

学術的知見を用いた多様性教育 —「無意識の偏り」の体験—

富澤 佑季乃*

(令和 6 年 11 月 29 日受理)

Diversity education based on academic knowledge —Experiencing "unconscious bias"—

Yukino TOMIZAWA *

This is a report on the first attempt of diversity education program at Niigata Institute of Technology. The purpose of this program is to acquaint students with academic knowledge about diversity and bias and to allow them to experience unconscious bias.

Key words: Diversity education, Unconscious bias, Common cognitive bias, Information Cascades

1. 「多様性」の概要と背景

「多様性(ダイバーシティ: *diversity*)」とは、互いに非常に異なる多くの人や物の集まりである。社会的公正の見地からは、多様な文化・社会的背景を持つ人々が、互いに尊重されることを指す。2000 年代以降、日本の政財界にて「多様性」が重要な概念として推し進められた^[1]。国際化が進む中、日本社会でも人々が「多様性」に価値を認め、変化や対応していくことが求められてきた。現代日本は文化的な違いを理解し、受け入れ、尊重する共通認識を醸成するという、社会全体の意識改革を進めている最中である。次世代を担う人材育成においては、個人や集団が持つ異なる特性や背景について学び、それを理解し尊重することを目的とした教育が重要となる。本報告ではこれを「多様性教育」と定義する。

2. 「多様性教育」の考察と方針

日本の高等教育においては未だ、「多様性教育」の体系的手法は確立されていない。各教育機関が独自の教育を展開しながら模索を続けているのが現状である。この世相の中、新潟工科大学では 2023 年度に教職員ワーキンググループ「工学におけるダイバーシティ

* 工学科(基礎教育・教養系)講師

Lecturer, Field of Fundamental Education and Liberal Arts, Department of Engineering, School of Engineering

教育検討 WG」(以下, WG) を設置. 本学で可能な「多様性教育」について検討し, 2024 年度は正課外活動の通年プログラムで「多様性教育」を実施することを決定した. またプログラムの初回内容については, 以下の【1. 考察】を踏まえ【2. 方針】を定めた.

【1: 考察】

(1) 多様性教育の種類や特徴

- ・初等・中等教育: 道徳と倫理からの問題例に対する考察や意見交換など
- ・社会人講習: 生活や職務における具体的課題を念頭に, 相互理解の必要性を説く

(2) 高等教育: 上記から想定される学生の状態

- (i) 初等・中等教育で未成年向けの情操教育を既に受けている
- (ii) 社会人の悩み (ライフスタイル・職務での問題) を自分事と捉えにくい
⇒高等教育における被教育者の多くは子供と大人の間にいる 20 歳前後の若者. 高等教育の「多様性教育」では初等・中等教育や社会人講習とは異なる工夫が必要

【2: 方針】

大学は学術研究を扱う教育機関であり, これは初等・中等教育とは異なる特長
⇒大学教育の特色として学術的知見を用いた取り組みを行う. 学生が「多様性」について, 学術に基づく知識を得ること, またそれを実際に体験することを目的とする:
(i) 学術論文の内容を紹介することで, 学生が新しい知識や情報を得る
(ii) 関連するゲームを実際に体験させることで, 学生が得た知識を自分事とする

3. 「多様性教育」の取り組み内容

上記方針に従い, 「多様性教育」プログラムの初回を以下の内容で実施した.

【1: 概要】

「無意識の偏り(アンコンシャスバイアス: *unconscious bias*, 以下 UB)」(※1) を主題とする教育プログラム. 学生が UB の学術的知見を学びながら, UB に関するゲームを 2 種, また「情報カスケード」(※2) に関するゲームを 1 種行う, 体験型の取り組みである.

【2: 日時および参加者】

日時: 2024 年 7 月 10 日 (水) 16:20~17:50

参加者: 一年生 36 名, 二年生 2 名, 三年生 1 名, 四年生 1 名

一年生が 6 班(一班 5~7 名)に分かれ, 各班にファシリテーターの上級生 1 名を配置.

【3: 内容】

【1】UB の学術的知見の紹介

(1) 情報科学の知見^[6]として, 以下を紹介:

- (i) 思考, 感情, 記憶の約 95%は無意識の中にあると推定されている.
- (ii) 人間の脳は約 1100 万ビット/秒の情報を吸収できる. 目は 1000 万ビット/秒の情報を取り込めるが, 意識は約 40 ビット/秒しか情報を処理できない.

(※1) 過去の経験や根深い思考様式からくる仮定や解釈に基づいて判断を下し, それを自覚していないこと.

(※2) 自身が有する私的情報の内容に関わらず, 先行者の行動・意思決定をそのまま模倣する現象. 不確実な状況下でより良い意思決定を行おうとして起こる.

- (2) イギリスの学術研究団体「王立協会」が発表している UB の解説動画^[4]を視聴：
- (i) 自分の背景，文化的環境，個人的な経験に基づいたショートカットを用いて，周囲のあらゆるものについてほぼ瞬時に決定を下すことで，意識よりもはるかに多くの情報を処理できる．それが UB であり，人類皆が有するもので，無自覚に意思決定へ影響を与える．
- (ii) UB を有する前提での心掛け 4 つ：「慎重に意思決定」・「意思理由を再考する」・「固定観念に疑問を持つ」こと，また集団においてお互いに相手の「思考の偏りを注視」すること．

【2】3種のゲームで UB を体験

各班内でのグループワークで実施．上級生が進行役として出題し，一年生が解答する．

- (1) 球の値段：次の質問に対し即解答するゲーム．

「バットと球を各 1 個，合わせて買うと 110 円です．バットの値段がボールより 100 円高いとき，球の値段はいくらでしょう？」

正解は 5 円だが，無意識により 10 円と解答してしまう場合がある ($110-100=10$ を咄嗟に計算してしまう)．世界有数大学の学生が全体の 5 割を占める集団で，その殆どが解を間違え 10 円と解答した検証結果がある^[4]．

- (2) 数の規則：次の問題に対し正解を当てるゲーム．

「出題者が 3 つの自然数を言います．その 3 つが基づく規則を当ててください．解答者が出来る質問は，自分の考えた 3 つの自然数を言うだけです．それが規則に合っていれば「はい」，合わなければ「いいえ」と出題者が答えます．その答えから規則を当ててください．」

正解は「昇順に並ぶ規則」．解答者は様々な 3 つの自然数を挙げることになるが，無意識に昇順で挙げてしまうと「いいえ」を得ることができないため，正解に辿り着くのが難しくなる．また解答者が自分の推測した規則を確かめるため，それに基づく数の組み合わせを挙げて「はい」ばかりを得ようとする場合がある^[5]．これを「**確証バイアス**」(※3)という．

- (3) 石の色：次の作業から袋の中に入っている石の色を当てるゲーム．

個人戦と団体戦を各 1 回．碁石が袋の中に 3 つ入っており，色の組み合わせは「白白黒」か「白黒黒」のどちらかである．解答者は白と黒のどちらが多いかを当てる．

(i) 個人戦

- ① 袋の中を見ずに石を一つだけ取り出し，誰にも見せずに自分だけで色を確認する．確認し終わったら石を袋に戻す．
- ② その情報を基に，袋の中身が白と黒のどちらが多いかを予想する (確認した色ではなく，予想を記入)．その予想を紙に書き，口頭で班全員に発表する．
- ③ 作業①②を全員が終えたら，白と黒のどちらが多いか，各自で最終予想を決める(②の予想を変更してもよい)．
- ④ 全員が最終予想を決定したら，石を取り出して答え合わせ．

(※3) UB の一種．仮説や信念を検証する際に，それを支持する情報を検索し集める傾向のこと．

(ii) 団体戦

- ① 袋の中を見ずに石を一つだけ取り出し、誰にも見せずに自分だけで色を確認する。
確認し終わったら石を袋に戻す。
- ② その情報を基に、袋の中身が白と黒のどちらが多いかを予想する（確認した色ではなく、予想を記入）。その予想を紙に書き、口頭で班全員に発表する。
- ③ 作業①②を全員が終えたら、白と黒のどちらが多いか、全員で一つの最終予想を決める。
- ④ 最終予想を決定したら、石を取り出して答え合わせ。

この石の色当てゲームは、実際に行われた「情報カスケード」の実験を基にしており、個人戦が Anderson & Holt (1997)^[2]、団体戦が Hung & Plott (2001)^[3]によるものである。個人戦では自身が得た情報内容に関わらず、先行者の決定を模倣してしまう場合があり、これを「情報カスケード」現象という。これにより先行者が実際は誤った判断をしていますが、実は正確である私的情報を捨てて誤判断に追従する行動が起こりえる(逆に追従したおかげで正解を得ることもある)。一方、団体戦では最終的に集団の意思決定の正確さが求められる。「情報カスケード」の可能性を認識する合理的な個人は、有する私的情報に基づき独自の判断を下す傾向が強まる。Hung & Plott の実験では「情報カスケード」の発生が個人戦より減少し、正答率も上がるという結果が出ている。「情報カスケード」自体は UB そのものではないが、UB の副次的作用として発生する場合がある。



Fig.1 本プログラムの様子

(Instagram 投稿用写真, 撮影・編集者: 井部和晴)

4. 学生の感想

参加者の一年生に対し、本プログラム終了後にアンケートを実施した。学生の意識変化や気づきを測るため、過去・現在・未来を軸にする質問として、以下の4項目を設置した。

【1：質問】

- (1) 【知識】「バイアス」をこれまでに知っていましたか？ 知らなかった場合は NO と書き、YES の場合は「いつどこで初めて知ったのか」を書いてください。
- (2) 【内容】今回扱った「バイアス」の知識について、面白かった・知れてよかったと思う箇所を教えてください。（複数回答可）
- (3) 【経験】「バイアス」について、昨日までの実体験を書いてください。（注意：バイアスは人類が皆持っているため、「特になし」はありえません。何か一つは思い出して記入してください）
- (4) 【活用】今日学んだことを今後どこで・どのように生かしますか？

【2：回答】

本プログラムの対象者である 36 名の一年生から回答を得た。以降、アンケート回答の内容については原文ママで記載する。

【1】【知識】「バイアス」をこれまでに知っていたか

36 名中 9 名のみが YES と回答した。「いつどこで初めて知ったのか」については以下の回答が出た：

- ・高校の学校の先生
- ・何らかの漫画作品
- ・高校時代にひろゆきさんが著者の『99%はバイアス』という書籍を読んだ時
- ・今日 参加前に調べた
- ・高校の時に電気の授業でバイアス電圧というのが出てきた時。
- ・小学校高学年(5、6 年生頃)の校長先生の話でされていたのを覚えている
- ・高 3 のときに電気科の先生がおっしゃっていた。
- ・中学時代の道徳の授業で知った
- ・中学の授業

電気工学用語の「バイアス」(※4)について回答している学生もいるが、それを除いても約半数の学生が「学校で知った」と回答した。心理学用語の「バイアス」について初等・中等教育で学んだ経験のある学生もいる一方、回答者全体の 1/5 しか知らなかったという結果から、日本の教育現場において「バイアス」に関する教育はあまり一般的に行われていないと推測される。

【2】【内容】「バイアス」について興味深かった箇所

一名回答につき一枠で囲った表を下に記す。以降、表の記述については同様とする。

普段すごく頭を使って生きていたと思っていたが全く足りてなかった
確証バイアスで、自分の有利な情報や同じ情報しか集めていないことがありました。そういう自分の考え方や意識の仕方が当てはまっていることを知りました。情報カスケードを理解して全く同じことを行っていることがありなんなのかな知れてよかったです。
自分の意識があるのは全体の 5%という話に驚いた。無意識の中にある思考を無くすことはできなくてもその思考を考え直すことは出来るので日々の自分の考え方を見直すいいきっかけになった。

(※4) 電子部品を適切な条件で動作させるため、電気回路の各所に所定の電圧または電流を加えること。

色を当てるゲーム
自分が思っていたよりも無意識での推測が大きく、一人で物事を進めることの危険性について、知ることができたことが良かった。また、個人と集団ではこうも意見に違いが出るのかと驚きを感じ、また面白いと思った。
無意識じゃなくて一回考えてみようと思った。
自分の意思決定に、無意識のうちに偏りが生まれていると言うことを体感でき、面白かった。また、バイアスを完全に無くすことは不可能であるが、できるだけ正解に近づけることは可能であると知れてよかった。
瞬時の判断が迫られる時、楽に答えようとしてできる限り計算が少ない方へと誘導されたのにそれに気付けなかったのが面白かった
無意識下での情報がこんなにも多く脳に入ってきていることに驚きました。
確証バイアスは、無意識に最初の法則に従って言って反例を探すのが遅くなってしまったが、それがみんなに起きてて無意識だということが面白かった。
95%は無意識だということに驚いた。
数字の傾向を当てるゲームで単純な傾向なのに最初に出す数字によって変わっていておもしろかった
難しく考えすぎてしまうけど、意外と単純な考え方をもとに答えを出しているので簡単なことを大事にすることが大切だと思った。
人間は合理的、論理的なことを求める人間だが、バイアスのような感覚的で未知のものに頼ろうとする部分があるところに不思議さを感じた。
直感に反していることが正しいことがある
確証バイアスが面白かった。グループみんなが確証をするものを提示していて、結果を聞いた際バイアスにかかっていると実感した。
無意識のうちに判断してしまうことを知ったこと
行動前に一回考えることが大切ということ
答えが偏ったこと
無意識な意思決定の方が、意識的なものより幅広く判断出来ること。
今までの経験から情報の偏りが生まれてみんな意見が似てくることが知れた。
無意識なの面白かったです
無意識に行動する原理を知ることができて面白かった。
個人の考え方で判断するよりも、複数の人と意見を交換して決めた方が正答率が高かったことに驚いた。
確証バイアスの2番目のグループワークで扱った数字の規則を当てる問題がすごいバイアスを実感できて面白かった。
他人の考えを無意識に優先する情報カスカードは日頃から行っているなと思い面白かった。
人は無意識でも考えていることが分かって面白かった
1つ目の計算の問題が特に無意識にしているということを気づいたので面白かったです。
数字の正しい規則性を当てるゲームで正しそうな規則性を挙げるだけでなく間違っていそうなものも挙げることで本当に正しいものをみつけやすくなったこと
数の規則を見つけるゲームがかなりバイアスを感じることができてわかりやすかったです。情報カスケードもよくあることだなとかなり経験に近いと感じた。
人の行動の大半が無意識で面白いと思いました。
確証バイアスの、自分が正しいと思い込んだ情報のみを集めがちというのが、まさに自分の行動と重なって、興味深かった。

無意識のうちに判断していること
人間全員がバイアスと言う無意識かの偏りがあるとしてよかったです
自分が何も考えずに動いていた事が分かりました
自分では意識していないことが、かなり偏ったものだと知った

無意識が意思決定に作用することを知った、またゲームでそれを体感できたという感想が書かれた。したがって、本プログラムの方針に掲げた「学術的知見から新しい知識や情報を得る」および「ゲームを通して実際に体験し、得た知識を自分事とする」という目的は達成されたと判断する。

【3】【経験】「バイアス」についての実体験

あつてる自信があったからテストの見直しをしなかった
実体験は、確証バイアスです。レポートや気になるか事柄を調べている時に最初に自分で考えたことと似ている内容しか調べず異なる意見やサイトしか詳しく見ないことがあったことです。
バナナが黄色だと思っていたら緑もあるし茶色い物もある。
シマツという苗字をシマツと言っていた
「エビチリ」の名前と、その赤さから勝手に「辛いもの」だと思って注文したが、実際に届いたエビチリは甘かった。
タトゥーを入れている人は怖いという印象を持ってしまうこと。
高校の時、自由な席に座っていいと言われ、先生に指されるのを避けるため後ろの席に座ったら、後ろからかけるタイプの先生だったこと。(後ろは指されにくいと無意識に考えていた)
鼻をかもうと切れてるティッシュ箱に手を伸ばしたこと。
ブレーキを踏んでないと車が動くというバイアスに影響されてエンジンを切っても降りるぎりぎりまでブレーキを踏んでる
猫かと思ってたら犬だった。
探しものをするときにもいつもある場所をつい探してしまう。
自分の名字が上所(カミドコロ)なのにカミトコロという地名があるせいでそう呼ばれる
買い物をしているときに、買いたい物が高いなと感じて違う安いものを買うこと
money という単語を見て monkey という単語と読み間違えた
ボディービルダーは体が強いX 脂肪が少ないから風邪をひきやすい
同じものを飲んでいても、グラスや缶、瓶で美味しさが変わっているように感じる。
体育館の照明のスイッチが一つをのぞいて押されていたので、残りの一つを押したら怒られた
家にインターホンがあるにもかかわらず鳴らさずにドアを叩いたり、呼んだりしている人が多く、インターホンが見えずに押さないのかと思ったら、インターホンが壊れていたとき
漢字の偏を勘違いしていたこと
風呂でシャンプーをしない人がいたこと
「みりんって 10 回言って」と言われてみりと 10 回言ったあと、「鼻の長い動物は？」ときかれてきりと答えたこと。
テレビのクイズ番組で、計算問題を間違えた
第一印象で人の良し悪しを決めたこと。
工科大への通学バスで降りる時、いつも他の人が降りるボタンを押していたから、今回も誰か押すだろうと思っていたが、誰も押さず自分が押した。

左右の扉があり、閉まっていた。左の扉には鍵が開けられなかったため、右の扉も鍵を開けられないだろうと考えていたが、30分後に右の扉で鍵をあけられることに気づいたこと。
自分は身長が高いと思っていたが実際は平均的にみたら低身長であった。
家に帰るときに他のことを考えながらでも着く
スーパーで野菜を選ぶ時に鮮度が良いか悪いかを決める時
班活動で自分の意見と周りの意見が違ったときに多数派の意見に合わせて決定をしたら正解じゃなかった
数学の問題などがみんなと少し違って自信がなかったが自分だけがあつてみたいの実体験があった。
洗顔してない人は居ないと思っていた。
探し物をする時に、いつも置いてある場所ばかり探してしまった。 結局、いつも置いてある場所とは全然違う場所で見つかった。
人狼を決めるゲームでの判断
バスの始発点で乗った時、始発でも券が出ると思ったが出てこなかったこと
カップルを見ると、幸せそうでいいな～と思うことがある。
サンタは赤だと思っていたが外国では緑のサンタもいたこと

基本的に見当外れの回答が無いことから、UB について学生は正しい認識で理解できたと判断する。本プログラムは自由席で実施したため、学生が仲間内で相談するなどして同じまたは酷似した回答を出す可能性も想定されたが、それは杞憂であり、回答者全員が自身の体験を書き込んだ。学生が自分事として UB を考えることができている証左である。

【4】【活用】今回学んだことをどのように生かすか

何かを決定する時にもう一度考えようと思った
無意識で、勝手に自分で思い込んだことを友達や他の人と関わる時に起こすと関係が悪化したり考えの根本が異なり理解し合い話し合いができないことが起きてしまうので、これからは自分の意見を言う時に、1度立ちどまり実行するまでに考えて行動して行きたいです。無意識は無くすることが出来ないので実行する時に注意していきたいと思いました。そしてグループワークをして色々な人の意見を理解して人の話を理解することが大事だと思いました。
一度自分の考えに対して疑いを持って考え直してみようことを心掛けたいと思った。
友達との会話で一つの話題として生かして行こうと思います。
実験のレポートを書く際、一人で仕上げるのではなく、複数人で話し合い、片寄った見方で結果から考察を導くことを防ぐ、といったことに生かしたい。
話す時に、一回考えてから話すようにしようと思いました。
レポートの考察を書くとき、自分の考えを肯定するような論文や先行研究のみを探すのではなく、反論も探すようにする。
瞬時の判断が迫られる場面でも一度思考を止めて頭を冷静にする。
他人に影響する行動をするときに先入観が働いてないか考える。
人や物事に対する無意識による偏見、偏った思考を無くしていきたい。
自分の意見や気持ちをしっかり持って、小さなことでも慎重に決めるようにしたいと思った。
これからの話し合いの場や友達と話すときにバイアスについて注意しながら生活していきたい
自分1人の意見だけが全て正しいとは限らないので、いろんな人の意見をしっかり聞くべきだと思った。

バイアスを持っているからこそ多くの人と話し合うことが大切だと感じた。実験等で他者と考察し合う場面で仮説を立てる時にバイアスが起きているのかを慎重に精査するというプロセスを重視して筋道のある理論を組み立てる際に役立てたい。
調べた情報が正しいかどうか検討する
グループワーク等で、その場の情報だけを瞬時に判断して結果を出すのではなく、様々な視点からみたり、相談してみたりして結果を出すようにしたい。
人に自分の意見を伝える時に、考えたらこととは逆の視点から考えてから伝えようと思った。
困ったときに生かします
実験などで計算し答えを出した時に一度答えを疑い慎重に答えを出したいです。
無意識な偏りをなくすることは出来ないが、気をつけることは出来るので、物事を判断する前に意識的に考えてみる習慣をつけていこうと思いました。
偏った情報に頼らず、様々な方向から物事を見れるようにしていきたい。
しっかり人の話を聞く
無意識に行動すると良くないことも起こるから一旦視野を広くして周りの意見も取り入れていきたいと思った。
意見交換をまず大切にしようと思った。今日の会議でも自分の考えを第1にしてしまっていたのでこれから気をつけようと思った。
今後人と関わるときに今日学んだことを思い出して偏見を気をつけようと思った。
無意識に他人の意見を優先してしまったり自分の正しい方向に答えを導こうとしてしまう人間の心理を学び、多方面から物事を考えようと思った。
短時間で判断しなければならないときに無意識のうちにやっていることを意識的に考えて生かしていきたい
今日の体験で自分自身が普段から無意識にしていることがわかったので、さまざまな人の意見を聞いてよく考えて行動したいと思いました。
何か正解を探すときは正解だけでなく間違いにも目を向けてみる。
何か物事を判断したりかんがえるべき場面で偏った考えだけで物事を判断するのではなく、様々な考えを持って判断して行きたいと思う。(しっかり人とコミュニケーションをとる)
グループワークで意見を聞くときに活用する。
レポートなどで情報収集をする際、情報が偏ってしまわないように今回学んだことを思い出して、時間をかけて判断していきたい。
人を見ただけで判断しない、複数人でのグループワークならみんなでちゃんと話し合う
普段の生活で慣れてしまってる行動でも振り返ったり友達などと話し答えを出す
調べた情報を鵜呑みにしない
固定概念にとらわれず色々な角度から物事を考えていきたい。

多くの学生が、自分の意思決定および他意見の真偽について気を付けていきたいと回答した。本プログラムを受講した一年生は「確証バイアス」や「情報カスケード」を体験したことで、「無意識に対する理解や留意が必要である」という考えを得られたと判断する。

【Ex：上級生のゲーム結果】

ゲーム実施の際に出題や司会を務めた上級生も、本プログラムの事前準備として3種のゲームに挑戦している。数の規則当てゲームは一年生と比較して、正解するのに倍の時間が掛かった。規則を難しく考えすぎた様子で、確かに「バイアス」を体験したといえる。

5. 総括

新潟工科大学の2024年度「多様性教育」プログラムの第一弾として実施した本プログラムは、上記の回答から当初の目的である次の二項目を達成したと自己評価する。

(i) 学術論文の内容を紹介することで、学生が新しい知識や情報を得る

(ii) 関連するゲームを実際に体験させることで、学生が得た知識を自分事とする

今回は UB に焦点を当てた教育を行った。多様性社会において問題が生じる要因、または新しい価値が生まれる契機の一つに UB があるためである。UB は誰もが有しており無くすことはできないが、態度や行動に移す際に一旦意識的に考えてみることや、正しい知識を学んで無意識を日々更新していくことが大事であると、学生に伝えることができた。また UB は意思決定に影響を及ぼすものでありながら普段は認識するのが難しいが、学生はゲームを通して自身の考えの偏りを認知することができた。プログラム中の様子やアンケート結果から、学生から良い反応を得られたため、来年度以降も引き続き本プログラムの実施を WG で検討していく予定である。

次世代社会の形成者として必要とされる資質を養うのが「多様性教育」の目的である。本プログラムでの体験が学生の中に残り、将来彼らの判断や言動に生かされた時、「多様性教育」は真に効果を得たと言える。今後、学生の意思決定が、個人および社会にとってより良い結果を生み出すようになることを願う。

参考文献

- [1] 池谷壽夫：日本型「多様性」概念と「多様性」教育の問題点；*了徳寺大学研究紀要*, **17**, 66-86, 2023.
- [2] Anderson, L. R. and Holt, C. A.: Information Cascades in the Laboratory; *American Economic Review*, **87**(5), 847-862, 1997.
- [3] Hung, A. A. and Plott, C. R.: Information Cascades: Replication and an Extension to Majority Rule and Conformity Rewarding Institutions; *American Economic Review*, **91**(5), 1508-1520, 2001.
- [4] The Royal Society: Understanding Unconscious Bias; *YouTube*, 17 Nov. 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=dVp9Z5k0dEE> (cites 24 Nov. 2024).
- [5] Veritasium: The Most Common Cognitive Bias; *YouTube*, 24 Feb. 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=vKA4w2O6lXo> (cites 24 Nov. 2024).
- [6] Wilson, T.D.: Strangers to Ourselves: Discovering the Adaptive Subconscious; *Cambridge, MA: The Belknap Press of Harvard University Press*, 2002.