

Gra na tych samych zasadach niweluje różnice między ludźmi i małpami

Autor tekstu: **Ed Yong**

Tłumaczenie: **Krzysztof Achinger**



Poproszono cię, abyś rywalizował ze swoimi przyjaciółmi w grze wymagającej pewnych umiejętności, ale zdałeś sobie sprawę, że coś jest nie w porządku. Twoi przyjaciele otrzymali precyzyjne instrukcje i szczegóły dotyczące gry. Tobie podano kilka danych i pozostawiono samemu sobie, abyś sam wykombinował, o co w grze chodzi. Na takim boisku nikt nie mógłby sprawiedliwie porównać twoich osiągnięć z osiągnięciami przyjaciół. Wydaje się to oczywiste, ale jest to problem, który charakteryzuje wiele badań dotyczących ludzkich lub zwierzęcych zachowań.

Naukowcy często badają małpy modyfikując wersje gier psychologicznych, które zostały pierwotnie zaprojektowane do badania ludzi. Cel jest prosty: zrozumieć podobieństwa i różnice między zdolnościami umysłowymi ludzi i ich najbliższych krewnych.

Jednak porównania te bywają trudne. [Frans de Waal](http://www.emory.edu/LIVING_LINKS/dewaal.html), (http://www.emory.edu/LIVING_LINKS/dewaal.html) który bada zachowania małp, mówi: „Ludzie testuje ten sam gatunek, a małpy są testowane przez inny gatunek (ludzi). Ludzie rozumieją wszystko, co badacz im tłumaczy, a małpy muszą wywnioskować to na podstawie doświadczenia. Paradygmat nie pozwala na porównywanie, których dokonano, w szczególności negatywnej oceny małpich zdolności”.

[Sarah Brosnan](http://www2.gsu.edu/~psysfb/) (http://www2.gsu.edu/~psysfb/) z Uniwersytetu Stanowego w Georgii zgadza się z tym twierdzeniem. „Jako ludzie, z pewnością projektujemy zadania, które są bardziej intuicyjnie zrozumiałe dla nas niż dla innych gatunków. Nie wiemy, czy bez tej przewagi ludzie osiągaliby lepsze wyniki niż inne gatunki. Czy ludzkie specyficzne zdolności, włączając język, dodane do pozostałych zdolności, którymi dysponują wszystkie naczelne, czyni nas fundamentalnie podobnymi, jeżeli chodzi o możliwości? Czy też jesteśmy fundamentalnie różni od innych naczelnych?”

Aby odpowiedzieć na te pytania, Brosnan stworzyła grę polegającą na podejmowaniu decyzji, która wyrównuje poziom między ludźmi, szympanсами i kapucynkami. Wszystkie trzy gatunki grały w grę na tych samych warunkach i zachowywały się w sposób bardziej podobny niż można było oczekiwać.

Brosnan posłużyła się „Grą w pewność”, [znaną również jako „Polowanie na jelenie”](http://en.wikipedia.org/wiki/Stag_hunt). (http://en.wikipedia.org/wiki/Stag_hunt) Nazwa pochodzi od scenariusza dotyczącego dwóch ludzi na polowaniu. Bez informowania jeden drugiego, obaj muszą wybrać czy polują na jelenia, czy na zającą. Do zabicia jelenia potrzeba dwóch ludzi, ale zającą może zabić jedna osoba. Lepiej jest, gdy obaj współpracują polując na jelenia, aby zgarnąć większą nagrodę. Jeśli im się to nie uda, obaj mogą polować na zające, ale nagroda będzie mniejsza.

Brosnan „zaprosiła” 8 kapucynek, 24 szympanсы i 52 studentów, którzy zagraли w grę otrzymując w zamian albo pieniądze, albo jedzenie. Wszyscy grali w 'Polowanie na jelenia' siedząc naprzeciw siebie w parach w tych samych gatunkach. Gracz musiał wręczyć jeden z dwóch żetonów — każdy reprezentujący możliwy wybór. Gdy obaj zawodnicy wybrali swój żeton, Brosnan zaprezentowała je graczom. Następnie rozdawała nagrody — owoce dla małp i 25-centówek dla studentów, w ilościach opisanych w poniższej tabeli.

Brosnan zaprojektowała eksperyment z myślą o możliwościach kapucynek i szympanסów i zmodyfikowała szczegóły dotyczące studentów, odwracając to, co normalnie się dzieje w tego rodzaju badaniach. Na początek studenci w zasadzie nie otrzymali żadnych wskazówek. Brosnan powiedziała im tylko, że będą podejmowali decyzje przy pomocy czerwonych lub niebieskich żetonów