

Giriş

Bu sayfayı tamamlamak için kalan süreniz: **9:38**

Deney Yönergesi

Bu bir karar alma deneyidir ve bilimsel bir projenin parçasıdır. Bu deneyin amacı, insanların farklı durumlarda nasıl karar verdiğini anlayabilmektir. Kararlarınız “doğru” ya da “yanlış” olarak değerlendirilmeyecektir. Deneyde elde edeceğiniz kazanç, alacağınız kararlara bağlıdır ve kazancınızın ne şekilde belirleneceği bu yönergede detaylı bir şekilde açıklanmıştır. Bu nedenle, yönergeyi dikkatle okumanız ve anlamanız önemlidir. Elde edeceğiniz kazancın ödemesi, bu deney oturumunun bitiminde seçiminize göre BELİS laboratuvarında veya şahsi hesabınıza havale olarak yapılacaktır. Kazancınız hakkında diğer katılımcılara bilgi verilmeyecektir. Aldığınız kararlar ve verdiğiniz cevaplar tamamen anonimdir, hiçbir kimlik bilgisi ile eşleştirilmemektedir. Deney tamamlana kadar diğer katılımcılarla iletişim kurmanız kesinlikle yasaktır. Deneye başlamadan önce daha önce sizinle paylaşılan link üzerinden Zoom uygulamasına bağlanmış olduğunuzdan emin olun. Deneyin herhangi bir aşamasında bir sorunuz ya da sorunuz olduğunda lütfen Zoom üzerinden deney yöneticisine sorunuz.

Bu deney, her biri 5 Periyotluk 10 Bölümden oluşmaktadır. Her Bölümde yeni bir katılımcı ile rastgele olarak eşleştirilecek ve o Bölüm boyunca aynı katılımcı ile devam edeceksiniz

Deneyde kazandığınız puanlar 0,07 TL ile çarpılarak deney kazancınızı belirleyecektir.

Deney başladığında bazı katılımcılar rastgele olarak “Çalışan” rolünde, bazı katılımcılar “İşveren” rolünde olacak. Her Bölüm başında bilgisayar çalışanlara bir “Tip” atayacak ve çalışanlar 0,1 ihtimalle Tip 1, 0,9 ihtimalle Tip 2 olacaklardır. Çalışan veya İşveren olarak rolünüz deney süresince sabit kalırken, çalışanların tipi her Bölümde yeniden belirlenecektir. İşveren, çalışanın hangi Tip olduğunu bilmeyecek, hangi tip olduğunu sadece çalışanın kendisi bilecektir.

Bilgisayar her periyotta **Yeşil** ve **Mavi** renklerinden birini rastgele olarak seçecektir. İşveren bilgisayarın tercihini görmeyecek, sadece Tip 1 çalışan görecektir. Çalışanın ve işverenin kazancı bilgisayarın ve çalışanın tercihine bağlı olacaktır.

Her Bölüme 242 Puanla başlayacaksınız. Bölüm boyunca kazandığınız puanlar bu miktara eklenecektir. (Kazancınızın eksi olması durumunda bu miktardan çıkarılacaktır.)

Çalışanların Kararı

Her periyotta bilgisayar 0.5 olasılıkla **Yeşil** ve 0.5 olasılıkla **Mavi** renklerinden birini rastgele olarak seçecektir. Çalışan da iki renkten birini seçecektir. Çalışan:

- 1. Tip ise: Bilgisayarın tecihini görecek ve bilgisayarın seçtiği renkle aynı rengi seçerse hem kendisine hem de İşverene'e kazanç sağlayacak.
- 2. Tip ise: Bilgisayarın seçimini görmeyecek, bilgisayarın tercihinden bağımsız olarak **Mavi** rengini seçerse kazanç elde edecek.

Tip 1 ve Tip 2 çalışanın tercihi ve bilgisayarın tercihine göre her periyot kazançların nasıl belirleneceği aşağıdaki tablolarda görülebilir. **İşverenin kazancı Tip 1 çalışanla aynıdır**. Çalışan, bilgisayarla aynı rengi seçerse işveren kazanç sağlayacak, aksi durumda kaybedecektir.

Tip 1 Çalışanın ve İşverenin Kazancı

		Bilgisayarla aynı rengi seçerse	Bilgisayardan farklı renk seçerse
	Periyot 1	1 PUAN	-2 PUAN
	Periyot 2	3 PUAN	-6 PUAN
	Periyot 3	9 PUAN	-18 PUAN
	Periyot 5	27 PUAN	-54 PUAN
	Periyot 5	81 PUAN	-162 PUAN

Tip 2 Çalışanın Kazancı

		Mavi seçerse	Yeşil seçerse
	Periyot 1	1 PUAN	-2 PUAN
	Periyot 2	3 PUAN	-6 PUAN
	Periyot 3	9 PUAN	-18 PUAN
	Periyot 4	27 PUAN	-54 PUAN
	Periyot 5	81 PUAN	-162 PUAN

İşverenin Kararı

Her Bölüm başladığında işveren yeni bir çalışanla eşleşecek ve çalışan **0,1** ihtimalle Tip 1, **0,9** ihtimalle Tip 2 rolüne atanacaktır. İşveren çalışanı işe alabilir veya işe almamayı seçebilir. İşveren çalışanı işe alırsa çalışan yukarıda açıklandığı gibi karar verir. Birinci Periyot bittiğinde işveren sadece çalışanın seçtiği rengi görür, bilgisayarın kararını görmez. İşveren çalışanı 2. Periyotta işe alıp almama kararı verir. İşe alırsa aynı adımlar tekrarlanır. Her Periyot sonunda işveren, çalışanı işe almaya veya almamaya karar verebilir. 5 Periyot tamamlanmadan herhangi bir Periyotta işveren çalışanı işe almamaya karar verirse Bölüm sonlanır ve katılımcılar yeni katılımcılarla rastgele olarak eşleştirilir.

İşverenin Tip tahmini

Her periyot başladığında işverenden çalışanı işe alıp almama kararı ile çalışanın Tip 1 olma olasılığı hakkında tahmin yapması istenecektir. Tahmininize T diyelim.

- Kazanma olasılığı yaptığınız tahmine bağlı olan bir piyango alacaksınız.
- Eğer çalışan gerçekten Tip 1 ise, $1 - (1-T/100)^2$ olasılıkla 2 PUAN, $(1-T/100)^2$ olasılıkla ise 0 PUAN kazanacaksınız.
- Eğer çalışan Tip 2 ise, $(1-T/100)^2$ olasılıkla 2 PUAN, $1 - (1-T/100)^2$ olasılıkla ise 0 PUAN kazanacaksınız.

Yani burada, çalışanın Tip 1 olmasına **gerçekten** yüzde kaç ihtimal koyuyorsanız onu söylemek mantıklı.

Örneğin diyelim ki işveren, çalışanın 20% olasılıkla Tip 1 olduğu tahmininde bulundu. Bu durumda,

- Eğer çalışan Tip 1 ise $1 - (1-20/100)^2 = 1 - (0.8)^2 = 1 - 0.64 =$ **0.36** olasılıkla 2 PUAN **0.64** olasılıkla ise 0 PUAN kazanacaktır.
- Eğer çalışan Tip 2 ise, **0.64** olasılıkla 2 PUAN, **0.36** olasılıkla ise 0 PUAN kazanacaksınız.

Burada çalışanın Tip 1 olması ihtimali hakkında gerçekten ne düşündüğünüzü doğru şekilde söylemeniz mantıklıdır. Örneğin, çalışanın Tip 1 olma ihtimalini sıfır olarak görüyorsanız, tahmininizi 0% seçmeniz gerekir. Bu durumda çalışan Tip 2 ise, 1 ihtimalle (kesin olarak) 2 PUAN kazanacaksınız. Çalışanın Tip 1 olma ihtimalini yüzde yüz olarak görüyorsanız, tahmininizi 100% seçmeniz gerekir. Çalışan gerçekten Tip 1 ise, 1 ihtimalle (kesin olarak) 2 PUAN kazanacaksınız.

Çalışanın ve işverenin toplam Bölüm kazancı o bölümdeki Periyotlardan kazandıkları puanın toplamı olarak belirlenir. Örneğin, işveren çalışanı ilk 3 Periyotta işe alıp 4. Periyotta işe almamaya karar verirse hem çalışanın hem de işverenin ilk 3 Periyottan kazandıkları puanların toplamı Bölüm puanlarını belirleyecektir.

Deney'de yer alan aşamalar.

- Quiz**. Bu aşamada deney tasarısı ile ilgili soruları cevaplamanız istenecektir. Doğru cevapladığınız her soru için 15 PUAN kazanacaksınız.
- Esas aşama**. Bu aşamada yukarıda açıklanan 1 Bölümden oluşan oyunu oynayacaksınız.
- Ekstra Bölüm**. Bu aşama esas aşamadan bağımsızdır. Bu aşamada size 2 alternatif şansa bağlı seçenek sunulacaktır.

Bunları iki tip piyango gibi düşünebilirsiniz.

- A piyangosu: Ya 20 PUAN (yüksek ödül) ya 16 Puan (düşük ödül) kazandırmakta,
- B piyangosu: Ya 39 PUAN (yüksek ödül) ya 1 PUAN (düşük ödül) kazandırmaktadır.

A ve B arasında seçim yapacaksınız.İki piyangoda da yüksek ödülü alma ihtimali 0.1'den 1'e kadar değişecek. Her ihtimal için, A'yı mı B'yi mi tercih ettiğinizi belirtmeniz gerekiyor. Bu 10 karardan sadece biri rastgele seçilecek ve sadece o kararınıza göre bu bölümden para kazanacaksınız.

Deney kazançlarının belirlenmesi

Deneyde 20 TL katılım ücreti verilecektir. Deney tamamlandığında 10 Bölümden 2'si bilgisayar tarafından rastgele olarak seçilecek ve katılımcıların deney puanı bu iki Bölümden kazandıkları puan ile Quiz ve Ekstra Bölümden kazandıkları puanların toplamı olacaktır. Deney puanı 0.07TL ile çarpılarak katılım ücretine eklenerek katılımcıya ödenecektir. Ödemenizi daha sonra belirlenecek gün ve saatlerde BELİS laboratuvarından alabilir veya şahsi banka hesabınıza gönderilmesi için hesap bilgilerinizi paylaşabilirsiniz.

İlerle

Debug info

Basic info

ID in group **1**

Group **2**

Round number **1**

Participant **P1**

Participant label

Session code **pj86xza3**