

ПРОТОКОЛ

заседания¹ Комиссии по внутриуниверситетским опросам и этической оценке
эмпирических исследовательских проектов НИУ ВШЭ

25 апреля 2016 г. № 25

Председательствовал: первый проректор Радаев В.В.

Присутствовали
члены Комиссии: Агадуллина Е. Р., Белянин А. В., Груздев И. А., Драгой О. В.,
Захаров А. В., Коваленко А. В., Козина И. М., Чириков И. С.,
Юдкевич М. М. Малошенок Н. Г.

1. О заявлении А.А. Яковлева с просьбой подготовить заключение о соответствии проекта «Исследование мотивации к государственной службе среди студентов различных образовательных программ» этическим нормам, принятым в общественных науках.

Результаты голосования:

А. Эмпирический исследовательский проект полностью соответствует этическим нормам и может быть реализован в нынешнем виде. – 1 голос.

В. Эмпирический исследовательский проект в целом соответствует этическим нормам, и может быть реализован после внесения ряда поправок и изменений, несущественных с этической точки зрения. – 10 голосов.

Решили:

1. Эмпирический исследовательский проект в целом соответствует этическим нормам, и может быть реализован после внесения ряда поправок и изменений, несущественных с этической точки зрения.

Комментарии комиссии:

1) Заявляется, что проект посвящен изучению «принятия политических решений», но первая игра – про благотворительность, а вторая – про кости. Тут какое-то несоответствие.

2) По тексту инструкции слишком часто повторяется, что «исследование проводится без обмана». Лучше совсем убрать эту фразу, или написать ее только один раз.

3) Процедура игры в кости:

¹ Заседание проходило в форме электронного голосования

1. Сначала, Вы должны загадать число точек от 1 до 6. После того как Вы загадали число, Вы нажимаете на кнопку «Следующая страница».
2. Далее Вы увидите брошенную игральную кость, и Вам понадобится ввести число точек, которое Вы загадали ранее, в специальную строку на экране.
3. На следующей странице Вам будут показаны результаты раунда. Если Ваше предположение соответствует числу, выпавшему на кубике, Вы получите 15 рублей. В противном случае Вы получите 5 рублей.

По описанию непонятно, играющий в пункте 2 видит выпавшее число, а потом честно сообщает, что загадал в пункте 1 или как? Описание какое-то неясное. Это такая игра на честность?

- 3) Текст инструкций составлен плохо. Ход игры прописан нечетко (если участник пишет свой прогноз в игре 2, зачем просить его еще и запоминать этот прогноз?).
- 4) Контроль за стимулами не обеспечен (люди никак не могут убедиться, что обещания по процедурам будут выполняться).
- 5) Контроля за ходом эксперимента нет (и не может быть - решения могут приниматься группой, не исключены коммуникации между участниками, что нарушает SUTVA и пр.). Непонятен контроль за временем (если человек может заполнить за несколько раз, какой смысл замерять время его решений?).
- 6) Дизайн смещенный (респондент, знающий заранее, что качества решений им головоломки повлияют на необходимость давать взятки, могут повести себя стратегически в свете этой информации).
- 7) Последовательность задач в эксперименте не нейтральна (ответы на основной вопрос про взятки могут повлиять на ответы на дальнейшие вопросы).
- 8) Основная формулировка по-прежнему сомнительна - в вопросе про чиновника (с.91) лучше было бы использовать более нейтральные формулировки - например, не "взятка", а "получение лицензии за дополнительное вознаграждение".

Председатель Комиссии

Первый проректор



В.В. Радаев