

Fondamenti di Economia Comportamentale

Terzo *problem set* sperimentale

Anno Accademico 2024-25

Docenti: Nicola Campigotto, Matilde Giaccherini

- Scadenza per le consegne: 30 novembre 2025, ore 23.59. Le prove vanno caricate su LUISS Learn. Le consegne tardive saranno valutate con zero punti.
- I file da caricare sono:
 1. Un file pdf contenente le risposte alle domande.
 2. Un do file di Stata (con commenti che descrivono sinteticamente i comandi utilizzati).
- Ciascun file deve essere nominato sulla base del nome del proprio gruppo seguendo questo schema:

Nomegruppo_assignment_3

Ad esempio, il gruppo Barney deve caricare due file, chiamati Barney_assignment_3.pdf e Barney_assignment_3.do.
- Assicuratevi di scrivere il nome di tutti i membri del gruppo in cima alla prima pagina del file pdf.
- Questa prova sarà valutata con un punteggio che può arrivare a 3 punti.
- Buon lavoro!

I dati

In questa prova vi si chiede di analizzare i dati sperimentali di un gioco di negoziazione del tipo ‘prendere o lasciare’, noto come *gioco dell’ultimatum*. I partecipanti sono accoppiati in modo casuale e anonimo. A un partecipante è assegnato il ruolo di *proponente*, all’altro il ruolo di *rispondente*. Al proponente viene assegnata una dotazione iniziale pari a 10 gettoni. Il proponente deve poi fare al rispondente una proposta su come suddividere questa dotazione tra i due giocatori. Una volta osservata la proposta, il rispondente deve decidere se accettarla o meno. Se la proposta viene accettata, allora entrambi i membri della coppia ricevono l’ammontare stabilito. Viceversa, se la proposta viene rifiutata, allora né il rispondente né il proponente guadagnano nulla.

Il dataset contiene le seguenti variabili.

- `player_id`: Identificativo individuale univoco.

- `canale`: Canale (A or B).
- `pair_id`: Identificativo delle coppie.
- `anno`: Anno accademico (2023-24 or 2024-25).
- `player_role`: Ruolo del giocatore (proponente o rispondente).
- `proposer_choice`: Numero di gettoni che il proponente ha offerto al rispondente.
- `responder_choice`: Decisione del rispondente (accetta o rifiuta).
- `player_final_payoff`: Payoff del giocatore.
- `decision_time`: Tempo impiegato per prendere la propria decisione (in secondi).

Domande

1. Create una tabella e un grafico per descrivere la distribuzione delle scelte dei proponenti. Commentate brevemente i risultati e fornite una possibile spiegazione per essi.

Suggerimento: aggiungete l'opzione “, `discrete width(1) xla(0(1)10) freq`” alla fine del comando `line` usato per generare il grafico.

2. Create una tabella e un grafico per descrivere la distribuzione delle scelte dei rispondenti.

Suggerimento: aggiungete l'opzione “, `discrete width(1) xla(0(1)1) freq`” alla fine del comando `line` usato per generare il grafico.

3. Qual è la proporzione di rispondenti che hanno rifiutato un'offerta pari o superiore a 4? E qual è la proporzione di rispondenti che hanno rifiutato un'offerta inferiore a 4? Quale potrebbe essere una possibile spiegazione per questo risultato sperimentale? Cosa avrebbe fatto un individuo egoista e perfettamente razionale?

4. Esiste una differenza statisticamente significativa tra l'offerta media fatta dai proponenti negli anni accademici 2023-24 e 2024-25?

5. Considerate la seguente affermazione: ‘In media, le offerte inferiori a 4 vengono rifiutate dai rispondenti in un tempo significativamente più breve rispetto alle offerte comprese tra 4 e 6, perché vengono considerate ingiuste e triggerano una reazione istintiva’. Usate i dati a vostra disposizione per stabilire se l'affermazione è vera o falsa.

Suggerimento: per rispondere, cominciate creando una nuova variabile che assume: (a) valore zero se l'offerta del proponente è minore o uguale a 4; (b) valore 1 se l'offerta è maggiore di 4 ma minore o uguale a 6; (c) un *missing value* (.) negli altri casi.