

Поведенческая экономика: Лекция 7. Социальные предпочтения

Владимир Иванов Елена Никишина

Экономический факультет
Кафедра прикладной институциональной экономики

31.03.2014

«Первый принцип экономики состоит в том, что каждый агент руководствуется только эгоистическим интересом».

Эджворт, 1881.

Содержание

- 1 Социальные предпочтения в играх дележа
 - Игра Ультиматум
 - Игра Диктатор
 - Соотношение результатов Ультиматума и Диктатора
- 2 Дизайн эксперимента и устойчивость результатов
 - Эксперименты и проблемы валидности
 - Какие выводы можно делать из результатов Диктатора?
- 3 Возможная интерпретация экспериментальных результатов



Содержание

- 1 Социальные предпочтения в играх дележа
 - Игра Ультиматум
 - Игра Диктатор
 - Соотношение результатов Ультиматума и Диктатора
- 2 Дизайн эксперимента и устойчивость результатов
 - Эксперименты и проблемы валидности
 - Какие выводы можно делать из результатов Диктатора?
- 3 Возможная интерпретация экспериментальных результатов

"Ультиматум"

Дизайн эксперимента (Guth et al, 1982):

- В игре участвуют два игрока.
- Игроку А выдается сумма денег, любую часть из которых он предлагает игроку Б.
- Если игрок Б (получатель) соглашается на дилемму, то сделка осуществляется.
- Если игрок Б отказывается от предложенной доли, то вся сумма сгорает, то есть каждый получает по 0.
- (Вся информация о правилах известна участникам).



"Ультиматум"

M - начальный запас игрока A

$c = [0...M]$ - предложение игрока A игроку B

Выигрыш $B = \begin{cases} c, & \text{если предложение принимается} \\ 0, & \text{если предложение отклоняется} \end{cases}$

Выигрыш $A = \begin{cases} M - c, & \text{если предложение принимается} \\ 0, & \text{если предложение отклоняется} \end{cases}$

Для любого $c > 0$ игроку B выгодно принять предложение.

Значит, игрок A может максимизировать выигрыш, предлагая B минимальную положительную долю.



Ультиматум: результаты

Обычно в лабораторных условиях первый игрок предлагает второму 30-40% выданной ему суммы. При этом предложения ниже 20% обычно отвергаются вторым игроком.

- Почему receiver отказывается от положительных выигрышей?
- Почему proposer предлагает большие дележи?



Содержание

- 1 Социальные предпочтения в играх дележа
 - Игра Ультиматум
 - Игра Диктатор
 - Соотношение результатов Ультиматума и Диктатора
- 2 Дизайн эксперимента и устойчивость результатов
 - Эксперименты и проблемы валидности
 - Какие выводы можно делать из результатов Диктатора?
- 3 Возможная интерпретация экспериментальных результатов

Диктатор

Игра Диктатор - самый простой эксперимент на дележ:

- Два игрока – «диктатор» и «жертва». Диктатору выдается сумма M , часть которой предлагается отдать жертве. (В некоторых случаях экспериментаторы также выдают жертве небольшой запас денег за участие в эксперименте).
- Жертва играет пассивную роль. То есть никак не влияет на распределение выигрышей.
- Вопреки «эгоистичной модели», средний размер дележа составляет 20% и может достигать 40-50%.

Диктатор: базовый дизайн

Engel, 2011. Dictator games: a meta study:

- 616 экспериментов
- Средняя доля: 28,4%
- Только в 6 сессиях средняя доля была равна 0.



Диктатор: базовый дизайн

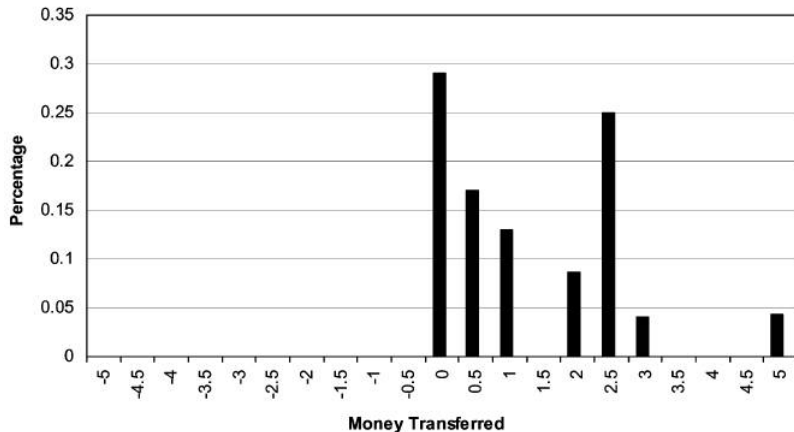


FIG. 1.—Baseline treatment (data online table B1)

List, 2007. On the Interpretation of Givings in Dictator Games



Содержание

- 1 Социальные предпочтения в играх дележа
 - Игра Ультиматум
 - Игра Диктатор
 - Соотношение результатов Ультиматума и Диктатора
- 2 Дизайн эксперимента и устойчивость результатов
 - Эксперименты и проблемы валидности
 - Какие выводы можно делать из результатов Диктатора?
- 3 Возможная интерпретация экспериментальных результатов

Честность или стратегический расчет?

- Если игрок А в Ультиматуме делает щедрое предложение только из-за страха отказа нерационального игрока В, то в Диктаторе он должен передавать 0.
- Если игрок А в Ультиматуме делает щедрое предложение из соображений доброты / честности / справедливости, то в Диктаторе он должен передавать столько же.
- При переходе от Ультиматума к Диктатору предложения уменьшаются, но не до 0 (а также меняется распределение). Значит, довольно большая доля людей в какой-то мере может руководствоваться не-эгоистическими предпочтениями.
- Спасибо, кэп!



Честность или стратегический расчет?

- Если игрок А в Ультиматуме делает щедрое предложение только из-за страха отказа нерационального игрока В, то в Диктаторе он должен передавать 0.
- Если игрок А в Ультиматуме делает щедрое предложение из соображений доброты / честности / справедливости, то в Диктаторе он должен передавать столько же.
- При переходе от Ультиматума к Диктатору предложения уменьшаются, но не до 0 (а также меняется распределение). Значит, довольно большая доля людей в какой-то мере может руководствоваться не-эгоистическими предпочтениями.
- Спасибо, кэп!



Честность или стратегический расчет?

- Если игрок А в Ультиматуме делает щедрое предложение только из-за страха отказа нерационального игрока В, то в Диктаторе он должен передавать 0.
- Если игрок А в Ультиматуме делает щедрое предложение из соображений доброты / честности / справедливости, то в Диктаторе он должен передавать столько же.
- При переходе от Ультиматума к Диктатору предложения уменьшаются, но не до 0 (а также меняется распределение). Значит, довольно большая доля людей в какой-то мере может руководствоваться не-эгоистическими предпочтениями.
- Спасибо, кэп!



Честность или стратегический расчет?

- Если игрок А в Ультиматуме делает щедрое предложение только из-за страха отказа нерационального игрока В, то в Диктаторе он должен передавать 0.
- Если игрок А в Ультиматуме делает щедрое предложение из соображений доброты / честности / справедливости, то в Диктаторе он должен передавать столько же.
- При переходе от Ультиматума к Диктатору предложения уменьшаются, но не до 0 (а также меняется распределение). Значит, довольно большая доля людей в какой-то мере может руководствоваться не-эгоистическими предпочтениями.
- Спасибо, кэп!



Содержание

- 1 Социальные предпочтения в играх дележа
 - Игра Ультиматум
 - Игра Диктатор
 - Соотношение результатов Ультиматума и Диктатора
- 2 **Дизайн эксперимента и устойчивость результатов**
 - Эксперименты и проблемы валидности
 - Какие выводы можно делать из результатов Диктатора?
- 3 Социальные предпочтения в играх дележа
 - Социальные предпочтения в играх дележа
 - Дизайн эксперимента и устойчивость результатов
 - Интерпретация результатов
 - Выводы

Внешняя и внутренняя валидность

Validity - обоснованность, вескость, доказанность.

Внутренняя валидность (internal validity) - воспроизводятся ли результаты эксперимента другими исследователями?

Внешняя валидность (external validity) - до какой степени полученные результаты воспроизводятся за пределами лаборатории?

Внешняя и внутренняя валидность

Validity - обоснованность, вескость, доказанность.

Внутренняя валидность (internal validity) - воспроизводятся ли результаты эксперимента другими исследователями?

Внешняя валидность (external validity) - до какой степени полученные результаты воспроизводятся за пределами лаборатории?

Внешняя и внутренняя валидность

Validity - обоснованность, вескость, доказанность.

Внутренняя валидность (internal validity) - воспроизводятся ли результаты эксперимента другими исследователями?

Внешняя валидность (external validity) - до какой степени полученные результаты воспроизводятся за пределами лаборатории?

Содержание

- 1 Социальные предпочтения в играх дележа
 - Игра Ультиматум
 - Игра Диктатор
 - Соотношение результатов Ультиматума и Диктатора
- 2 Дизайн эксперимента и устойчивость результатов
 - Эксперименты и проблемы валидности
 - Какие выводы можно делать из результатов Диктатора?
- 3 Возможная интерпретация экспериментальных результатов



List, 2007. On the Interpretation of Givings in Dictator Games

Базовый дизайн: диктатору и жертве выдается некоторый запас денег. Жертве \$5, диктатору - \$10.

Модификация 1.

- У диктатора появляется возможность не только отдать долю от своих \$10, но и отнять \$1 у Жертвы.

Модификация 2.

- У диктатора появляется возможность не только отдать долю от своих \$10, но и отнять \$5 у Жертвы.

Модификация 3.

- Игроки делятся на диктаторов и жертв после прохождения теста или какого-либо другого задания. Участникам известно это правило. После чего проводится эксперимент в модификации 2.

List, 2007. On the Interpretation of Givings in Dictator Games

Базовый дизайн: диктатору и жертве выдается некоторый запас денег. Жертве \$5, диктатору - \$10.

Модификация 1.

- У диктатора появляется возможность не только отдать долю от своих \$10, но и отнять \$1 у Жертвы.

Модификация 2.

- У диктатора появляется возможность не только отдать долю от своих \$10, но и отнять \$5 у Жертвы.

Модификация 3.

- Игроки делятся на диктаторов и жертв после прохождения теста или какого-либо другого задания. Участникам известно это правило. После чего проводится эксперимент в модификации 2.



List, 2007. On the Interpretation of Givings in Dictator Games

Базовый дизайн: диктатору и жертве выдается некоторый запас денег. Жертве \$5, диктатору - \$10.

Модификация 1.

- У диктатора появляется возможность не только отдать долю от своих \$10, но и отнять \$1 у Жертвы.

Модификация 2.

- У диктатора появляется возможность не только отдать долю от своих \$10, но и отнять \$5 у Жертвы.

Модификация 3.

- Игроки делятся на диктаторов и жертв после прохождения теста или какого-либо другого задания. Участникам известно это правило. После чего проводится эксперимент в модификации 2.

Диктатор: возможность отнять \$1

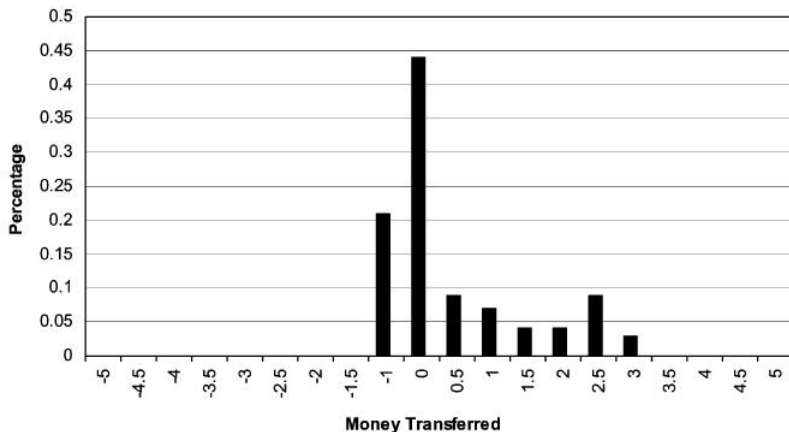


FIG. 2.—Treatment Take (\$1) (data online table B2)

List, 2007. On the Interpretation of Givings in Dictator Games



Диктатор: возможность отнять \$5

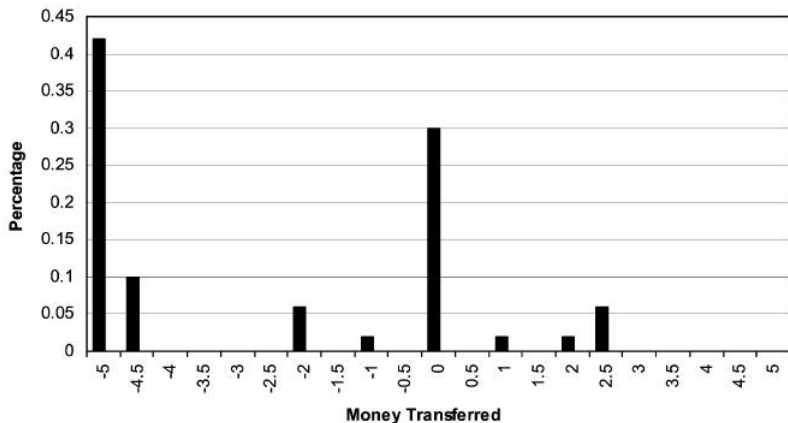


FIG. 3.—Treatment Take (\$5) (data online table B3)

List, 2007. On the Interpretation of Givings in Dictator Games



Диктатор: возможность отнять \$5 + "справедливый старт"

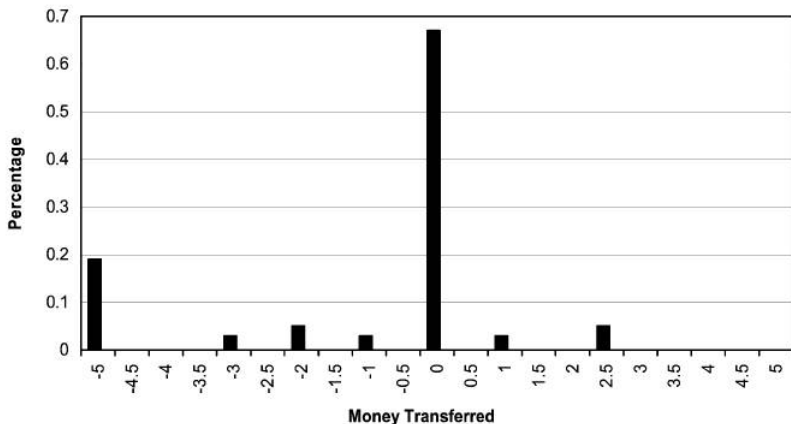


FIG. 4.—Treatment earnings (data online table B4)



Экспериментальные данные и теория

В лабораторных экспериментах индивиды по сравнению с предсказаниями стандартной теории

- активнее делятся
- больше доверяют друг другу
- (как увидим позже) активнее вкладываются в общественные блага
- (как увидим позже) активнее наказывают безбилетников
- сильнее реагируют на контекст ситуации

Эти феномены требуют объяснения - в идеале, такого, чтобы нам не приходилось каждое отклонение объяснять *ad hoc*.

Как объяснить экспериментальные результаты?

В рамках стандартной теории:

- Ошибки игроков и постепенное обучение
- Игроки путают одноходовое и многоходовое взаимодействие
- Проблемы с внешней валидностью в лабораторных исследованиях.

В теории с не-эгоистичными индивидами:

- Избегание неравенства
- Чувство взаимности
- Чистый альтруизм (Warm Glow)
- Следование социальным нормам поведения (желание одобрения)

Как объяснить экспериментальные результаты?

В рамках стандартной теории:

- Ошибки игроков и постепенное обучение
- Игроки путают одноходовое и многоходовое взаимодействие
- Проблемы с внешней валидностью в лабораторных исследованиях.

В теории с не-эгоистичными индивидами:

- Избегание неравенства
- Чувство взаимности
- Чистый альтруизм (Warm Glow)
- Следование социальным нормам поведения (желание одобрения)

Как объяснить экспериментальные результаты?

В рамках стандартной теории:

- Ошибки игроков и постепенное обучение
- Игроки путают одноходовое и многоходовое взаимодействие
- Проблемы с внешней валидностью в лабораторных исследованиях.

В теории с не-эгоистичными индивидами:

- Избегание неравенства
- Чувство взаимности
- Чистый альтруизм (Warm Glow)
- Следование социальным нормам поведения (желание одобрения)

Как объяснить экспериментальные результаты?

В рамках стандартной теории:

- Ошибки игроков и постепенное обучение
- Игроки путают одноходовое и многоходовое взаимодействие
- Проблемы с внешней валидностью в лабораторных исследованиях.

В теории с не-эгоистичными индивидами:

- Избегание неравенства
- Чувство взаимности
- Чистый альтруизм (Warm Glow)
- Следование социальным нормам поведения (желание одобрения)

Как объяснить экспериментальные результаты?

В рамках стандартной теории:

- Ошибки игроков и постепенное обучение
- Игроки путают одноходовое и многоходовое взаимодействие
- Проблемы с внешней валидностью в лабораторных исследованиях.

В теории с не-эгоистичными индивидами:

- Избегание неравенства
- Чувство взаимности
- Чистый альтруизм (Warm Glow)
- Следование социальным нормам поведения (желание одобрения)

Как объяснить экспериментальные результаты?

В рамках стандартной теории:

- Ошибки игроков и постепенное обучение
- Игроки путают одноходовое и многоходовое взаимодействие
- Проблемы с внешней валидностью в лабораторных исследованиях.

В теории с не-эгоистичными индивидами:

- Избегание неравенства
- Чувство взаимности
- Чистый альтруизм (Warm Glow)
- Следование социальным нормам поведения (желание одобрения)

Как объяснить экспериментальные результаты?

В рамках стандартной теории:

- Ошибки игроков и постепенное обучение
- Игроки путают одноходовое и многоходовое взаимодействие
- Проблемы с внешней валидностью в лабораторных исследованиях.

В теории с не-эгоистичными индивидами:

- Избегание неравенства
- Чувство взаимности
- Чистый альтруизм (Warm Glow)
- Следование социальным нормам поведения (желание одобрения)

Выводы

- В рамках лабораторных экспериментов на поведение людей влияют не только их выигрыши, но и благосостояние других.
- Можно построить теорию, которая объясняла бы поведение игроков в лабораторных экспериментах. Об этом - в следующей лекции.
- 14 апреля на лекции состоится промежуточная контрольная работа. По этому поводу - **контактный час** в среду, 09 апреля, в 14:00. Номер аудитории будет объявлен на op.econ

Выводы

- В рамках лабораторных экспериментов на поведение людей влияют не только их выигрыши, но и благосостояние других.
- Можно построить теорию, которая объясняла бы поведение игроков в лабораторных экспериментах. Об этом - в следующей лекции.
- 14 апреля на лекции состоится промежуточная контрольная работа. По этому поводу - **контактный час** в среду, 09 апреля, в 14:00. Номер аудитории будет объявлен на on.esop