**Lze ovlivnit události pouhou silou myšlenky? Experiment s více než 1000 účastníky to neprokázal**

**V listopadu 2016 prošly stovky Čechů neobvyklým testem v projektu** [**Experiment Náhoda**](http://www.nahoda.zadnaveda.cz)**, který uskutečnil spolek** [**Žádná věda**](http://www.zadnaveda.cz) **v partnerství s pojišťovnou** [**Kooperativa**](http://www.koop.cz)**. Cílem experimentu bylo zjistit, zda existuje tzv. psychokineze, schopnost lidské mysli na dálku ovlivňovat události. Ve dvou fázích testu se měli účastníci snažit psychicky ovlivnit hod hrací kostkou ve speciálním vrhacím stroji. Dnes zveřejněné výsledky však vliv psychického působení nepotvrdily.**

**PRAHA 13. 12. 2016** - Spolek [Žádná věda](http://www.zadnaveda.cz) dnes zveřejnil výsledky [Experimentu Náhoda](http://www.nahoda.zadnaveda.cz/vysledky.html). V čem tento veřejný pokus spočívá? V dílně spolku vznikl speciální stroj, který s pomocí dálkového ovládání automaticky vrhá hrací kostku a následně s pomocí IP kamery odečítá výsledek hodu. Tento vrhač kostky byl v listopadu 2016 postupně vystaven na třech místech v Česku, v pražské Národní technické knihovně a dvou nákupních centrech v Praze a Liberci. Úkolem účastníků experimentu bylo vždy odstartovat hod s pomocí tlačítka a přát si hodit číslo šest. Testem prošlo více než 1000 lidí, kteří v sériích po 12 pokusech naházeli přes 15000 hodů. Pokud „přání hodit šestku” má na chování kostky měřitelný vliv, šestek by v celkovém součtu mělo padnout více.

**První fáze experimentu: žádný pozorovatelný efekt**

Hrací kostka má šest stran a lze tedy očekávat, že počet padnutí každého čísla se bude blížit jedné šestině, a to tím více, čím vícekrát budeme házet. Účastníci Experimentu Náhoda uskutečnili ve dnech 1. - 14. 11. 2016 celkem **15998 hodů**, v ideálním případě (pokud by nehrálo roli psychické působení či nerovnost kostky) tedy mělo padnout 2666 každého čísla. Šestek ve skutečnosti padlo **2633, nepatrně méně než jedna šestina**, ovšem bezpečně v rámci tzv. konfidenčního intervalu 95% (běžně přijímaný limit spolehlivosti měření). Psychické snažení stovek lidí, aby šestek padlo více, se tedy na výsledku nijak neprojevilo. Férovost použité hrací kostky a celého experimentu byla přitom zajištěná. Každou noc se uskutečnily stovky testovacích hodů v automatickém režimu bez lidí (opět bez významných odchylek), a výsledek každého hodu byl zachycen kamerou, uložen do záznamu s časovou značkou a později zkontrolován pořadateli experimentu.

**Ve finále padlo nejvíce šestek. Ale statisticky významné to není**

V průběhu experimentu se objevili lidé, kterým se podařily mimořádné výsledky, tvrdili, že mají zvláštní schopnosti, nebo měli zájem o další výzkum. Jedenáct takových zájemců se zúčastnilo **finále**, které proběhlo dne 24. 11. 2016 v prostorách pražské umělecké školy Artual. Každý z finalistů zde měl za úkol ve dvou etapách naházet 2 série po 36 hodech, tedy celkem 72 hodů. V první etapě byly výsledky celé skupiny lehce nadprůměrné, ve druhé pak zcela průměrné. V celkovém součtu ze 792 hodů nakonec padlo šestek nejvíce (146), ovšem opět v rámci náhody definované konfidenčním intervalem 95%.

**Náhoda zvítězila, ale experiment může pokračovat**

V průběhu experimentu se organizátoři setkali s konstruktivní kritikou. Například pokud připustíme, že vliv psychokineze existuje, lze očekávat, že efekt u většinové populace bude malý. Prostředí veřejných prostor a nákupních center neumožňuje dostatečný klid a soustředění, navíc mnoho účastníků mohlo brát celý pokus jako pouhou vtipnou atrakci. Experiment Náhoda se s touto námitkou pokusil vyrovnat ve finále pokusu. Předem vybraní jednotlivci v klidných podmínkách a přátelské atmosféře mohli dosáhnout lepších výsledků. Šestek tam skutečně padlo více, ovšem dosažená odchylka při daném počtu hodů byla příliš nízká, než aby bylo možné vyvozovat závažnější závěry.

*„Dalšímu experimentování se rozhodně nebráníme a momentálně jednáme o dalším osudu vrhacího stroje s různými vzdělávacími institucemi,”* shrnuje Ivan Miller ze spolku Žádná věda. Pokus vyvolal zajímavou diskuzi o používání statistiky a experimentálních metod ve vědě. Samotný vrhací stroj je pak zajímavým výtvorem, který využívá prvky internetu věcí a strojového vidění. Díky partnerství společnosti [Axis Communications](http://www.axis.com) byly při jeho tvorbě použity IP kamery se speciálními analytickými a streamovacími aplikacemi, takže odečítání hodů i záběr na experimentální pracoviště bylo po celou možné sledovat na stránkách [www.nahoda.zadnaveda.cz.](http://www.nahoda.zadnaveda.cz/vysledky.html) Zde také nyní můžete najít kompletní výsledky experimentu.

**Kontakt pro média:**

Ivan Sobička

TAKTIQ Communications

Ivan.sobicka@taktiq.com

Telefon: 604 166 751

**Žádná věda z. s. – sdružení pro kouzlo experimentu**

Žádná věda z. s. je spolek pro realizaci hravých veřejných experimentů. Cílem spolku je neotřele popularizovat českou vědu a výzkum a inspirovat k dialogu mezi veřejností a specialisty v různých oborech s pomocí experimentů, jejichž kouzlo dokáže spojovat různé světy. Spolek má za sebou několik velkých projektů, jako je Stratocaching, kombinace stratosférického balónového letu s geolokační hrou, nebo Experiment Miss, pokus o vědeckou předpověď královny krásy.

[www.zadnaveda.cz](http://www.zadnaveda.cz)