Handelshögskolan i Stockholm

Civilekonomuppsats inom marknadsföring

Strategisk Gender-Swapping: En kvantitativ studie av hur motståndarens kön påverkar beslutsfattande i Texas Holdem

Abstract: According to previous research, it is not unusual for online poker players to create profiles which indicate they are members of the opposite sex. This phenomenon, known as 'Gender Swapping', is partly being utilized in a strategic fashion. The purpose of this thesis is to evaluate whether or not the gender of an opponent has an impact on decision-making in an online poker environment. An experiment was constructed where subjects made 15 poker-related decisions against seven randomly generated opponents, consisting of three male, three female and one genderless opponent. The results indicate no significant differences in decisions against male and female opponents. However, the experiment found empirical evidence supporting the tendency of poker players to call more frequently against genderless opponents.

Författare: Victor Sandberg

Handledare: Patric Andersson, Docent i Företagsekonomi vid Handelshögskolan i Stockholm

Framläggningsdatum: 2013-06-03

Ett stort tack riktas till:

Patric Andersson – Fantastisk handledning, djup akademisk kunskap och moraliskt stöd!

Innehållsförteckning

1. Bakgrund 5
1.1 Poker 5
1.2 Ofullständig information 5
1.3 Internetpoker och Anonymitet 6
1.4 Gender-swapping 7
1.5 Beslutsfattande och motståndarens kön 7
1.6 Problemområde 8
1.7 Relevans för marknadsföring 9
1.8 Syfte 10
1.9 Tilltänkt kunskapsbidrag 11
1.10 Uppsatsens Avgränsningar 12
2. Teoretiskt Ramverk och tidigare forskning 13
2.1 Beslutsfattande 13
2.2 Inramningseffekter och individers preferenser 14
2.3 Inramningseffekten som kognitiv process 16
2.4 Inramningseffekten och dess risker 17
2.5 Inramningseffekten som strategi 18
2.6 Beslutsfattande och kön 19
2.7 Stereotyper 20
2.8 Könsstereotyper 21
2.8.1 Manliga stereotyper 23
2.8.2 Kvinnliga stereotyper 24
2.9 Hypoteser 25
3. Metod 27
3.1 Val av ansats 27
3.2 Experimentets design 28
3.2.1 Inomgruppsdesign 28
3.2.3 Enkätens utformning 29
3.2.4 Sektion 1 (Introduktion) 29
3.2.5 Sektion 2 (De 15 beslutssituationerna) 29
3.2.6 Sektion 3 (Avslutande del) 30
3.2.7 Utformning av plattformen (A) 31
3.2.8 Utformning av problemsituationer (B) 32

3.2.9 Utformning av motståndare (C) 34
3.2.10 Datainsamling 34
3.3 Studiens tillförlitlighet 36
3.3.1 Reliabilitet 36
3.3.2 Validitet 37
4. Resultat 39
4.1 Analys av Beslutsfattande 39
4.2 Analys av Problemsituationer 42
4.3 Analys av Konfidens 44
4.4 Analys av kompetens 45
4.5 Övriga observationer 46
5. Slutsatser 47
5.1 Sammanfattning av hypoteser 47
5.2 Slutsatser 47
6. Diskussion 49
6.1 Kritik 49
6.2 Förslag till vidare forskning 51
6.3 Implikationer 51
6.3.1 Praktiska implikationer för konsumenter 52
6.3.2 Praktiska implikationer för företag 52
7. Källförteckning 53
8. Bilagor 63
8.1 Enkätens frågor 63
8.1.1 Sektion 1 63
8.1.2 Sektion 2 64
8.1.3 Sektion 3 65
8.2 Motståndare 66
8.3 Pokersidor 67
8.4 Texas Holdem – regler och engelsk terminologi 68
8.4.1 Kortleken 68
8.4.2 Investeringsprocessen 69
8.4.3 De fyra satsningsrundona 69
8.4.4 Engelsk terminologi 69
8.5 Experimentets problemsituationer 70

1. Bakgrund

"More than any other game, poker depends on your understanding of the opponent"
– *Doyle Brunson*, tvåfaldig världsmästare i poker (Brunson, 2003)

1.1 Poker

Vid första anblicken är poker ett relativt simpelt spel. Varje spelare får ett antal slumpmässiga kort och den spelare som har bäst hand i slutet av en omgång vinner de pengar som investerats av alla spelare under omångens lopp. Dock är verkligheten betydligt mer komplex och spelet har gett upphov till en rad studier inom ett flertal akademiska områden. Investeringsprocessen inom poker avspeglar i flera avseenden finansmarknaden (*Macintosh, 2003*) och mikroekonomer har använt pokern som metafor för beslutsteori (*von Neumann & Morgenstern, 1944*). Regelverket och strukturen inom poker har intresserat teoretiker inom datavetenskap och legat till grund för studier om artificiell intelligens (*Billings, 1995*). Tävlings- och konkurrensaspekterna har attraherat socialpsykologer där poker bland annat har betraktats som ett instrument för att tillfredsställa grundläggande behov som dagens samhälle inte kan tillhandahålla (*Zurcher, 1983*). Vidare har poker varit en central komponent i den legala debatten som berör frågan om tur eller skicklighet vid spel med monetära incitament (*Dreef et al., 2003; Cabot & Hannum, 2005; Turner, 2008*). Poker har även använts inom kognitiva studier om sannolikhets- och riskbedömningar, där pokerspelare, tillsammans med meteorologer, ansetts tillhöra de grupper som gör korrekta bedömningar (*Liley & Rakow, 2010*). Går vi utanför den akademiska sfären hittar vi ett stort urval böcker som främst berör de strategiska (*Chen & Ankenman, 2006*) så väl som existentiella aspekterna (*Hayano, 1982*).

1.2 Ofullständig information

Den fundamentala egenskap som gett upphov till spelets komplexitet och akademiska fokus är *ofullständig information* (*Billings, 1995; Golder & Donath, 2004; Billings et al., 2002*). Detta innebär att delar av den information som krävs för att en spelare ska ta rätt beslut inte alltid är tillgänglig. Enligt *Knight* (*1921*) existerar två grundläggande situationer inom poker. I den förstnämnde ställs spelare i en s.k. *risksituation* där sannolikheten och det monetära beloppet är känt. I den andra, och betydligt mer frekventa *osäkerhetssituationen* är det monetära beloppet känt, men sannolikheten

okänd (*Ibid.*). Varje deltagare i ett pokerparti känner inte till de kort som motståndaren har, och är således begränsad till att bedöma korrekheten i situationen utifrån den information som finns tillgänglig för stunden. Denna information avser inte endast de matematiska sannolikhetsbedömningarna som korten och reglerna ger upphov till, utan framförallt rör det sig om psykologiska och sociala faktorer (*Siler, 2009*). *Motståndaren* är central i detta avseende eftersom det inte är den explicita styrkan av korten som är avgörande, utan snarare den relativa styrkan jämfört med motståndarens kort. Framgångsrika pokerspelare är skickliga på att bedöma vilka kort motståndaren har, baserat på sociala signaler såväl som motståndarens beslutsfattande i spelet. Vidare är framgångsrika pokerspelare skickliga på att minimera sociala signaler de själva ger ifrån sig, därav uttrycket "*poker face*". Med andra ord är det avgörande att både minimera motståndarens tillgängliga information och maximera ens egen information för att fatta korrekta beslut (*Stevenson, 1999*).

Informationsaspekten har tagits ett steg ytterligare och pokerspelare sänder medvetet ut falsk information för att missleda motståndaren. Denna färdighet har benämnts "*impression management*" (*Goffman, 1959*) och hanteringen av information är giltig för spelets beslutsfattande såväl som den sociala aspekten. Det förstnämnda syftar främst på spelares tendens att investera pengar som ur ett rationellt perspektiv är oproportionerligt mot handens styrka (*Reiley et al., 2005; Friedman, 1971*). Ett klassiskt exempel som belyser denna strategi är när en spelare bluffar, vilket innebär att en spelare med en svag hand investerar pengar med förhoppningen att motståndaren ska fatta ett suboptimalt beslut på grund av den missledande informationen (*Sklansky, 1999*). Den falska informationen har även en betydande roll för det sociala samspelet vid pokerbordet (*Golder, Donath, 2004*). Missledande signaler kan bland annat skapas genom verbal och icke-verbal kommunikation, där ansiktsuttryck och kroppsspråk är kraftfulla kommunikationsverktyg (*Erickson, 2003*).

1.3 Internetpoker och Anonymitet

Utifrån dessa teorier om informationsflöde är det av särskilt intresse att granska internetpokern som fenomen. Allmänintresset för poker och internetpoker som tjänst har under de senaste 15 åren nått oanade höjder. Antalet deltagare i världsmästerskapen ökade från *512* under år *2000* till *8,773* under *2006* (*Dalla, 2009*), och internetpoker omsätter tiotals miljarder kronor varje år (*Fiedler & Wilcke, 2011*).

Denna period benämns ofta som "*pokerboomen*" (*Schead et al., 2008*) och miljontals individer började spela poker över nätet (*Newsweek, 2009*). Det gigantiska virtuella landskapet som uppstod, med ett till synes oändligt antal pokerbord och motståndare, skapade utmärkta förutsättningar för individuell *anonymitet* (*Wood & Griffiths, 2008*). En ytterligare förklaringsmodell till den anonymitet som internetpoker tillhandahåller individer är frånvaron av fysisk närvaro med motståndarna. En stor del av den sociala kommunikationen försummas då det fysiska rummet och pokerbordet som gemensamt medium bytts ut mot en virtuell mötesplats (*Walther et al., 2005*). Denna utveckling har kritiserats då subtil kommunikationen i form av kroppspråk, gester och tonläge reducerar spelets psykologiska aspekter (*Golder & Donath, 2004*). Den identitet som kvarstår är reducerad till begränsade visuella egenskaper som med lätthet kan anpassas efter individers bevåg.

1.4 Gender-swapping

Valmöjligheterna och flexibiliteten för utformningen av identiteter över nätet sträcker sig bortom anonymiteten. Enligt *Huh* & *Williams* (*2010*) skapas en extraordinär frihet där individer kan avvika från, eller manipulera deras personligheter i verkliga livet. En positiv egenskap är möjligheten till experimenterande (*Turkle, 1995*), och ett intressant exempel är när spelare byter kön på deras virtuella alter-ego. Detta fenomen har intresserat akademiker inom ett flertal fält, och tendensen att byta kön, som ofta benämns "*gender swapping*" (*Wolf, 2000*), har relaterats till studier om sexuell läggning (*Huh & Williams, 2010; van Doorn et al., 2008*) så väl som social dynamik (*Kolo & Baur, 2004*). Fenomenet har även observerats inom internetpokern. En undersökning med över 2000 spelare indikerade att cirka 11 % av män och 25 % av kvinnor använder ett namn som antyder att de tillhör det motsatta könet (*Zaheer & Griffiths, 20*08). Undersökningens visade även att cirka 45 % av namnbytena gjordes i syftet att skapa en strategisk fördel.

1.5 Beslutsfattande och motståndarens kön

Omfattande forskning har gjorts kring relationen mellan kön och beslutsfattande i besläktade spelsituationer till poker (*Deaux, 1976; Mack et al., 1971; Nowell & Tinkler, 1993*). Spelvarianten "*Ultimatum game*" (UG) har legat till grund för studier som avser

könets påverkan på beslutsfattande.[1] Effekten av kvinnors närvaro i UG har observerats (*Eckel & Grossman, 2001*), och könsskillnader med avseende på risktagande har påvisats (*Garcia-Gallego et al., 2012*) Ett annat intressant experiment av *Solnick* (*2001*) bestod av två försöksgrupper. Den första gruppen spelade mot anonyma motståndare, medan den andra gruppen på förhand fick kännedom om motståndarens förnamn och kön. Resultatet indikerade att den senare gruppen agerade betydligt mer generöst.
Vidare har könets betydelse granskats i förhandlingssituationer där man funnit en tydlig diskrepans i överenskommelser beroende på motpartens kön (*Ayres & Siegelman, 1995*). Investeringsprocessen i poker påminner till viss del om en förhandlingssituation, men samtidigt begränsar reglerna i poker de tillgängliga strategierna.

1.6 Problemområde

Poker lämpar sig särskilt väl för studier som berör relationen mellan beslutsfattande och motpartens kön. Även fast andelen manliga spelare är överrepresenterade (*Abarbanel & Berhard, 2012*) är spelet i viss utsträckning unikt i det avseendet att män och kvinnor spelar mot varandra under lika villkor (*Wolkomir, 2012*). Vidare utgör den ofullständiga informationen ett behov att bedöma situationen baserat psykologiska och sociala faktorer där motståndarens sexualitet kan ha betydelse. Trots pokerns frekventa förekomst inom akademisk forskning är studier som granskar kön och beslutsfattande mycket begränsade. Än mindre finns dokumenterat om könsdynamiken inom internetpoker. Som tidigare nämnts finns data som kartlägger gender-swapping med avseende på frekvens samt motiv (*Zaheer & Griffiths, 2008*). Dock finns det inga studier som undersöker dess effekter med avseende på beslutsfattande. En indikation av effekternas förekomst kan härledas från en nyligen publicerad studie som behandlar hur pokerspelare tar olika beslut beroende på ovidkommande information vid identiska situationer (*Miller & Sardais, 2013*). Studien i fråga bör på sin höjd ses som en fingervisning då experimentet inte avsåg internetpoker och motståndarens kön inte tillhörde en av de faktorer som undersöktes.

[1] UG är ett spel som är vanligt förekommande inom ekonomiska experiment där två spelare interagerar för att bestämma hur en summa pengar ska fördelas mellan dem (Hoffman et al, 1996). UG skiljer sig från poker i den bemärkelsen att spelet saknar ofullständig information, fast paralleller kan dras då spelen delar likheter med avseende på ekonomisk beslutsteori.

1.7 Relevans för marknadsföring

Internetpokerns uppkomst är ett direkt resultat av denna teknologiska revolution som förändrat villkoren och spelreglerna för de traditionella marknaderna. För 30 år sedan hade ingen förstått vad "*uppkopplad*" betydde, men idag betraktas Internet och dess lättillgänglighet som den förväntade normen. Sättet för hur kunder och företag kommunicerar på de digitala marknaderna karaktäriseras av flexibilitet och dynamiska förutsättningar, snarare än bundenhet till specifika personligheter och roller. Den anonymitet som Internet tillhandahåller gör att individer kan utforma helt nya identiteter. Möjligheterna sträcker sig så långt att de traditionella gränserna för sexualitet och kön med lätthet kan överskridas. Denna tendens har observerats och dokumenterats för internetpoker (*Zaheer & Griffiths, 2008*) och ur ett marknadsföringsperspektiv är det avgörande att förstå de nya förutsättningarna och anpassa sig därefter.

Definitionen för marknadsföring har förändrats och omarbetats för varje decennium sedan 60-talet. För en genomgång av tidigare definitioner rekommenderas *Gamble et al.* (*2011*). Enligt *Gamble* har marknadsföringen under 2000-talet fokuserat mer på samhällsprocesser och nya marknadsstrukturer, varvid den traditionella dynamiken mellan leverantör och köpare har suddats ut. *Kotler et al.* (*2009*) definierar marknadsföring som "[…] *individer och grupper förskaffar det som behövs och eftertraktas genom skapande, erbjudande och fritt utbyte av produkter och tjänster av värde med andra".* Utifrån ovanstående definition är syftet för denna studie, vilket ämnar undersöka hur motståndarens kön påverkar beslutsfattande, relevant i två avseenden.

Det första relateras till företagen (*pokersidorna*), vilka kan antas vara den grupp som bestämmer och utformar parametrarna för vad som är möjligt i termer av anonymitet och identitet. Företagens huvudsakliga inkomstkälla är *rake*[2], vilket är en direkt funktion av hur mycket pengar pokerspelarna investerar. Ett grundläggande mål bör således vara att öka de totala intäkterna av rake. I relation till anonymitet och pokerspelares identitetsskapande kan en traditionell marknadsföringsstrategi syfta till att öka kunders lojalitet och attrahera nya kunder genom att tillhandahålla ett större urval av möjligheter och parameterar än företagets konkurrenter. Dock föreslås ett alternativ

[2] Term inom poker som beskriver den andel av potten som pokersidor tar som avgift

strategi för hur identiteter kan ligga till grund för ökade intäkter, vilket bygger på idén att stimulera beteenden hos pokerspelare vilket gör att de investerar mer pengar för varje pokerhand. I förlängningen leder detta till mer rake och intäkter, givet att rake är en direkt funktion av investerade pengar. Denna studie granskar besluts- och investeringsbeteende som en funktion av könsrelaterade associationer, attribut och egenskaper. Således är det av hög relevans att företagen skapar ett anpassat urval av de grafiska och textbaserade attribut som stimulerar ett beteende som maximerar benägenheten att investera pengar.

Utifrån definitionen för marknadsföring är studiens resultat även relevant för konsumenter (*pokerspelare*), vilka kan betraktas som de individer som underordnas och anpassas till de förutsättningar och parametrar som företagen tillhandahåller. Individerna väljer sedan fritt de parametrar som finns tillgängliga i urvalet, och utformar den slutgiltiga identiteten. Pokerspelarna kan betraktas som aktörer på en marknad som företagen skapar, där spelarna strävar efter att få avkastning på investerat kapital. Om man bortser från investeringsbeteende är identiteten och dess parametrar, vilket utgörs av visuella och textbaserade faktorer, det enda som skiljer spelarna åt. Följaktligen kan identiteten betraktas som det brand som varje aktör har på marknaden.

Givet att denna studie undersöker hur beslutsfattande påverkas av könsrelaterade associationer, är resultatet intressant eftersom pokerspelare kan anpassa identiteten för att stimulera beteenden hos motståndaren som är fördelaktigt i enlighet med vederbörandes preferenser. Ett tydligt exempel på denna typ av branding är när pokerspelare antar smeknamn med associationer till det motsatta könet för att skapa en fördel (*Zaheer & Griffiths, 2008*). Det är relevant för pokerspelare att känna till hur deras egna kognitiva beslutsprocesser kan influeras av motståndarens brand. En ökad medvetenhet för effekterna av könsrelaterade associationer kan endast leda till klokare och objektivare beslutsfattande vid pokerbordet.

1.8 Syfte

Uppsatsen syftar till att undersöka om visuella egenskaper som skapar könsassociationer påverkar motståndarens beslutsfattande inom internetpoker. I Avsnitt *2* (*Teoretiskt Ramverk & tidigare forskning*) kommer två huvudsakliga områden att presenteras som förklaringsmodell för detta fenomen. Akademisk forskning om *inramningseffekter* (*Avsnitt 2.2 – 2.5*) kommer att granskas för att besvara *varför*

beslutsfattande påverkas. Vidare kommer forskning om *könsstereotyper* (*Avsnitt 2.6–2.8*) att undersöka *hur* beslutsfattande påverkas beroende på vilket kön motståndaren har. Följande hypoteser syftar till att pröva om det finns empiriska belägg för skillnader i beslutsfattande där motståndarens kön utgör experimentets oberoende variabel:

H1a: Pokerspelare synar i större utsträckning när motståndaren är av manligt kön.

H1b: Pokerspelare synar i större utsträckning när motståndaren är av manligt kön i relation till motståndare av kvinnligt kön.

H1c: Pokerspelare synar i större utsträckning när motståndaren är av manligt kön i relation till motståndare av neutralt kön.

H2a: Pokerspelare synar i mindre utsträckning när motståndaren är av kvinnligt kön.

H2b: Pokerspelare synar i mindre utsträckning när motståndaren är av kvinnligt kön i relation till motståndare av manligt kön.

H2c: Pokerspelare synar i mindre utsträckning när motståndaren är av kvinnligt kön i relation till motståndare av neutralt kön.

H3: Pokerspelare anser att kvinnors kompetens är lägre än mäns kompetens

Experimentet syftar inte endast till att utforska *beslutsfattande* (*Avsnitt 3.2.5*), utan inkluderar även frågor som kartlägger pokerspelares *upplevda skicklighet* (*Avsnitt 3.2.4*), *konfidens* (*Avsnitt 3.2.5*) samt *bedömning av motståndaren* (*Avsnitt 3.2.6*). Vid utformningen av experimentet har en anonym motståndare inkluderats, med syftet att (1) fungera som kontrollvariabel och (2) undersöka om det föreligger skillnader i beslutsfattande på identitetsnivå snarare än könsnivå.

1.9 Tilltänkt kunskapsbidrag

Effekten av motpartens kön på beslutsfattande inom spelsituationer har dokumenterats åtskilliga gånger (*Avsnitt 1.5*). Dock har inga studier gjorts där poker ligger till grund för spelsituationen, vilket möjligtvis kan bero på att poker är betydligt mer komplext och dynamiskt än de spelvarianter som tidigare experiment undersökt. Vidare finns ett flertal rön som granskar könets betydelse inom poker (*Wolkomir, 2012*), men inga som undersöker könets relation till beslutsfattande. Än mindre finns akademisk forskning

som kartlägger sambandet mellan könet och beslutsfattande inom internetpoker, vilket är väntat då fenomenet är en relativt ung företeelse. Denna studie kan således antas utgöra en länk mellan ovanstående akademiska fält, och kunskapen om effekten av motpartens kön på beslutsfattande expanderas till att inkludera internetpoker som spelsituation. Vidare förväntas studien lyfta fram ett antal praktiska implikationer för konsumenter (*pokerspelare*) och företag (*pokersidor*) vilka är relevanta ur ett markandsföringsperspektiv. Däribland kan nämnas en allmän medvetenhet gällande effekterna för grafiska attribut på pokerspelares beslutsfattande, samt rekommendationer gällande utformning av pokerspelares profiler för att stimulera önskvärda beteenden hos motståndare.

1.10 Uppsatsens Avgränsningar

Fem huvudsakliga avgränsningar har gjorts, och dess motiv och implikationer utvecklas i *Avsnitt 3* (*Metod*).

1. Experimentet prövar endast försökspersoner av *manligt* kön
2. Experimentet prövar endast *Texas Holdem* som pokervariant
3. Experimentet prövar endast *en* typ av situation *(Lägga sig eller Syna)*
4. Experimentet prövar endast beslutsfattande mot *en* motståndare
5. Experimentet prövar endast *grafiska* faktorer (*profilbild*) som oberoende variabel

2. Teoretiskt Ramverk och tidigare forskning

I detta avsnitt redogörs den akademiska forskning som ligger till grund för studiens hypoteser. En genomgång av tidigare beslutsteori *(2.1)* och uppkomsten av inramningseffekten och dess relation till individers preferenser och beslutsfattande *(2.2)* följs av beskrivning av de kognitiva processer som ligger till grund för inramningseffektens verkan *(2.3)*. Efteråt utforskas inramningseffektens risker *(2.4)* och möjligheter att påverka individer att fatta önskvärda beslut *(2.5).* I relation till studiens syfte kan möjligheterna att påverka individers beslutsfattande antas utgöra grunden för pokerspelares benägenhet för att byta kön som en strategi för att påverka motståndarnas beslutsfattande. Vidare avhandlas tidigare forskning om beslutsfattande och kön *(2.6)*, varefter beslutsfattande och stereotyper granskas *(2.7)* och en genomgång av tidigare forskning med avseende på könsrelaterade stereotyper presenteras *(2.8)*. Könsstereotyperna kommer sedan att analyseras för att undersöka hur motståndarens kön påverkar beslutsfattande, och ett antal hypoteser kommer att genereras utifrån dessa antaganden.

2.1 Beslutsfattande

Relevant för denna studie är forskning som berör beslutsfattande baserat på ofullständig information. Tidig forskning om beslutsfattande utgjordes av ett högt normativt fokus, där regler och processer utformades utifrån antaganden om rationella individer och fullständig information (*Luce & Raiffa, 1957*). Generella frågeställningar som *hur individers beslutsfattande beror på tillgänglig information* (*von Neumann & Morgenstern, 1953*) samt *hur externa begränsningar påverkar kognitiva beslutsmekanismer* (*Newell & Simon, 1972*) har intresserade akademiker. Resultaten för forskningen antydde att specifika mål lyfte fram viss information som betydelsefull och viss information som irrelevant under beslutsprocessen. Med andra ord förespråkade de normativa modellerna att beslutsfattare fokuserar på den information som anses kritisk för situationen och fattar ett rationellt beslut därefter (*Miller & Sardais, 2013*).

Senare års forskning har i större utsträckning lyft fram *kontexten* som en betydelsefull komponent i beslutsprocessen. Utmärkande för dessa studier i relation till tidigare forskning är antagandet att individer fattar beslut som inte maximerar väntevärde eller nytta. Detta skift från rationellt beslutsfattande tillskrivs ofta så kallade kognitiva "*bias*",

där irrationella beslut fattas givet en viss kontext.[3] Ett stort antal bias har observerats och väldokumenterade exempel är bland annat *förlustaversion* (*Johnson et al., 1993*), *donationseffekten* (*Kahneman et al., 1991*) samt *status quo effekten* (*Samuelson & Zeckhauser, 1988*). Vidare ger kontexten upphov till intressanta implikationer gällande beslutsfattande då den är mångfacetterad i sin natur. Detta innebär att individer kan uppfatta identiska situationer utifrån subjektiva förhållningssätt vilket resulterar i olika beslut (*Miller & Sardais, 2013*).

2.2 Inramningseffekter och individers preferenser

Sättet för vilket en situation eller kontext kan tolkas annorlunda benämns *inramningseffekter* (*eng. framing*), vilket innebär att individers preferenser och val ändras beroende på hur problemet presenteras. Avgörande för denna studie är att inramningseffekter kan användas som ett verktyg för att producera förutsägbara förändringar i individers beslutsfattande (*Tversky & Kahneman, 1981*). Tidigare forskning som behandlar ämnet utgår ofta från empiriska experiment där försökspersoner ställs inför logiska valsituationer som beskrivs på två eller fler sätt, varvid preferenser och beslut studeras (*Kühberger, 1998*).

Valen för experimentens situationer saknar generellt en objektiv korrekthet, och innebörden för de val som presenteras är identiska (*Mandel, 2001*). Problemets subjektivitet möjliggör en utformning av valsituationen där försökspersonerna antar olika inramningar beroende på hur situationens variabler struktureras. Resultaten för studierna är oftast tydliga, där situationens inramningar leder till förutsägbara ändringar i beslutsfattande med anmärkningsvärd statistisk validitet (*Miller & Sardais, 2013*; *Liberman et al., 2004; Bettman & Sujan, 1987; Neale et al., 1887*).

[3] Det område för vilka dessa kontexter studeras benämns *Prospekt-teori* (*Tversky & Kahneman, 1981*)

Ett klassiskt exempel som belyser inramningseffekten är *Tversky* och *Kahnemans* (*1981*) problem om en asiatisk sjukdom:[4]

Imagine that the U.S. is preparing for the outbreak of an unusual Asian disease, which is expected to kill 600 people. Two alternative programs to combat the disease have been proposed. Assume that the exact scientific estimate of the consequences of the programs are as follow:

If Program A is adopted, 200 people will be saved.

If Program B is adopted, there is 1/3 probability that 600 people will be saved, and 2/3 probability that no people will be saved.

Which of the two programs would you favor?

Experimentets resultat visade att *72 %* av de *152* försökspersonerna föredrog lågriskalternativet *Program A* där utfallet var inramat med fokus på räddade liv. I ett senare experiment utformades beskrivningen av problemet annorlunda med fokus på förlorade liv, där istället *78 %* föredrog det riskfyllda *Program B*.

Studier om inramningseffekter sträcker sig bortom situationens problemformulering, och dess effekt har även påvisats i manipulationen av situationens beteckning. Ett experiment (*Liberman et al, 2004*) undersökte beslutsskillnader i spelet *Prisoner's Dilemma*[5], där spelet döptes till "*Wall Street Game*" för ena gruppen av försökspersoner, och till "*Community Game*" för andra gruppen. Dessa titlar hade tydliga associationer till konkurrerande så väl som samarbetsvänligt beteende, och studien påvisade ett tydligt samband mellan spelets titel och beslutsbeteende. Intressant för dessa studier är att effekten för vilket irrelevant information kan diktera beslutsfattande.

Baserat på samma principer som ger upphov till den diskrepans som observerats i beslut gällande identiska problem, kan inramningseffekter som psykologisk modell ligga till grund för alternativa beslut beroende på motståndarens kön vid pokerbordet. Från *Liberman et al.* (*2004*) experiment kan fastställas att irrelevant information med associationer till en viss företeelse producerar ett skift i beslutsfattande vars förklaringsgrund härstammar från de beteenden som associationerna åsyftar. När situationen beskrevs med titeln "*Wall Street*" ändrades försökspersonernas inramningar

[4] För en meta-analys av *Tversky* och *Kahnemans* problem om en asiatisk sjukdom och genomgång av senare studier som bygger på problemet rekommenderas *Kühberger et a*l. (*1999*)
[5] Prisoner's Dilemma är ett så kallad icke-nollsummespel som utgjort en central roll för spelteoretiska experiment genom historien. Spelet har flera implikationer, däribland att spelarna kommer få sämre resultat om de alla agerar självviskt (*White, 2009*)

och ett konkurrensmässigt beteende uppstod som kan antas vara kongruent med titelns associationer så som *girighet*, *kapitalism* och *profit*. Människors kön har onekligen ett antal associationer och stereotyper, och utifrån teorierna om inramningseffekter ämnar experimentet att undersöka om effekterna för dessa associationer för internetpoker. Detta avsnitt har presenterat en grundläggande översikt av inramningseffekter för preferensbildning och beslutsfattande, och i nästa avsnitt kommer teori som behandlar processer för inramningseffekters kognitiva uppkomst att avhandlas.

2.3 Inramningseffekten som kognitiv process

Psykologer har sedan länge förstått denna princip, och tidig forskning lyfter fram vikten av att granska hur individer tolkar och konstruerar situationer för att förstå och förutsäga mänskligt beteende (*Lewin, 1935; Bruner, 1957*). Enligt *Tversky & Kahneman* (*1981*) definieras ett problem utifrån de handlingar och val som en individ kan välja mellan, de möjliga utfallen och konsekvenserna, samt de sannolikheter som binder handlingarna med konsekvenserna. Författarna menar att en individ väljer olika inramningar för beslutsfattande beroende på hur vederbörande väljer att strukturera och rangordna komponenterna. Definitionen för inramningseffekt kan utökas och den tillgängliga informationen för en situation kompletteras ofta med individers tidigare erfarenheter (*Miller & Sardais, 2013*). Vidare har beslutsfattarens normer, personliga egenskaper och vanor en viss påverkan (*Tversky & Kahneman, 1981*), där inramningen är en produkt av individens psykologiska, sociala och situationsbaserade influenser (*Miller & Sardais, 2013*). Denna studie avser främst att undersöka situationens effekt där tillgänglig information verkar som oberoende variabel.

Processen kan förklaras utifrån principen om att individer strävar efter att förstå och konstruera en stringent verklighetsbild (*Goffman, 1974; Benford & Snow, 2000*). Enligt *Abraham* (*2009*) är information och fakta mångtydiga, och de kan endast behandlas och sammanställas genom en viss inramning. Detta innebär att inramning är en konstant process där individer aktivt strukturerar tillgänglig information för att förstå tillvaron (*Stevenson & Greenburg, 2000*). Denna selektivitet för vilket information sorteras avgör vilka aspekter i en beslutssituation vi uppmärksammar, hur de tolkas, samt hur de värderas (*Miller & Sardais, 2013*). Eftersom vissa aspekter i den kognitiva processen prioriteras kommer även situationens beslutsalternativ och handlingar anses vara mer lämpliga än andra (*Lounsbury et al., 2003*). Detta resonemang innebär att inramning som

kognitiv process tolkar *"det som annars hade betraktats som meningslös information"* som en betydelsefull komponent i en given situation *Goffman* (*1974*). Om situationens innebörd är ett resultat av inramningar, och inramningar är ett resultat av tillgängliga komponenter så som handlingar, val, utfall och konsekvenser, måste det finnas risker associerade med processen, givet att information kan bedömas felaktigt.

2.4 Inramningseffekten och dess risker

Enligt *Hill* (*1995*) är det inte ovanligt att irrelevant information inkluderas i inramningen. I sammanhanget kan en lämplig definition av "irrelevant" formuleras som den information vars nettoeffekt på väntevärdet är negativt eller oförändrat (*Miller & Sardais, 2013*). Av ovanstående akademisk forskning framkommer det även att information tolkas felaktigt utifrån subjektiva förhållningssätt. Ett klassiskt exempel kan hämtas från *Goffman* (*1974*):

"This guy is lying face down on Powell St., with traffic backed up for blocks. A Little Old Lady climbs down from a stalled cable car and begins giving him artificial respiration – whereupon he swivels his head and says: 'Look lady, I don't know what game you're playing, but I'm trying to fix this cable!"

Goffman kallar dessa situationer för *"inramningsfel"* (*eng. error in framing*), där en individ konstruerar ett scenario från information som kan tolkas på fler än ett sätt. *Miller* och *Sardais* (*2013*) har identifierat tre typer av risk som är associerade med inramningseffekter. Första typen berör situationer där viss information distraherar individen från de relevanta aspekterna för beslutet. Individens kognitiva prioriteter kalibreras felaktigt, och de viktigaste elementen negligeras för att inramningen inte tar hänsyn till dem (*Granqvist & Laurila, 2011*). Den andra risken innebär att situationen ger upphov till en missledande ordning av informationen som uppmärksammas (*Miller & Sardais, 2013*). Till skillnad från första risken är det *ordningen* av situationens element, snarare än den kognitiva struktureringen, som leder till ett suboptimalt beslut. Den tredje risken syftar till situationer som innehåller information som inte är relevant för problemet i fråga (*Hill, 1995*). Samtliga tre risker kan ha en betydande influens i internetpoker. Dock är de två förstnämnda riskerna mindre relevanta för denna studie eftersom det är svårt att pröva felkalibrering av kognitiv så väl som situationsbaserad felprioritering givet experimentets design. Skälet till denna design kommer att motiveras i Avsnitt 3.

2.5 Inramningseffekten som strategi

Som tidigare nämnts fungerar inramningar som kognitiva linser vars uppgift är att skapa förståelse i en given situation. Linserna fokuserar på information som är förenlig med inramningen, och exkluderar information som inte är förenlig. I förlängningen leder denna informationsfiltrering att situationen upplevs på ett visst sätt (*Miller & Sardais, 2013*). Denna process är sårbar då missledning och illusion är möjlig (*Denzin & Keller, 1981*). De kontrollerade experimenten som nämns ovan är tydliga exempel på manipulationens möjligheter. Detta kan även observeras i vardagen, där bland annat bondfångare, försäljare och magiker exploaterar sårbarheten som inramningseffekter skapar (*Johnston, 1995; Manning, 2008*). Givet att olika utformningar av en situation leder till olika beslut kan en situation manipuleras för att individer ska fatta önsvärda beslut som stimulerar ett visst beteende (*Banks et al., 1995*). I inledningen av denna uppsats beskrevs "*gender swapping*" och dess förekomst inom internetpoker. Det framgick av en statistisk undersökning att ett byte till motsatt kön användes i strategiskt syfte. Effekten för denna manipulation av vad motståndarna uppfattar vid pokerbordet uppfyller ett flertal fundamentala egenskaper som stipulerats enligt ovanstående studier om inramningseffekter:

1. Situationer *[vid pokerbordet]* har tydliga handlingar, val, utfall, konsekvenser och sannolikheter.
2. Faktorerna *[som Gender Swapping utnyttjar]* utgörs till största del av irrelevant information som saknar betydelse för situationen *[beslut vid pokerbordet]*.
3. Den irrelevanta informationen kan leda till ett oförändrat eller negativt väntevärde.
4. Subjektiva bedömningar uppstår givet frånvaron av fullständig information *[för att fatta ett korrekt beslut vid pokerbordet]*
5. Subjektiva bedömningar uppstår givet avsaknaden av objektiv korrekthet *[beslut vid pokerbordet]*
6. Information kan manipuleras *[text och visuellt baserade faktorer]* vilket gör att identiska situationer presenteras och uppfattas olika.
7. Information kan manipuleras *[text och visuellt baserade faktorer]* för att skapa associationer till företeelser med tydliga och relevanta egenskaper för situationen i fråga.

Baserat på *punkt 1-5* anses rimliga skäl ligga till grund för antagandet att inramningseffekter kan producera förändringar i beslutsfattande för internetpoker. Vidare anses resonemanget för *punkt 6* ge upphov till möjligheten att manipulera information med syftet att påverka motståndarnas beslutsfattande. Slutligen anses *punkt 7* lyfta fram antagandet om att motståndarens kön kan utnyttjas i manipulationsprocessen. Det är viktigt att påpeka att frågorna om *hur* och *varför* inramningseffekter uppstår har besvarats. Däremot har inga förutsägelser om inramningseffekten vid manipulationen av motståndarens kön presenterats. För att göra det är en närmare granskning av de associationer och stereotyper som finns kopplade till män och kvinnor nödvändig.

2.6 Beslutsfattande och kön

Det finns ett stort antal studier som har kartlagt preferens- och beteendeskillnader mellan män och kvinnor. Enligt *Vinacke* (*1959*) är en rimlig tolkning av helhetsbilden för diskrepanser mellan kön att män är mer intresserade av att vinna, medan kvinnor är mer intresserade av att nå en rättvis lösning. Könsskillnader har identifierats i studier om moraliskt beslutsfattande, där män värderar individuella rättigheter och rättvisa, medan kvinnor värderar gruppens intressen och undvikande av att andra individer såras (*Gilligan, 1982*). Mer specifikt är egenskaper som värderas högt för män *tävlingsinriktning*, *aggressivitet*, *självständighet*, *dominans* och *objektivitet*. Egenskaper som värderas av högt kvinnor är *sympati*, *känsla av säkerhet* och *hjälpsamhet* (*Spence et al., 1975*).

En generell tendens baserat på ovanstående forskning är att män är *tävlingsinriktade* medan kvinnor är mer *samarbetsvilliga* (*Eckel & Grossman, 2001*). Hypotesen om kvinnors samarbetsvilja har påvisats i ett flertal studier (*Aranoff & Tedeschi, 1968; Meux, 1973*), men samtidigt har andra experiment funnit att män har en högre nivå av samarbetsvilja (*Rapaport & Chammah, 1965; Kahn et al., 1971*). Denna inkonsistens har även påvisats i senare rön som berör andra faktorer (*Dawes et al., 1977; Orbel et al., 1994*). Det har även framkommit att män tillämpar ett mer svartvitt betraktelsesätt vid beslutsfattande än kvinnor (*Pasterski et al., 2011*) Ekonomer har även studerat könsskillnader, där experiment indikerar att kvinnor tillämpar en högre nivå av riskaversitet (*Powell & Ansic, 1997; Schubert et al., 1999*). Vidare har män och kvinnors riskbenägenhet granskats, där resultatet för forskningen ofta antyder att kvinnor

uppfattar situationer som mer riskfyllda, samt att kvinnor i större utsträckning väljer alternativ med lägre risk (*Charness & Gneezy 2007*; *Eckel et al., 2009*). Dock indikerar forskning av *Andersen et al.* (*2008*) och *Barasinska* (*2011*) att det inte föreligger en skillnad mellan könen med avseende på riskpreferenser.

Tillika ovanstående inkonsistens har även konflikterande resultat påvisats gällande riskpreferenser i spel om duopol[6] (*Mason, 1991*), varför generella slutsatser om könsskillnader bör tolkas med försiktighet. I relation till studiens frågeställning är könsskillnader som avser verkligt beteende av sekundär betydelse. Avgörande är istället hur beslutsfattaren *bedömer* och *upplever* motståndaren, givet att studiens syftar till att undersöka beslutsfattande som en funktion av motståndarens attribut. Det som driver ett beteende är hur en pokerspelare *tror* att motståndaren handlar, framför hur motståndaren egentligen handlar. Som tidigare nämnts är ofullständig information en fundamental egenskap för poker, vilket gör att användandet av stereotyper blir relevant. Enligt *Fiske et al.* (*1991*) är stereotyper endast nödvändiga i situationer som utgörs av ofullständig information. Om individer har karaktärsdrag som på ett tydligt sätt särskiljer dem från stereotypen, är deras skillnad uppenbar (*Ibid.*). Författarna understryker även att stereotyper är mest troliga att uppstå när kriterierna för bedömning är tvetydiga och öppna för tolkning.

Vidare gör avgränsningen om endast manliga försökspersoner att skillnader i verkligt beteendemönster mellan könen inte kan undersökas. Således har skillnaden för män och kvinnors verkliga beteendemönster ett begränsat värde för studien. Indirekt kan verkliga skillnader med avseende på kön vara av intresse då forskning stödjer antagandet om att förväntningar och stereotyper reflekterar verklighetens beteenden. (*Spence et al., 1975*). Dock har senare studier indikerat en tydlig diskrepans mellan stereotyper och verklighet (*Heilman, 1995*).

2.7 Stereotyper

En standardiserad definition av stereotyper kan antas vara "*individer med identiska karaktäristiska drag som behandlas annorlunda på grund av den demografiska grupp de tillhör*" (*Ehrenberg & Smith, 1994*). Stereotypers uppkomst förklaras utifrån en kognitiv process vars syfte är att strukturera komplex data och förenkla hanteringen av

[6] Duopol är när en marknad karaktäriseras av två dominerande aktörer, vilket har gett upphov till en rad spelteoretiska modeller och strategier (*Yang & Perakis, 2007*)

informationen (*Heilman, 1995*). I praktiken utgör denna process en viktig komponent i uppfattnings- och omdömesförmågan, där individer delar in främmande information i tydliga separata fack och fattar beslut utefter den stereotyp som facket representerar (*Lockwood & Jones, 1989*). I många situationer finns inte individualiserande information tillgänglig, och tillämpningar av stereotyper kan förbättra förmågan att göra antaganden om personens intentioner och handlingar (*Grossman, 2013*). *Heilman* (*1995*) understryker även att egenskaperna som karaktäriserar den demografiska gruppen är *observerbara*. Finns det ingen synlig information som skapar associationer till stereotypen kan ingen kognitiv särbehandling ske. Kravet om observerbarhet uppfylls ofta i situationer där informationen endast utgörs av begränsade visuella och textbaserade signaler. Eftersom mer relevant information saknas tvingas individen tillgå stereotyper för att skapa en bedömningsgrund (*Grossman, 2013*).

Inramningseffekten som manipulationsverktyg exploaterar denna process i samband med justeringen av de visuella och textbaserade faktorerna för att skapa karaktäristiska drag för en specifik demografisk grupp. Således skapas stereotyper i beslutsfattarens kognitiva tankeprocess, vilket influerar vederbörandes antaganden och övertygelser, och endast information som är konsistent med stereotyperna accepteras (*Hamilton & Troiler, 1986*). Detta påverkar i sin tur beslutsfattarens beteende beroende på de stereotyper som motståndarens karaktäristiska drag framkallar. Gender-swapping i ett strategiskt syfte tillämpar denna princip, där utövarens förhoppning är att motståndarens beslutsfattande ska ändras på ett önskvärt sätt. Ett liknande beteende som utnyttjar effekten av könsstereotyper har identifierats på arbetsmarknaden, där kvinnors chanser till anställning ökade när de framställde sig själva på ett maskulint vis (*Glick et al., 1988; Heilman & Saruwatari, 1979*).

2.8 Könsstereotyper

Det finns ett stort forskningsunderlag om stereotyper med avseende på kön, där studier ofta undersökt stereotypers negativa konsekvenser (*Bass et al., 1971; Broverman et al., 1972*), kvinnors kompetens jämte männens (*Bartol & Butterfield, 1976; Goldberg 1968*), och anställningsprocesser (*Cecil et al., 1973; Rosen & Jerdee, 1974*). Allmänna uppfattningar om attribut associerade till män och kvinnor utgör stereotypens grund (*Ashmore & Del Boca, 1979; Hamilton, 1981; Heilman, 2001*). Könet har beskrivits som ett ”*institutionellt system av sociala praktiker*” som konstruerar de allmänna

uppfattningarna om maskulint och feminint beteende (*Ridgeway, 2001*). Enligt *Ahl* (*2006*) definieras dessa uppfattningar på en kulturell nivå genom människors interaktioner, massmedia och populär diskurs. En intressant frågeställning är huruvida könsstereotyperna ändras över tid. Ovanstående påståenden nämner begrepp som *allmän uppfattning*, *kultur*, *media* och *diskurs* – begrepp som kan antas vara en funktion av samhällets nuvarande tillstånd. I *avsnitt 2.8.1* presenteras utmärkande stereotypiska drag för respektive kön, och det är avgörande om forskningen och dess resultat kan appliceras på dagens samhällssituation.

Enligt modern forskning råder det inget tvivel om att könsstereotyperna fortfarande har en märkbar effekt på individers attityd så väl som beslutsfattande (*Eagly & Carli, 2007; Jarrell & Stanley, 2004*). Dock betyder en konstant könsstereotypisk närvaro per automatik inte att stereotyperna utgörs av konstanta karaktäristiska drag. Akademiker är oense i denna fråga, och experimenten har genererat konflikterande resultat. Studier om könstereotypers formbarhet indikerar att de är flexibla och dynamiska strukturer (*Diekman et al., 2004; Twenge, 2001; Sia et al., 1999*). Vidare har det påvisats att stereotyperna beror på situationens kontext (*Deaux & Major, 1987*) och att de ändras över tid (*Eagly & Sczesny, 2009*). Dock har andra studier indikerat motsatsen och funnit att stereotyper är stabila över tid (*Hamilton & Trolier, 1986; Spence & Buckner, 2000; López-Sáez et al., 2008*). Det finns även forskning som stödjer antagandet om stereotypers likhet mellan kulturer och länder, vilket antas bero på tidig arbetsfördelning (*Eagly & Wood, 1999*). Baserat på ovanstående kontrasterande forskning råder det en viss osäkerhet om äldre identifierade stereotyper kan användas som teoretiskt underlag för beslutsfattande i modern tid. Dock har ett antal stereotyper haft en mer återkommande roll, varför dessa kan anses vara mer konstanta över tid. Således kommer dessa stereotyper att representera utgångspunkten för utformingen av studiens hypoteser.

Strukturen för detta avsnitt följer en uppdelning av män och kvinnors stereotyper där könen bedöms på en separat basis. De stereotyper som ligger till grund för studiens hypoteser uppfyller två kriterier. För det första kan de betraktas som konstanta över tid, givet deras återkommande närvaro i akademisk forskning om könsstereotyper. Det andra kriteriet avser en relevant koppling till beslutsfattande i poker. För att utveckla och exemplifiera denna princip nämns "*älskar barn*" (*Lefkowitz, 1994*) som en klassisk stereotyp för kvinnor. Dock kan denna egenskap antas ha en minimal influens på

beslutsprocessen, och kan således uteslutas från den bedömningsmall som ligger till grund för hypotesernas utformning.

Vidare kommer även de stereotyper vars influens är svår att förutsäga att exkluderas. Detta syftar dels till stereotyper vars influens ger upphov till motsägande effekter i beslutsfattandet, så väl som stereotyper vars influens är svårbestämd och innefattar en alltför stor osäkerhet för att inkluderas i bedömningen. Ett exempel på en motsägande influens är den manliga stereotypen "*effektiv*", vilket kan syfta till en motståndare som är effektiv i allmän bemärkelse och investerar pengar med bra händer (vilket indikerar att beslutsfattarens hand är sämre). Det kan även syfta till en motståndare som är effektiv på att bluffa och investera höga belopp med intentionen att beslutsfattaren ska lägga sig (vilket indikerar att beslutsfattarens hand är bättre).

Vidare kan nämnas att stereotyper har en högre influens när personen i fråga är av motsatt kön (*Gerdes & Kelman, 1981*), vilket föranleder antagandet om att resultatet för studiens experiment är tydligare när motståndaren är av kvinnligt kön, givet avgränsningen till endast manliga försökspersoner.

2.8.1 Manliga stereotyper

Ett flertal studier har identifierat *aggressivitet* som en framträdande manlig stereotyp (*Williams & Best, 1990; Williams et al., 1999; Osborn et al., 1976).* Denna egenskap kan i ett sammanhang som avser internetpoker tolkas som en skrämseltaktik. Av detta följer att aggressiva motståndare tillämpar beteenden som att bluffa och investera pengar i tveksamma situationer med syftet att skrämma beslutsfattaren. Av detta följer att sannolikheten ökar för att beslutsfattarens hand är bättre än en motståndare med aggressiva associationer. Således bör beslutsfattarens frekvens för *syn* **öka**.

Vidare bör *modighet* (*Williams & Best, 1990; Williams et al., 1999)* samt *risktagande (Grossman & Lugovskyy, 2011; Siegrist et al., 2002) nämnas*. Gemensamt för dessa två stereotyper är att de antyder att personen i fråga accepterar risker. Implikationerna för detta kan antas vara att motståndaren vågar bluffa och investera pengar me*d* osäkra händer. Detta ökar sannolikheten för att beslutsfattarens hand är bättre, vilket ger upphov till en **högre** frekvens för *syn*.

Den sista manliga stereotypen som ligger till grund för hypotesutformningen är dominans (*Deaux & Major, 1987; Osborn et al., 1976; Bem, 1974).* Denna egenskap

antyder att personen i fråga försöker vinna så ofta som möjligt med avsikten att dominera motståndaren. Konsekvensen för detta är att vederbörande tvingas bluffa oftare och investera pengar med svaga händer för att maximera antalet vunna situationer. Följaktligen leder dominans till en ökad sannolikhet för att beslutsfattarens hand är bättre än motståndarens hand. Detta betyder att frekvensen för *syn* **ökar**.

Ett antal manliga stereotyper har exkluderats från bedömningen eftersom osäkerheten gällande dess påverkan har ansetts alltför stor. Däribland kan nämnas *bestämdhet* (*Deaux & Major, 1987; Wichselbaumer, 2004), ambition (Wichselbaumer, 2004; Bem, 1974),* och *tävlingsinriktning (Wichselbaumer, 2004; Osborn et al., 1976).* Sammanfattningsvis har det antagits att stereotyperna aggressivitet, modighet, risktagande samt dominans stimulerar ett beteende hos pokerspelare som karaktäriseras av en högre frekvens för syn. Till följd av detta kommer hypoteserna att utformas därefter.

2.8.2 Kvinnliga stereotyper

Tidigare forskning har bland annat identifierat stereotyperna *godhjärtad* (*Bem, 1974)*, *ömsint* (*Wichselbaumer, 2004; Williams & Best, 1990)*, *mån om andras behov* (*Deaux & Major, 1987), vänlig* (*Wichselbaumer, 2004)* samt *värme* (*Deaux & Major, 1987)*. Gemensamt för nyss nämnda stereotyper är att de frambringar associationer till *ärlighet*. I ett pokersammanhang innebär detta att en motståndare investerar pengar när de har starka händer, och undviker att bluffa när de har svaga händer. Således är sannolikheten lägre för att en beslutsfattare har en starkare hand än motståndarens hand, givet att motståndaren investerar pengar. Detta betyder att beslutsfattarens frekvens för *syn* **minskar**.

En annan stereotyp som kan antas vara relevant vid pokerbordet är *inkompetens* (*Lefkowitz, 1993).* Implikationerna för denna egenskap är flera, men generellt sett kan antas att en inkompetens motståndare inte förstår situationen vilket innebär att sannolikheten för att vederbörande investerar pengar i fel läge ökar. Följaktligen borde även sannolikheten öka för att beslutsfattarens hand är bättre än motståndarens hand, vilket innebär att beslutsfattarens frekvens för syn **ökar**.

Den sista stereotypen som inkluderas i bedömningen är *riskaversitet* (*Grossman & Lugovskyy, 2011; Siegrist et al., 2002)*, vilket antyder att en motståndare har starkare

händer eftersom vederbörande föredrar att investera pengar i lågrisksituationer med hög sannolikhet för vinst. Detta medför en lägre sannolikhet för att beslutsfattarens hand är bättre än motståndarens hand, och beslutsfattarens frekvens för *syn* **minskar**.

Tillika ovanstående exkluderingsprocess vid osäkerhet har även de kvinnliga stereotyperna uttrycklig (*Deaux & Major, 1987; Lefkowitz, 1994), glad (Wichselbaumer, 2004; Bem, 1974) samt emotionell (Lefkowitz, 1994; Bem, 1974; Williams & Best, 1990)* exkluderats från bedömningen. Sammanfattningsvis stimulerar stereotyperna godhjärtad, ömsint, mån om andras behov, vänlig, värme samt riskaversitet att pokerspelares frekvens för syn minskar. Stereotypen inkompetens är kontrasterande i det avseendet att den indikerar att pokerspelares frekvens för syn ökar. Dock antas att de förstnämnda stereotyperna bidra till en gemensamt större effekt, och hypoteserna kommer att utformas med antagandet att pokerspelares frekvens för syn minskar.

2.9 Hypoteser

För att på ett tydligare sätt kunna urskönja skillnader mellan manliga och kvinnliga motståndare kommer den oberoende variabeln (*motståndarens kön*) att jämföras i relation till *samtliga motståndare* (a), *motståndare av motsatt kön* (b) och *neutrala motståndare* (c)

Baserat på ovanstående antaganden och implikationer för inramningseffekter och beslutsfattande gällande de manliga stereotyperna *aggressivitet*, *modighet, dominans* och *risktagande* utformas följande hypotes:

H1a: Pokerspelare synar i större utsträckning när motståndaren är av manligt kön.

H1b: Pokerspelare synar i större utsträckning när motståndaren är av manligt kön i relation till motståndare av kvinnligt kön.

H1c: Pokerspelare synar i större utsträckning när motståndaren är av manligt kön i relation till motståndare av neutralt kön.

Baserat på ovanstående antaganden och implikationer för inramningseffekter och beslutsfattande gällande de kvinnliga stereotyperna *godhjärtad, ömsint, mån om andras behov, vänlig, värme*, *inkompetens* och *riskaversitet* utformas följande hypotes:

H2a: Pokerspelare synar i mindre utsträckning när motståndaren är av kvinnligt kön.

H2b: Pokerspelare synar i mindre utsträckning när motståndaren är av kvinnligt kön i relation till motståndare av manligt kön.

H2c: Pokerspelare synar i mindre utsträckning när motståndaren är av kvinnligt kön i relation till motståndare av neutralt kön.

Gällande de relevanta könsstereotyperna för kvinnor föreligger det en diskrepans i stereotypernas influens och beslutspåverkan. *Inkompetens* indikerar, till skillnad från de andra kvinnliga stereotyperna, att beslutsfattaren kommer att syna i högre utsträckning. Studiens tredje hypotes ämnar undersöka stereotypens giltighet:

H3: Pokerspelare anser att kvinnors kompetens är lägre än mäns kompetens

3. Metod

Dispositionen för detta avsnitt är strukturerat enligt följande. En beskrivning och diskussion gällande studiens ansats presenteras (*3.1*). Detta inkluderar de premisser och antaganden som ansetts lämpliga för att undersöka hur motståndarens kön påverkar beslutsfattande. Sedermera redogörs utformningen av experimentet vilket innefattar det statistiska tillvägagångssättet (*3.2.1*), val av språk (*3.2.2*) så väl som en detaljerad genomgång av enkätens tre sektioner och dess komponenter (*3.2.3 – 3.2.10*). Sedan beskrivs metodiken för datainsamlingen som ligger till grund för det statistiska stickprovet (*3.2.11*), och i det avslutande delavsnittet avhandlas studiens tillförlitlighet med en redogörelse för dess reliabilitet (*3.3.1*) samt validitet (*3.3.2*).

3.1 Val av ansats

Studien bygger på en tillämpning av en *deduktiv* ansats, där hypoteser genereras utifrån befintliga teorier, varefter hypoteserna prövas i ett empiriskt experiment (*Bryman & Bell, 2003*). Motsatsen till nyss nämnda forskningsprocess är en *induktiv* ansats vilket istället innebär att empirisk data ligger till grund för formuleringen av teorier. För att uppfylla studiens syfte ansågs en deduktiv ansats vara lämplig, med motiveringen att problemformuleringen förenklas eftersom den grundas på tidigare forskning (*Jacobsen, 2002*). Experimentet genomfördes under kontrollerade förhållanden, vilket möjliggjorde minimering och eliminering av externa faktorer som kan tänkas influera de variabler som undersöks. (*Christensen et al, 2010*). För studier som bygger på mätning av samband och relationer mellan variabler lämpas en kvantitativ metod, vilket avser att kvantifiera data, och applicera någon form av statistisk analys (*Malhotra, 2010*). För att uppnå ett tillförlitligt orsakssamband mellan experimentets variabler, och en adekvat generaliserbarhet i studiens slutsatser (*Malhotra, 2010*) valdes därför en kvantitativ metod.

Vidare bör nämnas att en kvalitativ metod övervägdes, men betraktades som ett sämre alternativ i relation till en kvalitativ metod. Detta antagande bygger främst på resonemanget om att studiens hypoteser baseras på teorier som behandlar omedvetna kognitiva processer vid beslutsfattande. Följaktligen uppstår en osäkerhet eftersom intervjusubjekten inte är medvetna om de processer som studeras. Utifrån det område som studien ämnar undersöka hade en statistisk analys av beslutshistorik från verklig internetpoker varit fördelaktigt ur validitetssynpunkt. Dock fanns inte ett sådant

underlag tillgängligt, varför ett experiment valdes som empiriskt underlag för den statistiska analysen.

3.2 Experimentets design

3.2.1 Inomgruppsdesign

Varje försöksperson ställs inför 15 beslutssituationer, där *motståndarens kön* som oberoende variabel varierar mellan situationerna. Detta innebär att experimentet bygger på en *inomgruppsdesign (eng within-subjects design)*, vilket betyder att en grupp försökspersoner exponeras för samtliga situationer eller förhållanden som den oberoende variabeln ger upphov till (*Harsha & Knapp, 1990*). En inomgruppsdesign har två huvudsakliga fördelar. För det första kan felmätningar och varians associerade med individuella skillnader reduceras eftersom samtliga försökspersoner testas för samtliga förhållanden. I ett experiment som bygger på *mellangruppsdesign* (*eng between-subjects design*), där försökspersoner slumpvalt tilldelas en specifik situation, föreligger risken att fundamentala skillnader mellan grupperna påverkar resultatet (*Lambdin & Shaffer, 2009*). För det andra är en inomgruppsdesign ekonomisk i den bemärkelsen att experimentet kräver ett mindre antal försökspersoner. Eftersom försökspersonerna prövas för *n* förhållanden kan man säga att experimentet har *n* gånger så många försökspersoner jämfört med en mellangruppsdesign, där varje förhållande prövas av separata grupper (*Keren & Raaijmakers, 1988)*. Gällande denna studie ansågs kravet om grundläggande färdigheter inom poker utmanande för att uppnå en adekvat stickprovsstorlek, varför en inomgruppsdesign tillämpades.

3.2.2 Val av språk

Enkäten har utformats med ett *engelskt* språkbruk. Anledningen till detta val består av tre skäl. För det första är engelska det vedertagna språket som används vid internetpoker, och försökspersoner kan antas vara mer bekanta med den engelska terminologin. För det andra tydliggör de ovanstående teorierna om inramningseffekter att ordval och formuleringar kan ge upphov till stor påverkan på beslutsfattande. Således kan en högre validitet uppnås om informationen presenteras på samma sätt i experimentet som i verkligheten. För det tredje talar cirka 15 % av de tillfrågade försökspersonerna inte svenska, varför ett engelskt språkbruk är nödvändigt för att dessa ska kunna genomföra experimentet.

3.2.3 Enkätens utformning

Enkäten består av tre sektioner med tydliga separata frågor och syften. Den första sektionen utgörs av två demografiska frågor om försökspersonen samt vederbörandes skicklighetsnivå för poker. Den andra sektionen kan antas utgöra experimentets huvudsakliga del, och består av 15 pokerrelaterade problem som ämnar utröna relationen mellan motståndarens kön och beslutsfattande. Således är syftet för andra sektionen att undersöka om Hypotes 1 och Hypotes 2 har empiriskt stöd. Den tredje sektionen avser frågor om pokerspelares bedömning av motståndarens kompetens baserat på motståndarens profilbild. Sektionens ändamål är således att undersöka om det finns ett samband mellan motståndarens kön och stereotypen inkompetens, vilket i förlängningen prövar Hypotes 3.

3.2.4 Sektion 1 (Introduktion)

Försökspersonerna ombads besvara frågor om *ålder*, *kön* och *pokerkunskap*, vilket tillhandahåller möjligheten att granska tendenser utifrån olika demografiska segment. Bland annat är det av intresse att analysera effekten av inramningseffekter och stereotyper på nybörjare så väl som experter inom poker. Vidare är det avgörande att fastslå försökspersonens kön för att möjliggöra exkluderingen av kvinnliga försökspersoner (*Avsnitt 1.10 - Avgränsningar*). Frågeställningarna för Sektion 1 kan ses i Bilaga 10.1.1.

3.2.5 Sektion 2 (De 15 beslutssituationerna)

Figur 1: Grafisk översikt av komponenterna som utgör problemsituationerna

Sektionen består av 15 situationer där försökspersonerna har valet att syna motståndarens satsning eller lägga sig. Vidare ombeds försökspersonerna att ange hur troligt det är att den egna handen är bättre än motståndarens. Beslutssituationen består av ett antal komponenter som kan delas in i tre områden: *Plattformen (A)*, *Problemsituationen (B)* och *motståndaren (C)*. I figur 1[7] på föregående sida följer ett exempel på en beslutssituation från experimentet där de tre komponenterna illustreras med nyss nämnda beteckningar. Det bör poängteras att en *problemsituation (B)* syftar till de pokerrelaterade aspekter som utgör problemet, och *beslutssituationen* syftar till den situation som innefattar samtliga ovanstående komponenter.

Valen för beslutssituationerna är begränsade till alternativen syn och fold (försökspersonen lägger sig). En binär variabel används för ändamålet. En komplementerande fråga har inkluderats som undersöker hur pokerspelaren bedömer den egna handens styrka i relation till motståndarens hand. Svarsalternativen har utformats med en sjugradig ordinal variabel som kan antas mäta försökspersonens konfidens för den egna handen. Ett rimligt antagande är att rationella beslutsfattare kommer att lägga sig om konfidensen är låg och syna om konfidensen är hög. Följaktligen bör det finnas en stark korrelation mellan de två variablerna, vilket är fördelaktigt vid en bedömning av experimentets *reliabilitet (Avsnitt 3.2.1)*. En kopia av svarsalternativen kan ses i *Bilaga 8.5*.

3.2.6 Sektion 3 (Avslutande del)

När försökspersonerna besvarat de 15 beslutssituationerna ombeds de även att besvara ytterligare sex frågor som tillhör enkätens tredje och avslutande del. Varje fråga utgörs av en bild på en av de sex motståndarna, där försökspersonerna bedömer motståndarnas pokerrelaterade skicklighet utifrån bilden. En sjugradig ordinal variabel har använts för detta ändamål. Avsikten är att testa om det finns empiriskt stöd för hypotesen att manliga beslutsfattare anser att kvinnor har en lägre kompetensnivå än män. I sammanhanget antas således att det finns en korrelation mellan skicklighet och kompetens. En kopia av frågeställningen kan ses i *Bilaga 8.1.3*.

[7] Den blå bakgrunden har för detta avsnitt tagits bort för att underlätta läsningen. En originalbild finns tillgänglig i *Bilaga 8.1.2*

3.2.7 Utformning av plattformen (A)

Designen innefattar den traditionella pokerduken *(A1)* så väl som bakgrunden *(A2)*. Dessa attribut utgör plattformen för beslutsfattandet och är konstanta för samtliga 15 beslutssituationer. Målsättningen med plattformens utformning är en avvägning mellan två aspekter. Den första aspekten syftar till att utformningen ska efterlikna de grafiska egenskaper som tillämpas av de företag som tillhandahåller de populäraste tjänsterna för internetpoker (*pokersidor*). En hög överensstämmelse mellan de grafiska faktorerna i experimentet så väl som grafiken i riktiga pokersidorna kan antas öka experimentets validitet. Den andra aspekten syftar på en förenkling av de grafiska egenskaper som tillämpas av pokersidorna. Anledningen till detta beror på att pokersidorna skiljer sig nämnvärt åt i vissa grafiska avseenden, varför utformingen endast inkluderar de gemensamma element som delas mellan pokersidorna. Vidare tillåter en minimalistisk design en reducering av antalet externa distraktionsmoment som kan tänkas påverka effekten av den oberoende variabeln. I *Bilaga 8.3* listas de fyra största pokersidorna i ett diagram som är sorterat efter storleken på kundbasen, varefter exempel på de fyra pokersidors grafiska utformning visas.

Gemensamma grafiska egenskaper för pokersidorna är den gröna pokerduken som har en central och dominant plats. Betraktelsevinkeln för beslutsfattaren är ovanför pokerbordet, alternativt snett ovanför, vilket skapar pokerdukens ovala form. Bakgrundsfärgen varierar mellan pokersidorna, och användarna kan även ställa in egna bakgrunder som representeras av motiv och illustrationer snarare än färger (*Bilaga 10.3*). För detta experiment valdes en enfärgad bakgrund i blå färg med anledning av forskning som indikerat att svala färger som blått ger upphov till positiva associationer vid beslutsfattande med minimal nivå av irritation (*Soldat et al., 1997; Babin et al., 2003*). Vidare har varje spelare runt pokerbordet en specifik position, som består av spelarens privata kort samt smeknamn. För att minimera möjliga associationer som kan påverka experimentet har smeknamnet "*You*" valts för beslutsfattaren.

Plattformen (A) är den enda komponent som är konstant för samtliga beslutssituationer. De *15* problemsituationerna (B) kombinerades med de *sju* motståndarna (C) vilket innebär att *105* kombinationer skapades. *45* av dessa kombinationer utgjordes av en *manlig* motståndare, *45* med en *kvinnlig* motståndare och *15* med en *könsneutral*

motståndare. Samtliga av de *105* beslutssituationerna utformades som separata bilder, och randomiseringen är underordnad följande regler:

- Varje försöksperson ställs inför samtliga 15 problemsituationer
- För varje problemsituation är sannolikheten för en specifik motståndare likvärd

Randominseringen innebär dels att en enskild försöksperson kan bli tilldelad en specifik motståndare i större utsträckning än en annan motståndare, dels att ett specifikt kön kombineras med specifika problemsituationer i större utsträckning. Randomiseringsvillkoren har skapats med det digitala enkätverktyget *Qualtrics*.

3.2.8 Utformning av problemsituationer (B)

Texas Holdem är den pokervariant som används för problemsituationerna. Det finns ett stort antal spelformer och variationer inom poker, men idag är Texas Holdem den i särklass populäraste och mest vedertagna (*Potter van Loon et al., 2012*). Detta innebär dels att Texas Holdem är mer relevant att granska, dels att den genomsnittsliga förståelsen för spelet antas vara högre hos försökspersonerna.

Vidare avser problemsituationerna endast fall där motståndaren investerat pengar och försökspersonen står inför ett reaktionärt beslutet med valmöjligheten att antingen lägga sig eller syna motståndarens höjning. Avgränsningen att endast pröva situationer med en motståndare syftar både till antalet motståndare vid bordet så väl som antalet motståndare som är delaktiga i den aktuella beslutssituationen. Framkommer det att motståndarens kön har betydelse finns det även en risk att andra spelares egenskaper påverkar, varför det är lämpligt att testa med endast en motståndare.

För varje situation ges försökspersonen information om den egna handen *(B1)*, de gemensamma korten på bordet *(B2)*, samt det informationsflöde *(B3)* som representerar de tidigare beslut som fattats av spelaren. De två korten som utgör försökspersonens egen hand representeras enligt standardiserad grafik som tillämpas av de fyra största pokersidorna (*Bilaga 8.3)*. Tillika är försökspersonens hand placerad ovanför den position på bordet där smeknamnet syns. De gemensamma korten placeras centralt på bordet, där det tydligt framgår under vilken satsningsrunda korten tillhör, enligt den vedertagna ordningen Flop-Turn-River (*se Bilaga 8.4 för närmare beskrivning*).

Baserat på den layout som tillämpas av de fyra pokersidorna hittas det textbaserade informationsflödet för tidigare beslut generellt i en ett område nere till vänster. Området är relativt litet och för att se alla beslut som fattats tvingas användaren att *"scrolla"*[8]. Dessvärre kan denna lösning inte tillämpas då studiens situationer representeras av statiska bilder utan interaktionsmöjligheter. Istället har informationsflödet placerats i sin helhet till vänster om pokerbordet. För att underlätta läsningen och undvika förväxlingar av tidigare beslut har informationsflödet utformats med ett färgsystem där försökspersonernas beslut representeras av en grön färg, och motståndarens beslut representeras av en röd färg.

De 15 problemsituationerna utformades med den huvudsakliga målsättningen att skapa svårlösta problem utan enkla lösningar. Är problemsituationerna "uppenbara" med en hög diskrepans mellan valens attraktivitet föreligger det en risk att sannolikhetsbedömningarna som korten och reglerna ger upphov till dikterar beslutsfattarens beteende. För att illustrera denna princip kan ett extremexempel användas för en svagt utformad problemsituation. Har beslutsfattaren korten AA och de gemensamma korten utgörs av A, 8, 2 betyder det att beslutsfattaren har bästa möjliga handen och kommer således aldrig att lägga sig. Detta innebär att problemsituationen helt dikterar beslutet och influenserna från extern information blir obefintliga. Risken för svagt utformade problemsituationer kommer härefter att refereras till som *problemsituationsbias*. Som nämndes i *avsnitt 1.2* är extern information avgörande för att vägleda pokerspelare vid osäkerhet (*Siler, 2009*). Således är avsikten att framkalla osäkerhet vilket gör att försökspersonernas bedömning i större utsträckning grundas på extern information. Detta ökar sannolikheten att externa faktorer så som motståndarens kön influerar beslutsprocessen och kan identifieras i experimentet.

Vidare bildar premisserna för osäkerhet och beslutsfattande ett underlag för inramningseffekter. Avsaknaden av objektiv korrekhet skapar subjektiva bedömningar, vilket i sin tur gör att försökspersonerna antar olika inramningar (*Avsnitt 2.2 – 2.4*). Till följd av ovanstående resonemang har information undanhållits med syftet att minimera möjligheten att fatta beslut baserat på objektiv korrekthet. Relevant information så som satsningsstorlek och monetära summor exkluderades för att distansera undersökningen från ett matematiskt fokus. Följaktligen skapas bättre förutsättningar för att identifiera

[8] En teknisk lösning där användaren kan läsa mer text än vad som får plats på i ett specifikt område

den effekt som studien ämnar undersöka. Se Bilaga 8.5 för en komplett genomgång av varje problem och den information som presenteras för beslutsfattaren.

3.2.9 Utformning av motståndare (C)

De företag som tillhandahåller internetpoker har som standard att låta användarna anpassa ett flertal faktorer som avgör hur en spelare uppfattas av andra spelare vid pokerborden. Detta avser främst textbaserade (*smeknamnet*) så väl som grafiska faktorer (*profilbilder*). Smeknamnet är en variabel som kan skapa tydliga könsassociationer, men experimentet för denna studie prövar endast profilbilder som oberoende variabel. En kombination av text och grafik hade troligtvis gett en större effekt men samtidigt uppstår en problematik eftersom det inte går att avgöra om det är texten eller grafiken som driver ett beteende.

Beslutssituationerna presenterar ett randomiserat urval av motståndare för varje problemsituation, där urvalet består av en lika stor andel manliga och kvinnliga motståndare. För att eliminera risken att utseendet för en specifik motståndare driver ett beteende utgörs urvalet av tre manliga och tre kvinnliga motståndare. Dessutom har en könsneutral och ”bildlös” motståndare inkluderats i urvalet med syftet att fungera som kontrollvariabel. Runt bilden har en ram av röd färg placerats, med ändamålet att skapa en koherens och överenstämmelse med det färgsystem som använts i utformningen av informationsflödet (*avsnitt 3.2.7*). Bilderna för de sex motståndarna finns tillgängliga i *Bilaga 8.2*.

3.2.10 Datainsamling

Avgränsningen som syftar till att endast inkludera enkätsvar från manliga försökspersoner grundar sig på följande tre anledningar. (1) Otillgängligheten av observationer från kvinnliga pokerspelare, varför en godtagbar stickprovsstorlek av kvinnliga försökspersoner inte har kunnat uppnås. (2) Internetpokerns användarbas är huvudsakligen representerad av manliga spelare[9] och en studie som avser manliga beslutsfattare är således mer relevant. (3) Det finns ett betydligt större forskningsunderlag som avser mäns stereotyper (*Gerdes, 1981*), vilket bidrar till en högre tillförlitlighet för de resonemang som presenteras i det teoretiska ramverket.

[9] The Innovation Group, 2010 - http://www.theinnovationgroup.com/maint/docs/The%20Innovation%20Group%20iGaming%20White%20Paper%20Nov%202010.pdf

Digitala verktyg användes för enkäten så väl som dess distribution. Detta tillvägagångssätt har tre huvudsakliga fördelar. För det första tillhandahöll digitala kommunikationskanaler möjligheten att på ett effektivt sätt nå ut till en grupp respondenter vars storleksordning kan anses tillfredställande för statistisk analys. För det andra existerar tydliga grupperingar på internet med avseende på intresse, vilket möjliggjorde en segmenterad distribution av enkäten till potentiella respondenter som uppfyller de grundläggande kraven om pokerkunskap och manligt kön. För det tredje är en digital enkät praktisk givet att internetpoker är ett fenomen som enligt sin egen definition endast kan existera digitalt. Enkätens distribution skedde med hjälp av två digitala medier:

Facebook – Uppsatsens författare skickade inbjudningar till bekanta av manligt kön. I inbjudan framgick det tydligt att en grundläggande förståelse för Texas Holdem krävdes för att kunna genomföra enkäten.

Pokerforum – Ett inlägg skapades på Sveriges mest välbesökta forum om poker (*www.pokerforum.nu*). Inlägget innehöll en länk till enkäten samt en uppmaning om att endast svar från manliga respondenter accepterades för den statistiska analysen. Som forumets namn antyder är intresset och kunskapen för poker generellt högt bland forumets medlemmar, vilket garanterade att kravet om en grundläggande förståelse för poker uppfylldes.

Inbjudan via Facebook och forumet innehöll endast en generell beskrivning av studien. Informationen som delgavs begränsades till en ekonomisk studie på civilekonomnivå om beslutsfattande för internetpoker. Följaktligen innehöll beskrivningarna ingen avslöjande information om enkätens syfte, vilket minimerar risken för det bias som uppstår om respondenterna på förhand inser syftet (*Weber & Cook, 1972*). Distributionen kan antas utgöra ett så kallat *bekvämlighetsurval*, vilket är negativt i det avseende att urvalet inte är slumpmässigt och således endast representerar den population som valdes (*Malhotra, 2010*). Bekvämlighetsurval tillämpas frekvent inom ekonomiska studier (*Bryman, 1989*), vilket kan tillskrivas bristen på resurser och tid för att genomföra ett sannolikhetsurval (*Bryman & Bell, 2003*).

84 enkätsvar registrerades via *Qualtrics*, vilket är det program som användes för att genomföra de digitala enkäterna. *Tre* respondenter var av kvinnligt kön (*3,6%*), och *17*

respondenter svarade inte på alla frågor (*20,3%*). Således exkluderades dessa från stickprovet, och 64 enkätsvar (*76,1%*) användes som underlag för den statistiska analysen.

3.3 Studiens tillförlitlighet

För att studiens resultat och slutsatser ska anses tillförlitliga undersöks studiens *reliabilitet* – vilket avser mätningarnas tillförlitlighet, samt studiens *validitet* – beträffande experimentets kapacitet att mäta det som avses mätas (*Bryman, 2001*).

3.3.1 Reliabilitet

Enligt *Söderlund* (*2005*) avser reliabilitet hur mycket avvikelse som existerar mellan det observerade värdet och det verkliga värdet som ett resultat av slumpmässiga mätfel. Av detta följer att reliabilitet undersöker i vilken utsträckning samma resultat kan nås vid flera mätningar av en viss egenskap. Experimentet för denna studie tillämpar en ansats för att mäta det reliabilitetsmått som benämns intern konsistens. Förutsättningen för detta mått är att reliabiliteten testat utifrån ett antal snarlika frågor vid samma tillfälle, och bygger på antagandet att delfrågorna ska fånga in samma egenskap (*Söderlund, 2005*). Som tidigare nämnts inkluderades två variabler för svarsalternativen i enkätens andra sektion. Försökspersonens val att antingen lägga sig eller syna registreras med en binär variabel, och hur styrkan för försökspersonens hand (*konfidensen*) registreras med en ordinal variabel.

Antagandet om att rationella beslutsfattare lägger sig om konfidensen är *låg*, och synar om konfidensen är *hög,* leder till att en stark korrelation existerar mellan de två variablerna. Av detta följer att de två variablerna fångar in samma egenskap och således kan den interna reliabiliteten bedömas. Pearsons korrelationstest har använts för detta ändamål och testet gav ett starkt empiriskt stöd för korrelationen mellan de två variablerna (P = 0,000). Detta betyder att experimentets försökspersoner valde beslutet fold när de ansåg att det var osannolikt att deras egen hand var starkare än motståndarens hand, samt valde beslutet syn när de ansåg att det var troligt att deras egen hand var starkare än motståndarens hand. Resultatet för detta test har tre implikationer med avseende på reliabilitet: (1) Försökspersonernas grundläggande pokerkunskap är adekvat för att på ett tillförlitligt vis genomföra experimentet. (2) Enkätens beskrivningar och frågeställningar har utformats på ett korrekt sätt. (3) Försökspersonerna har genomfört enkäten i ”*god tro*” och besvarat frågorna på ett

seriöst och ärligt sätt. Denna punkt är förenlig med exkluderingen av ofullständiga enkätsvar, där de försökspersoner som inte varit i god tro stängt ner enkäten i förtid och således exkluderats från bedömningen.

3.3.2 Validitet

Validiteten för ett experiment avser i vilken utsträckning ett mått är befriat från slumpmässiga så väl som systematiska mätfel (*Söderlund, 2005*). Annorlunda formulerat kan sägas att validitet uttrycker den skillnad i observationer som speglar verkliga skillnader mellan de objekt som mäts (*Malhotra, 2010*). För denna studie kommer validiteten bedömas utifrån den interna samt den externa validiteten.

Den interna validiteten syftar till att mäta den kausalitet som existerar mellan de oberoende och beroende variabler som ligger till grund för experimentet. Av detta följer att en hög intern validitet resulterar i att en förändring av den oberoende variabeln föranleder en förändring i de beroende variablerna (*Malhotra, 2010*). Bortsett från den oberoende variabeln var varje bild för problemsituationen identisk, vilket garanterar att förändringar i försökspersonernas beslutsfattande orsakades av motståndarens kön som oberoende variabel. Vidare minimerades närvaron av externa faktorer och dess eventuella påverkan. Till följd av detta exkluderades störande inslag så som distraherande bakgrund och markerantal. Dessutom tillgavs försökspersonerna likartade instruktioner (beskrivningen av enkäten var likartad, men inte identisk för de två distributionsmedierna) där en särskild försiktighet användes för att studiens syfte inte på förhand framgick. Ovanstående aspekter indikerar att den interna validiteten är stark. Dock bör det nämnas att distributionen skedde via internet, vilket innebär en låg grad av kontroll och övervakning för den miljö där försökspersonerna besvarade enkäten.

Studiens externa validitet avser resultatets generaliserbarhet utanför den givna undersökningskontexten (*Bryman, 2001*). Det föreligger alltid en viss nivå av diskrepans mellan det artificiella experimentet och den verkliga miljön (*Söderlund, 2010*), vilket för denna studie är giltigt i fyra avseenden:

1. Inga pengar används i experimentet, vilket gör att incitamentet att lägga sig eller syna försvagas då försökspersonerna inte upplever en monetär risk.

2. Experimentet är avgränsat till 15 specifika situationer mot olika motståndare. Verklig poker bygger på ett naturligt flöde av händer, där varje hand består av en serie sammankopplade beslut. Således existerar ingen tidigare upplevd historik och en attityd eller känslomässig relation kan inte skapas för motståndaren.

3. Ingen information ges om belopp med avseende på försökspersonens pengar, motståndarens pengar eller de pengar som ligger i potten.

4. Pokersidorna tillämpar en tidsbegränsning för varje pokerspelares beslut, vilket inte använts för denna studie. Följaktligen fångar inte studiens experiment tidspressens influens och den förändring i beslutsfattande som kan tänkas uppstå när försökspersonen upplever stress eller tvingas fatta ett beslut som inte är genomtänkt.

En aspekt som motiverar en högre extern validitet är de operationer och tillhörande begrepp som pokervarianterna bygger på. ”*Fold*” betyder alltid att en pokerspelare lägger sin hand, och det finns inget utrymme för subjektiva tolkningar. Alltså kan generaliserbarheten för den allmänna förståelsen med avseende på terminologi och förehavanden inom poker betraktas som hög. Sammanfattningsvis bedöms den externa validiteten som relativt låg, givet ovanstående fyra punkter.

4. Resultat

I detta avsnitt redovisas de resultat som nåddes vid analys av insamlad data. Besluten *fold* och *syn* antas vara gemensamt uttömmande, givet att de är värden för samma binära variabel. Av detta följer att en pokerspelare som synar i större utsträckning även lägger sig i mindre utsträckning. Nedan följer en översiktstabell för beslutet *syn* eller *fold* i relation till motståndarens kön. En könslös motståndare benämns som *neutrum*. För samtliga mått kommer hypoteser och tester med en signifikansnivå över fem procent att förkastas.

4.1 Analys av Beslutsfattande

Tabell 1: Frekvens (proportion) av observerade beslut

Könsklass	Fold	Syn	Antal Beslut
Man	216 (55,0%)	177 (45,0%)	393
Kvinna	247 (57,7%)	181 (42,3%)	428
Neutrum	66 (47,5%)	73 (52,5%)	139

Ovanstående statistik indikerar att empiriskt beslutsfattande kontrasterar de hypoteser som utformades givet att motståndaren är av manligt kön. Det föreligger en viss diskrepans i frekvensen för fold med avseende på motståndarens kön som är förenlig med antagandet att pokerspelare synar i högre utsträckning när motståndaren är av manligt kön (*55,0% jmf 57,5%*). Det är viktigt att poängtera att antalet beslut för motståndare av neutralt kön (*139 observationer*) är betydligt lägre än antalet beslut för motståndare av manligt och kvinnligt kön (*393 och 429 observationer*). Följaktligen kan det förhållandevis låga antalet observationer för motståndare av neutralt kön ligga till grund för den diskrepans som avser beslutsfrekvensen mellan könsklasserna. För Hypotes 1 och Hypotes 2 kommer statistiska korsfördelningstest tillämpas för att undersöka skillnader i beslutsfattande mellan könsklasserna. För de kombinerade variablerna som används i Hypotes 1a samt Hypotes 2a har övriga observationerna för de övriga könsklasserna sammanslagits.

Tabell 2: Resultat av hypotesprövning för relationen mellan beslutsfattande och motståndarens kön

Hypotes 1a: Pokerspelare synar i högre utsträckning när motståndaren är av manligt kön

Testets variabler	(1)Beslut (fold/call) (2)Könsklasser (Man|Kvinna & Neutrum)
Signifikans	0,497
Resultat	*Hypotesen saknar empiriskt stöd*

Hypotes 1b: Pokerspelare synar i högre utsträckning när motståndaren är av manligt kön i relation till motståndare av kvinnligt kön

Testets variabler	(1)Beslut (fold/call) (2)Könsklasser (Man|Kvinna)
Signifikans	0,235
Resultat	*Hypotesen saknar empiriskt stöd*

Hypotes 1c: Pokerspelare synar i högre utsträckning när motståndaren är av manligt kön i relation till motståndare av neutralt kön

Testets variabler	(1)Beslut (fold/call) (2)Könsklasser (Man| Neutrum)
Signifikans	0,078
Resultat	*Hypotesen saknar empiriskt stöd*

Hypotes 2a: Pokerspelare synar i lägre utsträckning när motståndaren är av kvinnligt kön

Testets variabler	(1)Beslut (fold/call) (2)Könsklasser (Kvinna|Man & Neutrum)
Signifikans	0,082
Resultat	*Hypotesen saknar empiriskt stöd*

Hypotes 1b: Pokerspelare synar i lägre utsträckning när motståndaren är av kvinnligt kön i relation till motståndare av manligt kön

Testets variabler	(1)Beslut (fold/call) (2)Könsklasser (Kvinna|Man)
Signifikans	0,235
Resultat	*Hypotesen saknar empiriskt stöd*

Hypotes 1c: Pokerspelare synar i lägre utsträckning när motståndaren är av kvinnligt kön i relation till motståndare av neutralt kön

Testets variabler	(1)Beslut (fold/call) (2)Könsklasser (Kvinna|Neutrum)
Signifikans	0,022
Resultat	*Hypotesen har empiriskt stöd*

Ovanstående testar indikerar att pokerspelare med manligt kön inte kan påverka motståndarens beslutsfattande genom att ändra till kvinnligt kön (*gender swapping*) eller avlägsna könsassociationer (*neutrum*). Testet för Hypotes 2c indikerar att motståndare lägger sig i högre utsträckning mot pokerspelare av kvinnligt kön i relation

till pokerspelare av neutralt kön (*P = 0,022*). Implikationerna för detta är att en kvinnlig pokerspelare kan avskaffa de kvinnliga associationerna för att stimulera att motståndaren synar i högre utsträckning. Tillika gäller att en könsneutral motståndare kan anta kvinnliga associationer för att stimulera att motståndaren lägger sig i högre utsträckning. Dock ges inget empiriskt stöd för ett annorlunda beslutsfattande hos motståndaren när effekten av kvinnliga motståndare jämförs med de andra två könsklasserna tillsammans (*Män & Neutrum*).

Givet det ofullständiga resultatet för beslutsfattande med avseende på motståndare av manligt och kvinnligt kön har statistisk data anpassats för att undersöka eventuella skillnader på individnivå. Bilderna för respektive individ kan ses i Bilaga 8.2.

Tabell 3: Frekvens (proportion) av observerade resultat avseende de fiktiva motståndarna

Motståndare	Fold	Syn	Antal observerade beslut[10]
Man 1	69 (50,4%)	68 (49,6%)	137
Man 2	69 (53,1%)	61 (46,9%)	130
Man 3	78 (61,9%)	48 (38,1%)	126
Kvinna 1	95 (63,8%)	54 (36,2%)	149
Kvinna 2	89 (60,5%)	58 (39,5%)	147
Kvinna 3	63 (47,7%)	69 (52,3%)	132

Ovanstående frekvenser antyder att pokerspelare lägger sig i högre utsträckning när motståndaren ser ut som *Man 3* (*61,9%*), *Kvinna 1* (*63,8%*) samt *Kvinna 2* (*60,5%*). När motståndaren ser ut som någon av de tre andra individerna kan ett beteende observeras där pokerspelare synar i högre utsträckning, givet frekvenserna för *Man 1* (*50,4%*), *Man 2* (*53,1%*) samt *Kvinna 3* (*47,7%*). Ett dubbelsidigt korsfördelningstest har använts för att granska ovanstående skillnader, och testet indikerade att skillnader för beslut med avseende på individer har empiriskt stöd (*P = 0,028*).

De statistiska tester som legat till grund för hypotesprövningarna har indikerat att motståndare av neutralt kön ger tydligast effekt. Till följd av de könsstereotyper som utgjorde underlaget för studien har inga hypoteser utformats för att pröva effekten av könsneutrala motståndare. Med anledning av detta jämfördes relationen mellan Neutrum och kombinationen av de andra två könsklasserna i ett ensidigt *Fisher's Exact*

[10] Antal observerade beslut är olika beroende på motståndare, vilket beror på enkätens randomisering av fiktiva motståndare (kapitel 3.2.7)

Test. Testat antyder att det föreligger empiriskt stöd för ett annorlunda beslutsfattande om motståndaren saknar könsassociationer (P = 0,032). Detta avser en jämförelse med hela populationen (Kvinnor & Män) vilket ger en högre validitet än de enskilda testen, givet att urvalet av pokerspelare i verkligheten består av en blandad könsfördelning.

4.2 Analys av Problemsituationer

Nedanstående tabell visar relationen mellan besluten fold och syn för varje enskild problemsituation:

Tabell 4: Observerade beslut avseende de 15 problemsituationerna

Problemsituation	Fold	Syn	Antal Beslut
1	45 (70,3%)	19 (29,7%)	64
2	51 (79,7%)	13 (20,3%)	64
3	31 (48,4%)	33 (51,6%)	64
4	37 (57,8%)	27 (42,2%)	64
5	47 (73,4%)	17 (26,6%)	64
6	34 (53,1%)	30 (46,9%)	64
7	27 (42,2%)	37 (57,7%)	64
8	57 (89,1%)	7 (10,9%)	64
9	13 (20,3%)	51 (79,7%)	64
10	25 (39,1%)	39 (60,9%)	64
11	35 (54,7%)	29 (45,3%)	64
12	41 (64,1%)	23 (35,9%)	64
13	27 (42,2%)	37 (57,8%)	64
14	22 (34,4%)	42 (65,6%)	64
15	37 (57,8%)	27 (42,2%)	64

Tabell 4 indikerar att det föreligger väsentliga individuella skillnader mellan problemsituationerna. T.ex. valde *51* respektive *57* av totalt *64* pokerspelare beslutet fold för problemsituationerna *#2* och *#8*. En motsatt trend kan observeras för problemsituationerna *#9* och *#14* där endast *13* respektive *22* av totalt *64* pokerpelare valde beslutet fold. Av detta kan konstateras att det existerar ett *problemsituationsbias (Avsnitt 3.2.8)*, vilket innebär en risk för skensamband eftersom det finns ytterligare en variabel (*problemsituation*) som påverkar korrelationen mellan beslut och motståndarens kön.

I sammanhanget innebär ett problemsituationsbias en risk för att en specifik könsklass är överpresenterad för svagt utformade problemsituationer. Den observerade

diskrepansen gällande neutrala motståndare i relation till de andra könsklasserna kan vara ett resultat av att ovanstående problemsituationsbias (*Avsnitt 3.2.8*). De tre problemsituationerna där motståndare av neutralt kön förekommer oftast är *#3* (*12 observationer*), *#4* (*12 observationer*) och *#11* (*14 observationer*). Den genomsnittliga förekomsten av neutralt kön för samtliga problemsituationer är *9,27* observationer. Vid granskning av problemsituationerna *#3, #4* och *#12* framkom det att den genomsnittliga frekvensen för fold är *48,4%, 57,8%* och *54,7%.* Således indikerar ovanstående frekvenser att ett *problemsituationbias* inte förklarar avvikelsen för motståndare av neutralt kön. För att undersöka detta närmare utfördes ett dubbelsidigt korstabelltest, där problemsituationen jämfördes med könsfördelningen. För att på ett tydligare sätt identifiera avvikelser för neutrala motståndare anpassades variabeln för könsfördelning där observationerna för manliga och kvinnliga motståndare sammanfogades. Testet gav ingen statistisk signifikans för avvikelser mellan händer (*P = 0,85*).

Vidare utfördes korstabuleringstester på undergruppsnivå för relationen mellan pokerspelares beslut och motståndarens kön. Problemsituationen utgjorde ett lager för testet, med syftet att identifiera avvikelser mellan könsklasserna för varje enskild problemsituation. Testerna avsåg endast motståndare av manligt och kvinnligt kön då stickprovsstorleken för neutrala motståndare gällande enskilda problemsituationer var för liten (*genomsnittslig stickprovsstorlek: 9,27*). Ett ensidigt *Fisher's Exact Test* visade att problemsituation #11 var förknippat med signifikant skilda beslut (*P = 0.05*). En tydlig diskrepans i beslutsfattande kan observeras för denna problemsituation, där frekvensen för fold är betydligt lägre för manliga motståndare (*41,7%*) och frekvensen för fold är betydligt högre för kvinnliga motståndare (*69,2%*). Dock kan ingenting specifikt tillskrivas den information som pokerspelarna tillhandahålls gällande problemsituation *#11* som kan fungera som förklaringsgrund för diskrepansen. (*Se Bilaga 8.5*).

För de andra problemsituationerna kunde ingen signifikans hittas. Sammanfattningsvis kan konkluderas att problemsituationernas utformning ledde till ett problemsituationsbias (*Avsnitt 3.2.8*). Dock var experimentets randomisering av motståndare framgångsrik i det avseendet att könen fördelades på ett tillräckligt jämnt vis för att en assymmetri inte kunde identifieras. Det bör även nämnas att stickprovsstorleken för motståndare av neutralt kön är betydligt mindre, varför statistiska tester för denna variabel bör tolkas med försiktighet.

4.3 Analys av Konfidens

För varje problemsituation bedömde försökspersonerna sannolikheten att deras egen pokerhand är bättre än motståndarens hand. Detta mått benämns som *konfidens*. Den ordinala variabeln som används för detta mått utgörs av en sjugradig skala, och Tabell 5 visar medelvärden för observerad *konfidens* och dess *standardavvikelse* för de tre könsklasserna.

Tabell 5: Medelvärden för observerad konfidens avseende kön

Könsklass	Konfidens (1-7)	Standardavvikelse	Antal Beslut
Man	3,34	1,60	393
Kvinna	3,30	2,37	428
Neutrum	3,71	1,61	139

[11]

Tabell 5 visar att stickprovsmedelvärdet för konfidensen för beslut mot könsneutrala motståndare är betydligt högre än de övriga könsklasserna (*3,71 VS 3,34 & 3,34*). Ett tvåsidigt asymptotiskt korsfördelningstest utfördes med syftet att pröva konfidensen för samtliga könsklasser. En statistisk signifikans kunde identifieras för skillnader i beslutsfattande mellan könsneutrala motståndare i relation till kvinnor (*P = 0,02*) och en population som utgörs av män och kvinnor (*P = 0,036*). Ingen signifikans kunde identifieras mellan könsneutrala och manliga motståndare, men en tendens kan urskönjas eftersom ett lägre p-värde observeras (*P = 0,12*) jämfört med övriga tester där könsneutrala motståndare inte prövas.

Trenden är förenlig med de analyser som avsåg beslutsfattande, där pokerspelare synade i högre utsträckning mot könsneutrala motståndare. Detta samband kan förväntas givet att försökspersonerna agerar rationellt och väljer att investera pengar (*syna*) när de anser att deras hand är starkare än motståndarens hand (*konfidens*). Sambandet kan även observeras för det statistiska underlaget som avser manliga och kvinnliga motståndare, där konfidens (*Tabell 5*) och frekvensen för syn (*Tabell 1*) är aningen lägre för kvinnliga motståndare än motsvarande värden för manliga motståndare (*3,30 VS 3,34 RESP 43,3% VS 45,0%*).

[11] Försökspersonernas bedömning av sannolikheten för att deras egen pokerhand är bättre än motståndarens pokerhand för en given problemsituation.

4.4 Analys av kompetens

I enkätens tredje sektion fick försökspersonerna bedöma de sex motståndarnas skicklighet i poker. Detta mått, vilket benämns som *kompetens* för denna studie, utgjordes av en sjugradig ordinal variabel. Syftet med detta mått avser Hypotes 3 och ämnar till att granska om empiriskt stöd existerar för den kvinnliga stereotypen *inkompetens. Tabell 6* visar en översikt av de observationer som registrerades för enkätens tredje sektion, och de sex motståndarna har rangordnats efter genomsnittslig kompetens.

Tabell 6: Pokerspelarnas genomsnittliga bedömning av motståndarnas kompetens

Motståndare	Kompetens (1-7)	Standardavvikelse	Antal observationer
Kvinna 3	4,14	1,40	64
Man 1	3,97	1,27	64
Kvinna 1	3,81	1,36	64
Man 2	3,70	1,74	64
Man 3	3,53	1,72	64
Kvinna 2	3,27	1,45	64

Den blandade rangordningen med avseende på kön i *Tabell 6* indikerar att det inte finns empiriskt stöd för Hypotes 3. Den genomsnittsliga kompetensen för samtliga tre motståndare av kvinnligt kön är *3,74*, och motsvarande genomsnitt för manliga motståndare är *3,73*. Följaktligen ter det sig högst osannolikt att det föreligger en skillnad i kompetensnivå mellan könen. Än mer otroligt är antagandet att kvinnor har lägre kompetensnivå, givet den blandade rangordningen i Tabell 6 och det faktum att medelvärdet för kvinnliga motståndare är aningen högre än medelvärdet för manliga motståndare

För att besvara Hypotes 3 statistiskt har *Wilcoxons teckenrangtest* använts. Testet genomförde parvisa jämförelser mellan en variabel för samtliga observationer för kvinnliga individer, samt en variabel för samtliga observationer för manliga individer. Resultatet för testet visade att *79* ranger förekom där kvinnliga individer hade högre kompetenspoäng än manliga individer. *78* ranger förekom där manliga individer hade högre poäng, och *34* ranger förekom där manliga och kvinnliga individer hade identisk poäng. Detta test visade, precis som medelvärdet för könen, att kvinnor bedömdes vara marginellt mer kompetenta än männen. Signifikansen för det dubbelsidiga teckentestet var *0,844*, och således kan det konstateras att:

H3: Pokerspelare anser att kvinnors kompetens är lägre än mäns kompetens – Hypotesen saknar empiriskt stöd

Vidare utfördes *Friedmans test* för att granska skillnader i kompetens på individnivå snarare än könsnivå. De sex motståndarna erhöll samma rangordning som för medelvärdena i Tabell 6, och testet visade att ett starkt empiriskt stöd existerar för skillnader mellan motståndarna ($P = 0{,}007$).

4.5 Övriga observationer

Ett flertal tester utfördes med syftet att undersöka samband och trender mellan de observationer som registrerades i experimentet. Bland annat testades korrelationen mellan försökspersonernas ålder med andra variabler. Genomsnittsåldern var *27,2* år och medianåldern *26* år, och enligt dubbelsidiga korstabuleringstester där två åldersgrupper jämfördes *(< 27 år | > 27 år)* med bland annat beslutsfattande (*syn/fold*), konfidens samt kompetens hittades ingen signifikans. Vidare granskades den sjugradiga ordinala variabeln som avsåg försökspersonernas egen skicklighet i poker:

Tabell 7: Frekvens (proportion) av observerade beslut avseende pokerspelares upplevda skicklighet

Upplevd skicklighet	Fold	Syn	Antal Beslut	Antal Pokerspelare
1	0	0	0	0
2	0	0	0	0
3	11 (36,7%)	19 (63,3%)	30	2
4	39 (52,0%)	36 (48,0%)	75	5
5	144 (50,5%)	141 (49,5%)	285	19
6	231 (59,2%)	159 (40,8%)	390	26
7	104 (57,8%)	76 (42,2%)	180	12

Ett dubbelsidigt korstabuleringstest visade empiriskt stöd för att pokerspelare som anser att de är skickliga lägger sig i högre utsträckning ($P = 0{,}04$). Det kan poängteras att det inte går att göra någon form av bedömning för försökspersonernas faktiska skicklighetsnivå, vilket inte heller var avsikten i samband med experimentets utformning.

5. Slutsatser

5.1 Sammanfattning av hypoteser

H1a: Pokerspelare synar i högre utsträckning när motståndaren är av manligt kön - Hypotesen saknar empiriskt stöd

H1b: Pokerspelare synar i högre utsträckning när motståndaren är av manligt kön i relation till motståndare av kvinnligt kön - Hypotesen saknar empiriskt stöd

H1c: Pokerspelare synar i högre utsträckning när motståndaren är av manligt kön i relation till motståndare av neutralt kön - Hypotesen saknar empiriskt stöd

H2a: Pokerspelare synar i lägre utsträckning när motståndaren är av kvinnligt kön - Hypotesen saknar empiriskt stöd

H2b: Pokerspelare synar i lägre utsträckning när motståndaren är av kvinnligt kön i relation till motståndare av manligt kön - Hypotesen saknar empiriskt stöd

H2c: Pokerspelare synar i lägre utsträckning när motståndaren är av kvinnligt kön i relation till motståndare av neutralt kön - Hypotesen har empiriskt stöd

H3: Pokerspelare anser att kvinnors kompetens är lägre än mäns kompetens - Hypotesen saknar empiriskt stöd

5.2 Slutsatser

Syftet för denna uppsats var att undersöka om effekten för könsrelaterade visuella egenskaper med avseende på beslutsfattande inom internetpoker. Experimentet som låg till grund för prövningen av studiens hypoteser genererade blandade resultat. Det fanns ingen skillnad för pokerspelares beslutsfattande beroende på om motståndaren är av manligt eller kvinnligt kön. Dock påvisades en skillnad när motståndaren saknar könsrelaterade egenskaper. Denna skillnad har empiriskt stöd i relation till kvinnliga motståndare så väl som en blandad population av manliga och kvinnliga motståndare. Ett lågt p-värde kunde även påvisas för beslutsfattande mellan manliga och neutrala motståndare. En generell slutsats är således att visuella egenskaper har en effekt för beslutsfattande, men effekten kan inte påvisas för könsspecifika visuella egenskaper. Effektens förekomst verkar främst gälla för närvaron av en mänsklig motståndare (*Man & Kvinna)* vilket ger upphov till att pokerspelare synar i mindre utsträckning. En möjlig förklaringsgrund för skillnader mellan mänskliga och icke-mänskliga motståndare är att individer generellt accepterar lägre risker när motparten som förknippas med

osäkerheten är en person snarare än naturen (*Bohnet et al, 2008*). Författarna tillskriver detta fenomen till "*betrayal aversion*" vilket innebär att individer inte vill känna sig bedragna av andra människor, vilket leder till en riskaversitet. Två faktorer ligger till grund för skillnaden mellan risk för svek och naturliga risker. För det första är ett monetärt incitament vanligt förekommande, där beloppet tilldelas den mänskliga motparten. Detta kan ha en positiv så väl som negativ nettoeffekt för riskaversiteten och avgörande är beslutsfattarens individuella relation till motparten och om beslutsfattaren vill att motparten ska få en bättre eller sämre ekonomisk ställning. Applicerar vi detta koncept på poker är det tydligt att rationella beslutsfattare har en preferens som syftar till att motståndaren ska få en sämre ekonomisk ställning, givet antagandet om nollsummespel. För det andra är en accepterad monetär risk mot mänskliga motståndare även associerad med psykologiska risker givet osäkerheten för motpartens pålitlighet. Implikationen för svek kan således antas vara att pokerspelare undviker risker i större utsträckning, vilket är kongruent med studiens resultat gällande den högre frekvensen för fold mot mänskliga motståndare. Effekten för *betrayal aversion* kan ifrågasättas vid internetpoker, givet att pokerspelare är medvetna om att motståndarna utgörs av människor. Dock stipuleras att de fem förutsättningarna för inramningseffektens uppkomst fortfarande är giltiga (*Avsnitt 2.5*), och sättet för hur den tillgängliga informationen presenteras föranleder en effekt för beslutsfattande.

Sedermera fanns inget empiriskt stöd för skillnader gällande pokerspelares bedömning av könens kompetens. Detta innebär att stereotypen gällande kvinnors lägre kompetens jämte männens kompetens inte påvisades för försökspersonerna. En rimlig tolkning är att individuella skillnader mellan motståndarna hade en starkare effekt än de könsrelaterade stereotyperna. Det kan konstateras att individuella skillnader föreligger mellan de sex fiktiva motståndarna med avseende på bedömd kompetens så väl som beslutsfattande. Detta överensstämmer med resultatet för en studie som undersökte hur motståndarnas ansikten påverkar beslutsfattande i en förenklad pokersituation (*Schlicht et al., 2010*). Resultatet indikerade emotionella och glada ansikten gjorde att beslutsfattarna fattade sämre beslut och behövde längre betänketid. Avslutningsvis är det viktigt att påpeka att ett samband mellan motståndarnas individuella skillnader för kompetens samt motståndarnas individuella skillnader för beslutsfattande inte kunde påvisas. Av detta följer att motståndarens upplevda kompetens inte har en effekt på pokerspelares beslutsfattande.

6. Diskussion

6.1 Kritik

Förekomsten av *Gender Swapping* i strategiskt syfte (*Zaheer & Griffiths, 2008*) antyder att det föreligger en effekt på beslutsfattande beroende på om motståndarens grafiska egenskaper har associationer till manligt eller kvinnligt kön. Resultatet för denna studie indikerar att *Gender Swapping* saknar effekt, vilket främst tillskrivs de faktorer som låg till grund för diskrepansen mellan experimentets och verklighetens förutsättningar (*Avsnitt 3.3.2*). Däribland kan nämnas frånvaron av (1) monetära incitament, (2) ett kontinuerligt flöde av sammankopplade beslut, samt (3) en tidsbegränsning för beslutsfattande. Av detta följer att en statistisk analys av riktiga pokerhänder hade varit fördelaktig. Ett sådant underlag hade avlägsnat ovanstående problematik samt medfört starkare generaliserbarhet, givet att de nödvändiga avgränsningarna för denna studie hade undvikits. T.ex. prövas endast beslutsfattande för en specifik situation där pokerspelare ställs inför valet att antingen syna eller lägga sig. Det kan föreligga alternativa beslutsprocesser vid andra situationer, vilket denna studie inte tar hänsyn till.

Vidare bör nämnas att ett bekvämlighetsurval har tillämpats, varför studiens slutsatser bör tolkas med viss försiktighet. Enligt *Bryman* (*2003*) måste urvalet vara representativt för den population som ämnas undersöka för att en generaliserbarhet ska uppnås. Två avgränsningar har gjorts för denna studie med avseende på experimentets urval, därvid exkluderingen av individer som inte är av manligt kön samt inte har grundläggande kunskaper inom poker. Vidare är medelåldern för försökspersonerna *27,2* år, vilket ytterligare försvagar generaliserbarheten för en allmän population. Dock anses generaliserbarheten hög för en population av individer som spelar poker på internet. Detta baseras på följande tre faktorer (1) Den betydande majoriteten av manliga pokerspelare, (*Abarbanel & Berhard, 2012*), (2) den låga medelåldern för internetpokerspelare (*Poker Players Research, 2010*), samt (3) antagandet om att individer som spelar poker generellt har grundläggande kunskaper om poker.

I relation till studiens syfte hade ett effektivare tillvägagångssätt varit att använda ett flertal faktorer som skapar könsassociationer för den oberoende variabeln. I samband med experimentets utformning fattades beslutet att exkludera textbaserade faktorer så som motståndarens namn och endast undersöka effekten av visuella faktorer. För att

förtydliga detta resonemang väljer alla pokerspelare som spelar på internet ett smeknamn. Beroende på pokersida har de även möjlighet att välja en profilbild. Följaktligen finns det troligtvis bättre möjligheter att skapa könsassociationer om både smeknamnet och profilbilden utnyttjas i detta syfte. Till exempel i form av ett traditionellt feminint namn i kombination med ett feminint ansikte som utgör profilbilden för att skapa kvinnliga associationer. Motiveringen för att exkludera textbaserade egenskaper så som smeknamn grundades främst på antagandet att flera faktorer innebär att det inte går att avgöra vad som driver ett beteende. I efterhand kan denna risk betraktas som acceptabel, givet att starkare associationer troligtvis gett upphov till en tydligare effekt för pokerspelares beslutsfattande. Påvisas en sådan effekt kan vidare studier undersöka vilka faktorer som har starkast effekt.

Därefter hade en bredare forskningsfråga gynnat studiens teoretiska underlag så väl som studiens hypotesutformning och metodik. Ett exempel på en sådan fråga är "*Hur påverkar motståndarens yttre egenskaper beslutsfattande inom internetpoker?*" Studiens nuvarande design fokuserade huvudsakligen på könsrelaterade stereotyper och skillnader mellan könen, och således var det nära att det empiriska stödet för skillnader mellan motståndare med kön och utan kön förbisågs. Detta borde utgjort en grundläggande komponent i utformingen av studiens hypoteser, snarare än dess nuvarande roll som kontrollvariabel. En bredare forskningsfråga enligt rekommendationen ovan hade gett upphov till möjligheten att undersöka effekten av bland annat känslomässiga attribut så som glada och hotfulla motståndare, profilbilder som utgörs av symboler, celebriteter osv. Detta hade skapat en grund för att undersöka fler tendenser som tillsammans är mer representativt för det stora utbudet av grafiska möjligheter vid identitetsskapande på internet.

Påföljden av ett smalt fokus är inte endast tydligt i studiens hypoteser, utan kan även observeras i experimentets design. Den könsneutrala motståndaren utgjorde endast en mindre komponent, och randomiseringen gav upphov till betydligt färre observationer för denna motståndare. Detta reducerade pålitligheten för den statistiska analysen, vilket i efterhand är beklagligt eftersom den neutrala motståndaren ligger till grund för de empiriska skillnader som observerats för pokerspelares beslutsfattande.

Kritik bör även riktas till experimentets design i relation till inramningseffekternas verkan. Enligt *Levin et al.* (*1985*) försvagas inramningseffekten när mer information

presenteras för beslutsfattaren. Givet detta borde beslutssituationernas utformning förenklats, och informationsflödet (*Avsnitt 3.2.8*) över tidigare beslut kunde exkluderats. En annan aspekt som försvagar inramningseffekten är graden av resonerande för beslut (*Miller & Fagley, 1991*), vilket också motiverar exkluderingen av problemsituationernas informationsflöde samt införandet av tidsbegränsningar. Vidare presenterades frågorna om beslut (*Avsnitt 4.1*) och konfidens (*Avsnitt 4.4*) bredvid varandra för varje problemsituation i enkäten, vilket troligtvis ökade försökspersonernas resonerande. Dessutom bör nämnas att inramningseffekten försvagas när beslutsfattaren inte fattar beslut som berör vederbörandes egna pengar (*Roszkowski & Snelbecker, 1990*).

Avslutningsvis hade utformningen av problemsituationer kunnat hanteras på ett bättre sätt. Det förelåg en hög diskrepans i beslutsfattande mellan ett flertal händer (*problemsituationsbias*), vilket medförde en risk för resultatets trovärdighet. Detta hade kunnat undvikas genom en kvantitativ förstudie som syftar till att identifiera väl utformade problemsituationer där försökspersoner synar och lägger sig med likvärdig frekvens.

6.2 Förslag till vidare forskning

För könsrelaterad forskning inom internetpoker föreslås, i enlighet med kritiken som presenteras i *avsnitt 6.1*, att effekten av textbaserade faktorer med avseende på beslutsfattande inom internetpoker granskas. Återigen bör understrykas vikten av att tillämpa en statistisk analys som baseras på riktiga pokerhänder. Detta möjliggör även en bredare granskning av effekterna för innehållet i det varierade urval av grafiska och textbaserade faktorer som sträcker sig bortom de mänskliga könen. Vidare föreslås en mer omfattande undersökning gällande skillnader i beslutsfattande mellan mänskliga motståndare och neutrala motståndare. Det empiriska stödet för denna skillnad anses vara studiens mest intressanta upptäckt, och det är väsentligt att avgöra om effekten är giltig för beslutsfattande inom andra situationer och medier.

6.3 Implikationer

Återigen bör poängteras att studien inte lyckades finna empiriskt stöd för effekten av *Gender Swapping* vilket är en dokumenterad företeelse (*Zaheer & Griffiths, 2008*). Detta medför två möjliga tolkningar. För det första kan brister i experimentets design förklara varför effekten inte påvisades. För det andra behöver inte effekten ha en verklighetsförankring, givet att det är företeelsen i sig som dokumenterats och inte

effekten. Kontentan är att osäkerhet råder gällande effekten för *Gender Swapping*, varför inga praktiska rekommendationer kan lyftas fram. Det empiriska stödet som föreligger skillnader på individnivå så väl som mänskliga motståndare i relation till icke-mänskliga motståndare har implikationer för pokerspelare samt pokersidorna.

6.3.1 Praktiska implikationer för konsumenter

De observerade individuella skillnaderna i beslutsfattande så väl som för bedömd kompetens antyder att utformningen för pokerspelares profilbild på internet har en effekt. Av detta följer att en medvetenhet för profilens associationer och dess eventuella effekt är fördelaktig på detaljnivå snarare än könsnivå. Vidare är skillnaderna för beslutsfattande mot mänsklig respektive icke-mänsklig motståndare viktig att känna till. Föredrar pokerspelare att motståndarna synar i större utsträckning rekommenderas en anonym profil som minimerar de mänskliga associationerna. Resonemanget innebär samtidigt att pokerspelare som föredrar att motståndare lägger sig bör använda en profil med mänskliga associationer. Ett praktiskt exempel som belyser ovanstående resonemang är en pokerspelare som har en förkärlek för att bluffa. Resultatet för denna studie förespråkar användandet av en profil med mänskliga associationer vilket gör att motståndarna kommer att syna hans bluffar i mindre utsträckning. För detta ändamål är det än mer effektivt är att tillämpa en profil som utgörs av mänskliga associationer i kombination med ett ansikte som lyfter fram positiva känslor (*Schlicht et al, 2010*).

6.3.2 Praktiska implikationer för företag

Appliceras det empiriska stödet för skillnader i pokerspelares beslutsfattande mellan mänskliga och icke-mänskliga motståndare på *Kotler et al.* (*2009*) definition av marknadsföring *"individer och grupper förskaffar det som behövs och eftertraktas genom skapande, erbjudande och fritt utbyte av produkter och tjänster av värde med andra"* kan följande slutsatser lyftas fram. Resultatet dikterar att grupper (*pokersidor*) förskaffar det som behövs och eftertraktas genom att erbjuda ett urval av grafiska och textbaserade attribut som minimerar möjligheter att skapa mänskliga associationer. Detta leder till att pokerspelare synar i större utsträckning, vilket generarer mer rake och följaktligen mer intäkter. Dock uppstår en intressant trade-off, eftersom en minimering av grafiska textbaserade attribut skapar en svag marknadsposition gentemot de kunder som efterfrågar möjligheten att utforma personliga och anpassade profiler.

7. Källförteckning

Abarbanel, B.L., Bernhard, B.J., 2012. International Gambling Studies, *vol. 12, issue 3,* pp. 367-385

Abraham, Y.M., 2009. A Social Theory Respectful of the Idea of Freedom *Management International, 13*(3), pp. 99–102

Ahl, H., 2006. Why Research on Women Entrepreneurs Needs New Directions, *Entrepreneurship Theory & Practice 30,* pp. 595-622

Andersen, S., Harrison, G.W., Lau, M.I., Rutström, E., 2008. Eliciting Risk and Time Preferences, *Econometrica, 76,* pp. 583-618

Ashmore, R.D., Del Boca, F.K., 1979. Sex stereotypes and implicit personality theory: Toward a cognitive—Social psychological conceptualization, *Sex Roles. Volume 5, Number 2, April*

Ayres, I., Siegelman, P., 1995. Race and Gender Discrimination in Bargaining for a new Car, *American Economic Review, 85(3), June,* pp. 304-321

Babin, B.J., Hardesty, D.M., Suter, T.A., 2003. Color and Shopping Intentions: The Intervening Effect of Price Fairness and Perceived Affect, *Journal of Business Research, Vol. 56, No. 7,* pp. 541-551

Banks, S.M., Salovey, P., Greener, S., Rothman, A.J., Moyer, A., Beauvais, J., Epel, E, 1995. The effects of message framing on mammography utilization. *Health Psychology, Vol. 14,* pp. 178-184

Barasinska, N., 2011. Does Gender Affect Investors' Appetite for Risk, *DIW Berlin Discussion Paper 1125*

Bartol, K.M., Butterfield, D.A., 1976. Sex Effects in Evaluating Leaders, *Journal of Applied Psychology 61 (4),* pp. 446-454

Bass, B.M., Krusell, J., Alexander, R.A., 1971. Male managers' attitudes towards working women, *American Behavioral Scientist, 15,* pp. 221-236

Benford, R.D., Snow, D.A., 2000. Framing Processes and Social Movements: An Overview and Assessment, *Annual Review of Sociology Vol. 26,* pp. 611-639

Bettman, J.R., Sujan, M., 1987. Effects of **Framing** on Evaluation of Comparable and Noncomparable Alternatives by Expert and Novice Consumers, Journal of Consumer Research, September, Vol. 14 Issue 2, pp. 141-154

Billings, D., 1944. Computer Poker, *Department of Computer Science, University of Alberta*

Billings, D., Davidson, A., Schaeffer, J., Szafron, D., 2002. The challenge of poker. *Department of Computing Science, University of Alberta 2002 Volume 134, Issues 1–2, January,* pp. 201-240

Bohnet, I., Greig, F., Herrmann, B., Zeckhauser, R., 2008. Betrayal Aversion: Evidence from Brazil, China, Oman, Switzerland, Turkey, and the Unites States, *American Economic Review, 98:1,* pp. 294-310

Broverman, I.K., Vogel, S.R., Broverman, D.M., Clarkson, F.E., Rosenkrantz, P.S., 1972. Sexrole stereotypes: A current appraisal, *Journal of Social Issues, 28,* pp. 59-78

Bruner, J.S., 1957. Going beyond the information given, *Contemporary approaches to cognition*

Brunson, D., 2003. *Super System: A Course in Power Poker. 3rd ed. Cardoza Publishing*

Bryman, A., 1989. Research Methods and Organization Studies, *London, Routledge*

Bryman, A., 2001. Samhällsvetenskapliga metode,. *Upplaga 1:4. Malmö: Liber*

Bryman, A., Bell, E., 2003. Företagsekonomiska forskningsmetoder, *Liber Ekonomi*

Cabot, A.N., & Hannum, R.C. 2005. Poker: Public policy, law, mathematics and the future of an American tradition. *Thomas M. Cooley Law Review,* 22, pp. 443-513

Cecil, E.A., Paul, R.J., Olins, R.A., 1973. 1973 Perceived importance of selected variables used to eavluate male and female job applicants, *Personnel Psychology, 26,* pp. 397-404

Charness, G.B., Gneezy, U., 2007. Strong Evidence of Gender Differences in Investment, *UC Santa Barbara Department of Economics Working Paper*

Chen, J., Ankenman, J., 2006. The Mathematics of Poker

Christensen, L., Engdahl, N., Grääs, C., Haglund, L., 2010. Marknadsundersökning - En handbok, *Upplaga 3:1. Lund: Studentlitteratur*

Dalla, N., 2009. WSOP history–from Moss to Gold

Dawes, R.M., McTavish, J., Shaklee, H., 1977. Behavior, communication, and assumptions about other people's behavior in a commons dilemma situation, *Journal of Personality and Social Psychology, 35(1),* pp. 1-11

Deaux, K., 1976. The Behavior of Women and Men, *Monterey, CA: Brooks/Cole*

Deaux, K., Major, B., 1987. Putting gender into context: An interactive model of gender-related behavior, *Psychological Review, 94,* pp. 369-389

Denzin, N., Keller, C., 1981. Frame analysis reconsidered. *Contemporary Sociology, 10,* pp. 52–60

Diekman, A.B., Goodfriend, W., Goodwin, S., 2004. Dynamic stereotypes of power: Perceived change and stability in gender hierarchies, *Sex Roles, Vol. 50,* pp. 201-215.

Doorn, V.D., Wyatt, S., Zoonen, V.L., 2008. A Body of Text: Revisiting Textual Performances of Gender and Sexuality on the Internet, pp. 357.374

Dreef, M., Borm, P., Genugten, Bvd., 2003. On Strategy and Relative Skill in Poker. *Int. Game Theory Rev.* ***05****, 83*

Eagly, A., Sczesny, S., 2009. Stereotypes about women, men, and leaders: Have times changed? *In M. Barreto, M. K. Ryan, & M. T. Schmitt (Eds.). The glass ceiling in the 21st century: Understanding barriers to gender equality, Washington, DC: American Psychological Association,* pp. 21-47

Eckel, C.C., El-Gamel, M.A., Wilson, R.K., 2009. Risk Loving after the Storm: A Bayesian-Network Study of Hurricane Katrina Evacuees, *Journal of Economic Behavior and Organization, 69,* pp. 110-124

Eckel, C.C., Grossman, P.J., 2001. Chivalry And Solidarity in Ultimatum Games, *Economic Inquiry; Apr; 39, 2; ABI/INFORM Global*

Ehrenberg, R.G., Smith, R.S., 1994. Modern Labor Economics: Theory and Public Policy, *5th edn. Harper Collins, New York, NY*

Eagly, A.H., Carli, L.L., 2007. Through the labyrinth: The truth about how women become leaders, *Boston, MA: Harvard Business School Press*

Eagly, A.H., Wood, W., 1999. The origins of sex differences in human behavior: Evolved dispositions versus social roles, *American Psychologist, 54,* pp. 408-423

Erickson, T., 2003. Designing Visualizations of Social Activity: Six Claims. *Proc. CHI*

Fiske, S.T., Bersoff, D.N., Borgida, E., Deaux, K., Heilman, M.E., 1991. Social science research on trial: The use of sex stereotyping research in Price Waterhouse v Hopkins, *American Psychologist, 46,* pp. 1049-1060

Friedman, L., 1971. Optimal bluffing strategies in poker, *Man. Sci.17,* pp. 764-771

Gamble, J., Gilmore, A., McCartan-Quinn, D., Durkan, P., 2011. The Marketing concept in the 21st century: A review of how Marketing has been defined since the 1960s, *Marketing Review. Fall2011, Vol. 11 Issue 3,* pp. 227-248

Gamliel, E., 2010. Message framing of products causes a preference shift in consumers' choices, *Journal of Consumer Behaviour J. Consumer Behav. 9, pp. 303-315*

Garcia-Gallego, A., Georgantzis, N., Jaramillo-Gutierrez, A., 2012. *Journal of Economic Behavior and Organization, June, v. 83, iss. 1,* pp. 42-49

Gerdes, E., Kelman, J., 1981. Sex discrimination: effects of sex-role incongruence, elevator sex, and stereotypes, *Basic and Applied Social Psychology, 2(3),* pp. 219-226

Glick, P., Zion, C., Nelson, C., 1988. What mediates sex discrimination in hiring decisions?, *Journal of Personality and Social Psychology ,55,* pp. 178-186

Goffman, E., 1959. The Presentation of Self in Everyday Life, *New York: Doubleday,* pp. 17-25

Goffman, E., 1974. Frame analysis, *Cambridge, MA: Harvard University Press*

Goldberg, P., 1986. Are Women Prejudiced Against Women?, *Trans-Action, 5 (1986),* pp. 28-80

Golder, S., Donath, J., 2004. Hiding and Revealing in Online Poker Games, *MIT Media Laboratory*

Granqvist, N., Laurila, A., 2011. Rage against self-replicating machines. *Organization Studies, 32,* pp. 253–280

Grossman, P.J., Lugovskyy, O., 2011. An Experimental Test of the Persistence of Gender-Based Stereotypes, *Economic Inquiry, 49,* pp. 598-611

Grossman, P.J., 2013. *Economic Inquiry, Januari, 3, Vol. 51 Issue 1,* pp. 747-763

Hamilton, D.L., 1981. Stereotyping and intergroup behavior: Some thoughts on the cognitive approach, *Hillsdale, NJ: Erlbaum*

Hamilton, D.L., Trolier, T.K., 1986. Stereotypes and stereotyping: An overview of the cognitive approach, *Orlando, FL: Academic Press,* pp. 127-163

Harsha, P.D., Knapp, M.C., 1990. The Use of within- and between subjects experimental designs in behavioral accounting research: A methodological note, *Behavioral Research in Accounting, 2,* p. 50-62

Hayano, D, 1982. Poker Faces : The Life and Work of Professional Card Players. *University of California Press*

Heilman, M.E., 1995. Sex stereotypes and their effects in the workplace: What we know and what we don't know, *Journal of Social Behavior and Personality, 10,* pp. 3-26

Heilman, M.E., Saruwatari, L.R., 1979. When beauty is beastly: The effects of appearance and sex on evaluations of job applicants for managerial and nonmanagerial jobs, *Organizational Behavior and Human Decision Processes, 23(3),* pp. 360-372

Gillian, C., 1982. In a different voice: Psychological theory and women's development, *Cambridge, MA: Harvard University Press*

Heilman, M.E., 2001. Description and prescription: How gender stereo-types prevent women's ascent up the organizational ladder, *Journal of Social Issues, 57,* pp. 657–674

Herb, J., 2009. High Stakes For Online Gamblers, *Newsweek, Nov. 20*

Hill, R., 1995. Metaphors and mental models, *Journal of Management, 21,* pp. 1057-1974

Hoffman, E., McCabe, K.A., Smith, V.L., 1996. On Expectations and the Monetary Stakes in Ultimatum Games, *International Journal of Game Theory,* pp. 289-301

Huh, S., Williams, D., 2010. Dude Looks like a Lady: Gender Swapping in an Online Game, *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual,* pp. 161-174

Ingo, F., Wilcke, A., 2011. The Market for Online Poker, *31 Maj*

Jacobsen, D.I., 2002. Vad, hur och varför? - om metodval i företagsekonomi och andra samhällsvetenskapliga ämnen, *Studentlitteratur, Lund*

Jarell, S.B., Stanley, T.D., 2004. Declining bias and gender wage discrimination? A meta-regression analysis, *Journal of Human Resources, 38,* pp. 828-838

Johnson, E., Hershey, J., Meszaros, J., & Kunreuther, H., 1993. Framing, probability distortions, and insurance decisions, *Journal of Risk and Uncertainty, 7,* pp. 35-51

Johnston, H., 1995. A methodology for frame analysis, *Minneapolis, MN: University of Minnesota Press*

Kahn, A., Hottes, J., Davis, W., 1971. Cooperation and optimal responding in the prisoner's dilemma game: Effects of sex and physical attractiveness, *Journal of Personality and Social Psychology* 17, pp. 267-279

Kahneman, D., Knetsch, J., Thaler, R., 1991. Anomalies: The endowment effect, loss aversion, and status quo bias, *Journal of Economic Perspectives, 5(1),* 193-206

Keren, G.B., Raiijmakers, J.G.W., 1988. On Between-Subjects versus Within-Subjects Comparisons in Testing Utility Theory, *Organizational behavior and human decision processes, 41,* pp. 233-247

Knight, F.H., 1921. Risk, Uncertainty, and Profit, *Chicago: University of Chicago Press*

Kolo, C., Baur, T., 2004. Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming, *The international journal of computer game research volume 4, issue 1 November*

Kotler, P., Keller, K.L., Brady, M., Goodman, M., Hansen, T., 2009. Marketing management, *Harlow: Pearson Education Limited*

Kühberger, A., 1998. The Influence of Framing on Risky Decisions: A Meta-analysis, *Organizational Behavior and Human Decision Processes Volume 75, Issue 1, July,* pp. 23-55

Kühberger, A., Schulte-Mecklenbeck, M., Perner, J., The Effects of Framing, Reflection, Probability, and Payoff on Risk Preference in Choice Tasks, *Organizational Behavior and Human Decision Processes, Volume 78, Issue 3, June,* pp. 204-231

Lambdin, C., Shaffer, V.A., 2009. Are within-subjects designs transparent - Judgement and Decision making, *Vol 4, No 7,* pp. 554-566

Lefkowitz, J., 1994. Sex-related differences in job attitudes and dispositional variables: Now you see them, *Academy of Management Journal, 37,* pp. 323-349

Levin, I.P., Johnson, R.D., Russo, C.P., Deldin, P.J., 1985. Framing effects in judgment tasks with varying amounts of information, *Organizational Behavior and Human Decision Processes, 36,* pp. 362-377

Lewin, K., 1935. The conflict between Aristotelian and Galileian modes of thought in contemporary psychology. A Dynamic Theory of Personality, *New York: McGraw-Hill,* pp. 1-42

Liley, J., Rakow, T., 2010. Probability Estimation in Poker: A Qualified Success for Unaided Judgment, *University of Essex, Colchester, UK*

Lockwood, A., Jones, P., 1989. Creating positive service encounters, *Cornell Hotel and Restaurant Administration Quarterly, 29(4),* pp. 44-50

López-Sáez, M., Morales, J.F., Lisbona, A., 2008. Evolution of gender stereotypes in Spain: Traits and roles, *The Spanish Journal of Psychology, 11,* pp. 609-617

Lounsbury, M., Ventresca, M., Hirsch, P.M., 2003. Social movements, field frames and industry emergence: a cultural–political perspective on US recycling, *Socio-Economic Review,* pp. 1-71

Luce, R., Raiffa, A., 1957. Games and decision, *New York, NY: Wiley*

Macintosh, N.D., 2008. From Rationality to Hyperreality: Paradigm Poker. *School of Business, Queen's University, Kingston, Canada K7L 3N6*

Mack, D., Auburn, P.N., Knight, G.P., 1971. Sex Role Identification and Behavior in a Reiterated Prisoner's Dilemma Game, *Psychonomic Science, 24(6),* pp. 280-282

Malhotra, N.K., 2010. Marketing Research: An Applied Orientation, *6th ed. Upple Saddle River, NJ: Prentice Hall*

Mandel, D.R., 2001. Gain-loss framing and choice: Separating outcome formulations from descriptor formulations. *Organizational Behavior and Human Decision Processes,* 85, pp. 56-76

Manning, P., 2008. Goffman on organizations. *Organization Studies, 29,* pp. 677–699

Mason, C.F., Phillips, O.R., Redington, D.B., 1991. On the Role of Gender in a Noncooperative Game, *Journal of Economic Behavior and Organization,* pp. 215-235

Meux, E.P., 1973. Concern for the common good in an N-person game, *Journal of Personality and Social Psychology, 28,* pp. 414-418

Miller, D., Sardais, C., 2013. How our Frames Direct Us: A Poker Experiment, Organization Studies *April 8*

Miller, P.M., Fagley, N.S., 1991. The Effects of Framing, Problem Variations, and Providing Rationale on Choice, *Personality and Social Psychology Bulletin, 17,* pp. 517-522

Neale, M.A., Bazerman, M.H., 1985. The Effects of Framing And negotiator Overconfidence on Bargaining Behaviors And Outcomes, *Academy of Management Journal. Mars, Vol. 28 Issue 1,* pp. 34-49

Newell, A., Simon, H., 1972. Human problem solving, *Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall*

Nowell, C., Tinkler, S., 1994. The Influence of Gender on the Provision of a Public Good, *Journal of Economic Behavior and Organization, 25(1),* pp. 25-36

Neumann, J.v., Morgenstern, O., 1944. Theory of Games and Economic Behavior. *Princeton University Press*

Orbell, J.M., Dawes, R., Schwartz-Shea, P., 1944. Trust, Social Categories and Individuals: The Case of Gender, *Motivation and Emotion* 18, pp. 109-128

Osborn, R.N., Vicars, W.M., 1976. Sex Stereotypes – An artifact in leader behavior and subordinate satisfaction analysis, *Academy of Management Journal, Vol. 19 Issue 3,* pp. 439-449

Pasterski, V., Zwierzynska, K., Estes, Z., 2011. Sex differences in semantic categorization. *Archives of Sexual Behavior*

Potter van Loon, R.J.D., Van den Assem, M.J., Van Dolder, D., 2012. Beyond Chance? The Persistence of Performance in Online Poker, *15 Augusti*

Powell, M., Ansic, D., 1977. Gender Differences in Risk Behaviour in Financial Decision-making: An Experimental Analysis, *Journal of Economic Psychology 18,* pp. 605-628

Rapaport, A., Chammah, A.M., 1965. Prisoner's Dilemma, Ann Arbor: *Univ. of Michigan Press*

Reiley, D.H., Urbancic, M.B., 2005. A Classroom Game with Signaling and Bluffing

Ridgeway, C.L., 2001. Gender, status, and leadership, *Journal of Social Issues, 57(4),* pp. 637-655

Rosen, B., Jerdee, T.H., 1974. Effects of Applicant's Sex and Difficulty of Job on Evaluations of Candidates for Managerial Positions, *Journal of Applied Psychology, 59(4),* pp. 511-512

Roszkowski, M.J., Snelbecker, G.E., 1990. Effects of "framing" on measures of risk tolerance: Financial planners are not immune, *Journal of Behavioral Economics, 19,* pp. 237-246

Samuelson, W., Zeckhauser, R., 1998. Status quo bias in decision making. *Journal of Risk and Uncertainty, 1, pp. 7-59*

Schlicht, E.J., Shimojo, S., Camerer, C.F., Battaglia, P., Nakayama, K., 2010. Human Wagering Behavior Depends on Opponents' Faces

Schubert, R., Brown, M., Gysler, M., Brachinger, H.W., 1999. Financial Decision-Making: Are Women Really More Risk-Averse?, *American Economic Review (Papers and Proceedings) 89 (2),* pp. 381-385

Sia, T.L., Lord, C.G., Blessum, K.A., Thomas, J.C., Lepper, M.R., 1999. Activation of exemplars in the process of assessing social category attitudes, *Journal of Personality and Social Psychology, 76,* pp. 517-532

Siegrist, M., Cvetkovich, G., Gutscher, H., 2002. Risk Preference Predictions and Gender Stereotypes, *Organizational Behavior and Human Decision Processes, 87,* pp. 91-102

Siler, K., 2010. Social and Psychological Challenges of Poker, *Journal of Gambling Studies September, Volume 26, Issue 3,* pp. 401-420

Sklansky, D., 1999. The Theory of Poker

Soldat, A.S., Sinclair, R.C., Mark, M.M., 1997. Color as an environmental processing cue: External affective cues can directly affect processing strategy without affecting mood, *Social Cognition, 15,* pp. 55-71

Solnick, S., 2001. Gender Differences in the Ultimatum Game, *Economic Inquiry, 39(2),* pp. 189-200

Spence, J., Buckner, C., 2000. Instrumental and expressive traits, trait stereotypes, and sexist attitudes: what do they signify, *Psychology of Women Quarterly, 24,* pp. 44-63

Spence, J.T., Helmreich, R., Stapp, J., 1975. Ratings of self and peers on sex role attributes and their relation to self-esteem and conceptions of masculinity and femininity, *J. Personal. Soc. Psychol,* pp. 29-39

Stevenson, S., 1999. A Straight Face, *Newsweek, 00289604, 5/17/1999, Vol. 133, Issue 20*

Stevenson, W.B., Greenberg, D.N., 2000. Agency and social networks: Strategies of action in a social structure of position, opposition, and opportunity. *Administrative Science Quarterly, 45,* pp. 651-678.

Söderlund, M., 2005. Mätningar och Mått – i marknadsundersökarens värld, *Malmö: Liber Ekonomi*.

Söderlund, M., 2010. Experiment med människor, *Malmö: Liber Ekonomi*

Turkle, S., 1995. Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet, *New York: Simon and Schuster*

Turner, N, 2008. Gaming Law Review and Economics, June 12(3), pp. 229-230

Tversky, A., Kahneman, D., 1981. The Framing of Decisions and the Psychology of Choice, *Science, New Series, Vol. 211, No. 4481,* pp. 453-458

Twenge, J.M., 2001. Changes in womens assertiveness in response to status and roles: A cross-temporal meta-analysis, 1931-1993, *Journal of Personality and Social Psychology, 81*, pp. 133-145

Vinacke, W.E., 1959. Sex Roles in a Three-Person Game, *Sociometry Vol. 22, No. 4, December*, pp. 343-360

Von Neumann, J., Morgenstern, O., 1953. Theory of games and economic behavior, *Princeton, NJ: Princeton University Press*

Walther, J.B., Lohand, T., Granka, L., 2005. Let Me Count the Ways: The Interchange of Verbal and Nonverbal Cues in computer-Mediated and Face-to-Face Affinity, *Journal of Language and Social Psychology 24,* pp. 36-65

Weber, S.J., Cook, T.D., 1972. Subject effects in laboratory research: An examination of subject roles, demand characteristics, and valid inference, *Psychological Bulletin, 77(4)*, pp. 273-295

Weichselbaumer, D., 2004. Is It Sex or Personality? The Impact of Sex Stereotypes on Discrimination in Applicant Selection, *Eastern Economic Journal, Eastern Economic Association, vol. 30(2),* pp. 159-186

White, M.D., 2009. Kantian Ethics and the Prisoners' Dilemma, *Eastern Economic Journal. Spring, Vol. 35 Issue 2,* pp. 137-143

Wolkomir, M., 2012. Qualitative Sociology, *December, Volume 35, Issue 4,* pp. 407-426

Wolf, A., 2000. CyberPsychology & Behavior, *October, 3(5),* pp. 827-833

Wood, R.T.A., Griffiths, M.D., 2008. Why Swedish people play online poker and factors that can increase or decrease trust in poker Web sites: A qualitative investigation, *Journal of Gambling Issues: Issue 21,* pp. 80-97

Yang, Z., Perakis, A.N., 2007. A Modified Duopoly Game Model in Bulk Commodity Transportation markets, *International Game Theory Review, Vol 9, November 2,* pp. 269-284

Zaheer, H., Griffiths, M.D., 2008. CyberPsychology & Behavior, *February 2008, 11(1)*, pp. 47-53

Zurcher, L., 1983. Enjoying an Ephemeral Role. *Social Roles*. *Sage Publications*, p. 135-156

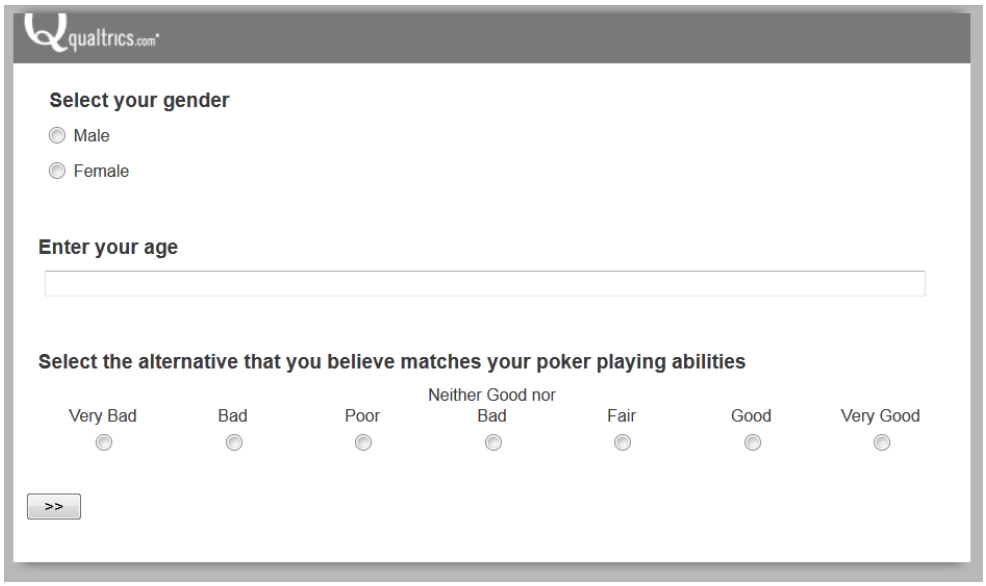
http://www.pokerplayersresearch.com/Documents/ToplineTrendsPoker2010.pptx

8. Bilagor

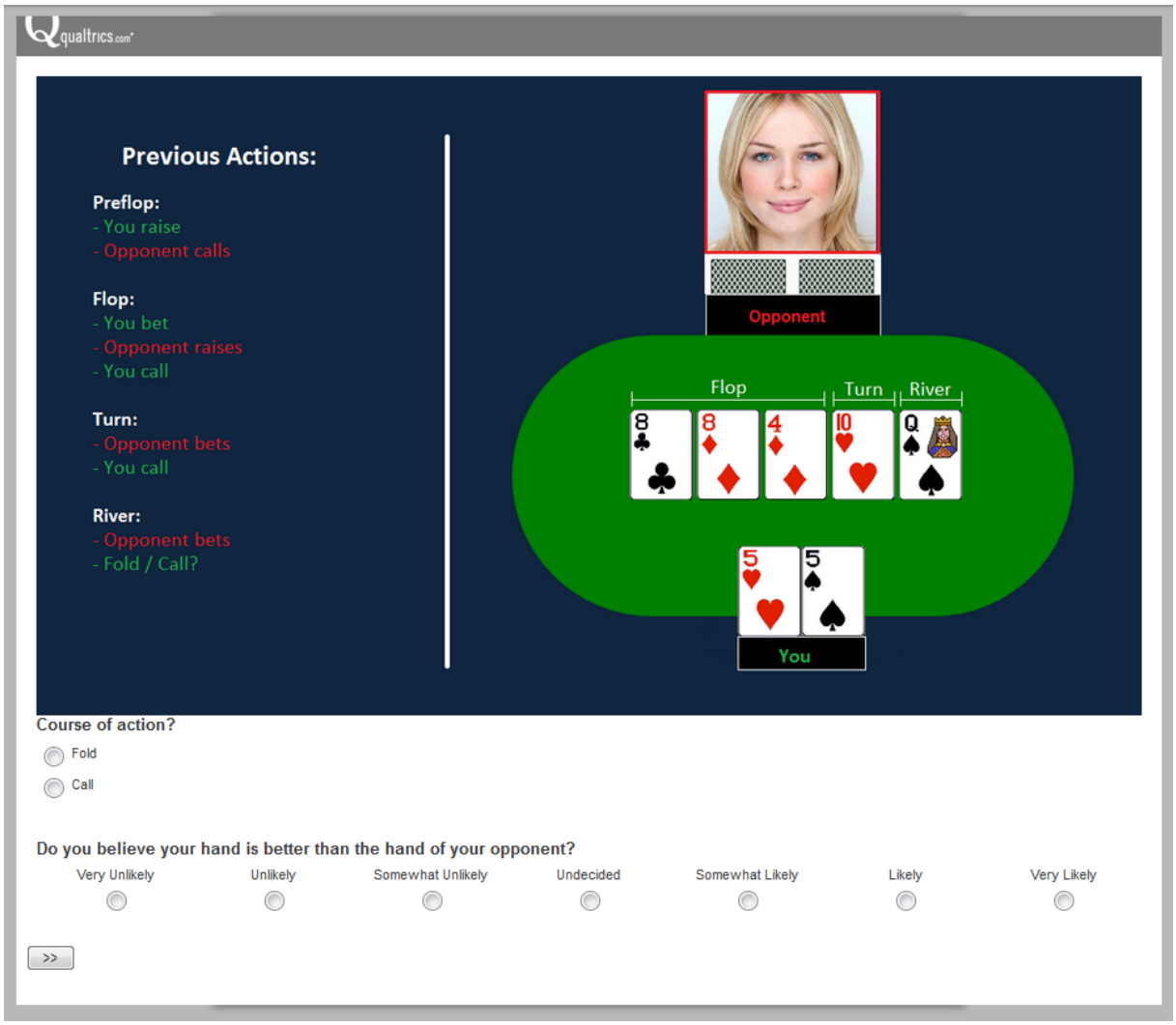
8.1 Enkätens frågor

Kopior av enkätens instruktioner, bilder, frågeställningar och svarsalternativ visas i detta avsnitt. För Sektion 2 och 3 där randomiserade bilder förekommer har en slumpvald fråga valts ut.

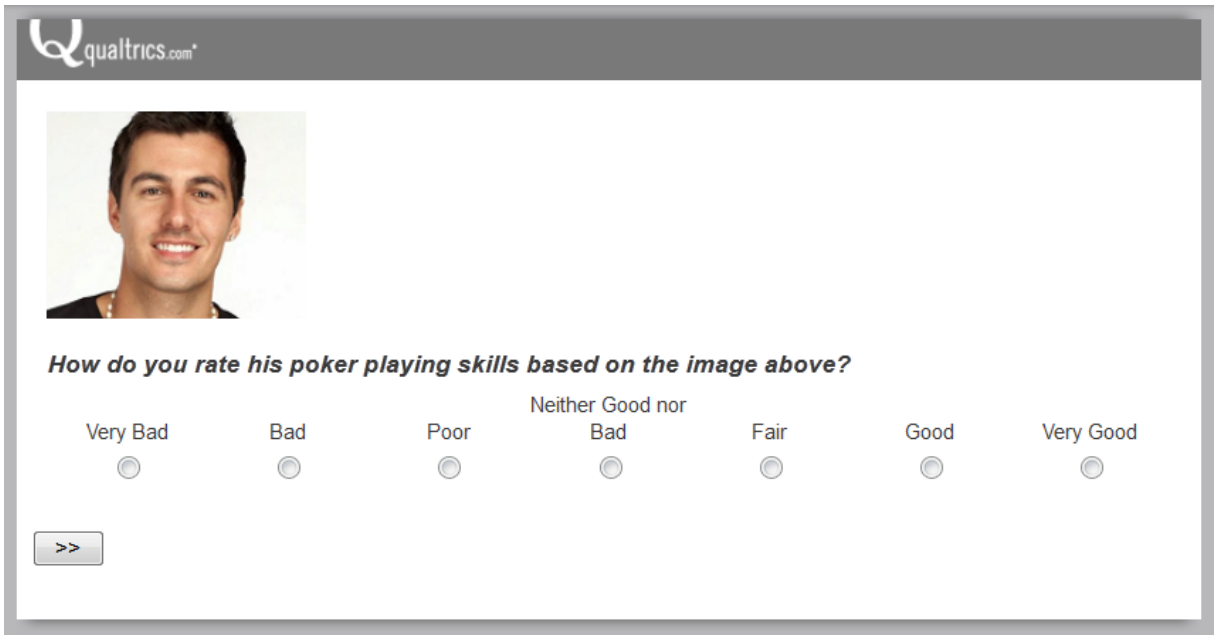
8.1.1 Sektion 1



8.1.2 Sektion 2

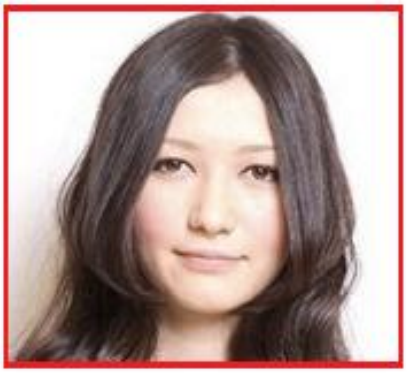


8.1.3 Sektion 3



8.2 Motståndare

Tabell X: Bilder för varje motståndare

Man 1	Man 2	Man 3
Kvinna 1	**Kvinna 2**	**Kvinna 3**
		

8.3 Pokersidor

Nedan följer två sammanhängande tabeller. Tabell 1 innehåller statistik från de fyra största pokersidorna[12]. Antalet spelare avser de kunder som spelar om riktiga pengar. Tabell 2 visar det gränssnitt som används av de pokerspelarna som listas i Tabell 1.

Tabell X: Genomsnittsligt antal spelare under sju dagar

Pokersida	Spelare
Pokerstars	21000
Full Tilt Poker	2950
Ipoker[13]	2750
Partypoker	2350

Tabell X: Gränssnitt för pokersidor

Pokerstars

Full Tilt Poker

Ipoker

Partypoker

[12] http://www.pokerscout.com/ 22-28 april

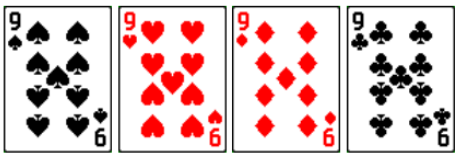
[13] Ipoker är ett nätverk av pokersidor som använder ett gemensamt gränssnitt

8.4 Texas Holdem – regler och engelsk terminologi

I detta avsnitt presenteras en kort sammanfattning av spelets tillvägagångssätt och regler. En grundläggande förståelse för TH är en förutsättning för att läsaren ska kunna följa motiven och implikationerna för undersökningens avgränsningar samt experimentets utformning. Ett komplett regelverk[14] anser överflödigt att redogöra, varför endast de aspekter som är relevanta för experimentet kommer att belysas.

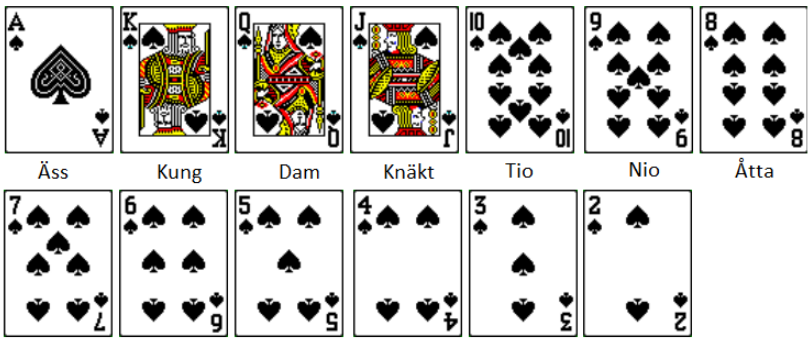
8.4.1 Kortleken

En kortlek består av 52 enskilda kort.



Spader Hjärter Ruter Klöver

Varje färg består i sin tur av 13 valörer. Kortet ”Äss” har högst värde, ”Kung” näst högst och så vidare. Ässet är unikt i det avseendet att det även räknas som det lägsta kortet.



Äss Kung Dam Knäkt Tio Nio Åtta

Sju Sex Fem Fyra Tre Två

Handens styrka dikteras av en hierarki av ett antal kombinationer av kort som är standardiserade för ett stort antal pokervarianter. Kombinationernas ranger är:

Färgstege – Fem kort i numerisk följd där samtliga kort är av samma färg

Fyrtal – Fyra kort av samma valör

Kåk – Tre kort av samma valör, samt två kort av samma valör

Färg – Fem kort av samma färg

Stege – Fem kort i numerisk ordning

Triss – Tre kort av samma valör

Två par – Två kort av samma valör, samt två kort av samma valör

Par – Två kort av samma valör

[14] http://www.texasholdem-poker.com/holdem_rules

8.4.2 Investeringsprocessen

Varje spelare tilldelas två privata kort som endast är synliga för den spelare som korten tillhör. Fem kort kommer i turordning att placeras i mitten av bordet. Dessa är gemensamma kort som alla spelare har rätt att nyttja för att kombinera med de privata korten för att bilda en så stark hand som möjligt. TH består av fyra separata satsningsrundor där spelare har möjlighet att investera pengar (”satsa”). För att ha rätt att stanna kvar tills nästkommande satsningsrunda måste en spelare investera ett likvärdigt belopp som en annan spelare investerat (”spelaren synar”). Spelare har även rätten att investera mer pengar än det som investerats av tidigare spelare under en satsningsrunda (”spelaren höjer”). Då är det istället de andra spelarna som måste investera samma belopp. Om en spelare väljer avstå från att investera den summa pengar som investerats förlorar vederbörande rätten att vara delaktig i kommande satsningsrundor (”spelaren lägger sig”). Valmöjligheten att investera går i turordning runt bordet, och varje spelare har rätten att överlåta investeringsbeslutet till nästa spelare i turordningen (”checka”). En spelare kan vid varje satsningsrunda investera alla pengar han eller hon har på bordet.

8.4.3 De fyra satsningsrundona

Första satsningsrundan sker efter att alla spelarna blivit tilldelade de två privata korten. När alla investeringar är gjorda placeras tre gemensamma kort på bordet (”floppen”). Andra satsningsrundan börjar och när alla investeringar är gjorda placerade ytterligare ett gemensamt kortet på bordet (”turn”). Den tredje satsningsrundan börjar och när den är klar placeras det femte och sista kortet på bordet (”river”). Den sista satsningsrundan sker och den spelare med starkast hand är berättigad till summan av alla pengar som investerats under de fyra satsningsrundorna.

8.4.4 Engelsk terminologi

En översättning av relevanta engelska uttryck är som följer:

Preflop: Före floppen

Opponent: Motståndare

Previous Actions: tidigare händelser ***Bet***: Satsa

Raise: Höja

Call: Syna

Fold: Lägga sig

Course of action: Beslut

Check: Checka

All-in: Satsa alla marker

T: Kortet *Tio* (Ten)

J: Kortet *Knekt* (Jack

Q: Korter *Dam* (Queen)

K: Kortet *Kung* (King)

A: Kortet *Äss* (Ace)

8.5 Experimentets problemsituationer

De 15 situationerna listas nedan, där informationsflödet, beslutsfattarens två kort samt de gemensamma korten sammanfogats för en tydlig överblick för respektive beslut. Motståndarens kort betecknas med (B) och beslutsfattarens kort med (A):

Situation 1 A kort:	9♣, 7♥	**Preflop:**	**Flop:**	**Turn:**	**River:**
Gemensamma kort:			K♣, 9♠, 8♠	A♠	
Informationsflöde		B höjer A synar	B checkar A checkar	B satsar A: Lägga sig / Syna?	

Situation 2 A kort:	A♥, A♠	**Preflop:**	**Flop:**	**Turn:**	**River:**
Gemensamma kort:			Q♣, 8♣, 7♣	5♣	5♥
Informationsflöde		A höjer B synar	A satsar B synar	A satsar B synar	A checkar B satsar A: Lägga sig / Syna?

Situation 3 A kort:	K♦, J♦	**Preflop:**	**Flop:**	**Turn:**	**River:**
Gemensamma kort:			Q♠, 9♦, 2♦	2♦	
Informationsflöde		B höjer A synar	A satsar B synar	A satsar B All-in A: Lägga sig / Syna?	

Situation 4 A kort:	6♠, 6♥	**Preflop:**	**Flop:**	**Turn:**	**River:**
Gemensamma kort:			6♦, 8♣, 9♣	9♠	8♥
Informationsflöde		A höjer B synar	A satsar B synar	A satsar B synar	A satsar B höjer A: Lägga sig / Syna

Situation 5 A kort:	K♠, K♦	**Preflop:**	**Flop:**	**Turn:**	**River:**
Gemensamma kort:			A♥, 5♠, 5♦	9♣	Q♥
Informationsflöde		A höjer B synar	A satsar B synar	A satsar B synar	A satsar B höjer A: Lägga sig / Syna

Situation 6 A kort:	K♥, J♠	**Preflop:**	**Flop:**	**Turn:**	**River:**
Gemensamma kort:			A♠, Q♦, 8♣	9♠	J♥
Informationsflöde		A höjer B synar	A checkar B checkar	A checkar B checkar	A checkar B satsar A: Lägga sig / Syna

Situation 7 A kort:	T♥, J♦	**Preflop:**	**Flop:**	**Turn:**	**River:**
Gemensamma kort:			Q♣, T♠, 7♥	5♠	K♥
Informationsflöde		A höjer B synar	A checkar B checkar	A checkar B checkar	A checkar B satsar A: Lägga sig / Syna

Situation 8 A kort:	2♥, 2♠	**Preflop:**	**Flop:**	**Turn:**	**River:**
Gemensamma kort:					
Informationsflöde		B All-in A: Lägga sig / Syna			

Situation 9 A kort:	J♦, 8♥	**Preflop:**	**Flop:**	**Turn:**	**River:**
Gemensamma kort:			A♥, Q♠, T♥	2♥	3♣
Informationsflöde		B höjer A synar	B checkar A checkar	B satsar A synar	B satsar A: Lägga sig / Syna

Situation 10 A kort:	Q♥, Q♣	**Preflop:**	**Flop:**	**Turn:**	**River:**
Gemensamma kort:			4♦, 5♠, 6♥	T♦	7♥
Informationsflöde		A höjer B synar	A satsar B checkar	A satsar B synar	A checkar B satsar A: Lägga sig / Syna

Situation 11 A kort:	A♦, 8♣	**Preflop:**	**Flop:**	**Turn:**	**River:**
Gemensamma kort:			K♥, 8♣, 2♠	9♠	7♦
Informationsflöde		B höjer A synar	B satsar A synar	B satsar A synar	B satsar A: Lägga sig / Syna

Situation 12 A kort:	5♥, 5♠	**Preflop:**	**Flop:**	**Turn:**	**River:**
Gemensamma kort:			8♣, 8♦, 4♦	T♥	Q♠
Informationsflöde		A höjer B synar	A satsar B höjer A synar	B satsar A synar	B satsar A: Lägga sig / Syna

Situation 13 A kort:	Q♠, 9♦	**Preflop:**	**Flop:**	**Turn:**	**River:**
Gemensamma kort:			T♥, J♣, Q♥	T♥	K♣
Informationsflöde		A höjer B synar	A satsar B höjer A synar	B satsar A synar	B satsar A: Lägga sig / Syna

Situation 14 A kort:	8♣, 8♥	**Preflop:**	**Flop:**	**Turn:**	**River:**
Gemensamma kort:					
Informationsflöde		A höjer B höjer A höjer B All-in A: Lägga sig / Syna			

Situation 15 A kort:	K♣, 4♣	**Preflop:**	**Flop:**	**Turn:**	**River:**
Gemensamma kort:			J♦, J♣, 4♥	T♥	7♠
Informationsflöde		A höjer B synar	A satsar B synar	A checkar B satsar A synar	B satsar A: Lägga sig / Syna