**Guión Sesión Pilotaje Experimento Islitas**

--------------------------------- Palabras de Inicio Sesión --------------------------------

Muchas gracias por su atención.

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.

Esta sesión es el pilotaje de un experimento que se realizará con pescadores artesanales, con el objetivo de validar los protocolos e instrucciones antes de su implementación en terreno.

Hoy pasarán alrededor de una hora y media participando en unos juegos con otros estudiantes de la universidad, por lo cual recibirán una compensación monetaria. La compensación será transferida a sus cuentas bancarias después de la sesión, durante el transcurso del día.

Para esta actividad usaremos los computadores que tienen en las mesas. 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 y se solicitan los consentimientos firmados.]***

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

Ahora iniciaremos la actividad en los computadores. La sesión se organiza de la siguiente forma:

* primero, hay una serie de cuestionarios breves
* segundo, viene un juego de extracción de locos, que tiene un conjunto de reglas que luego explicaremos
* tercero, un cuestionario intermedio
* después, viene un nuevo juego de extracción de locos, donde cambian las reglas,
* y se termina con unas preguntas socio-demográficas

Se les irá entregando las instrucciones específicas 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.

El dinero que obtengan dependerá de las decisiones que tomen usted y las demás personas con las que interactúe durante los juegos. La cantidad será de 9.000 pesos, más lo que junte en ambos juegos, pudiendo llegar hasta 12.000 pesos en total.

Para contextualizar esta actividad les vamos a explicar cómo funciona la extracción de locos en Chile. Los pescadores se agrupan en organizaciones que manejan zonas exclusivas del mar, llamadas AMERB, donde solo ellos pueden extraer locos y tienen un límite de cuánto pueden sacar. Las partes del océano en que no hay AMERB se llaman Áreas Libres.

En esta actividad, deben imaginar que son buzos que extraen locos. Las personas aquí presentes forman parte de su agrupación y, por lo tanto, extraen en la misma AMERB.

En otras salas, hay estudiantes que representan a otras agrupaciones de pescadores de la región.

**[Hacer la llamada para mostrar las otras salas]**

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, responder dudas]**

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

**[cambiar ppt, diapo 2]**

Ahora revisaremos las instrucciones del primer juego de hoy. Si tiene alguna duda, por favor levante la mano y la responderemos.

**El juego recrea** 10 jornadas de trabajo en las que va a extraer locos a dos áreas distintas, primero en su AMERB y luego en un área libre.

**[Mostrar las áreas en la pantalla]**

Para efectos del juego, 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.

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 cada jornada.

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 agrupaciones de la región -- quienes se encuentran en otras salas conectados a través de internet. Usted puede ver quiénes están extrayendo en el área libre según los colores de las personas en la pantalla. Los azules representan a pescadores de su agrupación y los grises a pescadores de otras agrupaciones. Esta combinación va cambiando en cada jornada.

**[Mostrar en la pantalla 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. El número de locos que extraiga se irá sumando y será transformado en dinero al final de la sesión en una conversión de 1 peso cada 2 locos. Sin embargo, debe considerar que por cada 2 locos que usted sobre extraiga, los otros tres integrantes del grupo pierden 1, 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.

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.

Para responder, debe ingresar la cantidad de locos que desea extraer por sobre la cuota en cada área y presionar el botón de continuar. Recuerde que puede sobre-extraer desde 0 a 50 locos.

**[*Mostrar botón continuar*]**

Su respuesta se guardará de forma anónima en la computadora. Investigadores y otros participantes nunca sabrán su decisión.

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

**[*cambiar ppt, diapo 3*]**

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, cuántos locos 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 10 jornadas.

A continuación, haremos un ejercicio de cómo se toman estas decisiones, serán dos rondas que no afectarán los resultados finales. 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 (2 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 10 jornadas tienen impacto en el monto de dinero que recibirán usted y los otros jugadores al terminar esta actividad.

**[cambiar ppt, diapo 4]**

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

**[Activar preguntas de creencias pre T1]**

**[Las personas juegan 10 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 -------------------

**[Cambiar ppt, diapo 5]**

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

Nuevamente se jugarán 10 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 las dos pantallas de decisión posibles]***

***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 10 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 2 locos que alguien extrae por sobre la cuota, se le resta 1 loco a cada uno de los otros integrantes del grupo.

**[*Cambiar ppt, diapo 6*]**

Al igual que antes, al final de cada jornada le entregaremos información respecto a cuánto sobre extrajo usted, cuanto sobre extrajeron en promedio las otras personas en su AMERB y en el área compartida, cuántos locos perdió por la sobre extracción de otras personas, y cuánto dinero ha ganado en esta jornada.

Ahora vamos a jugar dos jornadas de prueba. Estas rondas no son por dinero, son solo para resolver dudas. La primera ronda será un ejemplo con una sola agrupación y la segunda con dos agrupaciones. Luego, en el juego, le tocarán las 10 jornadas en uno de esos casos.

**[ Activar rondas de prueba (2 rondas)]**

**[ Resolver dudas SIN SESGAR en las *rondas de prueba*]**

A continuación, pasará a la versión nueva del juego. Nuevamente, al empezar le haremos algunas preguntas sobre cómo cree que se comportarán otras personas en el juego y luego comenzarán las jornadas que afectarán sus pagos finales en esta actividad.

***[cambiar ppt, diapo 7]***

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

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

**[Las personas juegan 10 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.]***