**Порядок проведения эксперимента «статус и передача информации»**

1. **Подготовка к эксперименту**

**Запустить Ztree**.

Как только все вошли в аудиторию и заняли свои места, необходимо зачитать следующий текст: (допускаются незначительные изменения типа перестановки слов, однако общий смысл меняться не должен).

«Здравствуйте, уважаемые участники! Мы рады вас приветствовать на нашем эксперименте по исследованию экономического поведения. Эксперимент длится 1.5 часа и состоит из нескольких этапов. В начале каждого этапа мы раздадим вам инструкции и зачитаем их вслух.

Во время эксперимента **запрещено** **любое** общение между участниками. Также просим вас выключить звук у мобильных телефонов и убрать их в сумку. Все электронные устройства необходимо убрать со стола, ими **запрещается** пользоваться во время эксперимента. На столе вы можете оставить ручку. Нарушители этих правил буду удалены из аудитории. Просим вас заполнить форму согласия участия в эксперименте.»

Раздайте формы согласия, дождитесь, пока все участники их заполнят, и соберите заполненные формы. Далее зачитайте:

«Убедитесь, что ваш компьютер включен.»

**\*Здесь нужно объяснить, как включить компьютер и как вводить логин и пароль, если компьютер выключен. Потом нужно рассказать, как запустить программу zleaf, нужно написать на доске путь к файлу и убедиться, что все запустили\***

*Login: icef\_guest Password: icef\_password*

*C:\expecon\zleaf - Ярлык (на компьютере №1 general)*

Если у вас возникнет вопрос, пожалуйста, молча поднимите руку, и к вам подойдут».

**\*все должны успешно запустить программу\*.**

Если кто-то опоздал более чем на 10 минут, его не допускают к участию. Нужно сказать, что эксперимент уже начался и мы сожалеем, что не можем вас пустить. Можно предложить прийти на следующую по времени сессию.

**Для эксперимента нужно минимум 8 человек!**

Если на сессию пришло 6 человека или меньше, можно подождать не более 10 мин., чтобы пришло недостающее число людей. Если не пришли, то нужно извиниться, сказать, что не можем провести эксперимент, так как не набрался кворум, дать всем плату за участие (по 200 руб.) и распустить всех. Если пришло больше человек, чем есть мест в аудитории, то нужно дать им плату за участие, отпустить их. **Приоритет отдается тем, кто записался по базе! Второй приоритет тем, кто пришел раньше.** Если количество участников в итоге нечетное, самого последнего пришедшего нужно отпустить.

Нужно отвечать на все вопросы участников, однако нельзя раскрывать суть эксперимента. Нужно уклончиво отвечать на эти вопросы, говорить, что участник должен поступать, как считает нужным в данной ситуации. Все попытки общения/переглядывания/заглядывания к соседу нужно жестко пресекать! Первый раз – замечание, второй раз – удалить из аудитории.

Также нужно следить за временем. Если кто-то слишком долго отвечает на вопросы/играет в игру, нужно напоминать вслух.

1. **Первая часть опроса**

**Запустить модуль M1\_start.ztt (определяет у кого кусок опроса в начале эксперимента, а у кого в конце). Treatment -> Info -> n участников, n групп, 1 период. Treatment -> Parameter Table -> ctrl 2, ctrl 1**

Зачитайте следующий текст.

«Уважаемые участники! Мы начинаем эксперимент. Половина из вас сейчас должна будет ответить на несколько вопросов. Те, кто не получили вопросов, пожалуйста, подождите. Когда вы ответите на вопросы на экране, нажмите кнопку «ОК», чтобы перейти к следующей части».

**Запустить модуль M2\_survey\_start.ztq**

1. **Игра диктатор (5 раундов)**

Раздайте всем инструкции для игры «диктатор» и зачитайте:

«Теперь мы переходим к следующей части эксперимента».

Далее зачитайте текст инструкций, которые вы раздали.

Зачитайте:

«Наверху первой страницы инструкций укажите дату, время и номер компьютера. На обратной стороне инструкций представлены контрольные вопросы. Просим вас ответить на них, чтобы убедиться, что вы поняли правила. Если у вас возникнет вопрос, пожалуйста, поднимите руку».

**Запустить модуль M3\_dictator\_v2.ztt Treatment -> Info -> n участников, n/2 групп, 5 периодов, обменный курс 2.5. Treatment -> Parameter Table -> ctrl 2, ctrl 1**

1. **Игра на угадывание чисел (10 раундов)**

Раздайте всем инструкции для игры «угадывание чисел» и зачитайте:

«Теперь мы переходим к следующей части эксперимента».

Далее зачитайте текст инструкций, которые вы раздали.

Зачитайте:

«Наверху первой страницы инструкций укажите дату, время и номер компьютера. На обратной стороне инструкций представлены контрольные вопросы. Просим вас ответить на них, чтобы убедиться, что вы поняли правила. Если у вас возникнет вопрос, пожалуйста, поднимите руку».

**Запустить модуль M4\_social\_learning\_7num.ztt Treatment -> Info -> n участников, n/2 групп, 10 периодов, обменный курс 4. Treatment -> Parameter Table -> скопировать в первую строку таблицы первую строку из той же таблицы для игры «диктатор», ctrl 1**

**Пока идет эксперимент, перепишите в отдельную таблицу номера компьютеров из clients table**

1. **Измерение статуса**

Зачитайте следующий текст.

«Теперь просим вас заполнить небольшую анкету».

**Запустить модуль M5\_status\_survey.ztt Treatment -> Info -> n участников, n групп, 1 период. Treatment -> Parameter Table -> ctrl 2**

1. **Риск-лотерея**

Раздайте всем инструкции для игры «риск-лотерея» и зачитайте:

«Теперь мы переходим к следующей части эксперимента».

Далее зачитайте текст инструкций, которые вы раздали.

**Запустить модуль M6\_risk.ztt Treatment -> Info -> n участников, n групп, 1 период. Treatment -> Parameter Table -> ctrl 2**

1. **Когнитивный тест и опрос в конце**

Зачитайте следующий текст.

«Теперь просим вас ответить на несколько вопросов».

**Запустить модуль M7\_cognitive\_test.ztq**

**По окончании запустить модуль M8\_survey\_end\_v2.ztq**

1. **Окончание эксперимента и раздача выигрышей.**

Пока идет заполнение анкеты, перепишите выигрыши из session table в таблицу, добавив 200 за участие. Впишите сумму выигрышей цифрами в каждую расписку, написав на ней номер компьютера. После того, как все участники закончат опрос, зачитайте следующий текст:

«Уважаемые участники! Наш эксперимент закончится. Сейчас мы раздадим вам расписки. После того, как вы их заполните, просим вас взять свои вещи и подождать в коридоре. Расписки возьмите с собой. Распечатки, которые мы вам раздавали, брать с собой **нельзя**. Мы будем вас вызывать по одному, по номеру компьютера. Вам будет выдан ваш выигрыш в конверте. Когда вы получите выигрыш, отдайте расписку организатору».

После этого раздайте расписки, дождитесь, пока их заполнят, и по очереди вызывайте участников для получения оплаты. При выдаче выигрыша нужно поблагодарить участника за участие в эксперименте и не забыть забрать у него расписку. На все вопросы о смысле эксперимента нужно ответить, участники смогут ознакомится и результатами после того, как они будут опубликованы.

Когда все участники покинут аудиторию, нужно сделать следующее.

1. Закрыть программу z-tree и снова запустить ее стартовый экран
2. Собрать все инструкции. Отсортировать инструкции по этапам и выбросить те, на которых есть пометки участников.