

**МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ М.В. ЛОМОНОСОВА
МОСКОВСКАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«Экспериментальная и поведенческая экономика»**

Направление подготовки научно-педагогических кадров высшей квалификации

38.06.01 – Экономика

Направленность (профиль)

Экономическая теория, Математические и инструментальные методы в экономике

1. **Код и наименование дисциплины:** Экспериментальная и поведенческая экономика
2. **Уровень высшего образования** – подготовка научно-педагогических кадров в аспирантуре.
3. **Направление подготовки** 38.06.01 «Экономика».
Направленность программы 08.00.13 «Математические и инструментальные методы экономики». 08.00.01 «Экономическая теория»
4. **Место дисциплины в структуре ООП:** относится к вариативной части ООП, дисциплинам по выбору; Блок 1
5. **Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы (компетенциями выпускников)**

Формируемые компетенции (код компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)
ОПК-1 способность самостоятельно осуществлять научно-исследовательскую деятельность в соответствующей профессиональной области с использованием современных методов исследования и информационно-коммуникационных технологий	31 (ОПК-1) Знать основной круг проблем (задач), встречающихся в избранной сфере научной деятельности, и основные способы (методы, алгоритмы) их решения 32(ОПК-1) Знать основные источники и методы поиска научной информации
ПК-1: Владение методологией теоретических и экспериментальных исследований в области научной специальности (направленности образовательной программы)	31 (ПК-1) Знать теоретические основания, актуальные проблемы и тенденции развития соответствующей научной области и области профессиональной деятельности 32 (ПК-1) Знать результаты новейших исследований и публикации в ведущих профессиональных журналах в выбранной сфере специализации В1 (ПК-1) Владеть навыками сбора, обработки, анализа и систематизации информации по теме исследования
ПК-2: Владение культурой научного исследования в области научной специальности, в том числе с использованием новейших информационно-коммуникационных технологий	У1 (ПК-2) Уметь презентовать свои разработки широкой научной и профессиональной аудитории

Оценочные средства для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю) приведены в Приложении.

6. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся: Объем дисциплины (модуля) составляет 2 зачетных единицы, всего 72 часа, из которых 40 часов составляет контактная работа аспиранта с преподавателем (20 часов занятия лекционного типа, 20 часов занятия семинарского типа (семинары, научно-практические занятия, лабораторные работы и т.п.), 0 часов групповые консультации, 0 часов индивидуальные консультации, 0 часов мероприятия текущего контроля успеваемости), 32 часов составляет самостоятельная работа аспиранта.

7. Входные требования для освоения дисциплины, предварительные условия

1. Уметь проводить и обрабатывать результаты экономических экспериментов.
2. Понимать различие подходов классической и поведенческой экономики к интерпретации различных ситуаций
3. Уметь сравнивать различные типы аукционов с точки зрения общественного благосостояния.

8. Образовательные технологии: Распределенная система компьютеризированной постановки экспериментов oTree.

9. Содержание дисциплины, структурированное по темам с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и виды учебных занятий

Наименование и краткое содержание разделов и тем дисциплины (модуля), форма промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)	Всего (часы)	В том числе							
		Контактная работа (работа во взаимодействии с преподавателем), часы из них					Самостоятельная работа обучающегося, часы из них		
		Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа	Групповые консультации	Индивидуальные консультации	Учебные занятия, направленные на проведение текущего контроля успеваемости коллоквиумы, практические контрольные занятия и др)*	Всего	Выполнение домашних заданий	Подготовка рефератов и т.п..
Тема 1. Введение в Поведенческую экономику. Применение экспериментальных методов в экономической науке	8	2	2			4	2	2	4
Тема 2. Парадоксы выбора при отсутствии риска. Эффект владения.	8	2	2			4	2	2	4
Тема 3. Парадоксы выбора в условиях риска. Теория перспектив.	13	4	4			8	3	2	5

Тема 4. Предпочтения, учитывающие интересы других агентов.	13	4	4				8	3	2	5
Тема 5. Доверие и надежность как объект исследования поведенческой экономики.	14	4	2				8	4	2	6
Тема 6. Эксперименты с общественными благами: кооперация и сотрудничество.	8	2	2				4	2	2	4
Тема 7. Реклама и ее влияние на принятие решений.	8	2	2				4	2	2	4
Промежуточная аттестация -зачет			2							
Итого	72	20	20				40	20	20	32

Наименование и краткое содержание разделов и тем дисциплины (модуля):

Лекция 1. Введение в Поведенческую экономику. Применение экспериментальных методов в экономической науке.

Исторические сведения о Поведенческой экономике, история применения экспериментальной методологии в Экономике. Насколько различны Поведенческая и Классическая экономика? В чем заключаются противоречия базовых постулатов экономики и наблюдений психологов и как они снимаются? Типы экспериментов: лабораторные, полевые, натурные. Вернон Смит, Даниэль Канеман, Амос Тверски и их работы.

Лекция 2. Парадоксы выбора при отсутствии риска. Эффект владения.

Людам часто приходится делать выбор в безрисковых ситуациях, когда уровень неопределенности крайне низок. Примером является ситуация выбора между участием или неучастием в обмене или выбора между двумя продуктами. На лекции будут обсуждены понятия готовности платить (willingness to pay) и принять предлагаемую цену (willingness to accept) и несоответствия между ними, которые называются эффектом владения.

Предполагаемый эксперимент для семинара: эксперимент Канемана-Кнетча-Талера с кружками.

Лекции 3-4. Парадоксы выбора в условиях риска. Теория перспектив.

Лекции посвящены примерам ситуаций, в которых теория ожидаемой полезности «не работает» (парадоксы Бернулли, Аллэ, Эльсберга). Для исправления таких ситуаций используется Теория перспектив. Ее основы: эффект отражения и точки отсчета (зависимость ценности от точки отсчета), избегание потерь, нелинейное взвешивание вероятностей. Примеры того, как работает теория перспектив в реальной жизни.

Предполагаемый эксперимент для семинара: эксперимент Канемана-Тверски о выборе между лотереями.

Лекции 5-6. Предпочтения, учитывающие интересы других агентов.

Стандартная экономическая теория предполагает, что агенты ведут себя эгоистично, максимизируя лишь собственную полезность, и не заботясь о полезности, получаемой другими агентами. Однако два простейших эксперимента – игра Диктатора и игра «Ультиматум» – показывают, что это предположение не всегда связано с реальностью. В рамках лекций рассматриваются возможные объяснения желанию делиться с незнакомцами: альтруизм, социальные нормы, избегание несправедливости.

Предполагаемый эксперимент для семинара: игра «Ультиматум», игра Диктатора.

Лекции 7-8. Доверие и надежность

Измерение доверия является весьма сложной задачей. Как правило, проводится опрос респондентов, в рамках которого предлагается согласиться или опровергнуть утверждение типа «В целом, людям можно доверять» или «В целом, люди заслуживают доверия». Тем не менее, разработаны такие эксперименты, которые позволяют оценить уровень доверия и надежности людей, не прибегая к их субъективным ощущениям.

Предполагаемый эксперимент для семинара: игра «Потерянный кошелек», модификация игры Диктатора с доверием

Лекция 9. Эксперименты с общественными благами.

Стандартная экономическая теория предполагает, что в отсутствие надзора будет постоянно возникать эффект безбилетника, когда многие агенты пользуются общественными благами, не тратя при этом ничего на их создание. Экономические эксперименты, впрочем, показывают, что люди часто сами готовы платить за производство общественных благ. До какой степени люди готовы кооперироваться в этом направлении? Какие типы кооперации при этом возникают?

Предполагаемый эксперимент для семинара: игра «Общественное благо» в различных модификациях – классическая, открытая, с наказанием «безбилетников».

Лекция 10. Реклама и ее влияние на принятие решения.

Что такое реклама и каковы основные взгляды ученых на нее? В рамках заключительной лекции курса рассматриваются различные подходы к предназначению рекламы (убеждающее, информирующее, комплементарное). Эти подходы позволяют по-разному взглянуть на то, как реклама влияет на предпочтения потребителей, на их желание искать информацию о товаре, и, в конечном счете, на цену товара и итоговую ситуацию на рынке.

Предполагаемый эксперимент для семинара: эксперимент Блума-Крипс с моделированием выбора дантиста.

План семинарских занятий.

Семинар 1. Обсуждение основных типов экономических экспериментов и способов их постановки, а также целей и задач Экспериментальной Экономики. Знакомство с системой oTree. Проведение эксперимента Канемана-Кнетча-Талера с кружками для демонстрации эффекта владения.

Семинар 2. Обсуждение результатов эксперимента, проведенного на прошлом семинаре, как иллюстрации базовых понятий, связанных с эффектом владения. Проведение эксперимента Канемана-Тверски о выборе между лотереями.

Семинар 3. Обсуждение результатов эксперимента, проведенного на прошлом семинаре. Иллюстрация с их помощью эффектов точки отсчета и избегания потерь. Проведение экспериментов: игра «Ультиматум», игра Диктатора.

Семинар 4. Обсуждение результатов экспериментов, проведенных на прошлом семинаре. Использование их для иллюстрации экономического обоснования альтруизма и избегания несправедливости.

Семинар 5. Проведение экспериментов: социологический опрос о доверии к людям в целом, игра «Потерянный кошелек», модифицированная игра Диктатора.

Семинар 6. Обсуждение результатов экспериментов, проведенных на прошлом семинаре. Обсуждение и обоснование различий между результатами опроса и игровых экспериментов.

Семинар 7. Проведение эксперимента: игра «Общественное благо» в различных модификациях.

Семинар 8. Обсуждение результатов экспериментов, проведенных на прошлом семинаре. Определение различных видов кооперации на основе этих результатов, и масштабов и влияния на исход взаимодействия.

Семинар 9. Проведение эксперимента «Выбор дантиста» с различными уровнями рекламного воздействия.

Семинар 10. Обсуждение результатов эксперимента, проведенного на прошлом семинаре. Интерпретация их с различных точек зрения на рекламное воздействие.

10. Учебно-методические материалы для самостоятельной работы аспирантов.

-Перечень основной и дополнительной учебной литературы.

-Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

11. Ресурсное обеспечение:

- Перечень основной и дополнительной учебной литературы.

Тема 1. Основная литература.

1. Falk, A. and Heckman, J. (2009): Lab Experiments Are a Major Source of Knowledge in the Social Sciences. *Science* 326 (5952): 535-8.
2. List, John (2011): “Why Economists Should Conduct Field Experiments and 14 Tips for Pulling One Off”, *Journal of Economic Perspectives*, Vol.25, 3, pp.3-16
3. Daniel L. Chen, Martin Schonger, Chris Wickens. oTree—An open-source platform for laboratory, online, and field experiments // *Journal of Behavioral and Experimental Finance*, Volume 9, 2016, Pages 88-97

Дополнительно:

4. Экспериментальная экономика (комплекс исследований, по совокупности которых автору присуждена Нобелевская премия) / Вернон Смит, М.: ИРИСЭН; Мысль, 2008

Тема 2. Основная литература.

Kahneman, Daniel , Jack Knetch and Richard Thaler (1990) "Experimental Tests of the Endowment Effect and the Coase Theorem",
The Journal of Political Economy

1. Tversky, Amos and Daniel Kahneman (1991) "Loss Aversion in Riskless Choice: A Reference-Dependent Model", Quarterly Journal of Economics

Тема 3. Основная литература.

1. Kahneman, Daniel and Amos Tversky (1979): "Prospect Theory: An Analysis of Decision Under Risk", Econometrica

Тема 4. Основная литература.

1. Engel, Christoph (2011): "Dictator games: a meta study," Experimental Economics, Vol. 14, 4, pp.583-610
2. Kagel, John, Chung Kim and Donald Moser (1996): "Fairness in Ultimatum Games with Asymmetric Information and Asymmetric Payoff", Games and Economic Behavior, Vol. 13, Issue 1, pp. 100-110

Тема 5. Основная литература.

1. Chaudhuri, A. and L. Gangadharan (2007): "An Experimental Analysis of Trust and Trustworthiness", Southern Economic Journal, 73(4), pp. 959-985.
2. Dufwenberg, M. and U. Gneezy (2000): "Measuring Beliefs in An Experimental Lost Wallet Game", Games and Economic Behavior, 30, pp. 163-182.

Тема 6. Основная литература.

1. Chaudhuri, A. (2010): "Sustaining cooperation in laboratory public goods experiments: a selective survey of the literature", Experimental Economics, March 2011, Volume 14, Issue 1, pp 47-83
2. Fehr, E., &Gächter, S. (2000). Cooperation and punishment in public goods experiments. American Economic Review, 90(4), 980–994.

Тема 7. Основная литература.

1. Paul N. Bloom, Jeanne Krips. An Experiment in the Economics of Advertising. Journal of Marketing & Public Policy. Vol. 1 (1982), pp. 25-42
2. Kyle Bagwell. The Economic Analysis of Advertising. Handbook of Industrial Organization, Vol. 3, North-Holland: Amsterdam, 2007, 1701-1844.

- Перечень используемых информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса, включая программное обеспечение, информационные справочные системы (при необходимости):
Пакет прикладного ПО Microsoft Office; интерпретатор языка Python; распределенная система компьютеризированной постановки экономических экспериментов oTree.

12. Язык преподавания: Русский

13. Форма обучения: очная

14. Составитель: Варганов Сергей Александрович, к.ф.-м.н., доцент кафедры ЭММЭ.

Оценочные средства для проведения текущего контроля промежуточной аттестации.

ШКАЛА И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				
Оценка/Результат	2	3	4	5
Знания	Отсутствие знаний в области экспериментальной и поведенческой экономики	Фрагментарные знания в области экспериментальной и поведенческой экономики	Общие, но не структурированные знания в области экспериментальной и поведенческой экономики	Сформированные систематические знания в области экспериментальной и поведенческой экономики
Умения	Отсутствие умений в области экспериментальной и поведенческой экономики	В целом успешное, но не систематическое умение в области экспериментальной и поведенческой экономики	В целом успешное, но содержащее отдельные пробелы умение в области экспериментальной и поведенческой экономики (допускает неточности не принципиального характера)	Успешное и систематическое умение в области экспериментальной и поведенческой экономики
Навыки (владения)	Отсутствие навыков применяемых при решении задач в области экспериментальной и поведенческой экономики	Наличие отдельных навыков применяемых при решении задач в области экспериментальной и поведенческой экономики	В целом сформированные навыки, применяемые при решении задач в области экспериментальной и поведенческой экономики, но не в активной форме	Сформированные навыки, применяемые при решении задач в области экспериментальной и поведенческой экономики

Уровень освоения компетенций обучающимися оценивается на основе соответствующих карт компетенций, приведённых на сайте в разделе аспирантура

Фонды оценочных средств, необходимые для оценки результатов обучения

1. Типовые вопросы для устной части зачета

- a. В чем заключаются противоречия базовых постулатов экономики и наблюдений психологов и как они снимаются?
- b. Типы экспериментов: лабораторные, полевые, натурные.
- c. Понятия готовности платить (willingnesstopay) и принять предлагаемую цену (willingnesstoaccept), эффект владения.
- d. Опишите схему постановки эксперимента Канемана-Кнетча-Талера.
- e. Основы теории перспектив: понятия эффектов отражения и точки отсчета, избегание потерь, нелинейное взвешивание вероятностей.
- f. Опишите схему постановки эксперимента Канемана-Тверски о выборе между лотереями.
- g. Опишите эксперименты, соответствующие играм «Диктатор» и «Ультиматум»
- h. Опишите схему постановки эксперимента «Потерянный кошелек»
- i. Опишите схему постановки эксперимента «Общественное благо» в различных модификациях – классическая, открытая, с наказанием «безбилетников».

2. Примеры типовых экспериментов, предлагаемых к самостоятельной постановке аспирантами:

1. Игра «Диктатор»

Данный эксперимент представляет собой простейшее взаимодействие между двумя участниками. Одному из них («диктатору») дается право разделить некую виртуальную денежную сумму между собой и своим партнером. При этом любое его решение будет претворено в жизнь вне зависимости от того, как он предложит эту сумму разделить. В частности, если он решает всю сумму оставить себе, то так и происходит, а его «визави» не получает ничего. Если он решает поделить поровну, то и он, и его товарищ получают по половине этой суммы, и т.д. Данное взаимодействие разыгрывается в рамках эксперимента дважды, чтобы каждый из испытуемых мог принять в нем участие как в роли «диктатора», так и в роли «ведомого».

Для организации эксперимента все испытуемые разбиваются на две равные группы случайным образом. Случайным образом формируются пары – по одному представителю каждой группы. При этом дальнейшее общение в парах происходит анонимно

путем общения через общие файлы, индивидуальные для каждой пары. Таким образом, ни один из участников эксперимента не знает, кто является его партнером. После формирования пар в них проводится описанная выше игра, где представитель первой группы исполняет роль «диктатора». Результаты этой игры фиксируются (каждой паре видны только «свои» сообщения, организаторам видно все). После этого пары распадаются, и вновь случайным образом формируются другие пары, состоящие из одного представителя первой группы и одного – второй. Вновь проводится указанное взаимодействие, однако на этот раз уже представитель второй группы является «диктатором» по отношению к представителю «первой». Вся информация об их переговорах также фиксируется в общем файле.

После двух этих игр оглашаются результаты деятельности всех пар.

2. Игра «Ультиматум»

Данный эксперимент представляет собой простую игру-делку. Фактически, это дальнейшее развитие игры «Диктатор», отличающееся от нее тем, что второй участник теперь имеет право «голоса» - он может не согласиться с предложенным ему дележом и «заблокировать» сделку.

Задача игроков – договориться о разделе некой виртуальной суммы денег. Первый игрок («ведущий») предлагает второму определенную часть этой суммы. Второй игрок («ведомый») может согласиться с этим предложением (тогда они соответствующим образом делят эту сумму), или не согласиться. В последнем случае ни один из них не получает. Данная игра также разыгрывается в рамках эксперимента дважды, чтобы каждый из участников «примерил на себя» роль как «ведущего», так и «ведомого».

Для организации эксперимента все испытуемые разбиваются на две равные группы случайным образом. Случайным образом формируются пары – по одному представителю каждой группы. После формирования пар в них проводится описанная выше игра, где представитель первой группы делает предложение о разделе виртуальной суммы представителю второй. Результаты этой игры фиксируются. После этого пары распадаются, и вновь случайным образом формируются другие пары, состоящие из одного

представителя первой группы и одного – второй. Вновь проводится указанная игра, однако на этот раз уже представитель второй группы делает предложение о разделе суммы представителю первой. Вся информация об их переговорах также фиксируется. После двух этих игр оглашаются результаты деятельности всех пар.

3. Модификация игры «Диктатор» с доверием

Эксперимент, как и обычный вариант игры «Диктатор», проводится в парах. Все испытуемые разбиваются случайным образом на две равных группы, после чего случайным образом составляются пары из одного представителя первой группы и одного представителя второй группы. Представитель первой группы играет роль «диктатора», второй – роль «ведомого». При этом общение в парах происходит путем общения через Гугл-диск (организаторы эксперимента имеют права администратора и видят ход всех обсуждений; участникам эксперимента доступны только сообщений, касающиеся их пары). Таким образом, ни один из участников эксперимента не знает, кто является его партнером.

Игрок-«диктатор» в паре получает некую виртуальную денежную сумму. Он может сохранить все деньги у себя или отдать часть из них своему партнеру (как в обычном «Диктаторе»). При этом любая сумма, которую предложит «диктатор» своему напарнику, увеличивается организаторами эксперимента втрое. Например, если он решил разделить деньги поровну, то ему достанется 50 рублей, а его напарник получит 150Р: 50Р от «диктатора» и 100Р добавляют организаторы. Получив эту утроенную сумму, «ведомый» игрок может вернуть часть этих денег «диктатору». После того, как он фиксирует свое решение, эксперимент оканчивается.

После завершения эксперимента первая и вторая группы участников «меняются местами»: вновь случайным образом формируются пары, включающие по одному члену каждой группы. Однако на этот раз роль «диктатора» выполняет представитель второй группы, а роль «ведомого» - представитель первой. При этом всем участникам присваиваются новые

случайные псевдонимы, чтобы в новых парах партнеры, как и прежде, оставались неизвестными друг для друга. После формирования новых пар вышеописанный эксперимент проводится еще раз.

После двух этих игр оглашаются результаты деятельности всех пар.

4. Модификация игры «Диктатор» с сигналом бедствия

Эксперимент, как и предыдущие варианты игры «Диктатор», проводится в парах. Все испытуемые разбиваются случайным образом на две равных группы, после чего случайным образом составляются пары из одного представителя первой группы и одного представителя второй группы. Представитель первой группы играет роль «диктатора», второй – роль «ведомого». При этом общение в парах происходит анонимно путем общения через Гугл-диск (организаторы эксперимента имеют права администратора и видят ход всех обсуждений; участникам эксперимента доступны только сообщений, касающиеся их пары). Таким образом, ни один из участников эксперимента не знает, кто является его партнером.

Игрок-«диктатор» в паре получает виртуальный депозит. Он может сохранить все деньги у себя или отдать часть из них своему партнеру (как в обычном «Диктаторе»). При этом игрок-«ведомый» перед тем, как «диктатор» объявит свое решение, может написать ему сообщение о том, что очень нуждается в средствах, чтобы попытаться повлиять на его решение. (вариант: игра «Диктатор» разыгрывается несколько раз, при этом каждый раз формируются новые случайные пары, а сообщение о нужде в деньгах отправляется случайным образом).

После завершения эксперимента первая и вторая группы участников «меняются местами»: вновь случайным образом формируются пары, включающие по одному члену каждой группы. Однако на этот раз роль «диктатора» выполняет представитель второй группы, а роль «ведомого» - представитель первой. При этом всем участникам присваиваются новые случайные псевдонимы, чтобы в новых парах партнеры, как и прежде, оставались неизвестными друг для друга. После формирования новых пар вышеописанный эксперимент проводится еще раз.

5. Эксперимент «Потерянный кошелек»

Эксперимент, как предыдущие, проводится в парах. Все испытуемые разбиваются случайным образом на две равных группы, после чего случайным образом составляются пары из одного представителя первой группы и одного представителя второй группы. Представитель первой группы играет роль «нашедшего кошелек», второй – роль «владельца кошелька». При этом общение в парах отсутствует, а координация происходит через организаторов эксперимента, выполняющих роль «полиции» или «бюро находок». Каждой паре участников присваивается номер, таким образом, участники эксперимента получают псевдонимы типа «Владелец 6» или «Нашедший 6» в зависимости от своей роли. Таким образом, ни один из участников эксперимента не знает, кто именно является его партнером.

Каждый «нашедший» в своей паре получает виртуальный депозит (имитирует содержимое «потерянного кошелька»). У него есть два варианта действий: забрать себе все деньги или вернуть их организатору (т.к. это «чужие» деньги). Результат своего решения «испытуемый» направляет организатору с помощью сообщения в Googlegroups. В то же время, каждому из владельцев от организаторов отправляется сообщение:

«Ваш партнер в данный момент принимает решение, возвращать ли Вам содержимое потерянного кошелька. Если он примет решение не возвращать, то содержимое кошелька останется у него, а Вы не получите ничего. Если он примет решение вернуть Вам кошелек, то Вы получите от организаторов эксперимента дополнительную выплату в 2,5 раза большую, чем сумма денег в кошельке, часть из которой Вы сможете отправить в виде вознаграждения за честность своему партнеру. В качестве ответа на данное сообщение напишите, какую часть потенциальной «премии» Вы готовы отдать своему партнеру?»

После получения подобного сообщения «владелец» должен принять решение, какой частью дополнительной премии он должен поделиться с «нашедшим». Это решение он принимает, не зная о том, как собирается поступить его напарник.

После того, как все участники определятся со своей стратегией, организаторы определяют исходы взаимодействия для каждой из пар и сообщают их участникам эксперимента.

6. Эксперимент с общественными благами

Настоящий эксперимент предполагается провести в четырех вариантах, отличающихся взаимоотношениями участников («чужаки» и «свои») и возможностью наказания фрирайдеров. Для тех сессий эксперимента, где участники друг другу не «чужие», предполагается, что одни и те же группы участников фиксированного размера 10 раз повторяет одно и то же взаимодействие, связанное с общественными благами. Таким образом, состав группы не меняется при повторении эксперимента, и, несмотря на анонимность, «привыкают» к своим партнерам. Условия «чужаков», напротив, предполагают, что все участники эксперимента при каждом повторе эксперимента случайным образом разбиваются на группы того же размера, что и в предыдущей версии. Таким образом, в этой постановке состав групп участников эксперимента меняется при каждом повторении.

При постановке экспериментов часть половина участников эксперимента участвует в варианте без наказания (контрольные группы). В остальных группах проводится эксперимент с наказанием. При этом в экспериментах с условием «чужака» наказанию подвергаются одни и те же субъекты в течение всех повторений эксперимента.

В каждом периоде (повтор эксперимента) каждый из участников получает в свое владение 10 жетонов (условных рублей). Каждый участник i может оставить себе все эти жетоны, или вложить все их или часть ($g_i \in [0, y]$) в создание общественного блага. Все участники принимают решение об этом одновременно. После этого рассчитываются выплаты каждому участнику (полезность от общественного блага): $a \sum_{i=1}^N g_i$. Таким образом, организаторы эксперимента в качестве полезности от моделируемого блага выплачивают участникам эксперимента их пожертвования, увеличенные в a раз. При этом этот коэффициент-мультипликатор должен удовлетворять условию $0 < a < 1 < na$, где n – размер группы, в которую объединены участники.