

Un diseño experimental sobre el velo de la ignorancia. - P. Francés

REGLAS PROPUESTAS

REGLA 1: División en partes iguales

Cada individuo recibe exactamente la mitad del producto total obtenido mediante la actividad realizada por ambos.

Ejemplo: A produce X en 10 minutos; B produce Y en 6 minutos. Cada uno recibe: $\frac{X + Y}{2}$

REGLA 2: Uno se lleva todo

Cada persona demanda el producto total generado por la actividad realizada por las dos personas. Aleatoriamente se selecciona a la persona que recibe el 100% del producto total. Cada uno tiene el 50% de probabilidad de ser seleccionado.

Ejemplo: A produce X en 10 minutos; B produce Y en 6 minutos. Quien resulta seleccionado al azar (cada uno tiene un 50% de probabilidad) recibe $X + Y$, la otra persona recibe 0.

REGLA 3: Cada uno se lleva lo que ha producido.

Cada individuo recibe exactamente lo que ha producido mediante su actividad.

Ejemplo: A produce X en 10 minutos; B produce Y en 6 minutos. A recibe X; B recibe Y.

REGLA 4: División independiente de la asignación aleatoria de tiempo.

Cada individuo recibe lo que ha producido mediante su tarea durante los primeros 6 minutos; lo producido por el individuo que tuvo 10 minutos en los últimos 4 minutos, se divide al 50% entre ambos.

Ejemplo: A tiene 10 minutos y produce X en los 6 primeros y K en los restantes 4 minutos, de modo que la

producción total de A es $X + K$; B tiene 6 minutos y produce Y. A recibe $X + \frac{K}{2}$, B recibe $Y + \frac{K}{2}$.

REGLA 5: División de acuerdo a la Productividad (palabras por minuto).

Si la razón entre la productividad (palabras por minuto) de A y B es R, entonces el pago de A es igual a R x pago de B, con la condición de que la suma de los dos pagos ha de ser igual al producto total.

Ejemplo: A tiene 10 minutos, y B 6 minutos. Si la productividad de A es el doble que la de B, el pago final de A es el doble del pago de B.