

hy vọng sẽ tìm ra được vấn đề mà những người như Joe và Dana đang gặp phải. Chúng tôi tiến hành thí nghiệm dựa trên một trò chơi vi tính, mục đích là sẽ loại bỏ một số yếu tố phức tạp của cuộc sống và tìm ra được câu trả lời trực diện cho vấn đề, liệu mọi người có xu hướng nắm giữ các cơ hội quá lâu hay không. Chúng tôi gọi đó là “trò chơi cánh cửa”. Địa điểm là một nơi tối tăm ẩm ướt – một cái hang mà ngay cả lính của Hạng Võ cũng phải chần chừ khi bước vào.

Khu phía Đông của MIT là một nơi ghê sợ. Đó là nơi ở của các hacker (tin tặc), con nghiện máy tính và những kẻ lập dị. Hội trường thứ nhất cho phép bật nhạc âm ỉ, tiệc tùng thác loạn và thậm chí cả khóa thân. Hội trường thứ hai lôi cuốn các sinh viên xây dựng. (Nếu đến hội trường này, bạn hãy nhấn nút “pizza khẩn cấp”, ngay sau đó một chiếc bánh pizza sẽ được mang đến cho bạn). Hội trường thứ ba được sơn đen hoàn toàn. Hội trường thứ tư có các phòng tắm được trang trí bằng những bức họa thuộc nhiều thể loại: ấn vào cây cọ hay vũ công samba, âm nhạc sẽ phát ra từ một bộ lưu trữ các dữ liệu âm nhạc (tất nhiên tất cả đều được tải về hợp pháp).

Kim – trợ lý của tôi, thường đi qua hành lang của khu phía Đông, tay cầm một chiếc laptop và hỏi các bạn sinh viên có muốn kiếm tiền bằng cách tham gia một thí nghiệm nhỏ hay không. Khi câu trả lời là có, Kim sẽ bước vào phòng và đôi khi cô phải mất nhiều công sức mới tìm được một chỗ trống để đặt chiếc laptop.