Consignes générales (Y)

Bienvenue à l'expérience. Vous êtes sur le point de participer à une expérience sur la prise de décision. Nous aimerions vous remercier de participer à notre expérience économique.

Tout au long de l'expérience, il vous est interdit de communiquer avec les autres participants. Si vous avez question ou avez besoin d'une aide quelconque, nous vous prions de lever la main et un expérimentateur se rendra à votre place et vous pourrez parler du problème. La violation de cette règle concernant la communication consistera à l'exclusion de l'expérience ainsi que de tout paiement.

Cette expérience est composée d'un total de **7 parties:**

- Lors de la **première partie**, nous vous demanderons de répondre à un questionnaire de culture générale.
- Lors de la **deuxième partie**, nous vous demanderons de faire une estimation.
- Lors de la **troisième partie**, vous allez être associé à un autre participant de votre groupe et nous vous demanderons de jouer à un jeu qui consiste à attraper des balles.
- Lors de la **quatrième partie**, vous avez la possibilité de faire une autre estimation.
- Lors de la **cinquième partie**, vous serez associé à un participant de votre groupe mais différent de celui de la troisième partie. Nous demanderons à vous deux d'effectuer des décisions de distribution.
- Lors de la **sixième partie**, nous vous demanderons de prendre une décision risquée.
- Lors de la **septième partie**, nous vous demanderons de compléter un questionnaire.

Après avoir lu les consignes générales, vous pouvez continuer avec les consignes détaillées pour les 7 parties de l'expérience. Le montant qui vous sera payé dans cette expérience dépend de vos décisions. **Il est donc dans votre intérêt de lire les consignes générales et détaillées avec attention.**

Comment les paiements dans cette expérience sont-ils déterminés?

1. Vous recevez un paiement certain de CHF 5 pour votre participation à cette expérience. En supplément, vous recevrez également les paiements décrits ci-après.
2. Lors de la **première partie**, votre paiement dépendra de votre performance au questionnaire de culture général relativement à votre groupe de 12 participants. Lors de cette partie, vous pouvez gagner entre 720 jetons à 60 jetons.
3. Lors de la **deuxième partie**, votre paiement dépendra de la précision de votre estimation et peut être de 600 jetons ou de 0 jeton.
4. Lors de la **troisième partie**, votre paiement dépend de vous et de la performance du partenaire qui vous a été associé au questionnaire de culture générale et au jeu consistant à attraper des balles. Lors de cette partie, le paiement moyen est aux alentours de 5000 jetons.
5. Lors de la **quatrième partie**, si vous prenez la possibilité de faire une autre estimation votre paiement dépendra de la précision de votre estimation et d'un tirage au sort.
6. Lors de la **cinquième partie**, votre paiement dépend de vos décisions de distribution, celles d'un autre participant qui vous aura été associé et la réalisation d'un tirage au sort. Lors de cette partie, votre paiement se situe entre 585 jetons à 315 jetons.
7. Lors de la **sixième partie**, votre paiement dépend d'une décision risquée et d'un facteur aléatoire. Lors de cette partie, votre paiement se situe entre 742.5 jetons à 0 jeton.

A la fin de l'expérience, le nombre de jetons que vous aurez gagné sera échangé en francs suisses, **arrondis à l'unité la plus proche,** en utilisant le taux de change suivant:

300 jetons = 1 CHF

Veuillez prendre note que **votre anonymat est garanti**. De plus, vous ne serez pas informés sur l'identité des participants qui vous seront associés.

Aperçu de l'expérience

Première partie:
Répondre à un questionnaire de culture générale

↓

Deuxième partie:
Fournir une estimation

↓

Troisième partie:
Participer au jeu de l'attrape-balles

↓

Quatrième partie:
Possibilité de fournir une autre estimation

↓

Cinquième partie:
Effectuer des décisions de distribution

↓

Sixième partie:
Prendre une décision risquée

↓

Septième partie:
Remplir un questionnaire

Première partie:

Répondre à un questionnaire de culture générale

Lorsque vous êtes entré dans la salle, vous avez été assigné aléatoirement à un groupe de 12 participants. Vous serez dans ce groupe pour l'entièreté de l'expérience.

Lors de la première partie de cette expérience, il vous sera demandé de répondre à 46 questions de culture générale. Vous avez 20 minutes pour ce faire. Plus le nombre de questions auxquelles vous arriverez à répondre sera élevé, plus vos gains lors de cette tâche seront élevés. Si vous êtes le meilleur parmi les 12 participants de votre groupe (rang 1), vous gagnerez 720 jetons et pour chaque rang suivant, le nombre de jetons décroît de 60. Par exemple, si vous êtes le deuxième meilleur de votre groupe (rang 2), vous recevez 660 jetons, si vous êtes le troisième meilleur de votre groupe (rang 3), vous recevez 600 jetons, …, si vous êtes le pire participant de votre groupe (rang 12), vous recevez 60 jetons. Les égalités seront rompues aléatoirement. En outre, plus le nombre de questions auxquelles vous répondrez correctement sera élevé, plus vos gains lors de la troisième partie de l'expérience seront élevés. Par conséquent, il est dans votre intérêt que vous répondiez le mieux possible à ces questions.

Ayez à l'esprit que les réponses correctes de certaines questions impliquent que vous donniez le prénom et le nom de famille de personnalités célèbres. Vous aurez un point entier seulement si vous donnez le prénom et le nom de famille de la personne célèbre en question. Si vous écrivez correctement que le prénom ou le nom, vous obtiendrez un demi-point. Les questions sans réponses sont considérées comme incorrectes.

Deuxième partie:

Fournir une estimation

Lors de la seconde partie de l'expérience, il vous sera demandé de fournir une estimation. Cette estimation est à propos de votre rang dans le questionnaire de culture générale. Dans la suite de ces consignes, il vous sera expliqué comment vous allez indiquer l'estimation de votre rang et comment cette estimation va influencer vos gains.

a) Comment indiquer l'estimation de votre rang?

Les 12 participants de votre groupe, vous y compris, ont répondu au même questionnaire. Selon la performance des 12 participants dans le groupe, chaque d'entre vous a été classé. Le rang 1 est assigné au participant qui a réalisé la meilleure performance dans son groupe (en d'autres mots, c'est le participant avec le plus grand nombre de réponses correctes); le rang 2 est assigné au participant ayant réalisé la deuxième meilleure performance du groupe, …, le rang 12 est assigné au participant avec la pire performance dans le groupe. Nous souhaitons que vous nous fournissiez l'estimation en tant que nombre entier entre 1 et 12.

b) Comment l'estimation de votre rang influence vos gains?

Plus l'estimation de votre rang est précise, plus il est probable que vous gagniez 600 jetons. En d'autres mots, la probabilité que vous gagniez 600 jetons grandit à mesure que l'estimation de votre rang s'approche de votre rang effectif.

Vos gains lors de cette partie de l'expérience sont déterminés comme suit :

Premièrement, l'ordinateur va générer aléatoirement un nombre entre 0 et 121. Chaque nombre entre 0 et 121 a la même probabilité d'être tiré au sort.

Deuxièmement, la différence entre l'estimation de votre rang et le rang effectif est l'erreur de prédiction. Si votre erreur de prédiction multipliée par elle-même n'est pas plus grande que le nombre aléatoirement généré, vous gagnez **600 jetons.** Dans le cas contraire, vous gagnez **0 jeton**.

Important: Il est possible que vous vous demandiez pourquoi nous avons choisi cette règle de paiement. La raison est que cette règle rend optimal le fait que vous reportiez votre vraie estimation de votre rang.

Exemple: L'estimation de votre rang est 5, mais étant donné votre performance relative au questionnaire, votre rang effectif est 8. Dans ce cas, l'erreur de prédiction est 5-8 = -3. L'erreur de prédiction multipliée par elle-même est égale à 9. Si le nombre aléatoirement généré est plus grand ou égal à 9, par exemple 35, alors vous gagnez 600 jetons. Si le nombre aléatoirement généré est plus petit que 9, par exemple 8, alors vous gagnez 0 jeton.

Avant le début de la troisième partie de l'expérience, vous serez aléatoirement assigné à un des 11 autres participants de votre groupe, qui sera ci-après cité en tant que *votre partenaire*. Dans la troisième partie de l'expérience, avant que vous commenciez à jouer au jeu de l'attrape-balles, votre écran d'ordinateur affichera l'estimation du partenaire à propos de son propre rang et son rang effectif. De la même manière, avant que votre partenaire commence à jouer au jeu de l'attrape-balles, l'écran d'ordinateur de votre partenaire va afficher votre estimation de votre rang et votre rang effectif.

Nous vous rendons attentif sur le fait que vous ne serez pas informé à propos de votre rang effectif jusqu'à la toute fin de l'expérience. De la même manière, **votre partenaire ne sera non plus pas informé à propos de son propre rang jusqu'à la toute fin de l'expérience.**

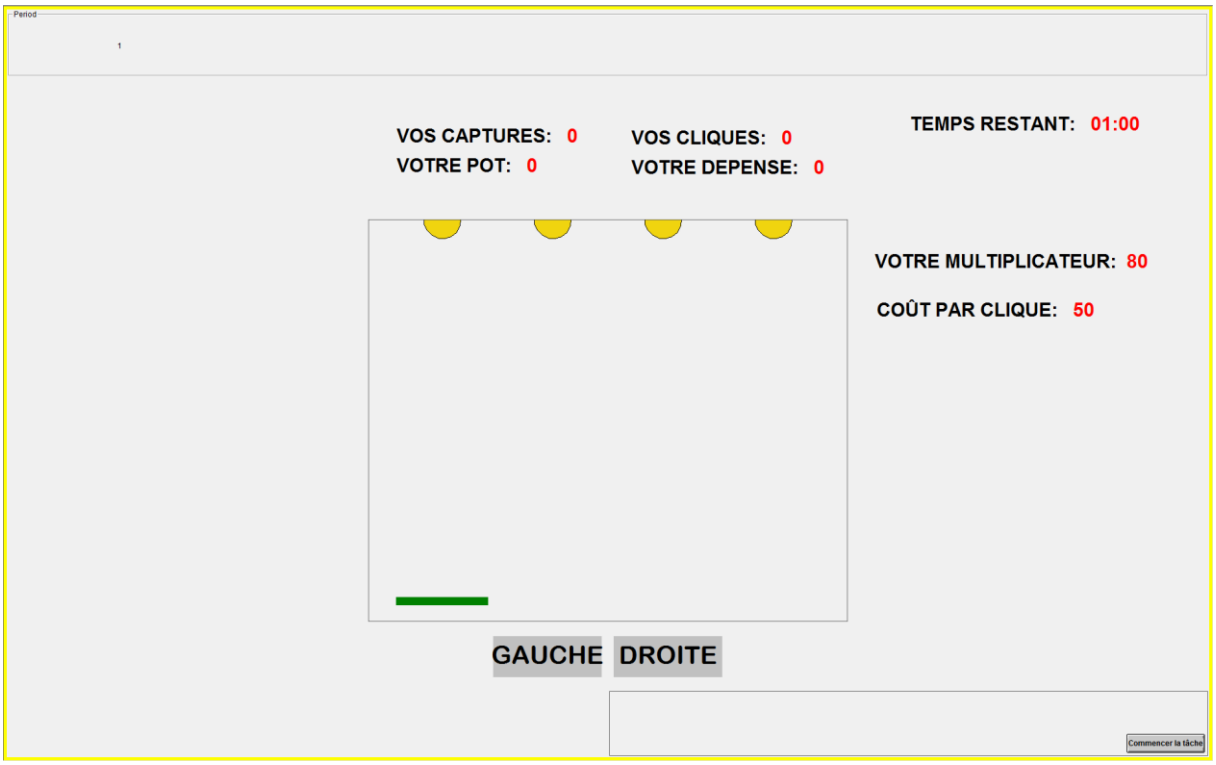
Ceci est la fin des consignes pour cette partie de l'expérience. Est-ce que vous avez des questions? Si vous avez des questions, nous vous prions de lever la main.

Troisième partie:

Participer au jeu de l'attrape-balles

Dans cette partie de l'expérience, vous allez jouer à une tâche numérisée d'attrape-balles pour **16 tours**. Chaque tour dure une minute. Nous vous prions de lire ces explications attentivement. Vous pourrez continuer sur la suite de l'expérience seulement si vous avez répondu correctement aux questions de contrôle qui testeront votre compréhension de la manière dont vos gains dans le jeu d'attrape-balles sont déterminés dans chacun des 16 tours.

Lors des tours 1 à 8, il y aura une boîte où des balles sont prêtes à tomber au milieu de l'écran telle que celle que vous apercevez ci-dessous:



Une fois que vous cliquez le bouton "Commencer la tâche", le compte-à-rebours (TEMPS RESTANT) va débuter et les balles vont commencer à tomber de manière aléatoire du haut de la boîte. Vous pouvez bouger le trait vert qui se trouve au bas de la boîte afin d'attraper les balles en utilisant votre souris afin de cliquer sur les boutons GAUCHE et DROITE. Afin d'attraper une balle, votre trait doit être sous la balle avant de toucher le bas de votre trait. Lorsque la balle touche le trait, le compteur VOS CAPTURES augmente d'un.

Lors des tours 1 à 8, vous allez recevoir un montant (en jetons) pour chaque balle que vous attrapez et allez supporter un coût (en jetons) pour chaque clique que vous ferez. Au début de chaque période, vous serez informés de la valeur de votre «multiplicateur». Votre «multiplicateur» détermine le montant en jetons que vous gagnez pour chaque balle que vous attrapez. Celui-ci sera soit de 40, 100, 160 ou 220 jetons. Votre coût par clique sera toujours de 50 jetons. Chacun des quatre multiplicateurs susmentionnés seront valides durant deux tours consécutifs tels que montrés dans le tableau ci-dessous:

Tours	1 et 2	3 et 4	5 et 6	7 et 8
Multiplicateurs croissants	40	100	160	220
Mutiplicateurs décroissants	220	160	100	40

Un tirage au sort déterminera si vous allez commencer avec un multiplicateur égal à 40 ou un multiplicateur égal à 220. Chacune des deux séquences (multiplicateurs croissants ou multiplicateurs décroissants) ont la même probabilité.

Lors des tours 1 à 8, le nombre de balles que vous aurez attrapé jusqu'à présent (affiché en tant que **VOS CAPTURES),** le nombre de cliques que vous aurez effectués jusqu'à présent (affiché en tant que **VOS CLIQUES),** le montant de jetons que vous aurez utilisé jusqu'à présent (affiché en tant que **VOTRE POT),** et le coût associé aux cliques que vous aurez accumulé jusqu'à présent (affiché en tant que **VOTRE DEPENSE),** sont affichés juste au-dessus de la boîte d'où tombent les balles. A la fin de chaque période, **votre pot** sera égal à votre multiplicateur fois vos captures pour le tour en question et **votre dépense** sera égal au coût par clique de 50 jetons fois vos cliques pour la période en question. **Vos gains** en jetons pour la période en question seront **votre pot** moins **votre dépense.** Veuillez prendre note qu'attraper plus de balles en bougeant le trait plus souvent ne va pas forcément mener à de plus haut gains car tant **votre pot** que **votre dépense** importent dans la détermination de **vos gains.**

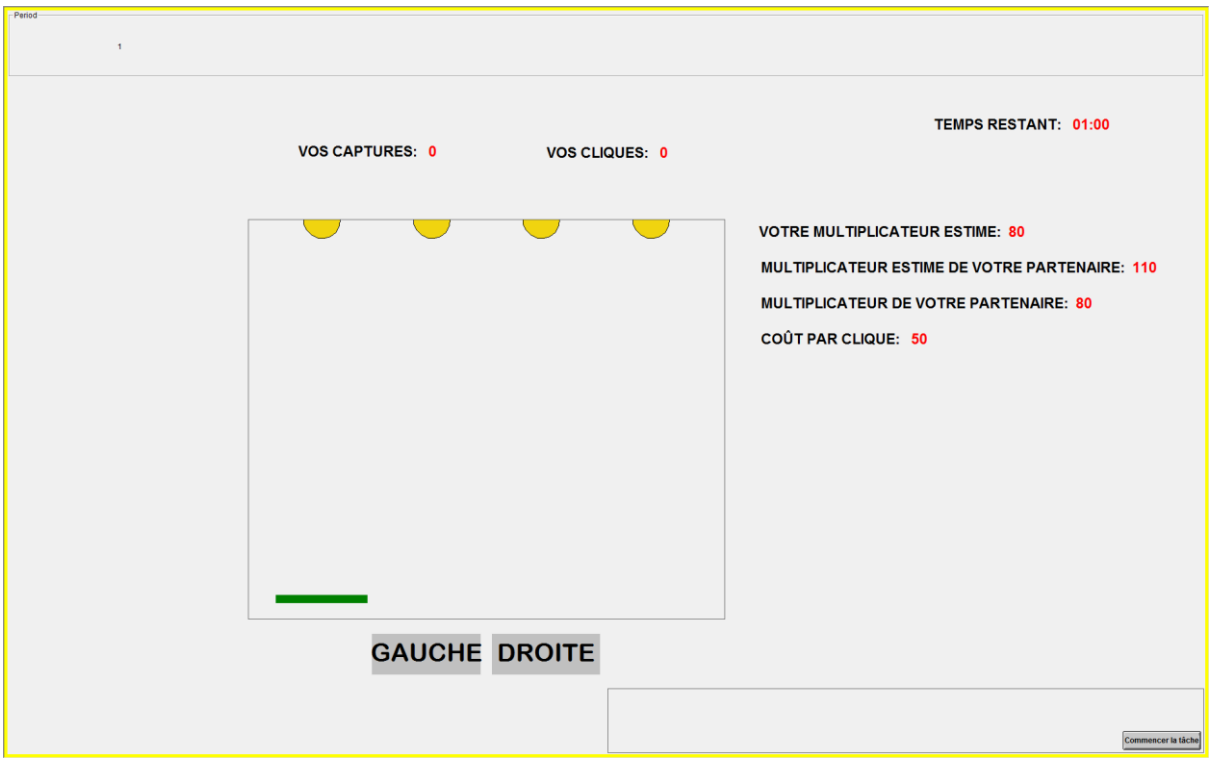
A la fin de chaque tour, du 1er au 8e, vous verrez sur votre écran d'ordinateur combien de balles vous avez attrapé, le nombre de cliques effectués et vos gains pour une période donnée.

Lors des tours 9 à 16, votre rang lors du questionnaire de culture général détermine votre multiplicateur de la façon suivante:

Rang lors du questionnaire	multiplicateur
1	240
2	220
3	200
4	180
5	160
6	140
7	120
8	100
9	80
10	60
11	40
12	20

Par exemple, si votre rang lors du questionnaire est 5ème, alors votre multiplicateur est égal à 160. Toutefois, si votre rang lors du questionnaire est 8ème, alors votre multiplicateur est égal à 100. En d'autres mots, mieux vous vous classez au questionnaire, meilleur sera votre multiplicateur. Nous vous rendons attentif sur le fait que le rang de votre partenaire lors du questionnaire détermine le multiplicateur de votre partenaire de la même manière. Par exemple, si le rang de votre partenaire au questionnaire est 6ème, alors son multiplicateur est égal à 140.

Lors des tours 9 à 16, l'interface de jeu sera la suivante:



Comme vous le voyez ci-dessus, l'interface de jeu affiche le temps restant (en seconds), le nombre de cliques et de captures (mis à jour en temps réel), votre multiplicateur associé à votre rang lors du questionnaire, le multiplicateur de votre partenaire, associé au rang de votre partenaire et enfin le coût par clique.

Lors des tours 9 à 16, votre multiplicateur, vos captures, le multiplicateur de votre partenaire, et les captures de votre partenaire déterminent **vos gains** en jetons de la manière suivante:

Vos gains = (pot commun)/2 – votre dépense

Ce qui veut dire, que **lors des tours 9 à 16,** vos gains seront égaux à la moitié du **"pot commun"** moins **votre dépense**. Votre dépense est égale au coût par clique de 50 jetons fois votre nombre de cliques pour le tour en question.

De la même manière, **lors des tours 9 à 16,** les gains de votre partenaire en jetons sont déterminés de la manière suivante:

Gains de votre partenaire = (pot commun)/2 – dépense de votre partenaire

Ce qui veut dire, que **lors des tours 9 à 16,** les gains de votre partenaire sont égaux à la moitié du "**pot commun**" moins **la dépense de votre partenaire**. La dépense de votre partenaire est égale au coût par clique de 50 jetons fois le nombre de cliques de votre partenaire pour le tour en question.

Lors des tours 9 à 16, le "**pot commun"** est:

Pot commun = (votre multiplicateur x vos captures)
+ (le multiplicateur de votre partenaire x les captures de votre partenaire)
+ (5 x vos captures x les captures de votre partenaire).

Ce qui veut dire que **lors des tours 9 à 16**, le **pot commun** est la somme de trois composants: **votre multiplicateur fois vos captures** (**premier composant**), plus **le multiplicateur de votre partenaire fois les captures de votre partenaire** (**deuxième composant**), plus **5 fois vos captures fois les captures de votre partenaire** (**troisième composant**).

A la fin de chaque tour du 9ème au 16ème, vous verrez sur votre écran d'ordinateur combien de balles vous aurez capturées, combien de cliques vous aurez effectués, ainsi que votre gain lors d'un tour donné.

Nous vous rendons attentif sur le fait que pour chacun des 16 tours, attraper plus de balles en bougeant le trait plus souvent ne mène pas forcément à l'augmentation de vos gains lors de cette partie de l'expérience. Ceci car **vos gains** sont déterminés par **votre pot** ou le **pot commun** et votre **dépense**. L'exemple suivant illustre comment **vos gains** sont calculés **du tour 9 au tour 16.**

Exemple: Supposez que le tour sélectionné pour le paiement soit le tour 10. Supposez que votre multiplicateur est 120, que vous avez capturé 20 balles et cliqué 15 fois. Supposez également que le multiplicateur de votre partenaire est 160, qu'elle a capturé 25 balles et cliqué 30 fois. Dans ce cas, nous avons

Premier composant du pot commun = 120 x 20 = 2400

Deuxième composant du pot commun = 160 x 25 = 4000

Troisième composant du pot commun = 5 x 20 x 25 = 2500

Pot commun = 2400 + 4000 + 2500 = 8900

Votre dépense = 50 x 15 = 750

Vos gains = 8900/2 – 750 = 4950 - 750 = 4200

Gains de votre partenaire = 8900/2 – (50 x 30) = 4950 - 1500 = 3450

Vos gains lors du jeu d'attrape-balles seront déterminés par un seul des tours entre le 1er et le 16^{e}. Le tour qui comptera pour la détermination de votre paiement sera tiré au sort par l'ordinateur et la probabilité que chaque tour entre le 1er et le 16^{e} soit tiré est égale. Nous vous rappelons que vos gains en jetons seront convertis en CHF au taux de 300 jetons pour 1 CHF.

Ceci est la fin des consignes pour cette partie de l'expérience. Est-ce que vous avez des questions? Si vous avez des questions, nous vous prions de lever la main.

Quatrième partie:

Possibilité de fournir une autre estimation

Dans cette partie de l'expérience, nous vous demanderons si vous souhaitez fournir une autre estimation pour votre rang au questionnaire de culture générale. Si votre réponse est "**non**", alors la première estimation est celle qui compte pour le paiement. Si votre réponse est "**oui**", alors vous allez devoir fournir une **seconde estimation** pour votre rang au questionnaire de culture générale.

Le paiement pour votre seconde estimation est déterminé de la même manière que le paiement pour la première estimation. Autrement dit, plus votre seconde estimation de votre rang est précise, plus il est probable que vous gagnerez **600 jetons**. La manière précise dont vos gains sont déterminés est identique à celle décrite dans les instructions de la deuxième partie de l'expérience.

Si vous fournissez une seconde estimation, alors l'estimation qui compte pour votre paiement sera tiré au sort par l'ordinateur et la probabilité qu'une des deux estimations (la première et la seconde) soit sélectionné est égale.

Ceci est la fin des consignes pour cette partie de l'expérience. Est-ce que vous avez des questions? Si vous avez des questions, nous vous prions de lever la main.

Cinquième partie:

Effectuer des décisions de distribution

Dans cette partie de l'expérience, vous allez devoir prendre 10 décisions qui concernent vous et un autre participant de votre groupe, excepté votre partenaire lors du jeu de l'attrape-balles. L'autre personne et vous serez aléatoirement associés. Vous ne connaîtrez jamais l'identité de l'autre personne et vice-versa.

Dans chacune des 10 situations de décision, vous avez exactement deux options: une option GAUCHE et une option DROITE. Chaque option comporte un montant monétaire pour le "Décideur" et un montant monétaire pour le "Récepteur". Les 10 situations de décision seront présentées successivement sur les deux écrans d'ordinateur avec 5 situations de décision sur chacune. Les 5 situations de décision sur le premier écran d'ordinateur seront:

No. Déc	**GAUCHE**		**Votre Choix**	**DROITE**	
	Décideur reçoit	**Récepteur reçoit**		**Décideur reçoit**	**Récepteur reçoit**
1	**360 jetons**	**585 jetons**	GAUCHE ◯ ◯ DROITE	**450 jetons**	**450 jetons**
2	**405 jetons**	**585 jetons**	GAUCHE ◯ ◯ DROITE	**450 jetons**	**450 jetons**
3	**450 jetons**	**585 jetons**	GAUCHE ◯ ◯ DROITE	**450 jetons**	**450 jetons**
4	**495 jetons**	**585 jetons**	GAUCHE ◯ ◯ DROITE	**450 jetons**	**450 jetons**
5	**540 jetons**	**585 jetons**	GAUCHE ◯ ◯ DROITE	**450 jetons**	**450 jetons**

La première colonne affiche le numéro de la situation de décision. La deuxième colonne montre la rémunération du Décideur et du Récepteur si le Décideur choisit GAUCHE. La troisième colonne est où vous effectuez votre choix. Vous cliquez sur GAUCHE si vous aimeriez que le Décideur et le Récepteur reçoivent les paiements associés avec GAUCHE. Vous cliquez sur DROITE si vous aimeriez que le Décideur et le Récepteur reçoivent les paiements associés avec DROITE.

Les 5 situations de décision sur le second écran d'ordinateur seront:

No. Déc	**GAUCHE**		**Votre Choix**	**DROITE**	
	Décideur reçoit	**Récepteur reçoit**		**Décideur reçoit**	**Récepteur reçoit**
6	**360 jetons**	**315 jetons**	GAUCHE◯ ◯ DROITE	**450 jetons**	**450 jetons**
7	**405 jetons**	**315 jetons**	GAUCHE◯ ◯ DROITE	**450 jetons**	**450 jetons**
8	**450 jetons**	**315 jetons**	GAUCHE ◯ ◯ DROITE	**450 jetons**	**450 jetons**
9	**495 jetons**	**315 jetons**	GAUCHE ◯ ◯ DROITE	**450 jetons**	**450 jetons**
10	**540 jetons**	**315 jetons**	GAUCHE ◯ ◯ DROITE	**450 jetons**	**450 jetons**

Lorsque l'expérience est terminée, l'ordinateur tirera au sort une des 10 situations de décisions afin de déterminer les paiements pour cette partie de l'expérience. L'ordinateur déterminera également aléatoirement si vous êtes le Décideur ou le Récepteur. Autrement dit, l'ordinateur va aléatoirement déterminer si l'option que vous avez choisie lors de cette situation est implémentée, alors vous êtes le Décideur, ou alors, si l'option que le participant

qui vous a été associé a choisie lors de la situation tirée au sort est implémentée, alors vous êtes le Récepteur. La probabilité que vous soyez soit récepteur, soit décideur est exactement la même.

Dans ce cas, l'ordinateur vous assignera votre option à implémenter et vous recevrez le nombre de jetons correspondant au Décideur dans la décision choisie et le participant qui vous a été associé recevra le nombre de jetons correspondant au Récepteur de la même situation de décision.

Par exemple, si la situation de décision est la 10ème, que l'ordinateur a déterminé que votre option sera celle à implémenter et que vous aviez choisi GAUCHE, vous obtiendriez 540 jetons alors que le participant qui vous a été associé obtiendrait 315 jetons.

Si la situation de décision est la 10ème mais qu'au contraire, l'ordinateur a déterminé que l'option du participant qui vous a été associé sera celle à implémenter et qu'il/elle a choisi DROITE, vous obtiendriez par conséquent 450 jetons tout comme votre partenaire qui vous a été associé.

Nous vous rendons attentif sur le fait que les nombres pris dans l'exemple ci-dessus servent à illustrer cette partie. Ces décisions NE représentent PAS une suggestion du comportement à adopter vis-à-vis des différentes options.

Nous vous prions de prendre note qu'une fois que tous les participants ont fait leur choix, seul le hasard détermine si vous serez Décideur ou Récepteur. Par conséquent, l'option que vous choisissez sera uniquement considérée si le hasard détermine que pour une situation donnée, c'est votre option qui sera implémentée. Au cas où le choix de la situation de décision, votre choix n'est pas implémenté, ce dernier ne sera simplement pas considéré.

Par conséquent, dans le cas où votre choix n'est pas implémentée, votre choix n'a aucune influence ni sur votre paiement ni sur les paiements de n'importe quel autre participant.

A aucun moment il n'est possible pour un participant de connaître l'option prise par le participant qui lui a été associé.

Ceci est la fin des consignes pour cette partie de l'expérience. Est-ce que vous avez des questions? Si vous avez des questions, nous vous prions de lever la main.

Sixième partie:

Prendre une décision risquée

Sur l'écran de votre ordinateur, vous verrez un carré composé de 100 boîtes.

Vous gagnez 7.5 jetons pour chaque boîte qui vous décidez de collecter. Le processus de collecte de boîtes est automatique: à chaque seconde, une boîte collecté change de couleur. Les boîtes collectées changent de couleur à partir du coin supérieur gauche de l'écran et sont mises à jour en conséquence.

Derrière l'une des 100 boîtes se cache une "bombe" qui peut détruire toutes les boîtes qui ont été collectées.

La "bombe" peut être dans n'importe quelle boîte avec une probabilité égale (la probabilité que la "bombe" se trouve dans une boîte spécifique est égale à 1/100). Cependant, **vous ne savez pas derrière quelle boîte se trouve la "bombe".**

Votre tâche pour cette étape est de choisir quand arrêter le processus de collecte de boîtes. Vous pouvez le faire en cliquant sur le bouton "**STOP**" à tout moment.

Si vous collectez la boîte contenant la "bombe", la "bombe" va "exploser" et vous ne gagnerez aucun jeton. Si vous arrêtez le processus de collecte de boîtes avant de collecter la boîte contenant la "bombe", la "bombe" n'"explosera" pas et vous gagnerez les jetons accumulés jusque-là.

Notez que vous ne saurez si l'une des boîtes que vous avez collectées contient la "bombe" qu'à la fin de la tâche; En effet, si vous collectez la boîte contenant la "bombe", la "bombe" ne fait "qu'exploser" à la fin de la tâche: cela signifie que vous pouvez collecter la boîte contenant la "bombe" sans le savoir.

Nous commencerons cette étape par un tour d'essai. Le but du tour d'essai est de vous montrer comment cette tâche se déroule. Une fois le tour d'essai terminé, la tâche commence. Le tour d'essai n'est qu'un exemple: vous ne gagnerez pas les points accumulés dans cette partie.

Ceci est la fin des consignes pour cette partie de l'expérience. Est-ce que vous avez des questions? Si vous avez des questions, nous vous prions de lever la main.

Septième partie:

Remplir un questionnaire

Dans la dernière partie de l'expérience, nous vous demandons de remplir un questionnaire. Après l'avoir fait, vous devrez attendre que tout le monde l'ait fini. C'est après cette étape que vous serez rémunérés.

Votre paiement final sera l'addition des gains de chaque partie de l'expérience et de votre paiement certain. Nous allons imprimer une page avec vos paiements et vous la transmettre. Vous devrez ensuite sortir du LABEX avec et un expérimentateur en dehors de la salle l'utilisera afin de vous octroyer votre paiement.

Veuillez considérer que 300 jetons dans cette expérience équivalent à 1 CHF. Si vous avez des questions, nous vous prions de lever la main.