na příkladu placení příspěvku televizní stanici. Můj příspěvek sám nemá sílu udržet stanici v chodu. Docházím k závěru, že není potřeba platit mou oblíbenu televizní stanici. Ale stejně přemýšlí všichni diváci a stanice zbankrotuje a já nebudu mít z toho větší užitek než ušetřené peníze. Dojdu k závěru, že bych tedy raději přispěl, ale už je pro mě pozdě (Dawes, Messick 2000, s. 111; Wubben 2009, s. 6-8).

Jelikož o typu těchto dilemat víme, přicházíme i s možnými strategiemi na jejich vyřešení. Jednou z nich je vytvoření morálního pocitu povinnosti podpory. Snaha je v tom zajistit, aby člověk viděl své příspěvky jako plnění své povinnosti a za stanici platil, protože z morálního hlediska musí. To  se může projevit i v situaci, kdy jste členem skupiny kamarádů a jdete na společné jídlo, které na konci zaplatíte dohromady. Místo, abyste si objednali drahé jídlo, raději budete brát ohled na spoluúčastníky večeře a poručíte si chod v normální cenové kategorii. Ale k tomu zase potřebujeme normativní pravidlo, které by usměrnilo jedince od sobeckého chování (Dawes, Messick 2000, s. 112).

## 5.1 Public goods game

 Dilema veřejného dobra zasahuje do života a rozhodování všech členů společnosti. Může se týkat parků, bezpečných ulic, komunitních center i čistého vzduchu. Ke všem příkladům jsme schopni individuálně přispět k jejich rozvoji a udržitelnosti, stejně tak se k těmto komoditám může dostat kdokoliv a je schopen z nich čerpat užitek. Jelikož nejde nikoho ze získávání výhod vyloučit, je snadné ke společnému dobru vůbec nepřispívat. Například majitelé krámků na společné ulici chtějí zvýšit své tržby tím, že zvednou návštěvnost samotné ulice. Dohromady se složí na uklízecí služby a udělají ulici pro chodce bezpečnější a krásnější. Lidí na ulici přibude a zákazníků navštěvující dané krámky taky. Jednomu majiteli se už nadále nechce platit za služby, které udržují ulici v klidu a čistotě. Rozhodne se přestat platit dohodnutou sumu. Ostatní majitelé chtějí mít ulici v nadále stejné stavu, protože ví, že jim to přináší větší zisk, a proto nadále služby na chod ulice budou platit. Obchodník, který přestal přispívat, najednou nemusí dávat výdaje jinam a je stejně schopný čerpat z udržované a rušné ulice jako jeho sousedi. Tento případ ukazuje na situaci, kdy není potřeba, abyste něco dělali, a stejně dostáváte z věcí užitek. Navíc vás nikdo není schopný od čerpání výhod odpojit, stejně jako v případě majitele, který přestal platit a nikdo ho nemůže, kvůli tomu z ulice přestěhovat. Majitel se tak stal takzvaným černým pasažérem (Caporael et al. 1989, s. 683).

 Pro zkoumání dilematu vznikl oblíbený model hry veřejného dobra. Hra probíhá jako experiment a základní znění vypadá nějak takto: hráči dostanou 100 korun, poté mají možnost tyto peníze investovat do společného fondu nebo si je nechat. Když je investují, tak se celková částka ve fondu zdvojnásobí a rozdělí se rovnoměrně mezi všechny zúčastněné, aniž by museli všichni něco přispět. V ideálním případě, kdy plný počet hráčů spolupracuje a přispěje celým obnosem svých peněz, dostanou nazpátek dvě stě korun. Racionálním řešením, při tak malé návratnosti, by bylo neinvestovat nic a stát se černým pasažérem, který kumuluje svůj užitek z cizích příspěvků (Hauert 2005). Předpokládá se, že žádný člen skupiny nebude přispívat a znovu vyjde najevo paradox vězňova dilema, kde nepřispíváním jedinec na tom bude ve výsledku hůře, než kdyby přispívali všichni (Marwell, Ames 1979, s. 1338).

### 5.1.1 Poznatky z public goods game

Provádění experimentu veřejného dobra je velmi oblíbená praktika k zjištění nových vlivů na tento problém. V této části textu si shrneme, co jsme doposud experimentem zjistili a na co naráží teorie. Jenže výsledky musíme brát s rezervou. Pokud by se stejný experiment se všemi jeho vlastnostmi měl uskutečnit v jiném státu či společnosti, jeho výsledky by se lišily (Fehr, Schmidt 2001, s. 10).

Víme, že spolupráce, kdy jsou ve hře veřejné statky, je mnohem vyšší, než říká ekonomická teorie o racionálních jedincí. Spolupráce však během public goods hry klesá. V jedné studii se zaměřili na otázku, zda to není tím, že existují takzvaní „podmínění spolupracovníci“. To jsou lidé, kteří za normálních okolností přispívají na veřejné blaho, ale jen když přispívají i ostatní. Tímto chování se vyznačuje zhruba 50% uchazečů experimentu Fischbachera a spol. a úpadek příspěvku vysvětlují jako reakci na příspěvky ostatních hráčů (Fischbacher et al. 2001, s. 397-398).

Z neoficiálních pozorování, která jsou možné provést kýmkoliv v běžném životě, je patrné, že lidé nemají rádi parazitické chování. Značnou část lidí proto láká existence možnosti použití trestu na osoby, jenž se tak chovají. V dalším experimentu Fehra a Gächter zjistili spojitost mezi: čím větší negativní příspěvek jedinec poskytne, a zároveň se bude od příspěvků ostatních moc lišit, tím větší trest ho stihne od jeho spoluhráčů. Představa velkého trestu pak vede hráče k nejvíce možné spolupráci a ta se dokáže zvednout na stabilních 75 procent (Fehr, Gächter 2000, s. 984, 993). Podobnou situaci zkoumal i Hirshleifer a Rasmusen (1989) v níž na místo trestů použili ostrakismus, v němž mohli hráči, někoho dokonce vyloučit z účasti na hře a tím si tak vynutit spolupráci a vzepřít se Nashově rovnováze. Když je více kolová hra vězňova dilema, tak je běžné, že v posledním kole racionální hráč zvolí rovnovážný bot a zradí členy. Tím, že si ale musí dávat pozor, aby ho ostatní nevyloučili do posledního kola, bude spolupracovat. Členové si v posledních kolech hry ještě více uvědomují, že by je někdo mohl na konci obelstít, proto jsou ochotni s blížícím se koncem ostrakizovat devianty (Hirshleifer, Rasmusen 1989, s. 98).

Chování v tomto experimentu ovlivňuje dimenze spravedlivosti i srovnávání se s okolím. Například v experimentálních trzích výsledky rychle tíhnou ke kooperativní rovnováze. Lze tedy odvodit nemalou sílu těchto dvou proměnných. Hráči jsou schopni se vzdát možného výdělku, jen proto, že druhá strana by získala víc a to je z pohledu jednoho hráče nespravedlivé, a tak nikdo nezíská žádnou výplatu, což není racionální jednání. Zajímavá situace nastává u lidí, kteří tvrdí, že jsou spravedlivý, ale ve hře jako je veřejné dobro a v konkurenčním trhu, se tito hráči zajímají především o své blaho. Chování aktérů tedy závisí na strategickém prostředí a tím, co označují za spravedlivé vůči soupeři. Po možnosti přidání trestu do těchto simulací, ochota obětovat trochu ze svého užitku pro potrestání nespravedlnosti není malá (Fehr, Schmidt 2001, s. 5-8, 47). Morálka podobně jako pocit spravedlnosti, vede hráče k trestání, věznění i vyloučení deviantních jedinců. Chtějí tak snížit jejich blahobyt (Hirshleifer, Rasmusen 1989, s. 100-101).

Další faktor mající vliv na průběh a výsledky hry je samotná velikost skupiny. Malé skupiny by měli přispívat do veřejného blaha více. Se stoupající velikostí skupiny vzrůstá i zátěž pro jednotlivce z většího množství černých pasažérů. V takovéto skupině by hráč musel přispět více do veřejného blaha, aby jeho investice byla výnosná. Samotný příspěvek je i více vidět v menším kolektivu, pro jeho malou nenahraditelnost se stává i více potřebným (Marwell, Ames 1979, s. 1339-1340).

# 6 Vlastní výzkum veřejného dobra

Vlastní experiment jsem vytvářela v rovině blízkých společenských vztahů. Původní myšlenka pro vznik hry veřejného dobra byla, jak se budou chovat lidé navzájem neznající se. Cílem se stalo vypuštění proměnné lidského pouta. Možná se tak experimenty konstruovaly, aby výzkum nebyl komplikovaný a byl co nejjednodušeji proveditelný nebo se výzkumníci snažili zaměřit na univerzálnost svých výsledků, která by jinak touto proměnou byla snadno napadnutelná kritikou.

Již jsme si zde řekli, že identifikace se skupinou může vniknout na velmi malém podnětu. Spolupráce spíše vznikne s lidmi sdílející stejnou skupinu. Identifikace je však klíčová součást existující skupiny a přátelské pouto nebude pouhý náhodný „plus“ (Dawes, Messick 2000, s. 113). *„Základem přátelství je vzájemná úcta, péče a vzájemnost, …, aby vedly ke zvýšené citlivosti na potřeby a blaho ostatních.“* (McDonald 2013, s. 1) Můžeme předpokládat, podle citovaného úryvku o vymezení přátelství, že skupiny, které budeme zkoumat, budou mezi sebou sdílet silné vztahy. V soutěživém rámci identifikace kamarádů rozdělí jejich svět na „my“ a „oni“. Pro osoby, které spadají do označení „my“, dokážou dát do popředí svých zájmů celek a sebeobětovat se. Aliance má za společný cíl kolektivní dobro a výsledek nakonec poskytne užitek celé skupině a všem členům. Horstmann et al. (2017) vytvořili ve svém experimentu public goods game situaci podporující zvýšení skupinového ztotožnění, aby dále mohli ve svých výsledcích zkoumat vliv stupně identifikace na investice. Konečné zjištění ukázalo rostoucí hladinu příspěvků z prvního kola do druhého následující stabilitou a končící teprve až v závěru hry v závislosti na vyšší skupinové identifikaci. Podobný průběh čekáme i zde.

Je těžké své chování, které míří ke kolektivní katastrofě změnit. Ovšem v prostředí přátel se produkují morální zásady, které jsou jádrem normativních pravidel. Přátelé tráví mnoho času nad otázkami morálky a spravedlnosti v různých kontextech kultury a práv. Své konflikty pak raději řeší přes pozitivní strategie, jako je vyjednávání a kompromis (McDonald 2013, s. 2-3). Tato navzájem si blízká skupina má velký potenciál k vytváření pocitu povinnosti podpory, o němž jsme si řekli, že zvyšuje kooperaci. K tomu je však také zapotřebí komunikace. Při dělání výzkumu efektivnosti zaměstnanců Homans (2003) narazil na *utváření přátelských vztahů* v důsledku umožněné komunikace mezi pracovníky. To se stalo také tím, co pozitivně ovlivnilo efektivitu jejich práce. Skupinová dynamika je důležitá a přátelské vazby jsou klíčové. S možností komunikace při hraní her, míra příspěvků opět roste. Caporael a spol. (1989) ve své studii uvádí myšlenku, že je to možná kognitivními mechanismy, které jsou základem rozhodování. Vyvinuly se kvůli rozvoji naší schopnosti vytvářet a udržovat si členství ve skupinách i pro samotné ovládání chodu uvnitř nich. V Dawesově a Messickově (2000) experimentu, kde osoby mohly volně komunikovat a domlouvat se na rozdávání peněz, objevili výzkumníci významnou souvislost mezi jednohlasném se dohodnutí skupiny na strategii a skupinou s aspoň jedním člověkem, který nesouhlasil nebo se vůbec nevyjádřil k nabízené strategii. V prvním případě přispívaní vzrostlo na 84% a v druhém hladina příspěvků nepřekročila 58% hranici. To ukazuje na velký rozdíl ve vlastnictví sdílené solidarity než ji postrádat. *„Empirickým zjištěním bylo, že závazky byly funkční za přítomnosti jednomyslnosti, ale jinak tomu tak nebylo.“* (Dawes, Messick 2000, s. 115)

Sociální dohody a shody hloučku lidí vytváří nátlak a stimulují naší odpovědnost. Proti nátlaku se můžeme ohrazovat, ale přijmeme ho, jelikož souvisí s naším svědomím a morálkou (Harding 1968, s. 1247). Jestliže se přátelé na něčem shodnou, vytvoří mezi sebou nátlak dodržet své slovo. Nátlak se může dotknout jejich svědomí nebo budoucího ekonomického či společenského užitku, kdy si budou chtít udržet svůj vybudovaný vztah. V zemích globálního jihu se formy vlastnictví k přírodě vyznačovaly vědomím, že oni sami nejsou jejími absolutními vlastníky (Horký, Profant 2015, s. 87). Přátelé si pak mohou uvědomovat, že profitovat nemusí jen oni, ale naopak vzniklá škoda by mohla ublížit jejich kamarádům.

Průběh hry

Hra veřejného dobra se bude odehrávat ve virtuálním prostoru. Vzhledem k situaci v České republice k roku 2021 v období dubna, není možné uspořádat osobní setkání více osob. Pro tento projekt byla vytvořená aplikace, která umožní přístup na počítačích, tabletech i telefonech v přirozeném prostředí hráče, avšak s naší omezenou intervencí a dohledem nad průběhem.

Hráči se mají možnost do experimentu přihlásit s osobami, jež považují za přátele i jako jednotlivci. Jednotlivci budou pak hru dále hrát s náhodnými osobami, zatímco skupina přátel bude celou dobu hru hrát jen v tomto uzavřeném kruhu. Jelikož by hráči za svými obrazovkami nebyli schopní zjistit, kdo přesně je osoba hrající stejnou hru, zaujímá komunikace významnou roli, ale nejsme schopni poskytnout účastníkům fungující druh online konverzace. Hráči však mají příležitost se aktivně domluvit na času, kdy hru navštíví a tím mít jistotu, že budou spolu. Navíc účastníkům nezakazujeme navázat spojení a komunikaci i mimo hru. Skupina známých tím bude mít další ujištění, že s nimi nehraje cizí osoba, anebo dokonce počítač, jestli si tuto možnost vyberou.

Zakázáním komunikace bychom sice byli schopní eliminace rušivých elementů, které by měnily výsledky experimentu, ale nemáme schopnosti a nástroje k tomu uhlídat toto pravidlo. Tím by se naše slovní zákazy staly zbytečné a nemohli bychom se o ně statisticky opřít, protože by vždy hrozilo, že je lidé nebudou dodržovat a my bychom to ani nebyli schopní zjistit. Kvůli tomu jsme do hry přidali otázku, zda ke komunikaci mezi hráči došlo. Účastníci nemají důvod lhát, jelikož jim nehrozí žádná sankce a my budeme mít možnost tyto skupiny odlišit, a zároveň podrobit zkoumání.

Poté, co se hráči přihlásí, jim budou sdělena pravidla a představena námi nabízená odměna až 1000 korun pro jednoho vítěze. Motivace výdělku bude velká, ale to samotné nemusí zaručovat velkou změnu v chování jedinců. Je jedno, v jaké skupině se zrovna nachází, všichni budou mít stejnou příležitost k vyhrání hlavní ceny. Experiment se bude hrát jako hry s nenulovým součtem, protože ačkoliv žebříček odměn je pevně daný, pravidla způsobu výhry dokážou částku odměn změnit[[2]](#footnote-2). Pravidla jsou nastavené tak, aby cílem bylo hru vyhrát jako skupina a zároveň jako jednotlivec, pokud si přejí co největší možnou odměnu.

Hráči nebudou mít možnost uzavírat vynutitelné dohody, nebudou vědět přesný počet zúčastněných na celém projektu a budou své tahy provádět ve stejné chvíli s ostatními, což jsou podmínky podle, kterých si budou utvářet své strategie. Dohromady budou muset projít deseti koly. Délka se vybírala podle toho, aby se v ní projevila diverzita výše příspěvků investic v průběhu hry. Hlavní body, na které budeme soustředit pozornost, souvisí s výsledky rozdílů přátel a jednotlivců, zvolených strategií a chováním v jednotlivých kolech hry. Pomocí těchto témat zjistíme, jaký vliv na hru má silný společenský svazek v podobě přátelství.

## 6.1 Hypotézy

Hypotézy jsou založené na základě teorie rozepsaná v první části textu. Následující hypotézy znějí:

**H1: Skupiny, které během hry navázali spojení, budou mít celkovou úroveň spolupráce vyšší než ostatní.**

Pokud nám účastnící odpoví, že se spojili se svými přáteli a komunikovali, zatímco hráli naši hru, můžeme předpokládat, že se jejich konverzace týkala o průběhu hry a voleb strategií. Tím se zvýší jejich koordinace a přátelé použitím dohody zajistí ve své skupině lepší spolupráci. Dohoda bude mít vliv, i přestože není vynutitelná a následně vzroste i jejich spolupráce.

**H2: V posledním kole hry se výše příhozů hráčů v každé skupině sníží.**

I přestože by se mohla objevit situace, kdy budou hráči vnímat poslední kolo, jako jakékoliv jiné co doposud zažili, předpokládám, že v posledním kole bude převládat racionalita všechny své spoluhráče podvést a myslet na svůj užitek a tím vzroste míra jednání černého pasažerství. Situace kdyby se tak nedělo, je ta, kde si je hráč po hře dobře vědom, že bude následky svého rozhodnutí na konci ještě řešit, a kdy by mu tím spíše vznikly problémy než užitek. Jak víme užitek má mnoho podob a jedna z nich může být udržení si dobrého přátelství, který by byl vyšší, než je hodnota peněžní.

**H3: Přátelství nebude vykazovat výrazné parazitické chování.**

Jelikož je hra nastavená s tématikou veřejného dobra, můžeme jako za jednu významnou strategii považovat i dosáhnutí cíle podpořit kolektivní dobro. Tato strategie představuje spolupráci všech členů se společným cílem, kteří dostanou za své jednání „dobro“ při nízkých nákladech.

Vytvořené skupiny v naší hře mají dovolený pouze nízký počet účastníků (čtyři). Při takovém malém počtu vzrůstá ochota obětovat se, ale i tlak k tomuto činu, pokud si nevybrali jít cestou černého pasažerství. Když si hráč vybere být černým pasažérem, je třeba počítat s tím, že ostatní se kvůli jeho chování budou chtít pomstít. Ze strachu pomsty by hráčovo chování mělo přejít do skupinové kooperace. Proč tedy nebude parazitické chování v skupině přátel? Je to kvůli možnosti trestu. Vytvoření skupiny je ve společnosti běžný a racionální akt i samotné slovo „společnost“ v sobě skrývá sdružení více osob. Stejně tak jako je v zájmu nás všech udržet společnost před rozpadem, tak i bude v zájmu kamarádů udržet své přátelství a nerozdělit se po konci hry.Přihlášení jedinci v našem experimentu nebudou mít možnost během hry někoho potrestat a tu možnost nebudou mít ani po ní. Naopak přátelé po skončení experimentu navážou zpět do svých životů a budou mít i příležitost pomstít se černému pasažérovi. Přičemž trest neboli v tomto případě sankce je schopna převzít na sebe různé podoby od nevřeného chování až po vyloučení ze skupiny.

**H4: Sdílená solidarita bude ve skupinách kamarádů větší, než v referenční skupině.**

Hypotézu také podporuje fakt, že identifikace se skupinou dokáže hráče ovlivnit určitým směrem. S větší sílou identifikace a pozitivnímu pohledu na toto pouto bude vzkvétat kooperativní chování. Víme, že identifikace neznamená silné pouto se skupinou a tyto termíny jsou odlišné. Ale pojem přátelství zaručuje jak identifikaci se skupinou tak i silné pouto či pojítko s jeho členy.

**H5: Vítězné skupiny budou takové, kde bude převážné zastoupení přátel a bude u nich potvrzena určitá míra komunikace.**

Vítězná skupina se definuje jako taková, kde její členové dohromady nashromáždili největší počet mincí. Měly by to být skupiny, které pak obdrží peněžní ohodnocení za první místa hry. Aby toho dosáhli, nesmějí mít uvnitř sebe velký počet černých pasažérů. Racionální je mířit na vítězná místa a koalice jim pomůže ze hry získat co nejvíce užitku. Navíc jako jednotlivci nikdy nebudou schopní dosáhnout na zisk, který je jim spolupráce schopná nabídnout. Jak už vychází z tematických okruhů předchozích hypotéz, kamarádi jsou onou skupinou, která má největší šanci na splnění těchto podmínek.

Problematika okolo komunikace bude naší velkou mezerou, ale můžeme předpokládat, že při potvrzení jejího uskutečnění, zvedne míru spolupráce o další stupeň. Důvodů pro to bude hned několik. Sociální dohody budou tlačit na jednání a posilovat jejich odpovědnost a jednohlasné dohodnutí může velmi zvednout hladinu příspěvků.

## 6.2 Experiment

Experiment se používá v situacích, kdy potřebujete zkoumat Vámi zvolený problém a podrobit ho změnám. Dá se manipulovat s nezávislými proměnnými a sledovat výsledné změny, jenž způsobují ve zkoumané situaci. Tím obdržíme data a následně je analyzujeme. V sociálních vědách se zkoumají lidé, v našem případě i skupiny (Reichel 2009, s. 131). Složku, kterou jsme změnili v experimentu veřejného dobra, je omezení účasti na základě specifických kriterií. Také jsme upravili pravidla, aby možnost vyhrát byla i pro celou skupinu a zároveň osobní výhra s ní byla provázaná. Více podrobností uvedu v následující podkapitole, a navíc máte možnost si přečíst úplné znění pravidel, které jsme zaslali účastníkům, v příloze.

Jelikož se hra bude moc hrát jen doma zúčastněných, experiment in vico (odehrávat se v přirozeném prostředí účastníků) bude podléhat různým vlivům z okolí, které nebudeme mít možnost zaznamenat, ale zároveň je výhoda ve využití domácké půdy hráčů k zjištění, jak se chovají mimo laboratorní podmínky ve svém přirozeném prostředí. Pro možnost porovnání našich sesbíraných dat musíme vytvořit kontrolní skupinu, ta se od experimentální bude lišit pouze v nenavázaných vztazích a jejich částečnou anonymitou. Kontrolní skupina má zároveň za úkol poskytnout určitý stupeň validity našich výsledků (Reichel 2009, s. 131-133).

Celý průběh experimentu bude zaznamenávaný v elektronické podobě. Hráči jsi, například u svých počítačů sednou, přečtou si pravidla hry a spustí si aplikaci s přístupem do virtuálního prostředí přes link, který nají k dispozici na místech propagace. Nevýhody, které plynnou z použití domácího připojení, jsou neumožnění účasti skupiny lidí bez přístupu k internetu, či dokonce vhodné elektronice a lidem, kteří nejsou schopni takové elektroniky ovládat.

Hra je po přečtení pravidel vyzkouší, zda jim všichni porozuměli. Pokud neodpoví správně na předem připravené otázky, nebudou moci postoupit v experimentu dál. Následně se účastníkům zobrazí připravený dotazník[[3]](#footnote-3) s otázkami zkoumající blízkost skupiny a ochotu hráče spolupracovat. Po dokončení experimentu se zobrazí ještě jedna otázka o komunikaci se spoluhráči během hry pro objasnění, zda skupina přátel navázala spojení, zatímco hrála hru či ne.

### 6.2.1 Vzorek uchazečů

Výběr vzorku z populace výrazně ovlivňuje reprezentaci projektu, nejlepší možnou kategorii, kterou jsme schopni použít pro výzkum je výběr účelový nebo dobrovolný (Reichel 2009, s. 133). Uchazeči se budou moct do hry přihlásit skrze sdílenou událost na Facebookových stránkách Laboratoře experimentální sociologie i osobním účtu organizátorky, také jsme podali inzerát na internetových stránkách nabízející brigády. Pro shánění dobrovolníků z řad přátel jsme použili navíc metodu sněhové kole. Jelikož je tato skupina velice konkrétní v oblasti jedinečnosti vztahu jejich členů a samotného útvaru (liší se například od skupin rybářů, učitelů, atd…), použili jsme více metod k jejich získání (sněhová koule, inzerát a nábor přes událost). Nabídku na zúčastnění se v experimentu jsme umístili také do tříd na Západočeské univerzitě v Plzni. Konkrétně do oboru sociologie, mezinárodních vztahů, práv a do pedagogické fakulty.

### 6.2.2 Metodologie

Pro sběr dat jsme využili empirickou, kvantitativní metodu v podobě experimentu. Jím budeme testovat hypotézy představené výše v textu. Cílem bude získání objektivního důkazu a odpovědí k našim hypotézám, pro které jsme vytvořili výzkumný projekt. Vytvořená hra pro tento účel sleduje chování jednotlivců v předem vytvořeném prostředí s danými pravidly, a zároveň jejich interakci ve skupině.

Pravidla hry

Skupiny se ve hře tvoří po čtyřech. Z jiných výzkumů víme, že počet hráčů na hru nemá velký vliv, pokud se někdo nepokusí udělat objemnou skupinu nad padesát lidí, zde bychom některé změny už pozorovali. V našem případě si však s tak velkým počtem hráčů nemůžeme hrát. Zkoumáme specifickou skupinu, u níž se špatně hledají zájemci a bylo by složité je shromažďovat.

Hra se hraje po dobu deseti kol. Každé kolo hráč obdrží 20 mincí, které bude moc investovat anebo si je nechat. Investovat se dají do společného účtu skupiny, kde se konečná částka investovaných mincí, vynásobí dvěma a spravedlivě přerozdělí mezi všechny hráče. Mince, které si ponechali a investovali, se uloží do konečného zisku na konci kola. Konečný zisk se bude porovnávat se zisky ostatních hráčů. Aby hráč vyhrál, musí jeho skupina dohromady nasbírat nejvíce mincí. Pravidlo podporuje skupinovou spolupráci k vyšším investicím. Jeho znění pracuje s představou souboje a konkurence s ostatními skupinami a podporuje skupinovou identifikaci. Pokud se najde více rovnajících se zisků, tak to znamená, že se skupiny umístily na stejném místě a odměnu získá jeden hráč s největším individuálním ziskem z jakékoliv skupiny. Modelový příklad: skupina A získala dohromady 380 mincí, se svým výsledkem mají členové nárok na finanční odměnu z 5. -8. místa. Skupina Z má také 380 mincí, a proto se místa 5. -12. rozdělí mezi členy A a Z na základě individuálních výsledků. Pokud by se stalo, že všichni hráči budou mít stejný počet mincí, peníze z postů, které by zaplnili, se sečtou a vydělí počtem hráčů, konečná částka se pak pošle účastníkům na účet. Pravidlo se stálým žebříčkem odměn byly přidány spíše z pragmatického hlediska, kdy bychom nezvládli na naše náklady všechny vyplatit.

Cílem racionálního chování by mělo být získání od skupiny co největší podpory a následně je zradit, aby se hráč umístil sám na co nejlepším místě nebo stoprocentní spolupráce každého z členů skupiny. Dokonalá spolupráce zajistí účastníkům výhru, nezávisle na strategiích jiných skupin. Je to tedy naše hledaná Nashova rovnováha.

# 7 Výsledky výzkumu

Výzkumného šetření se zúčastnilo --- dobrovolníků. X skupin kamarádů a X jednotlivců.

### 7.1 Černí pasažéři

# 8 Závěr

# Rejstřík použité literatury

Bauman, Z. (2005). *Individualizovaná společnost*. Praha: Mladá fronta.

Caporael, L., Dawes, R., Orbell, J., Van de Kragt, A. (1989). *Selfishness examined: Cooperation in the absence of egoistic incentives.* Behavioral and Brain Sciences, Vol. 12, No. 4, pp 683-699.

Dawes, R., Messick, D. (2000). *Social Dilemmas*. International Journal of Psychology, Vol. 35, pp 111-116.

Fehr, E., Gächter, S. (2000). *Cooperation and Punishment in Public Goods Experiments.* American Economic Review, Vol. 90, No. 4, pp 980-994.

Fehr, E., Schmidt, K. M. (2001). *Theories of Fairness and Reciprocity: Evidence and Economic Applications.* Advances in Economics and Econometrics, pp 1-56. DOI:10.1017/cbo9780511610240.008

Fischbacher, U., Gächter, S., Fehr, E. (2001). *Are people conditionally cooperative? Evidence from a public goods experiment.* Economics Letters, Vol. 71, No. 3, pp 397-404. DOI:10.1016/s0165-1765(01)00394-9

Hardin, G. (1968). *The Tragedy of the Commons*. Science, Vol. 162, No. 3859, pp 1243–1248

Hauert, C. (2005). *Public goods games* [online]. [cit. 5.2.2021]. Dostupné z: https://www.univie.ac.at/virtuallabs/PublicGoods/

Hirshleifer, D., Rasmusen, E. (1989). *Cooperation in a Repeated Prisoners Dilemma with Ostracism.* Journal of Economic Behavior & Organization, Vol. 12, No. 1, pp 87-106. DOI:10.1016/0167-2681(89)90078-4.

Homans, G. C. (2003). *The Hawthorne experiments.* pp. 85 – 96. In: Handel (ed.). *The sociology of organizations.* Classic, contemporary, and critical readings. Thousand Oaks: SAGE.

Horký, O., Profant T. (2015). *Mimo Sever a Jih: rozumět globálním nerovnostem a rozmanitosti*. Praha: Ústav mezinárodních vztahů. ISBN 978-80-87558-18-8.

Horstmann, E., Blankenberg, A., Schneider, T. (2017). Cooperation in public goods games: Enhancing effects of group identity and competition. SSRN Electronic Journal. DOI:10.2139/ssrn.3051816

Chvoj, M. (2013). *Pokročilá teorie her ve světě kolem nás*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-4620-3.

Kahneman, D. (2012). *Myšlení rychlé a pomalé*. Jan Melvil publishing. ISBN 978-80-87270-42-4.

Kruml, D. (2018). *Vězeň to má spočítané: lekce z teorie her*. Brno: Masarykova univerzita. Munice. ISBN 978-80-210-8832-0.

Marwell, G., Ames E. R. (1979). *Experiments on the Provision of Public Goods. I. Resources, Interest, Group Size, and the Free-Rider Problem.* American Journal of Sociology, Vol. 84, No. 6, pp. 1335–1360.

McDonald, K., Malti, T., Killen, M., Rubin, K. (2013). *Best Friends’ Discussions of Social Dilemmas.* Journal of youth and adolescence, Vol. 43, No. 2.

Olson, Mancur, Zeckhauser, R. (1966). *An Economic Theory of Alliances.* The Review of Economics and Statistics, Vol. 48, No. 3, pp 266-279. DOI:10.2307/1927082.

Reichel, J. (2009). *Kapitoly metodologie sociálních výzkumů*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-3006-6.

Samuelson, P. A., Nordhaus W. D. (2013). *Ekonomie: 19. vydání.* Praha: NS Svoboda. ISBN 978-80-205-0629-0.

Shubik, M. (1972). *On Gaming and Game Theory.* Management Science, Vol. 18, No. 5, pp 37-53.

Wubben, M. J. (2009). *Social functions of emotions in social dilemmas.* Rotterdam.

# Resume

With the help of Public-goods games, we were able to create an experiment to help us answer the question of: *whether friendship affects the level of cooperation and increases an individual's contribution to the public goods*. We found that

# Seznam tabulek

[Tabulka 1. Modelové řešení vězňova dilema 9](#_Toc69926888)

# Přílohy

## Příloha 1: Znění dotazníku

Dotazník před hrou a po:

1. Jak dobře se znáte se spoluhráči v tomto experimentu? Vyberte na škále od 1 do 7, přičemž 1 znamená vůbec a 7 velmi dobře.

Odpověď: [ ‘1 vůbec’, ‘2’, ‘3’, ‘4’, ‘5’, ‘6’, ‘7 velmi dobře' ]

1. Jak moc jste si se svými spoluhráči blízký?

Odpověď: [ ‘1 vůbec’, ‘2’, ‘3’, ‘4’, ‘5’, ‘6’, ‘7 velmi blízký' ]

1. Myslíte si, že jste typ kamaráda, který spolupracuje se svými blízkými přáteli?

Odpověď: [ ‘1 vůbec nespolupracuji’, ‘2’, ‘3’, ‘4’, ‘5’, ‘6’, ‘7 velmi spolupracuji' ]

1. Myslíte si, že jste osoba, která spolupracuje s ostatními?

Odpověď: [ ‘1 vůbec nespolupracuji’, ‘2’, ‘3’, ‘4’, ‘5’, ‘6’, ‘7 velmi spolupracuji' ]

1. Mluvili jste se spoluhráči během hry, nebo jste se spojili jiným způsobem?

Odpověď: 'Ano', 'Ne', 'Nechci uvést'

1. Domluvili jste si se spoluhráči před hrou nějakou společnou taktiku nebo strategii? Odpověď: 'Ano', 'Napůl', 'Ne', 'Neměli jsme nic domluveno', 'Nechci uvést'
2. Pokud jste si se spoluhráči domluvili před hrou nějakou společnou taktiku nebo strategii, držel/a jste se jí Vy osobně?

Odpověď: 'Náhodně vybírat částky', 'Maximalizovat můj vlastní výnos', 'Maximalizovat výnos skupiny', 'Minimalizovat rozdíly mezi mým výnosem a výnosem spoluhráčů', 'Jiná (prosím, popište níže)'

## Příloha 2: Pravidla hry

Vítejte ve studentském experimentu, který se uskuteční formou jednoduché hry.

***Počet hráčů:***

Hráči budou hrát celou hru ve své skupině. Skupina bude mít 4 hráče a ti se v ní nemění. Počet skupin, které se můžou zúčastnit hry v celém projektu, je omezený.   
 ***Jak se hra hraje:***

Hra se hraje po dobu 10 kol. Každé kolo probíhá stejně. Na začátku každého kola obdržíte 20 herních korun (HK). Pak se rozhodnete, kolik z těchto 20 HK budete investovat do společného účtu skupiny a kolik si ponecháte na své osobním účtu.  
Do příslušného okénka napíšete množství HK, které se rozhodnete investovat do společného účtu (0--20 HK), a odešlete.   
 ***Co se s HK děje:***        HK, které si uložíte na osobní účet, Vám tam již zůstanou, nemůžete o ně přijít.      Společné investice celé skupiny (od Vás a Vašich spoluhráčů) na společném účtu skupiny se na konci kola vynásobí dvěma a  
        rozdělí se ještě na konci kola rovným dílem -- každý dostane čtvrtinu z celkové vynásobené částky bez ohledu na to, kolik investoval.   
        Také tento výdělek ze společného účtu se na konci kola uloží na Váš osobní účet. Výnos z kola tak tvoří částka,  
        kterou si uložíte v daném kole na osobní účet a výdělek ze společného účtu skupiny. HK se na Vašem osobním účtu pouze hromadí a  
        nakonec se použijí k vyhodnocení Vašeho úspěchu v celém turnaji (vizte tabulku na konci instrukcí).        
***Příklad kola:***

Hráč1 investuje 10 HK a 10 HK si ponechá, Hráč2 také investuje 10 HK a 10 HK si ponechá, Hráč3 investuje 15 HK a ponechá si 5 HK a Hráč4 investuje 5 HK a ponechá si 15 HK. Na společném účtu je tedy celková investice skupiny 40 HK.  
        Těchto 40 HK se vynásobí na konci kola 2 a výsledných 80 HK se rozdělí rovným dílem -- každý hráč dostane 20 HK, a to bez ohledu na výši své investice.  
        Hráč1 a Hráč2 tedy během kola získají 30 HK (20 HK je výnos ze společného účtu, 10 HK si ponechali), Hráč3 získá 25 HK (20 HK výnos z účtu, 5 HK si ponechal)  
 a Hráč4 získá 35 HK (20 HK ze společného účtu, 15 HK si ponechal).  
***Vyhodnocení turnaje:***

O úspěchu v turnaji rozhoduje výsledek celé skupiny a výsledek skupiny je daný součtem HK na osobních účtech jednotlivých hráčů po 10 kolech hry.  
        Skupina, která v součtu nahromadí na osobních účtech hráčů nejvíce HK, vítězí a její hráči si rozdělí odměny za 1. --4. místo.  
        Hráči ze skupiny, která skončí druhá,  si rozdělí odměny za 5. --8. místo, atd. až po hráče skupiny, která skončí 11., ti si rozdělí odměny za 41. --44. Skupině, která skončí 12. připadne pouze odměna za 45. místo.  
        Při rovnosti HK nahromaděných skupinami se skupiny spojí a rozdělí si příslušný počet míst. Pokud tedy dvě skupiny dosáhnou maxima nahromaděných HK,  
        rozdělí si odměny za 1. --8. místo, pokud by maxima dosáhly tři skupiny, vytvoří opět jednu velkou skupinu, která si rozdělí odměny za 1. --12. místo.  
        Totéž platí na nižších příčkách pomyslného žebříčku skupin.  
        Uvnitř skupiny se odměny rozdělují podle výsledků jednotlivých hráčů a výsledek hráče je dán tím, kolik HK nahromadil na svém osobním účtu. Tedy hráč z nejlepší skupiny, který má na svém osobním účtu nejvíce HK získá odměnu za 1. místo,  
        druhý z této skupiny odměnu za 2. místo atd. až hráč s nejmenším počtem HK na svém osobním účtu z nejlepší skupiny dostane odměnu za 4. místo.  
        Odměnu za 5. místo pak dostane nejlepší hráč ze druhé skupiny, a to i přes to, že může mít na svém osobním účtu více HK než nejhorší hráč z nejlepší skupiny.  
        Při rovnosti množství HK na osobním účtu hráčů uvnitř skupiny, kde se rozdělují odměny, připadne oběma hráčům průměrná odměna za místa, která obsadili.   
***Příklad vyhodnocení:***

Vítězná skupina nahromadila na 4 osobních účtech svých hráčů celkem 1.390 HK za 10 kol.  
        Každý z hráčů Hráč1, Hráč2 a Hráč3 nahromadil 350 HK, Hráč4 nahromadil 340 HK. Hráč4 tedy dostane 700 Kč za 4. místo (je 4. v nejlepší skupině), zbylí hráči dostanou každý 900 Kč což je průměr odměn za 1. --3. místo.   
        Druhá skupina nahromadila společně 1.380 HK. Hráč5 z této skupiny sice nahromadil 380 HK a má z celé skupiny nejvíc, ale patří mu odměna 600 Kč za 5. místo (je nejlepší ve druhé skupině). Hráč6 a Hráč7 získají 475 Kč, protože oba nahromadili 350 HK a rozdělí si tak odměny za 6. a 7. místo.  
        Hráč8 za nahromaděných 300 HK obdrží 400 Kč na 8. místo.   
        Odměny za 9. --16. místo si rozdělí dvě skupiny, protože třetí a čtvrtá skupina dosáhli shodně 1.300 HK. 400 Kč za 9. místo dostane Hráč9 ze třetí skupiny,         protože nahromadil na svém osobním účtu nejvíce HK z obou skupin, a to 360 HK         (všimněte si, je to druhý nejlepší individuální výsledek v turnaji, ale Hráč9 dostane cenu za 9. místo).  
        Pětice hráčů dosáhla 330 HK, a to Hráč10 a Hráč11 ze třetí skupiny a Hráč13, Hráč14 a Hráč15 ze čtvrté skupiny.  
        Dělí se tedy společně o 10.--14. místo a průměrná odměna za tato místa je 300 Kč, což všichni dostanou.  
        Hráč16 ze čtvrté skupiny nahromadil 310 HK a patří mu tak 200 Kč za 15. místo. Stejných 200 Kč, ale za 16. místo, dostane Hráč12 ze třetí skupiny, který nahromadil 280 HK.    
        V žebříčku skupin obsadila jediná skupina 12. příčku, a proto její nejlepší hráč získá 25 Kč za 45. místo.  
        Pokud by stejného celkového počtu HK dosáhla ještě další skupina, získal by 25 Kč hráč z nejlepším individuálním výsledkem z těchto skupin.  
        Pokud by dosáhlo více hráčů z těchto skupin stejného nejlepšího výsledku, rozdělilo by se 25 Kč mezi ně rovným dílem.

     Řebříček odměn:

1.      místo- 1000 Kč   
2.      místo- 900 Kč   
3.      místo- 800 Kč   
4.      místo- 700 Kč   
5.      místo- 600 Kč

6.      místo- 500 Kč

7.      místo- 450 Kč   
8.      místo- 400 Kč   
9.      místo- 400 Kč   
10.     místo- 350 Kč   
11.     místo- 300 Kč   
12.     místo- 300 Kč   
13.     místo- 300 Kč   
14.     místo- 250 Kč   
15.     místo- 200 Kč   
16.     místo- 200 Kč   
17.     místo- 200 Kč   
18.     místo- 200 Kč   
19.     místo- 200 Kč   
20.     místo- 150 Kč   
21.     místo- 150 Kč   
22.     místo- 100 Kč   
23.     místo- 100 Kč   
24.     místo- 100 Kč   
25.     místo- 100 Kč   
26.     místo- 100 Kč   
27.     místo- 100 Kč   
28.     místo- 50 Kč   
29.     místo- 50 Kč   
30.     místo- 50 Kč   
31.     místo- 50 Kč    
32.     místo- 50 Kč   
33.     místo- 50 Kč

34.     místo- 50 Kč   
35.     místo- 50 Kč   
36.     místo- 50 Kč   
37.     místo- 50 Kč   
38.     místo- 50 Kč   
39.     místo- 50 Kč   
40.     místo- 50 Kč   
41.     místo- 50 Kč   
42.     místo- 50 Kč   
43.     místo- 50 Kč   
44.     místo- 25 Kč   
45.     místo- 25 Kč

1. Černý pasažér je osoba s členstvím k sociální skupině. Má tak přístup k jejím statkům a službám (veřejným statkům) bez toho, aby musel cokoliv pro jejich vznik a chod udělat. Černý pasažér dokáže součastně konzumovat výhody a užitek, a zároveň za ně nemusí platit. [↑](#footnote-ref-1)
2. Více informací v přílohách „Příloha 2: Pravidla hry“ [↑](#footnote-ref-2)
3. Celé znění dotazníku se nachází v „Příloha 1: Znění dotazníku“ [↑](#footnote-ref-3)