

## Laboratorio de Economía Computacional y Experimental

**Investigador Principal:** Kevin Rojas Satián

**Investigación:** Protocolos de emparejamiento basados en pagos (Random)

**Fecha:** January

---

Bienvenido!

En este momento vas a participar en una actividad remunerada. El pago que recibes por presentarte el día de hoy es de X \$. Además puedes incrementar tus ganancias en base a las decisiones que tomes.

Por favor, ten en cuenta que tus dispositivos electrónicos deben estar apagados y que en lo posible debes evitar ver en las pantallas de los otros participantes que están en esta sesión contigo. Ante cualquier duda que pueda surgir durante el desarrollo del experimento, no dudes en alzar la mano y alguien del equipo del laboratorio te apoyará inmediatamente.

El experimento esta conformado por 11 rondas en su totalidad: Una ronda de prueba y 10 rondas pagadas. En cada una de estas rondas, tu serás emparejado con otro participante. Tu no conocerás la identidad del otro participante así como el otro participante no conocerá la tuya. Tú y el otro participante solamente serán emparejados una vez.

### Descripción del Juego

En cada ronda, tu y la persona con la que fuiste emparejada aleatoriamente recibirán puntos tomando en cuenta la tabla .

Table 1: Tabla de pagos		
	Otro participante decide I	Otro participante decide II
Tu decides I	X puntos, Y puntos	X + 10 puntos, 5 puntos
Tu decides II	5 puntos, Y + 10 puntos	100 puntos, 100 puntos

Donde las decisiones tuyas y del jugador con el que fuiste emparejado condicionan los puntos recibidos tomando en cuenta las siguientes reglas:

1. **Si ambos deciden I** Entonces tu recibes X puntos y tu oponente recibe Y puntos.
2. **Si tu decides I y el otro participante II** Entonces tu recibes X + 10 puntos y tu oponente recibe 5 puntos.
3. **Si tu decides II y el otro participante I** Entonces tu recibes 5 puntos y tu oponente recibe Y + 10 puntos.
4. **Si ambos deciden II** Entonces tu y el otro participante reciben 100 puntos

Los **números aleatorios** X y Y se obtienen de un rango entre [0,100] donde todos los números tienen la misma probabilidad de ser escogidos. Al final de la ronda, tu sabrás que número X fue escogido aleatoriamente, pero no conocerás el valor Y del otro participante.

La decisión sobre las acciones I Y II también están condicionadas y se toman **antes** de conocer el número aleatorio X. El juego funciona de la siguiente forma: Tu escoges el número más pequeño en el rango [0,100] por el cual escogerías la acción I con la ayuda de un deslizador. La tabla a continuación especifica como se toma la acción I o II:

Table 2: Tabla de decisiones	
Decidir I	Numero Escogido $\leq X$
Decidir II	Numero Escogido $> X$

Recuerda que dado que tu escoges en el deslizador antes de conocer el número aleatorio, tu elección final así como la del otro participante estarán condicionadas al numero escogido.

### **Ronda de práctica**

Antes de empezar con las rondas pagadas, tu enfrentarás una ronda de prueba (no remunerada) para que puedas familiarizarte con lo que se despliega en la pantalla del computador

### **Ganancias**

Al final de cada ronda, recibirás información relacionada con los puntos que obtuviste en la ronda en cuestión, la elección que tomaste, la elección promedio de todos los participantes así como las ganancias promedio de los mismos. Al final del experimento, recibirás un pago en dólares en correspondencia con los puntos que has obtenido además del pago por participar.