Top of Form

Bottom of Form

Translate message

Turn off for: Danish

Kære Robin og Thomas

Jeg skriver også til Thomas, for det giver mening at han også er med til at beslutte hvordan vi skal designe spillene på mandag. Og han har også lovet at hjælpe til mandag, hvilket er supergodt!

Jeg synes det er svært at finde ud af præcist hvordan det skal formuleres. Jeg overvejer om man skal lave forskellige formuleringer af spillet, så kan man også se om det påvirker deres adfærd. Eller bliver det for komplekst? Hvis forskellige hold får forskellige beskrivelser af reglerne, så får vi måske alt for lidt data? Men måske ville det stadig være OK med fx 2 varianter?

Et andet problem jeg har haft er at beskrive målet med spillet. For hvis man siger at målet er at afgøre om man har common knowledge at begge tal er strengt mindre end 10, og at man skal skrive Y på sin seddel hvis det er common knowledge, så giver det vel ikke så meget mening samtidig at specificere en utility function. På en måde er det jo ens utility function der fortæller hvad spillet går ud på, hvis man antager at man vil maksimere utility (fx hvis utility er penge). Og det bliver jo kun et rigtigt spil hvis der er en definition af utilities. Men hvis der er utilities, så skal der jo ikke være andet. Man har regler og utilities og det er det. Og “målet” med spillet er jo så, som alle spil, at maksimere ens utilities. Og pointen med at lave det som et spil er vel netop også at få noget information om hvad folk tænker og tror \*uden\* at man bruger begreber som common knowledge.

Introhistorien er noget a la dette:

*This game is played by 2 players and has n rounds. In each round, each player is dealt a face down card. On the face of the card there is a number in the interval 1-10 (it’s a card from a standard deck where the ace plays the role of 1). The numbers on the two dealt cards are always exactly 1 apart, so if for instance player A gets a 3, then player B will either be getting a 2 or 4. When the cards are dealt, each player looks at the number on their own card without showing it to the other. The two players are not allowed to communicate or exchange any kind of information during the game.*

Hvordan man så fortsætter kommer lidt an på de ting jeg nævner ovenfor. Men lige nu tænker jeg det er bedst med en så clean og lidt loaded version som muligt. Altså det komplet modsatte af kantine-dilemmaet som bliver meget loadet (folk ender potentielt at vælge i henhold til historien og hvor meget de kan lide kaffe med deres kolleger, i stedet for udelukkende at have blikket stift rettet mod deres utility function (reward)).

En nøgtern version kunne være noget a la dette:

*After the players have inspected their own card, on a piece of paper they now each put either the letter Y or the letter N, making sure that the other player doesn’t see which letter they put.*

*When both players are done with this, they can now finally reveal both the number on their cards and the letters on their pieces of papers to each other. Both players then receive rewards depending on their letters and the numbers on their cards:*

*\* If one player wrote Y and the other N, then they both lose all the money they have received in the game so far, and the game ends.*

*\* If both players wrote N, they both receive $1.*

*\* If both players wrote Y, then they both receive $10, but \*only\* if both numbers are strictly below 10, meaning they are both in the interval 1-9.*

Her bruger jeg Y og N, dybest set for “yes” and “no”. Hvis man ville fjerne al semantik og bias, skulle man have to symboler som på alle mulige måder er ækvivalente, altså hvor der ikke er ét af dem som kan opfattes som et focal point eller mere salient eller attraktiv end det andet. Det kunne være M og N eller lignende.

Ovenstående beskrivelse er ret nøgtern og hjælper ikke spillerne særligt meget til at forstå hvordan de skal tænke, men netop derfor vil man heller ikke kunne påstå at den leder dem til at tænke på en bestemt måde, som potentielt kan være misledende. Man kunne eventuelt give flere eksempler på udfald for at understrege reward-reglerne, men jeg ved ikke om det er nødvendigt. Hvis de får lov at spille flere spil, så kan de jo bruge et par spil på at kalibrere. Så hvis de først spiller 10 runder og mister alle pengene, men så igen spiller 10 runder, og igen 10 runder, begynder noget måske at dæmre? Og hvis ikke, så har vi vel endnu stærkere evidens for vores konklusioner i artiklen?

  Thomas

https://ssl.gstatic.com/ui/v1/icons/mail/images/cleardot.gif

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Top of Form   |  | | --- | |  |   Bottom of Form |

Top of Form

|  |
| --- |
| Thomas Bolander, Thomas Nicolet |

Bottom of Form

|  |  |
| --- | --- |
| |  | | --- | | Hej med jer,  har haft lidt travlt og svarer derfor først nu.  umiddelbare tanker:   1. fedt at TN er med!! 2. "målet med spillet" må vel være at tjene så mange "penge" som muligt, i.e. at maksimere utilities. Begrebet "common knowledge" er ikke noget der behøver at blive introduceret i starten, tænker jeg. 3. Desuden: spillet vil jo undersøge i hvor høj grad spillerne ER SIKRE PÅ at begge spillere har et tal under 10. Derfor er det måske vigtigt at eksplicitere i svarmulighederne, hvad det præcist er, de skal sige YES eller NO til. 4. jeg tænker at 15 runder er nok til at sikre at de fleste går bankerot. Og det er en god idé at de evt. kan bruge de første par runder til at kalibrere (i.e. at de får en ommer hvis de går bankerot i løbet af de første 5 runder). 5. I vores oprindelige eksperimenter har vi 8:00 - 8:50 som "kantine-muligheder" og 9:00 + 9:10 som kun office-muligheder. Vi burde derfor være mere kongruente ved kun at medtage kort fra 1-8, hvor man kun kan vælge Y hvis man tror at begge tal er strictly below 7. 6. som alternativ til at skrive Y eller N foreslår jeg at vi bruger sorte og hvid go-sten (kan jeg tage med). En hvid sten gemt i hånden betyder Y og en sort brik gemt i hånden betyder N. Disse brikker kan også bruges som penge: Hvid brik betyder $10 og sort brik $1. 7. Tanker om proces: Spillerne skal sidde 2 og 2, og teams’ene skulle gerne være lidt separeret fra hinanden således at de ikke giver hinanden gode ideer. Er der ordentlige lokaleforhold til dette? Efter spillet er færdigt skal vi bede dem enkeltvis at tale med os i 10-15 min. Hvor skal resten vente? Har de kaffe? Må de tale med hinanden? Det virker lidt rodet, må jeg indrømme, og derfor tænke jeg at vi måske hellere skal have en lokale hver, hvor vi tre facilitatorer hver især hiver 2 spillere ind ad gangen. Spillet kan så vare i 10-15 minutter, og samtalen også 10-15 minutter. Jeg tænker at det er ok at have begge to i samtalen samtidigt. Det betyder at vi får i snit klaret 6 spillere per 30 minutter. Det bliver ca halvanden time i alt for 18 spillere. Hvordan lyder det? 8. Tanker om spørgsmål: vi kan bruge dem vi allerede har plus nogle flere (forslag nedenunder).   Derfor følgende forslag til beskrivelse af spillet (baseret på TB) - ændringer i **fed**:  *This game is played by* ***teams of*** *2 players* ***each*** *and has* ***a maximum of 15*** *rounds. In each round, each player is dealt a face down card. On the face of the card there is a number in the interval 1-****8*** *(it’s a card from a standard deck where the ace plays the role of 1). The numbers on the two dealt cards are always exactly 1 apart, so if for instance player A gets a 3, then player B will either be getting a 2 or 4. When the cards are dealt, each player looks at the number on their own card without showing it to the other. The two players are not allowed to communicate or exchange any kind of information during the game.*  ***After each player has inspected his/her own card, each player should decide individually and without telling the other player, whether they think that they both have a number strictly lower than 7 or not. Each player can now choose to hide either a white or a black marble stone in his or her hand. The white marble stone is worth $10, and the black marble stone is worth $1. Choosing a white marble stone means you are sure that both players have a number strictly lower than 7. Choosing a black marble stone means that you are not sure that both players have a number strictly lower than 7). The players should make sure that the other player does not see which marble stone they hide in their hand.***  *When both players are done with this, they can now finally reveal both the number on their cards and the* ***stone in their hand****. Both players then receive rewards depending on* ***the colors of their stones*** *and the numbers on their cards:*   * *If one player* ***chose*** *a* ***white stone and the other a black stone****, then they both lose all the money they have received in the game so far, and the game ends.* * *If both players* ***chose a black stone****, they both receive $1* ***(i.e. a black stone)****.* * *If both players* ***chose a white stone****, then they both receive $10* ***(i.e. a white stone)****, but \*only\* if both numbers are strictly below* ***7****, meaning they are both in the interval* ***1-6****.* ***If not, the players lose all the money they have received in the game so far, and the game ends.***   ***After each round, the teams should keep their earnings, write down their result in the provided sheet and wait for the facilitator to deal them new cards. Winners are the teams with the most money after 15 rounds.***  Proces (forslag):   * Tre lokaler eller ”områder” i et stort lokale hvor man kan være lidt separeret fra hinanden således at spillerne ikke giver hinanden gode ideer og interviews kan foretages uden for megen larm. Er der ordentlige lokaleforhold til dette? * Hvor skal resten af eleverne vente? Har de kaffe?   Interviewspørgsmål (forslag):   1. The game is over. Do you think it was your fault it is over, your partners fault, or do you think it was because of some other reason? 2. What strategy did you use while playing this game? 3. Imagine you could have agreed beforehand with your colleague about a number where it is safe to choose a white stone. What number would that be? Does such a number even exist? 4. Imagine you get a 2. Is it common knowledge between you and your partner that it is safe to choose white, that is, you both have a number strictly below 7? 5. Did you ever choose white at larger number than what was safe according to your previous answer? Why or why not? 6. Did you ever choose differently after seeing the same number again at a later point in the game? Why or why not? 7. Imagine you get a number [5/7] and you have been secretly informed that your colleague's number is 6. What color do you think your colleague will choose? 8. Did you learn that choosing white with the number 6 was dangerous? If yes, why was choosing white with the number 5 then not dangerous?   Props:   1. Vi har brug for ca. 2-3 sæt spillekort. Disse skal preppes inden spillet går i gang således at de er lagt i bunker med to konsekutive tal i hver bunke. De skal være nogenlunde randomiserede, som jeg ikke helt hvordan vi kan gøre. Der skal også løbende være en facilitator som prepper og uddeler kortene. 2. Vi har brug for "penge", og som sagt har jeg nogle go-brikker, som er lækre og kan bruges som hhv. $1 (sort brik) og $10 (hvid brik). 3. Vi har brug for et stykke papir til hvert team med en tabel, hvor spillerne kan skrive rundenummer og resultat. 4. Jeg skal huske hazardcards til alle. 5. Vi har brug for at optage samtalerne. Husk derfor enten en computer eller et anden optagedevice. 6. Vi har brug for kaffe, te og kage! | |

|  |
| --- |
|  |
|  |

|  |
| --- |
|  |
|  |  |

|  |
| --- |
|  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | |  |  |  | | --- | --- | --- | | |  |  | | --- | --- | | |  | | --- | |  | | | | |