

Guión Sesión Pilotaje Experimento Islitas

----- Palabras de Inicio Sesión -----

Muchas gracias por su atención.

Me presento, mi nombre es **[su nombre]** y soy **[describirse]** de la universidad de la **[UDD / PUC]**. Hoy me acompañan **[nombrar al equipo]** quienes les asistirán durante la actividad.

Están a punto de participar en un estudio sobre el manejo de recursos bentónicos en la pesca artesanal, llevado a cabo por investigadores de la Universidad del Desarrollo y la Universidad Católica de Chile.

Hoy pasarán alrededor de una hora y media participando en unos juegos sobre extracción de locos con integrantes de otras agrupaciones de pescadores. Para ello usaremos los computadores que tienen en las mesas.

Recibirá una compensación monetaria por el esfuerzo invertido en esta actividad, la cual será transferida a las cuentas bancarias que registraron al inició de la actividad.

En cualquier momento pueden levantar la mano y uno de nosotros se acercará a responder sus preguntas.

Les pedimos que durante toda la sesión no conversen entre ustedes y no utilicen sus teléfonos celulares, los cuales deberán permanecer en silencio. Está prohibido comer o beber durante la sesión.

Ahora leeremos el consentimiento informado para que lo puedan completar con sus datos y firmar, una copia es para ustedes y una será retirada por nosotros.

[Leer el consentimiento informado en voz alta

recolectar los consentimientos firmados.]

----- 1 Instrucciones sobre funcionamiento de la sesión -----

Ahora iniciaremos la actividad en los computadores. Durante la sesión le pediremos que conteste algunos cuestionarios breves y participe en **dos juegos de extracción de locos**, cuyas reglas específicas se las entregaremos antes de cada etapa.

Todas las instrucciones que reciben en esta actividad son verdaderas y las decisiones que observarán en pantalla corresponden a las acciones reales de otras personas que están participando de la actividad.

En estos momentos hay personas de otras agrupaciones que están recibiendo estas mismas instrucciones.

[Hacer la llamada para mostrar las otras salas - <https://reuna.zoom.us/j/6316355293>

pasearse por la sala mostrando a las personas que están en las otras sesiones]

Para empezar, les pedimos que respondan algunas preguntas sobre su experiencia en la extracción de locos.

[Transición hacia el cuestionario 1]

----- 2 Responder cuestionario 1 -----

[Dejar que las personas contesten las preguntas

Apoyar con la lectura]

----- 3 Instrucciones Juego T1 -----

Ahora revisaremos las instrucciones del primer juego de hoy.

El juego recrea 8 jornadas de trabajo en las que va a extraer locos a dos áreas distintas, primero en su AMERB y luego en un área libre.

Para efectos de este juego, imagine que existe un plan de manejo para el loco que permite legalmente su extracción en el área libre. Cada persona tiene una cuota de 100 locos en su AMERB y otros 100 locos en el Área libre en cada jornada y se asume que usted extrae todo lo permitido. Pero,

en cada jornada, usted también puede sobre-extraer hasta 50 locos en cada área, eso es: 50 en la AMERB y 50 en el área libre.

[Mostrar póster con las áreas]

Durante cada jornada se le preguntará cuántos de esos 50 locos quiere sobre-extraer en cada área.

Las áreas se diferencian por las personas con las que se relaciona.

En la **AMERB**, usted siempre interactúa con otras tres personas de su agrupación, quienes se encuentran en esta sala.

En el **área libre**, usted interactúa con otras tres personas, que pueden ser de su agrupación o de otras. Usted puede ver quiénes están extrayendo en el área libre según los colores de las personas en la pantalla. Usted es una de las personas de azul y los otros azules representan a personas de su agrupación. En cambio los grises representan a personas de otras agrupaciones.

El número de personas azules y grises va cambiando en cada jornada.

[Mostrar en el póster las distintas combinaciones de personas]

La **ganancia del juego** dependerá de las decisiones de sobre extracción que tomen usted y las otras tres personas con las que se relaciona en cada área.

En cada jornada, usted partirá con los 100 locos que tiene por cuota en cada área, y tiene la posibilidad de sobre extraer hasta 50 locos en cada una. Sin embargo, debe considerar que por cada 2 locos que usted sobre extraiga, los otros tres integrantes del grupo pierden 1 loco cada uno, debido a los efectos de la sobre-extracción. Lo mismo pasa al revés, por cada 2 locos que otra persona sobre extraiga dentro del área, usted perderá 1 loco.

De esta forma, la ganancia en cada área se calculará considerando la cuota de 100 locos a la que tiene derecho, más lo que decida sobre extraer, y menos la pérdida debido a la sobre extracción de las otras tres personas con las que interactúa en esa área.

El número de locos que extraiga se irá sumando y será transformado en dinero al final de la sesión en una conversión de 2 pesos por cada loco.

Considere el siguiente ejemplo:

[Mostrar póster con ejemplos de pagos]

En la pantalla, usted deberá ingresar la cantidad de locos que desea sobre extraer cada área y presionar el botón de continuar.

[Mostrar botón “continuar”]

Su respuesta se guardará de forma anónima en la computadora.

Una vez que usted y las otras personas hayan tomado sus decisiones, aparecerá la siguiente pantalla:

[Mostrar póster con resultados]

Esta pantalla resume los resultados de cada jornada. Como puede ver, se les informará: cuánto sobre extrajo usted, cuánto sobre extrajeron en promedio las otras tres personas en el AMERB y el Área libre, cuánto perdió por las decisiones de las otras personas, y cuánto dinero ha ganado en esta jornada. Una vez que vean sus resultados de la jornada, deben presionar “Continuar a la siguiente jornada” para avanzar.

Al finalizar se pagará la suma total de las ganancias en ambas áreas durante las 8 jornadas.

A continuación, haremos un ejercicio de cómo se toman estas decisiones, será una ronda que no afectará los resultados finales. Los ejemplos en la pantalla no mostrarán X en vez de números, porque son solo ejemplos.

Por favor, levanten la mano si tienen alguna dificultad o consulta. Responderemos cualquier pregunta de inmediato. Recuerden que está prohibido hablar entre ustedes.

[Activar rondas de prueba (1 rondas)]

[Resolver dudas SIN SESGAR en las rondas de prueba]

Antes de jugar de verdad, les vamos a hacer una pregunta sobre cómo creen que se van a comportar otras personas en el juego. Y posteriormente comenzará la actividad. Recuerde que las decisiones de las próximas 8 jornadas tienen impacto en el monto de dinero que recibirán usted y los otros jugadores al terminar esta actividad.

----- 4 Jugar Juego T1 -----

[Activar preguntas de creencias pre T1]

[Las personas juegan 8 rondas del juego y creencias post T1]

----- 5 Instrucciones sobre preguntas de caracterización -----

Muchas gracias por completar la primera etapa del estudio.

A continuación, le haremos algunas preguntas sobre su relación con otras agrupaciones de pescadores artesanales de su región.

[Activar cuestionario de caracterización T2]

----- 6 Responder cuestionario 2 -----

[Dejar que las personas contesten las preguntas]

----- 7 Instrucciones del T2 y creencias -----

Ahora pasarán a una nueva versión del juego que tiene cambios menores.

Nuevamente se jugarán 8 jornadas en las cuales deberán tomar dos decisiones:

En la primera, usted deberá decidir cuántos locos extraer por sobre la cuota en su AMERB que comparte con otros tres integrantes de su agrupación. Esto es igual que en el juego anterior.

En la segunda decisión, en vez de un área libre, donde cualquier persona de la de la región puede extraer, hay una **Área Compartida**. En esta área compartida, usted interactúa con tres personas que pertenecen a sólo **una o dos agrupaciones** de pescadores artesanales conocidas, dependiendo del caso que le toque.

[Mostrar póster con ejemplos de las pantallas de decisión en las zonas compartidas]

En este ejemplo, la persona que toma la decisión pertenece a la agrupación representada en azul. Si le toca el caso de arriba, significa que compartirá el área con una sola agrupación más -- representada en rojo. Si le toca el caso de abajo, significa que compartirá el área con dos agrupaciones más -- la roja y la amarilla.

Durante las 8 jornadas, se mantendrán las mismas agrupaciones que extraen del área compartida. Sin embargo, el número de personas de cada agrupación en esta área variará en cada jornada. Esta variación se indicará mediante los colores de las personas en la pantalla.

[Mostrar figuras que indican la composición del grupo]

Los pagos son iguales que en el primer juego en ambas áreas. Por cada dos locos que alguien extrae por sobre la cuota, se le resta 1 loco a cada uno de los otros integrantes del grupo.

[Mostrar póster con la pantalla de resultados zona compartida]

Al igual que antes, al final de cada jornada le entregaremos información respecto a los resultados de las decisiones que se tomaron en esa jornada.

---- 8 Responder preguntas creencias 2, Juego T2 y Creencias finales T2 ----

[Dar la pasada a T2 - Creencias y Juego 2]

[Las personas juegan 8 rondas del juego]

----- 9 Instrucciones para pregunta finales socio-demográficas -----

Estamos llegando a la etapa final de hoy.

Solo quedan unas pocas preguntas finales. Cuando las termine de contestar comenzaremos a hacer las transferencias a sus cuentas con la suma de lo que ganó en ambos juegos. Les pedimos que levanten la mano cuando terminen para solicitarles que firmen un recibo por las compensaciones económicas.

-----10 Responder cuestionario 3 -----

[Activar cuestionario 3 con preguntas de caracterización de la persona]

[En cuanto ingresen a la sección de preguntas, revisar servidor local con pagos para realizar las transferencias y llenar los recibos]

[Dejar que las personas contesten las pregunta]

[Apoyar a las personas en la comprensión de las preguntas de forma individual]

-----11 Pagos -----

[Entregar en los puestos de los participantes el recibo correspondiente con el campo de monto prellenado a medida que van terminando el cuestionario.]