

INSTRUCCIONES PARA EL JUEGO DE LA PESCA

PRIMERA ETAPA

Queremos agradecerle por aceptar esta invitación. Gastaremos alrededor de tres horas explicando la actividad, realizándola y finalizando con una encuesta corta a la salida. Empecemos.

El siguiente ejercicio es una forma entretenida y diferente de participar activamente en un proyecto acerca de las decisiones individuales y los recursos naturales. Además de participar en este ejercicio y tener la oportunidad de ganar dinero, usted participará en un taller en los próximos días para discutir el ejercicio entre todos así como otros temas referentes a los recursos naturales. Los fondos para cubrir estos gastos han sido donados por una fundación científica.

En este ejercicio se intenta recrear una situación en donde un grupo o una familia deben tomar decisiones sobre el uso de un recurso pesquero. Usted ha sido seleccionado para participar en un grupo de cinco personas convocadas dentro del grupo de personas que se han inscrito para jugar. Este ejercicio es diferente de otros en el que otras personas hayan jugado ya en esta comunidad. Por lo tanto, los comentarios que haya oído de otras personas no aplican necesariamente para este ejercicio. Usted jugará varias rondas equivalentes, por ejemplo, a años o a jornadas de pesca.

El recurso está dividido en dos sitios A y B. En cada ronda usted tiene que escoger en que sitio pescar y si poner 0, 1 o 2 niveles de esfuerzo. La pesca resultante del esfuerzo invertido en extraer depende de la condición del recurso. El estado del recurso depende de su condición en la ronda anterior y la cantidad de esfuerzo invertida en la ronda anterior.

Dependiendo de la condición del recurso la cantidad de pescado está definida por las TABLAS DE PAGOS para las condiciones BAJA y ALTA. Para poder jugar usted recibirá la TABLA DE PAGOS azul igual a la que está pegada en la pared. [El MONITOR: muestra la TABLA DE PAGOS en afiche y le distribuye la TABLA DE PAGOS a los participantes]. Esta tabla contiene toda la información que usted necesita para calcular la cantidad de unidades del recurso disponibles dependiendo del nivel del recurso actual y la cantidad de unidades extraídas por los 5 participantes del grupo. Cada participante toma una decisión de extracción. Cada unidad de extracción es equivalente a \$200 pesos. Por ejemplo, si usted pesca 100 unidades en las 20 rondas del juego usted recibirá \$20000 pesos.

Cuando usted escoge poner su esfuerzo en un lugar con una situación de alta ganancia, usted puede extraer 0, 7 u 8 dependiendo de si usted dedica 0, 1 o 2 unidades de esfuerzo. La condición del recurso puede cambiar en cada sitio de pesca. La condición depende de las decisiones de otros. La condición ALTA puede moverse a condición BAJA cuando CINCO o más unidades de esfuerzo son invertidas en un lugar. Una condición BAJA puede moverse a una condición ALTA cuando no más de una unidad de esfuerzo se dedica en el mismo lugar de pesca por dos rondas seguidas.

Por ejemplo, una TABLA DE PAGOS ALTA será una TABLA DE PAGOS BAJA en la siguiente ronda cuando 6 unidades de esfuerzo son aplicadas en un lugar. Una TABLA DE PAGOS BAJA se moverá en una TABLA DE PAGOS ALTA cuando ningún esfuerzo es invertido en el lugar por dos rondas.

Al comienzo de cada ronda, el monitor anunciará la condición del recurso en cada uno de los dos sitios de pesca. Para jugar en cada ronda usted debe escribir sus decisiones, una letra A o B y un número: 0, 1 o 2 en la HOJA DE DECISIÓN AMARILLA como la que les voy a mostrar ahora. [... MONITOR: muestra las **hojas de decisión amarillas** y muestra en el afiche]

Es muy importante que tengamos en mente que las decisiones son absolutamente individuales, esto es, que los números que escribimos en las tarjetas de decisión son privados y que no los debemos mostrar al resto de los miembros del grupo. El monitor recogerá las 5 hojas de todos los participantes y definirá la pesca para cada individuo y la condición del recurso para la próxima ronda.

Cuando el monitor anuncia la pesca en cada lugar y las condiciones del recurso en cada lugar escribiremos esas condiciones en los tableros para que ustedes sepan que tabla de pagos usar.

Recuerden que los puntos que usted gane dependen de sus propias decisiones y se convertirán en dinero al final del ejercicio.

Permítanos explicar esto con un ejemplo.

[aquí hacemos una ronda con un ejemplo]

¿Hay alguna pregunta sobre esto? [El MONITOR se detiene para resolver preguntas]

Antes de empezar, una vez todos los jugadores hayan entendido el juego completamente, el monitor anunciará una regla adicional para este grupo. Para empezar con la primera ronda del juego organizaremos las sillas y las mesas en un círculo de forma que todos queden dándose la espalda. El monitor recogerá en cada ronda las TARJETAS DE DECISIÓN amarillas. Finalmente para estar listos para jugar, por favor díganos si tiene dificultades leyendo o escribiendo los números y uno de los monitores se sentará al lado suyo para ayudarlo. También tenga en cuenta de que de ahora en adelante no se podrá comunicar con sus compañeros de grupo a menos que se permita.

Tendremos primero unas rondas de práctica que NO contarán para las ganancias reales, solamente para practicar el juego.

En la primera ronda usted usa la TABLA DE PAGOS ALTA en cada lugar.

Suponga que un esfuerzo total de pesca en un lugar es más de 4 en una tabla de pagos alta, entonces la tabla de pagos cae a una tabla de pagos baja. En caso de una tabla de pagos baja si dos rondas seguidas de menos de 2 unidades de inversión, el sistema salta a la tabla de pagos alta.

INSTRUCCIONES PARA EL JUEGO DE LA PESCA

SEGUNDA ETAPA

[Después de 10 rondas reales nosotros permitimos a los participantes votar por una de tres reglas]

Nosotros le damos a usted la oportunidad de iniciar el juego de nuevo con una regla diferente. Describiré tres reglas y usted escribirá en su TARJETA DE VOTACIÓN su regla favorita. El monitor recogerá los votos y los contará. [Si dos reglas obtienen 2 votos, realizaremos otra ronda de votación solamente con esas dos reglas].

La regla que obtenga la mayoría de votos será implementada.

Regla 1. Con esta regla seleccionamos al azar para cada jugador un lugar donde el jugador tiene permiso para pescar. Cuando el dado sale 1, 2 o 3 usted puede pescar en A. De lo contrario usted puede extraer en B. Entonces usted puede escribir el sitio y su esfuerzo en su HOJA DE DECISIONES amarilla. Lanzamos un dado en cada ronda. Cuando usted extraiga en un lugar donde no se le permitía, el resultado del dado afecta su pago. Cuando tiramos un 6 un inspector viene a la región y revisa sus lugares. Si usted está ubicado en un lugar donde no se le permitía, usted tiene que devolver los puntos de extracción. Por ejemplo, si jugador extrae en el lugar A con 2 unidades de esfuerzo cuando el lugar permitido para pescar es B y el dado sale 6 el jugador debe devolver la extracción.

Regla 2. Solamente se permite pescar en un lugar en cada ronda. Hay una rotación AABBAABBAABBAA de una prohibición o veda donde no está permitido pescar. Esto quiere decir que:

Ronda 1 veda en A

Ronda 2 veda en A

Ronda 3 veda en B

Ronda 4 veda en B
Ronda 5 veda en A
Ronda 6 veda en A
Ronda 7 veda en B
Ronda 8 veda en B
Ronda 9 veda en A
Ronda 10 veda en A

Así, en la cuarta ronda no le está permitido pescar en el lugar B. Cuando usted pesca en un sitio en el cual no está permitido, se lanza un dado para determinar si debe o no pagar una multa. Si lanzamos un seis, la multa es devolver la extracción.

Regla 3. Cada uno de ustedes puede poner un esfuerzo de 0 o 1 por ronda. Lanzamos un dado en cada ronda. Si tiramos un seis un inspector viene a la región a revisar sus niveles de esfuerzo. Si un participante escribe 2 unidades de esfuerzo en su hoja de juego y el inspector está presente, el participante no obtiene los puntos que escribió en su hoja de decisión.

Resumen:

Regla 1. Determinación al azar del lugar donde pescar
Regla 2. Turnos de rotación de donde pescar
Regla 3: Máximo de una unidad de esfuerzo por ronda.

¿Tiene alguna pregunta sobre las reglas?

Escriba su regla favorita en la TARJETA DE VOTACIÓN, escribiendo 1, 2 o 3. Y entréguela al monitor.