

Übung 4: Behavioral Ethics

Unternehmens- und Wirtschaftsethik
Wintersemester 2023/24

Fabian Hoffmann
f.hoffmann@wiso.uni-koeln.de



Organisatorischer Hinweis



- Nächste Woche ist der Hörsaal durch eine andere Veranstaltung besetzt
- **Daher findet nächste Woche keine Übung in Präsenz statt**
- Stattdessen wird es online ein Video geben, das die Übung ersetzt.

Motivated Memory

1. Lesen Sie
 - 1. Introduction
 - 3. Experimental design and procedures
 - 4. Behavioral conjectures
 - Insbesondere: Conjecture 1 and conjecture 2
 - 5. Results
 - Insb.: Result 1 and result 2 (+ zugehörige Graphen)
2. Wie ist das Experiment aufgebaut?
3. Wie (und durch welche Treatments) wird die Forschungsfrage beantwortet?
4. Was ist der Zweck von Conjecture 2?

Haben Menschen „motivated memory“ durch selektive Erinnerungen?

D.h. erinnern sich Menschen eher an altruistische Dinge, die sie getan haben als an egoistische Dinge, die sie getan haben?

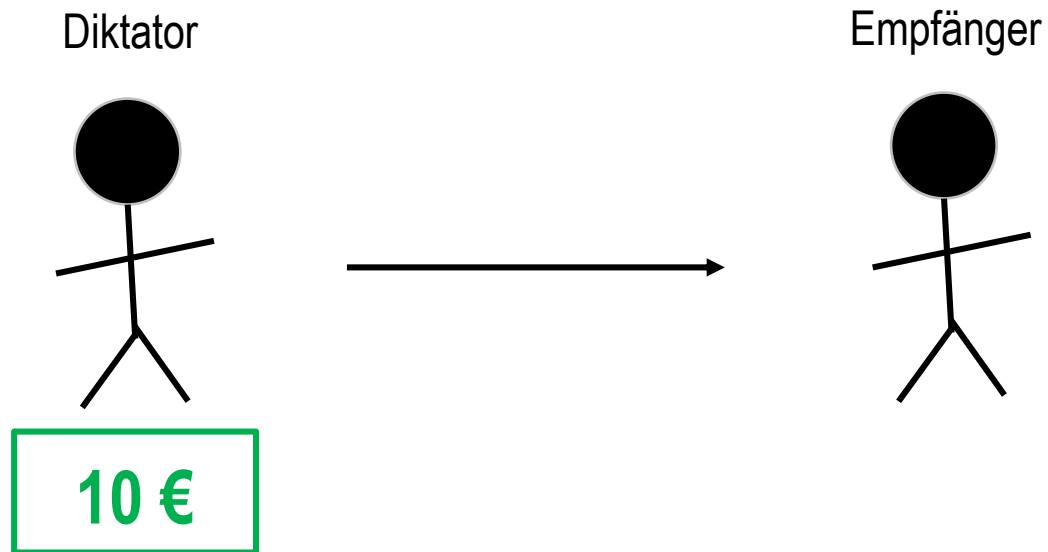
Idee

Menschen streben nach einem positiven Selbstbild. „Motivated memories“ könnten ein Mechanismus sein, ein positives Selbstbild zu erreichen, auch wenn das eigene Verhalten dieses Selbstbild nicht rechtfertigt.

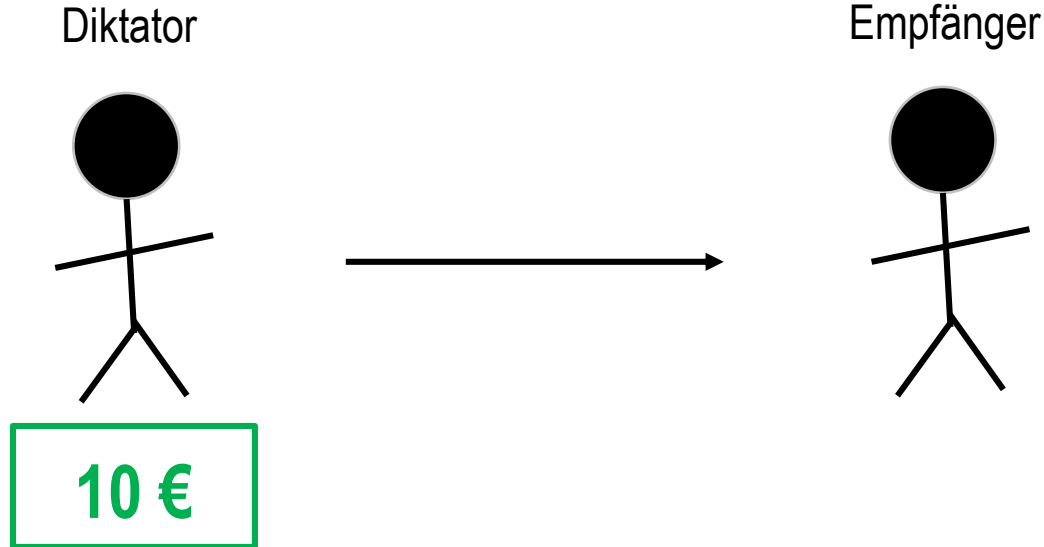
Das experimentelle Design

1. Dictator Games
2. Filler Task
3. Memory Task
4. Elicitation of Memory Capacity

Dictator Game allgemein



Dictator Game allgemein



- Diktator entscheidet über die Verteilung eines Geldbetrages zwischen ihm/ihr und dem Empfänger
- Der Empfänger ist passiv und kann nichts tun
- Empfänger kann andere Person, aber auch z.B. eine Wohltätigkeitsorganisation sein
- Höhe des Betrags wird als Maß für pro-soziales Verhalten verwendet

1. Dictator Games

- Die eine Hälfte der Teilnehmer wird als Diktator eingeteilt
- Die andere Hälfte wird als Empfänger eingeteilt
- Die Teilnehmer absolvieren 12 Runden des Dictator Games
- Jede Runde werden erneut zwei Teilnehmer (ein Diktator und ein Empfänger) gepaart

1. Dictator Games

Table 1

The binary dictator games.

Games	Option X Altruistic	Option Y Selfish	Relative position of the dictator
1	(2, 32)	(10, 30)	Disadvantageous
2	(3, 34)	(9, 28)	Disadvantageous
3	(5, 35)	(7, 27)	Disadvantageous
4	(6, 36)	(6, 26)	Disadvantageous
5	(11, 20)	(19, 18)	Mixed
6	(12, 22)	(18, 16)	Mixed
7	(14, 23)	(16, 15)	Mixed
8	(15, 24)	(15, 14)	Mixed
9	(20, 8)	(28, 6)	Advantageous
10	(21, 10)	(27, 4)	Advantageous
11	(23, 11)	(25, 3)	Advantageous
12	(24, 12)	(24, 2)	Advantageous

Notes: The first numbers in parentheses display the dictator's amounts, the second numbers the receiver's amounts. The receiver's amount is always higher with option X. The dictator's amount is always higher (or equal) with option Y.

1. Dictator Games

- Beide Optionen werden auf dem Bildschirm angezeigt
- Der Bildschirm ist 5 Sekunden eingefroren bevor die Entscheidung eingegeben werden kann
- Denn: Für ein „encoding“ muss ein angemessenes Maß an Aufmerksamkeit vorhanden sein

2. Filler Task

- Solving mazes
- Ermöglicht, dass die Ergebnisse aus Teil 1 vergessen werden können

3. Memory Task

- Alle Teilnehmer werden aufgefordert die Beträge, die der Empfänger erhalten hat aus dem Gedächtnis abzurufen.
- Für jedes Spiel wird angezeigt: Die beiden Optionen, wobei der Empfängerbetrag der in Teil 1 gewählten Option wieder abgerufen werden muss.
 - Option X: (20, 8)
 - Option Y: (28, ?)
- Die Spiele werden in zufälliger Reihenfolge abgefragt.
- Für korrekte Angaben erhalten die Teilnehmer Geld

4. Elicitation of Memory Capacity

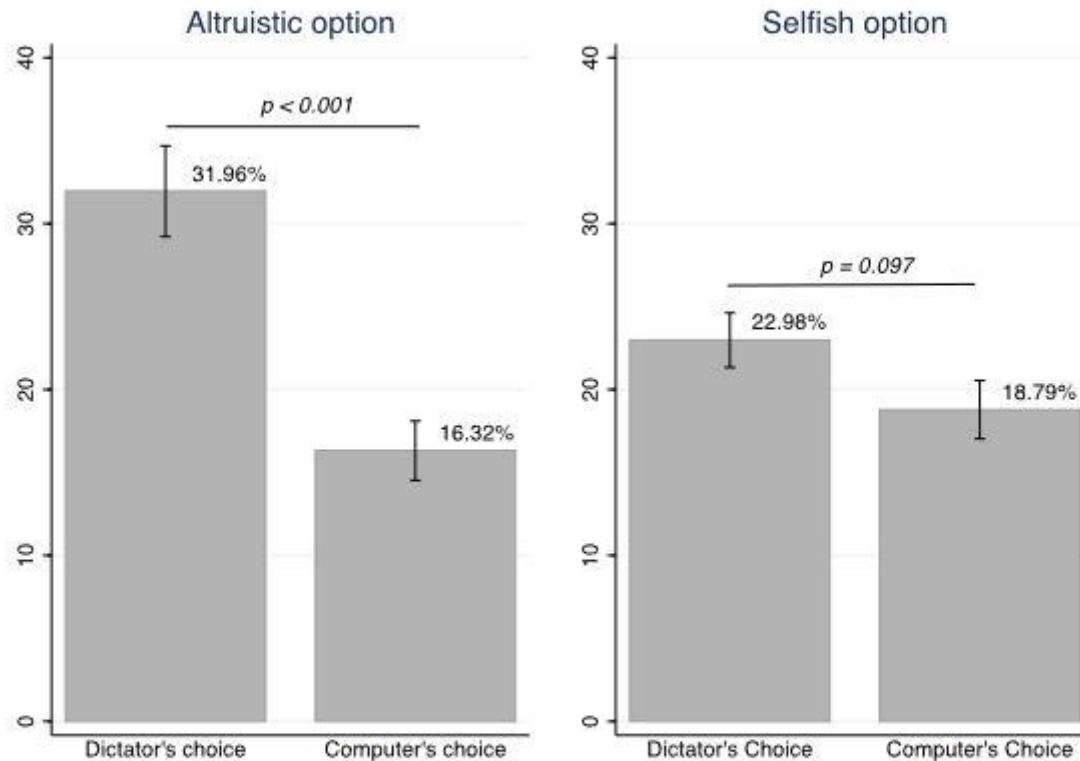
- Menschen sind unterschiedlich gut im Erbringen von Gedächtnisleistungen
- Daher werden in diesem Teil die individuellen Gedächtnisfähigkeiten messen.
- Durch die Messung kann für die individuelle Gedächtnisfähigkeit kontrolliert werden.

- Incentive – Receiver’s Amount (IRA)
 - Diktatoren wählen die Optionen
 - Diktatoren müssen sich an Empfänger-Betrag erinnern
 - Diktatoren werden für korrekte Erinnerungen bezahlt
- Incentive – Receiver’s Amount – Computer (IRAC)
 - Computer wählt die Optionen zufällig aus, d.h. die Diktatoren treffen keine Entscheidungen und tragen keine Verantwortung für die gewählte Option
 - Diktatoren müssen sich an Empfänger-Betrag erinnern
 - Diktatoren werden für korrekte Erinnerungen bezahlt

Hypothese:

Weil Individuen es bevorzugen gute statt schlechte Signale über ihr eigenes Wesen zu erhalten, ist der Anteil der korrekt erinnerten Beträge höher, wenn der Diktator die altruistische Option gewählt hat als wenn er die egoistische Option gewählt hat.

Wenn der Diktator keine Verantwortung für die Wahl der Option trägt (IRAC), dann gibt es diesen Unterschied nicht.



Notes: The Figure displays the percentages of dictators' correct recalls depending on the option (altruistic or selfish) chosen by the dictator in IRA or by the program in IRAC. *p*-values are from Mann-Whitney tests.

Fig. 2. Average Percentage of Dictator's Correct Recalls in IRA and IRAC, by Option.

Werden Erinnerungen wirklich gelöscht oder nur unterdrückt?

- Incentive – Receiver's Amount (IRA)
 - Diktatoren wählen die Optionen
 - Diktatoren müssen sich an Empfänger-Betrag erinnern
 - Diktatoren werden für korrekte Erinnerungen bezahlt
- No-Incentive – Receiver's Amount (NIRA)
 - Diktatoren wählen die Optionen
 - Diktatoren müssen sich an Empfänger-Betrag erinnern
 - Diktatoren werden für korrekte Erinnerungen NICHT bezahlt

Hypothese:

Der Anteil der korrekt erinnerten Beträge ist höher, wenn korrekte Erinnerungen bezahlt werden.

- Wir gehen davon aus, dass Erinnerungen weniger selektiv und biased sind, wenn selektive Erinnerungen Kosten verursachen.
- Wenn Teilnehmer wirklich vergessen, dann sollten monetäre Anreize keine Auswirkungen auf die Anzahl der korrekten Erinnerungen haben.

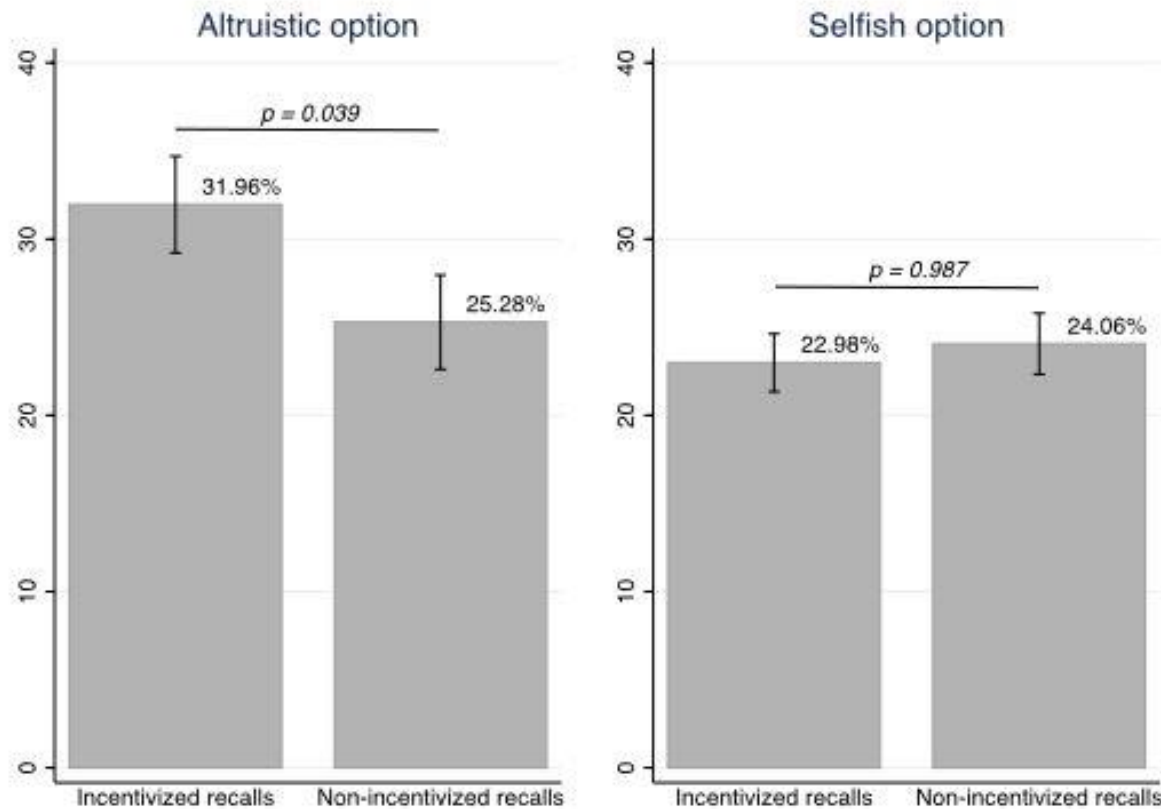


Fig. 3. Average Percentage of Dictator's Correct Recalls in IRA and NIRA, by Option.

- Mit monetären Anreizen erinnern sich Diktatoren häufiger an altruistische Entscheidungen, aber nicht häufiger an egoistische Entscheidungen
- Wird als Hinweis darauf interpretiert, dass sich Diktatoren, wenn es monetäre Anreize gibt, mehr Mühe geben sich zu erinnern, allerdings nur, wenn es sich um altruistische Entscheidungen handelt und nicht wenn es sich um egoistische Entscheidungen handelt.

Diffusion of Being Pivotal and Immoral Outcomes

Fördert das Handeln in Gruppen/Organisationen moralische Übertretungen?

Replacement logic:

Denotes the procedural phenomenon whereby people can mutually excuse their immoral behavior with individual powerlessness in the face of others' immoral behavior

Mechanismus: Diffusion von Pivotalität

Beispiele für Diffusion von Pivotalität

Korruption:

Suppose that a citizen wants to gain illegitimate access to a public permit and therefore intends to bribe an official. He may approach different officials, but he only needs to find one single official who accepts the bribe. Since any official taking the bribe would do so secretly, there is no way to credibly signal honesty. **If a given official is sufficiently certain that at least one of his colleagues is corrupt, he may now feel tempted to accept the bribe himself.** This logic can give rise to an equilibrium where a large proportion of officials act corruptly.

Doping

Doping in sports provides a similar example. Most athletes publicly state that they detest doping. However, many are later found guilty, with the road cyclist Lance Armstrong being an infamous example. This places athletes in a dilemma. They might generally object to cheating—at least because it jeopardizes the credibility of their discipline—but **believe that others are doped anyway, which makes it seem more acceptable or even necessary to engage in doping themselves.**

Beispiele für Diffusion von Pivotalität

Handel von Waffen/gefährlichen Gütern

Reasoning about not being pivotal also helps to explain outcomes in markets that violate traders' own moral or fairness preferences. Here, a replacement argument prevails if traders prefer concluding a trade themselves over letting another trader perform the same transaction, even if trading creates unfair outcomes among the traders or imposes negative externalities on others. In cases where buying decisions create negative externalities, a frequent "excuse" is that **"if I don't buy, another buyer will."** On the opposite side of the market, **suppliers of potentially harmful goods are in a similar situation, arguing that market demand would be met with or without their involvement.** British Secretary of State Boris Johnson invoked an argument along these lines

in October 2016 after allegations about weapons exported to Saudi Arabia being used for war crimes in Yemen. Faced with a motion in the House of Commons to suspend sales, he retorted that the respective members of parliament should "be in no doubt that we would be vacating a space that would rapidly be filled by other Western countries who would happily supply arms with nothing like the same compunctions or criteria or respect for humanitarian law"

- Die replacement logic basiert auf konsequentialistischem moralischen Denken:
 - “Wenn ich es nicht tue, tut es jemand anders.”
 - Das Ergebnis wird als unabhängig von der eigenen Handlung betrachtet.
- Deontologisches Denken würde zu dem Schluss kommen, dass man immer das “Richtige” tun sollte, egal ob man pivotal ist oder nicht

Im Iliaskurs finden Sie das Paper „**Diffusion of Being Pivotal and Immoral Outcomes**“ von Falk, Neuber und Szech.

1. Lesen Sie

- 1. Introduction
- 2. Experiment
 - Insb.: Hypothesis 1. und Hypothesis 2.
- 3. Results: Choices and beliefs

2. Wie ist das Experiment aufgebaut?

3. Was ist das Resultat des Experiments?

Das experimentelle Design

Experimentelles Design: Baseline

Teilnehmer müssen sich individuell zwischen zwei Optionen entscheiden:

Option A

0€ und Maus wird gerettet

Option B

10€ und Maus wird getötet

➤ Teilnehmer ist vollständig pivotal

Experimentelles Design: Simultaneous

Teilnehmer müssen sich in einer Gruppe von 8 Teilnehmer simultan zwischen zwei Optionen entscheiden:

Option A

0€

Option B

10€

- Wenn sich mindestens ein Teilnehmer für Option B entscheidet werden 8 Mäuse getötet.
- Wenn ein Teilnehmer glaubt, dass mindestens ein anderer Teilnehmer Option B wählt, dann könnte es sein, dass er/sie sich nicht mehr als pivotal begreift.

Experimentelles Design: Beliefs

Teilnehmer werden nach ihren Beliefs über Pivotalität gefragt:

- Teilnehmer sollen die Wahrscheinlichkeit einschätzen, dass alle anderen 7 Gruppenmitglieder Option A gewählt haben (belief_pivotal)
- Teilnehmer sollen einschätzen, wie viele andere Teilnehmer in ihrer Gruppe Option B gewählt haben. Sie können eine Zahl von 0 bis 7 angeben und erhalten 1€ für eine korrekte Einschätzung (belief_B)

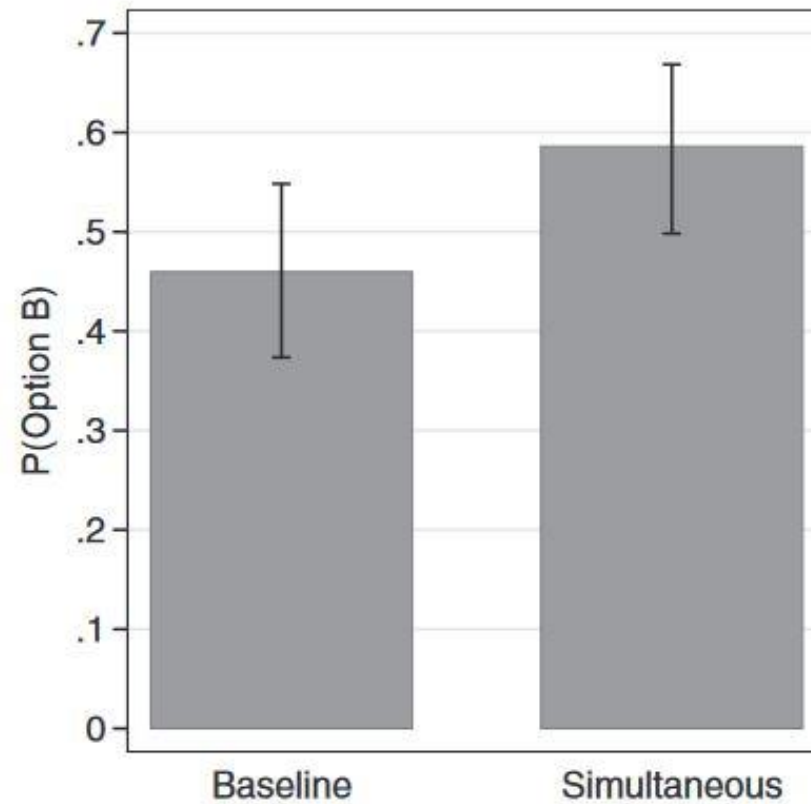
Hypothesis 1:

Der Anteil der Teilnehmer, die Option B wählen (10€ behalten und eine Maus töten), ist höher in Simultaneous im Vergleich zu Baseline

Hypothesis 2:

Im Simultaneous Treatment: Je höher die Wahrscheinlichkeit pivotal zu sein eingeschätzt wird, desto niedriger ist die Wahrscheinlichkeit, dass ein Teilnehmer Option B wählt.

Results



Results

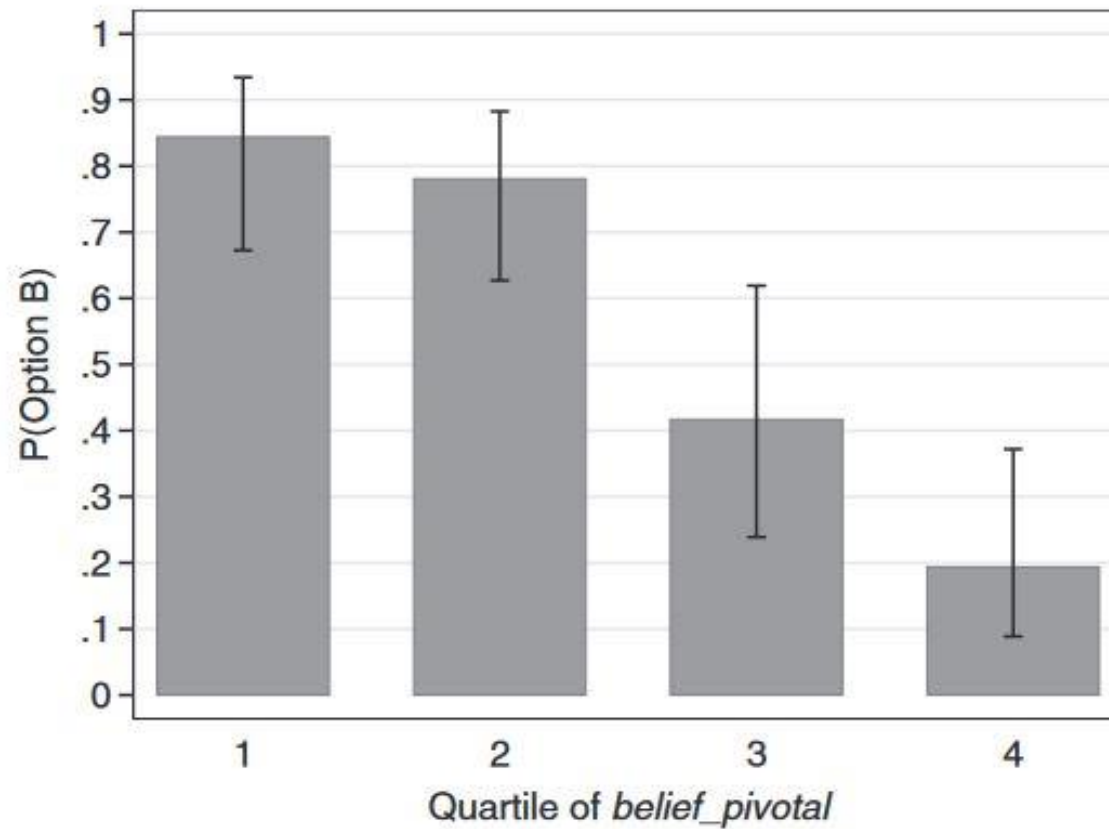


FIGURE 2
Belief quartiles (Simultaneous).

Quartiles of the belief distribution with respective percentage intervals of [0,3.5], (3.5,10], (10,35], and (35,100]