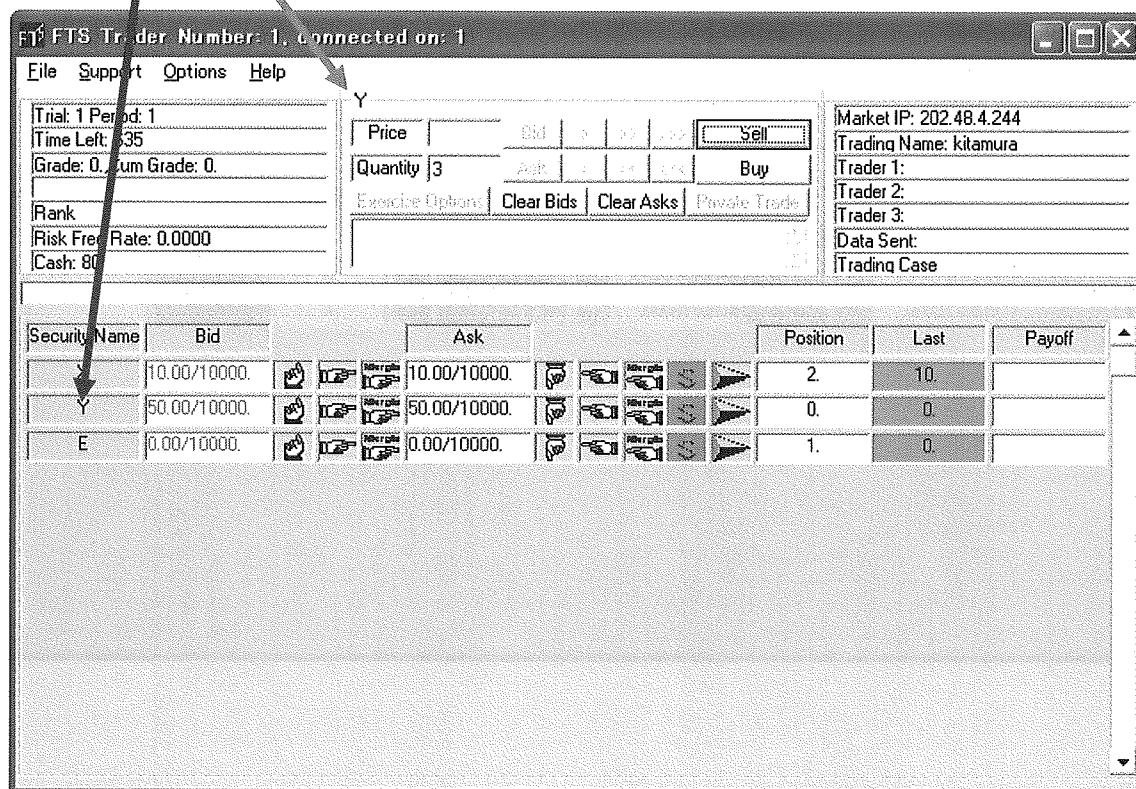


「証券Y」を買うための準備

1. 「Security Name」の「Y」の部分を1回クリックしてください。
2. 「Y」の文字が黒くなったのを確認してください。



これから、証券Yを1枚買ってみます。

3. 証券Yは1枚50ドルで、0枚～2枚まで購入できます。3枚以上は購入できません。
4. 「Quantity」に1を入力してください。（Priceの欄は空白のままにしておいてください）
5. 「Buy」をクリック

FTS Trader Number: 1, connected on: 1

File Support Options Help

Trial: 1 Period: 1
Time Left: 576
Grade: 0, Cum Grade: 0
Rank
Risk Free Rate: 0.0000
Cash: 80.

Y

Price Bid Sell
Quantity 1
Exercise Option: Clear Bids Clear Asks Private Trade

Market IP: 202.48.4.244
Trading Name: kitamura
Trader 1:
Trader 2:
Trader 3:
Data Sent:
Trading Case

Security Name	Bid	Ask	Position	Last	Payoff
X	10.00/10000.	10.00/10000.	2.	10.	
Y	50.00/10000.	50.00/10000.	0.	0.	
E	0.00/10000.	0.00/10000.	1.	0.	

6. Yの「Position」(証券Yの保有量)が1枚になったのを確認
7. 「Cash」(現金)が30ドルになったのを確認(元々現金が80ドル, 証券Yを1枚50ドルで1枚購入したので, 残りの現金は30ドルとなる).

FTS Trader Number: 1, connected on: 1

File Support Options Help

Trial: 1 Period: 1
Time Left: 362
Grade: 0, Cum Grade: 0
Rank
Risk Free Rate: 0.0000
Cash: 30

Y

Price Bid Ask Sell
Quantity 1 Buy
Exercise Options Clear Bids Clear Asks Private Trade

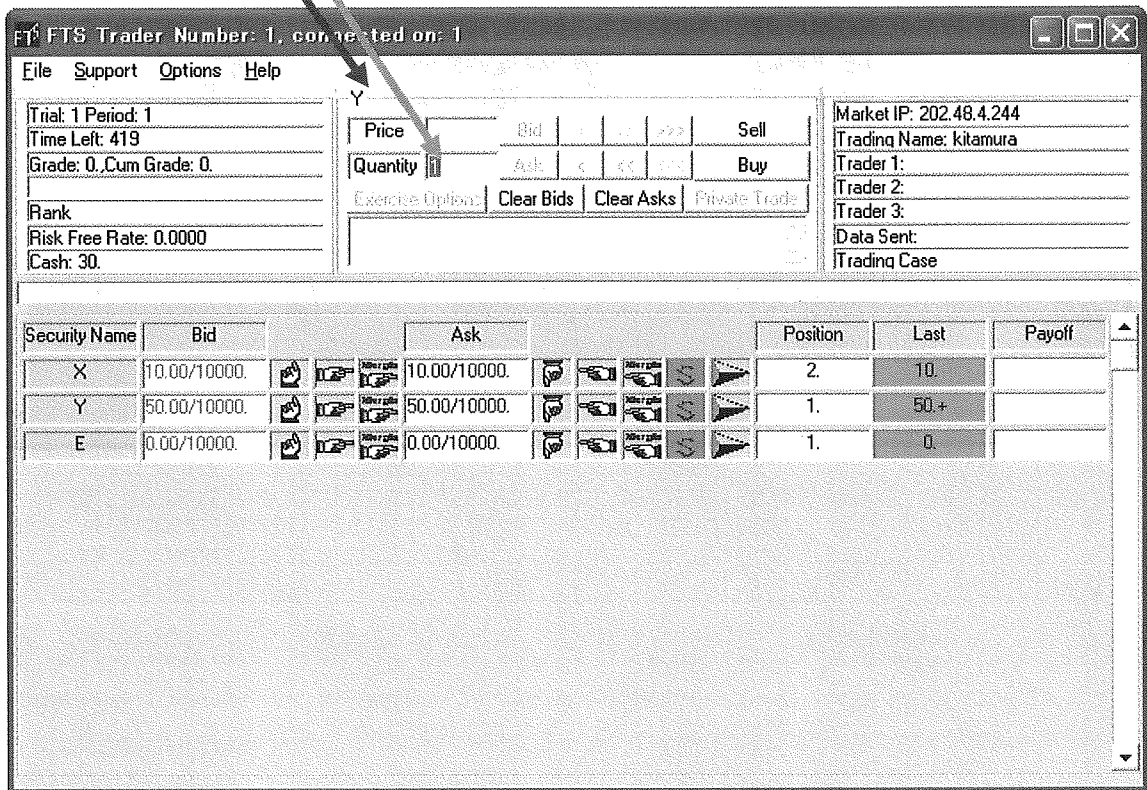
Market IP: 202.48.4.244
Trading Name: kitamura
Trader 1:
Trader 2:
Trader 3:
Data Sent:
Trading Case

Security Name	Bid	Ask	Position	Last	Payoff
X	10.00/10000	10.00/10000	2	10	
Y	50.00/10000	50.00/10000	1	50+	
E	0.00/10000	0.00/10000	1	0	

証券Yを多く買いすぎたと思った場合、売却できます。証券Yは1枚50ドルで売却できます。ただし、現在の保有量以上に売却することはできません。

証券Yを1枚売却してみます。

1. 「Y」の部分が黒字であるか確認してください。
2. 「Quantity」に1を入力。（Priceの欄は空白のままにしておいてください）
3. 「Sell」をクリック



4. Yの「Position」が1枚から0枚に減少したのを確認
5. 「Cash」が30ドルから80ドルに増加したのを確認

FTS Trader Number: 1, connected on: 1

File Support Options Help

Trial: 1 Period: 1
Time Left: 394
Grade: 0.00 Cum Grade: 0.00
Rank
Risk Free Rate: 0.0000
Cash: 80.

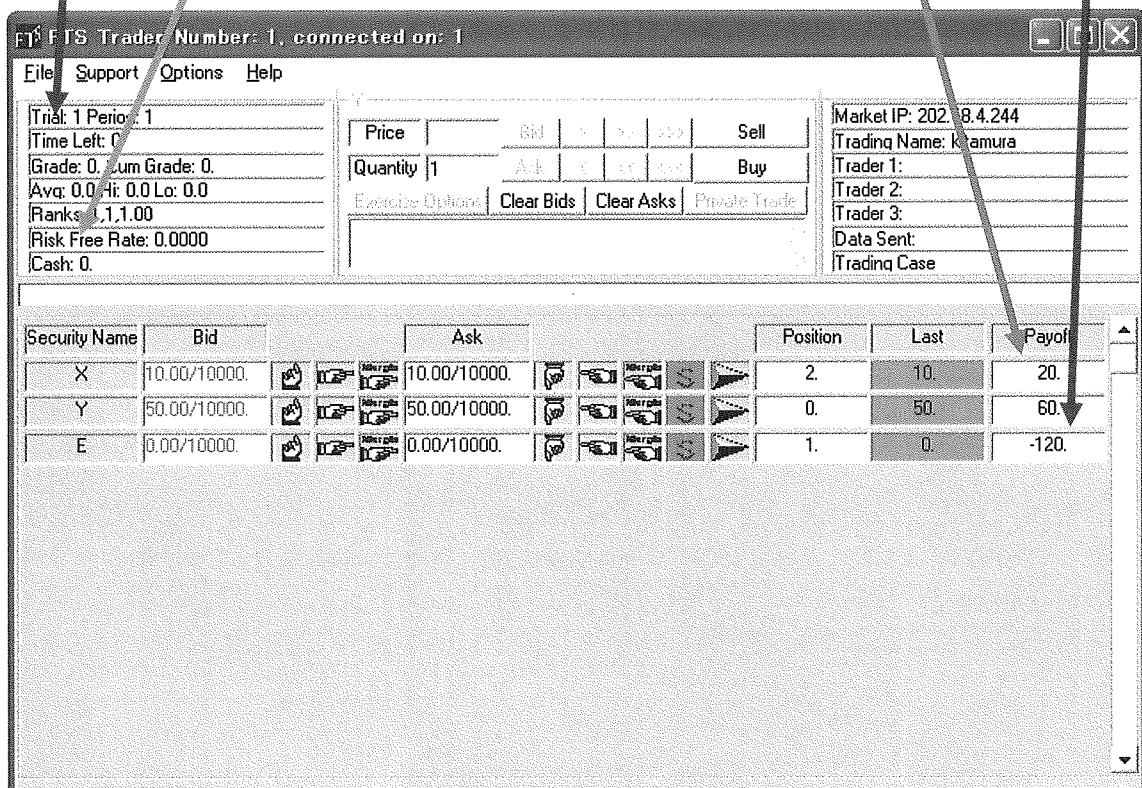
Y

Price Bid Ask Sell
Quantity 1 Buy
Exercise Options Clear Bids Clear Asks Private Trade

Market IP: 202.48.4.244
Trading Name: kitamura
Trader 1:
Trader 2:
Trader 3:
Data Sent:
Trading Case

Security Name	Bid	Ask	Position	Last	Payoff
X	10.00/10000.	10.00/10000.	2.	10.	
Y	50.00/10000.	50.00/10000.	0.	50.	
E	0.00/10000.	0.00/10000.	1.	0.	

1. 「**Time Left**」(時間) がゼロになると取引終了です。
2. 支出と証券X, 証券Yの最終価格は「**Payoff**」(ペイオフ) を見るとわかります。証券Xは20ドル(値上がり)になりました。証券Yは60ドル(値上がり)になりました。支出は120ドルでした。この証券価格や支出はランダムです。
3. 取引終了後の「**Cash**」が最終残高です。「**Cash**」には、証券Xと証券Yを購入しないで残った現金(80ドル)に加えて、証券Xが1枚あたり20ドルは値上がりし、2枚購入していたので、 $2 \times 20 = 40$ ドルが、証券Xの価値として加わります。現金と証券Xの合計が120ドルになりますが、支出が120ドルであったため、「**Cash**」の最終残高が0ドルとなりました。最終残高ゼロドル(ゼロドルを含む)の場合、3000円の実験謝礼を受け取ることができます。



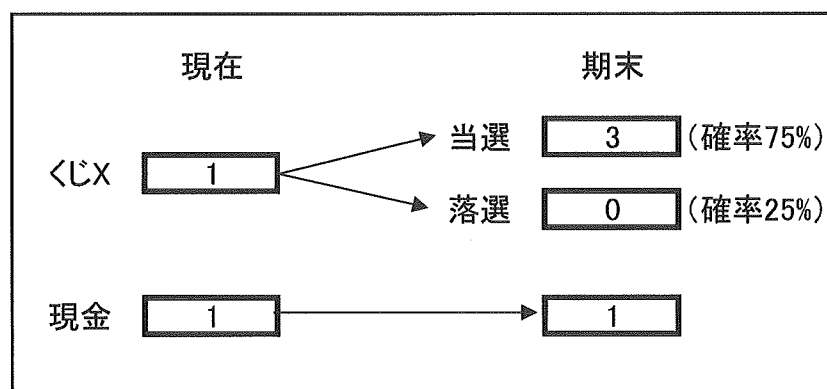
取引戦略を考えてください。3分後に2回目の実験を始めます。Cashは100ドルに戻ります。Positionはゼロ枚に戻ります。「証券X」、「証券Y」、「現金」の投資額を決めてください。

2006 年 1 月 27 日の実験の説明

連絡先: kitamura@nli-research.co.jpこの実験説明書は、実験終了後に回収します。実験の内容

1. みなさんは、100 ドルの現金を得ます。
2. これで「くじ X」を買ってください。
3. 「くじ X」の値段は 1 枚 1 ドル です。0 枚～100 枚まで買えます。
4. 「くじ X」に当選すれば（当たれば）3 倍（3 ドル） になります。落選すれば（はずれば）ゼロドル です（図表 1 参照）。
5. くじ X の当選（あたる）確率は 75%。落選（はずれる）確率は 25% です。
6. 「くじ X」の当選・落選は、みなさん同じように決まります。つまり、当選する場合は、この実験室の方が全員当選します。逆に、落選の場合には、全員落選です。
7. 「くじ X」を買わない場合は、「現金」として残ります。現金には利息が付きません。
8. みなさんは、「くじ X」を何枚買うか、「現金」をどれだけ残すか、選択してください。
9. 「くじ X」と「現金」は、コンピュータを利用して購入します。利用方法は、後ほど説明します。
10. 本日の実験は、全部で 6 回行います。最初の 1 回は、コンピュータの操作方の練習で、みなさんに同じことをしていただきます。2 回目以降は本番で、各自自由に「くじ X」の購入枚数を決めてください。
11. ただし、本日の謝礼は、6 回目の実験の結果のみについて支払います。
12. 謝礼については、次頁以降で説明します。

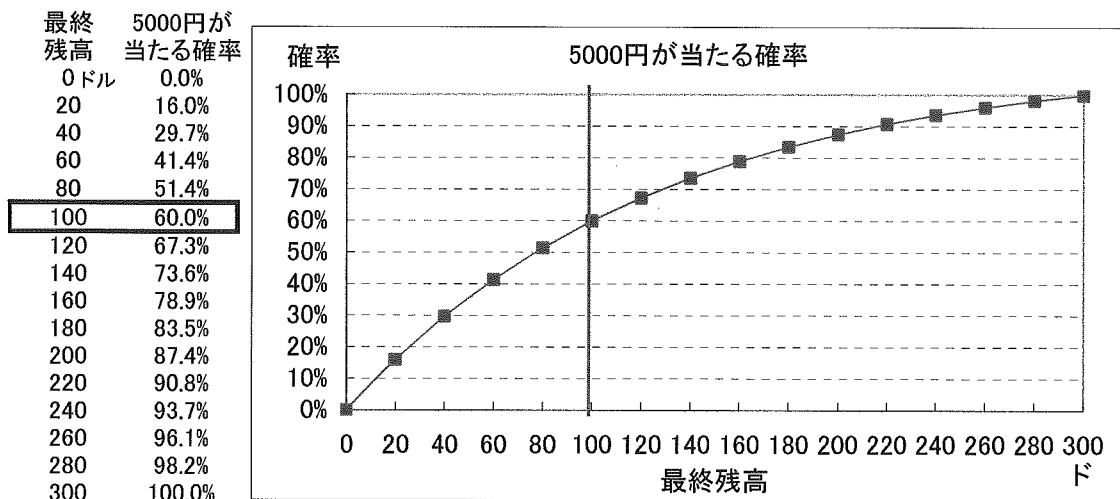
図表 1：くじ X と現金のペイオフ



本日の謝礼

1. 謝礼は、参加謝礼（交通費等）4000 円と、実験謝礼（5000 円か 0 円）です。
2. 実験謝礼は、6 回目の実験での「くじ X」の当選・落選の確定後、最後に持っている現金の価値（=最終残高）で決まります。
3. 最終残高の最高額は 300 ドルです（くじ X を 100 枚買い、当選した場合）。
4. 最低額は 0 ドルです（くじ X を 100 枚買い、はずれた場合）
5. 実験謝礼は、6 回目の実験後の最終残高に基づいた「別のくじ」をひいて決めます。この「別のくじ」に当たった場合は 5000 円。はずれは 0 円です
6. 最終残高に基づき、各自、以下の図表 2 から「5000 円が当たる確率」を計算します。最終残高が多いほど、5000 円が当たる確率が高まります。ただし、「くじ X」の購入枚数が、各自異なりますので、5000 円が当たる確率は、それぞれ、異なります。

図表 2：最終残高と 5000 円が当たる確率

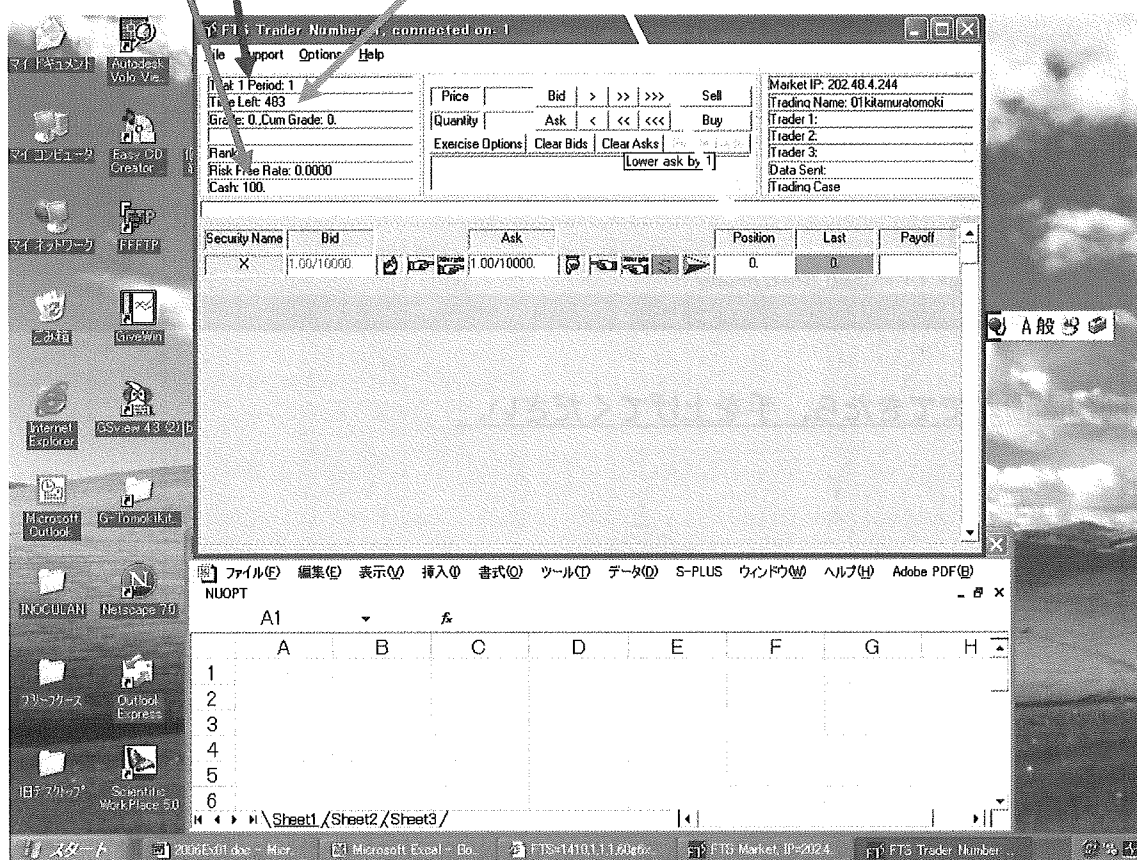


7. 6 回目の実験後、くじを引き、当選金を決めます。最終残高が多いほど、5000 円は当たりやすくなります。ただし、最終残高が増えるほどは、5000 円が当たる確率は増えません。
8. 当初 100 ドルで、「くじ X」を買わないと、全て現金で保有されますので、最終残高も 100 ドルです。その場合、5000 円が当たる確率は 60% です。
9. 「くじ X」を 100 枚買い、当選すれば、最終残高は 300 ドルになり、5000 円が当たる確率は 100% です。逆に 100 枚「くじ X」を買い、落選してしまうと、最終残高は 0 ドルで、5000 円が当たる確率は 0% です。
10. 「くじ X」の枚数を調整して、5000 円が当たる確率を高めてください。
11. 最終残高は実験毎に累積しません。 操作練習を含めて 6 回目の実験の結果に、実験謝礼を支払います（1 回目から 5 回目までは謝礼を支払いません）。

ソフトウェアの初期画面

- 初期画面は以下になっています。トレーディングソフトが上、エクセルシートが下です。必ず、エクセルが見えるようにしてください。
- これから、ソフトウェアの解説をします。初回は全員同じ取引をしていただきます。指示に従って、「くじX」を購入してください。
- 指示以外の操作はしないでください。

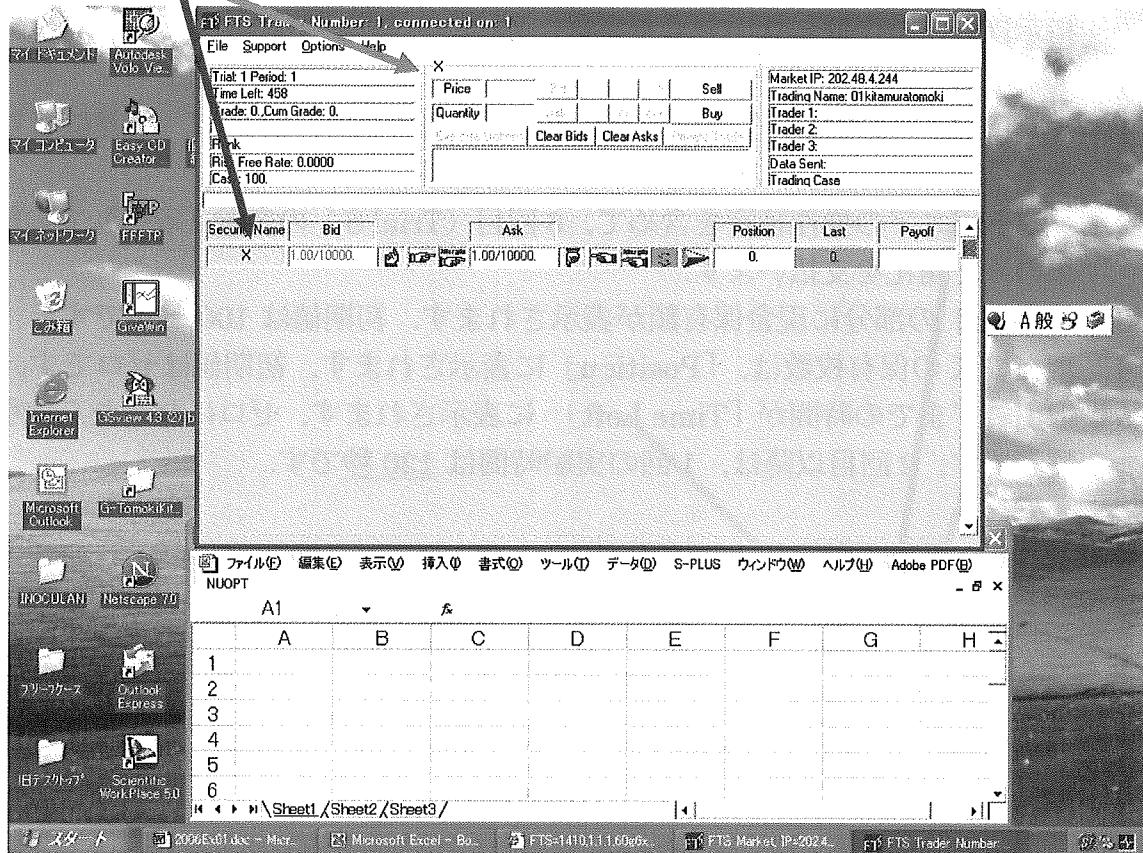
1. 「Trial 1」 は実験の 1 回目を表します。2 回目以降、Trial 2, などになります。
2. ソフトウェアの操作練習を含めて、6 回目 (Trial 6) の実験 (取引) での結果のみで謝礼を支払います。
3. 「Cash」の部分に現金保有額が表示されます。初期値は 100 ドルです。
4. 現在の X の保有枚数は、「Position」に表示されます。初期値はゼロです。
5. 取引終了までの時間が「Time Left」に表示されます。ゼロになったら取引終了です。2 回目以降は、1 回の実験時間は 120 秒です。



上記の初期画面とは異なる方は手を上げてください。

「くじX」を買うための準備

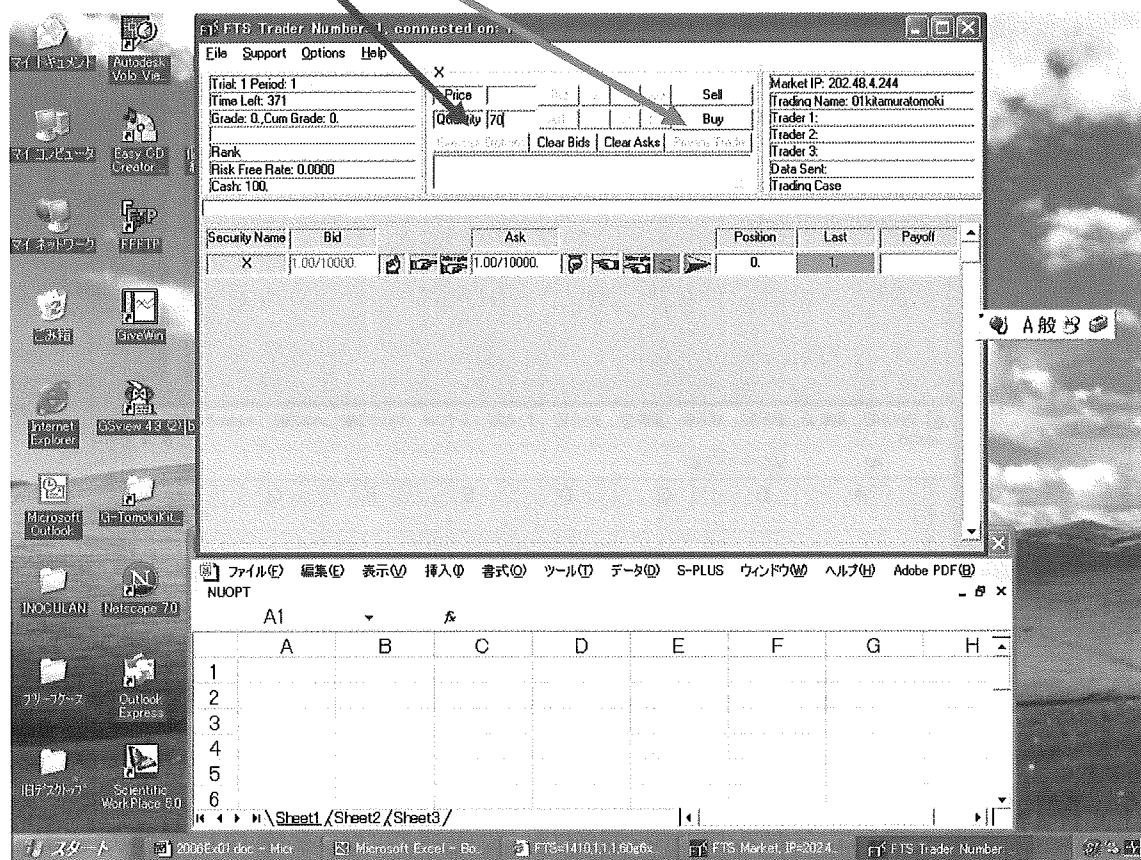
1. 「Security Name」の「X」の部分を1回クリックしてください。
2. 「X」の文字が黒くなったのを確認してください。



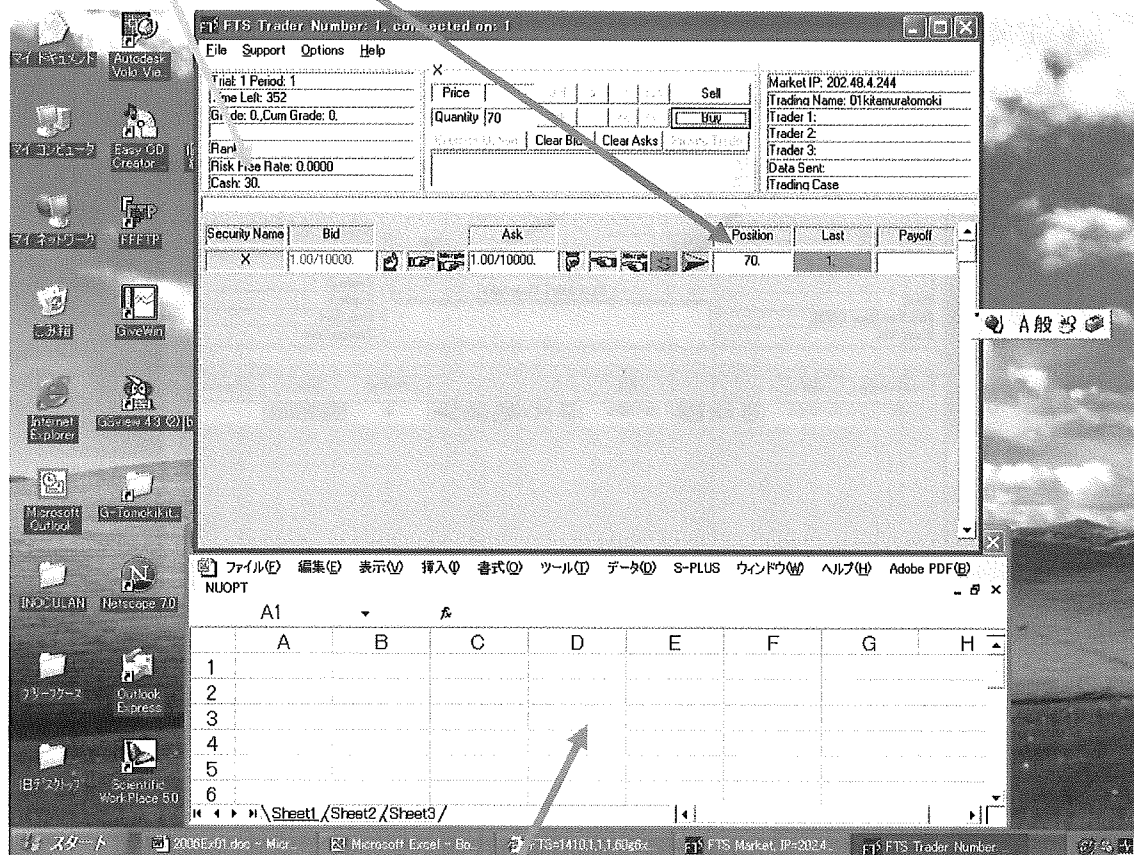
別の画面がでてきたら、手を上げてください。

これから、くじXを70枚買ってみます。

1. くじXは1枚1ドルで、1枚～100枚まで購入できます。100枚以上は購入できません。
2. 「Quantity」に70を入力してください。（Priceの欄は空白のままにしておいてください）
3. 「Buy」をクリック



4. 「Position」(くじ X の保有量) が 70 枚になったのを確認
5. 「Cash」(現金) が 30 ドルになったのを確認(くじ X は 1 枚 1 ドルで 70 枚購入したので 現金は 30 ドルとなる)。

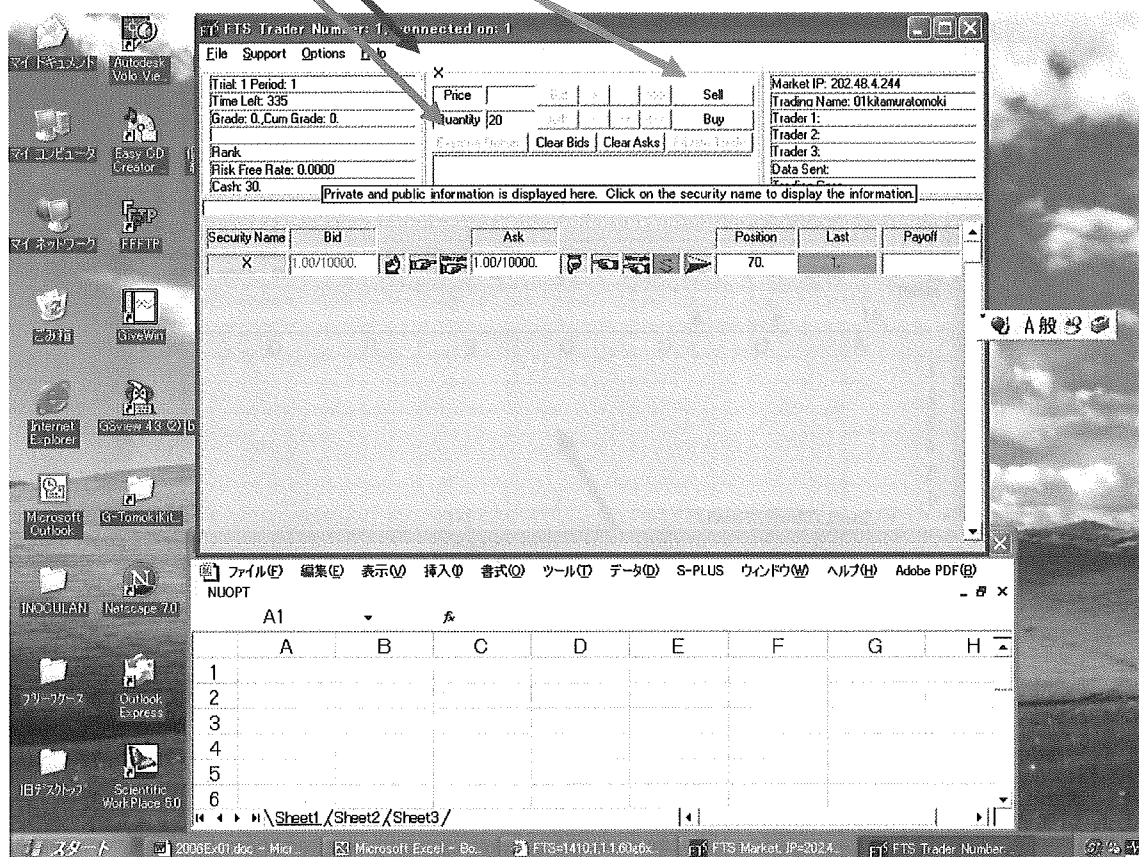


6. くじ X 購入後、エクセル画面の情報が、変更されたのを確認してください。
7. 変更されない方は手を上げてください。

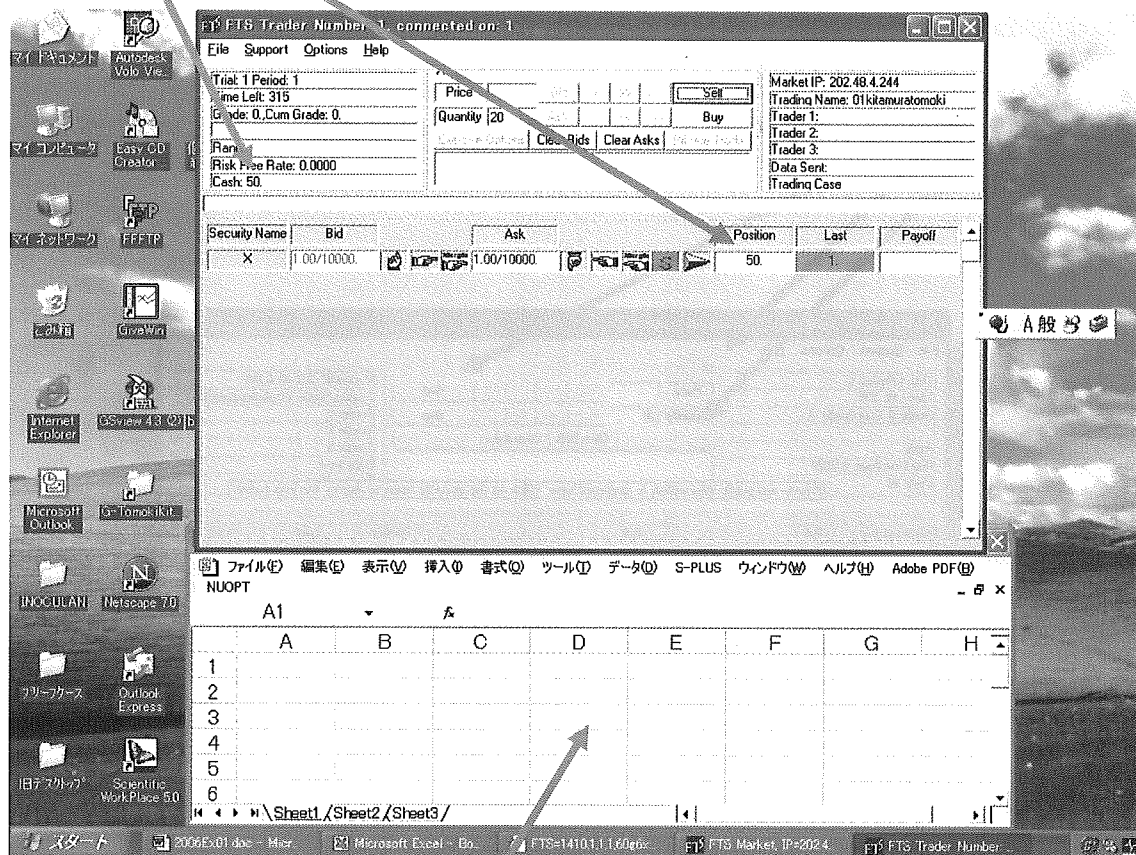
くじ X を多く買いすぎたと思った場合、売却できます。くじ X は 1 枚 1 ドルで売却できます。ただし、現在の保有量以上に売却することはできません。

くじ X を 20 枚売却してみます。

1. 「X」の部分が黒字であるか確認してください。
2. 「Quantity」に 20 を入力。(Price の欄は空白のままにしておいてください)
3. 「Sell」をクリック

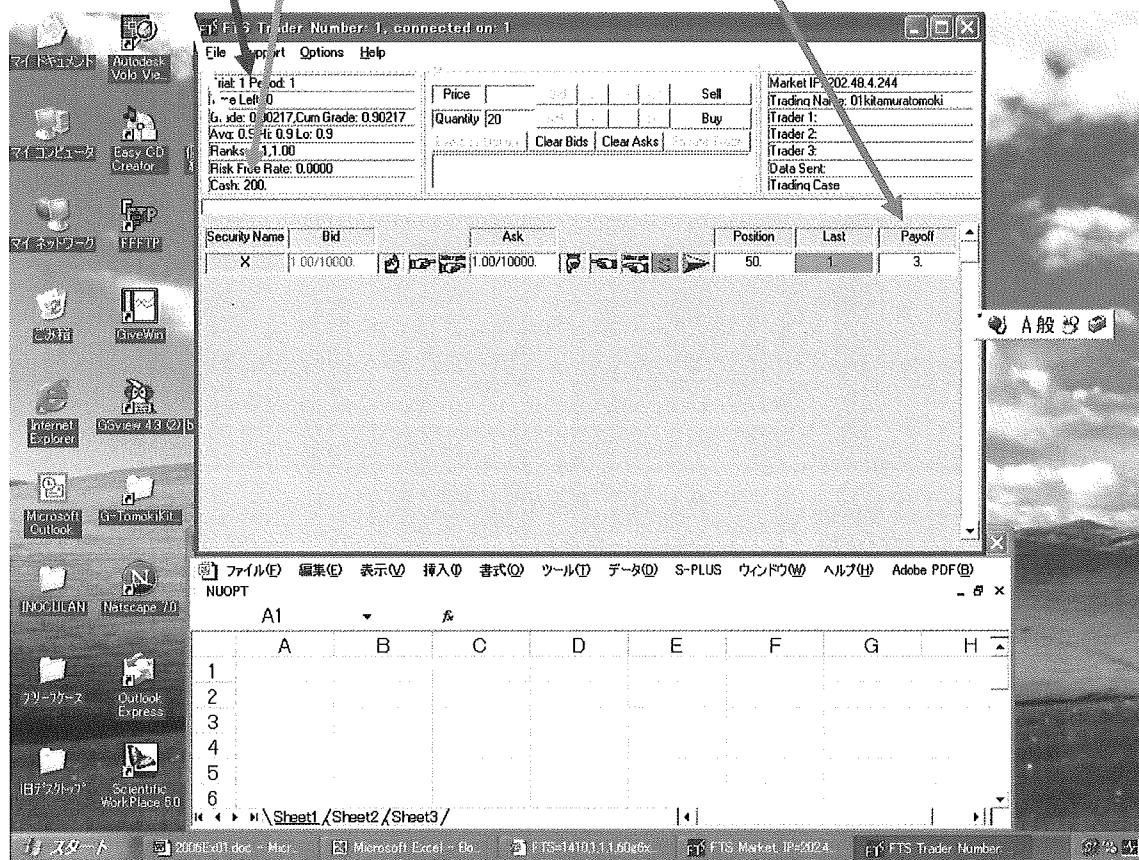


4. 「Position」が70枚から50枚に減少したのを確認
5. 「Cash」が30ドルから50ドルに増加したのを確認



6. くじXを売却したら、エクセル画面の情報が、くじXの保有枚数が変わったため、変更されたのを確認してください。
7. エクセル画面が変更されない方は手を上げてください。

1. 「Time Left」(時間) がゼロになると取引終了です。
2. くじ X の当選・落選は「Payoff」(ペイオフ) を見るとわかります。今回は当選です。くじ X は、一枚あたり 3 ドルになりました。落選した場合は、ゼロと表示されます。くじはランダムです。
3. 取引終了後の「Cash」が最終残高です。「Cash」には、くじ X を購入せずに残った現金 (50 ドル) に加えて、くじ X の当選金 (150 ドル) の合計が表示されています。
4. 「Grade」には、最終残高に基づいた、「5000 円が当たる確率」が表示されています。今回の取引では、5000 円が当たる確率は 87.4% です。
5. 最終残高は累積しません。実験謝礼は、今回の実験 (取引) を含めて、6 回目の実験 (取引) 結果のみで支払います。
6. 「Cum Grade」は無視してください。



7. エクセルシートは取引中のみ利用します。取引終了後は無視してください (異なった数値が表示されています)。

2 回目の実験を始めます。Cash は 100 ドルに戻ります。Position はゼロ枚に戻ります。「くじ X」の購入枚数を決めてください。

2006 年 3 月 9 日の実験の説明
連絡先：kitamura@nli-research.co.jp

この実験説明書は、実験終了後に回収します。

実験の目的

1. みなさんは、「商品 X」の売り手と買い手にわかれて、売買取引に参加します。
2. 座席番号が、01～17番の方が買い手で、18～34番の方が売り手です。
3. 売り手の人は、できるだけ高い価格(Price)で、商品 X を売ってください。買い手の方はできるだけ安い価格(Price)で、商品 X を仕入れてください。
4. 実験は繰り返し行います。売買取引によって、できるだけ多くの利益をあげてください。

実験の内容（売り手）

1. 売り手のあなたは、毎回の実験の初めに、商品 X を 1 個だけ与えられます。また、コンピューターの画面を通じて、自分が持っている商品の生産「コスト」が知らされます。コストは人によって異なり、毎回変わります。
2. 売り手は、毎回の取引時間中に商品 X を 1 個売ります。実際に売れた価格とコストとの差額が、売り手の利益です
3. 売り手は、買い手が提示する価格(Price)で商品 X を売る(Sell)ことができます。その場合には取引は成立し、売却価格とコストとの差額が「利益」になります。
4. 売り手は、買い手に自分が売りたい価格を提示(Ask)することができます。ただし、買い手がその価格で買ってくれないと取引は成立せず、利益を得ることはできません。
5. 商品はコンピューターを利用して売ります。利用方法は、後ほど説明します。
6. 例えば、ある回の実験で、商品のコストが 1000 ドルの売り手が、商品を 3000 ドルで売ることができたなら、2000 ドル(=3000 ドル－1000 ドル)が利益です。商品 X を、そのコストより、できるだけ高い価格で売ることによって、利益を大きくすることができます。
7. ただし、コストよりも低い価格で商品を見ると、損失が出てしまいます。損失が出ると、本日の報酬が減りますので、注意してください。
8. 損失を出してまで商品売る必要はありません。商品を買わずに残しても構いません。その場合、利益はゼロドルです。なお、残した商品を次の実験に繰り越すことはできません。
9. 1 回の実験で、商品を 2 個以上売ることとはできません。
10. 1 回の実験が終了するごとに、その回にあげた利益と、それまでの利益の合計がコンピューターに表示されます。
11. すべての実験の終了後に、利益の合計額にもとづいて謝礼が支払われます。謝礼の計算方法については、後ほど説明します。

実験の内容（買い手）

1. 買い手のあなたは、毎回の実験の初めに、10,000 ドルの現金（Cash）が与えられます、また、コンピューターの画面を通じて、あなたの顧客からの「オーダー」（注文）が知らされます。オーダーは人によって異なり、毎回変わります。
2. 買い手は、毎回の取引時間中に商品 X を 1 個仕入れます。オーダーと仕入れ価格との差額が買い手の利益（利ざや）です。
3. 買い手は、売り手が提示する価格(Price)で、商品 X を買う(Buy)することができます。その場合には取引は成立し、オーダーと買った（仕入れた）価格との差が「利益」となります。
4. 買い手は、売り手に自分が買いたい（仕入れたい）価格を提示（Bid）することができます。ただし、売り手がその価格で売ってくれないと取引は成立せず、商品を仕入れることはできません。利益も得られません。
5. 商品はコンピューターを利用して買います。利用方法は、後ほど説明します。
6. 例えば、ある回の実験で、顧客からのオーダーが 3,000 ドルの買い手が、商品を 2,000 ドルで仕入れることができたなら、1,000 ドルの利益(=3,000 ドル－2,000 ドル)があがります。商品を、オーダーより、できるだけ安い価格で買うことで、利益を大きくすることができます。
7. ただし、オーダーよりも高い価格で商品を仕入れると、損失が出てしまいます。損失が出ると、本日の謝礼が減りますので、注意してください。
8. 損失を出してまで商品を買う必要はありません。商品を買わずに現金を残しても構いません。ただし、顧客の注文に応じられませんでしたので、利益はゼロドルです。残した現金に価値はありません。また、残した現金を次の実験に繰り越すことはできません。
9. 1 回の実験で、商品を 2 個以上買ってはいけません。買い手の利益の計算では、2 個合計の買い値を 1 つにまとめて、オーダーから差し引きます。商品 X を 2 個買うと、得策ではありません。
10. 1 回の実験が終了するごとに、その回にあげた利益と、それまでの利益の合計がコンピューターに表示されます。
11. すべての実験の終了後に、利益の合計もとづいて謝礼が支払われます。謝礼の計算方法については、後ほど説明します。

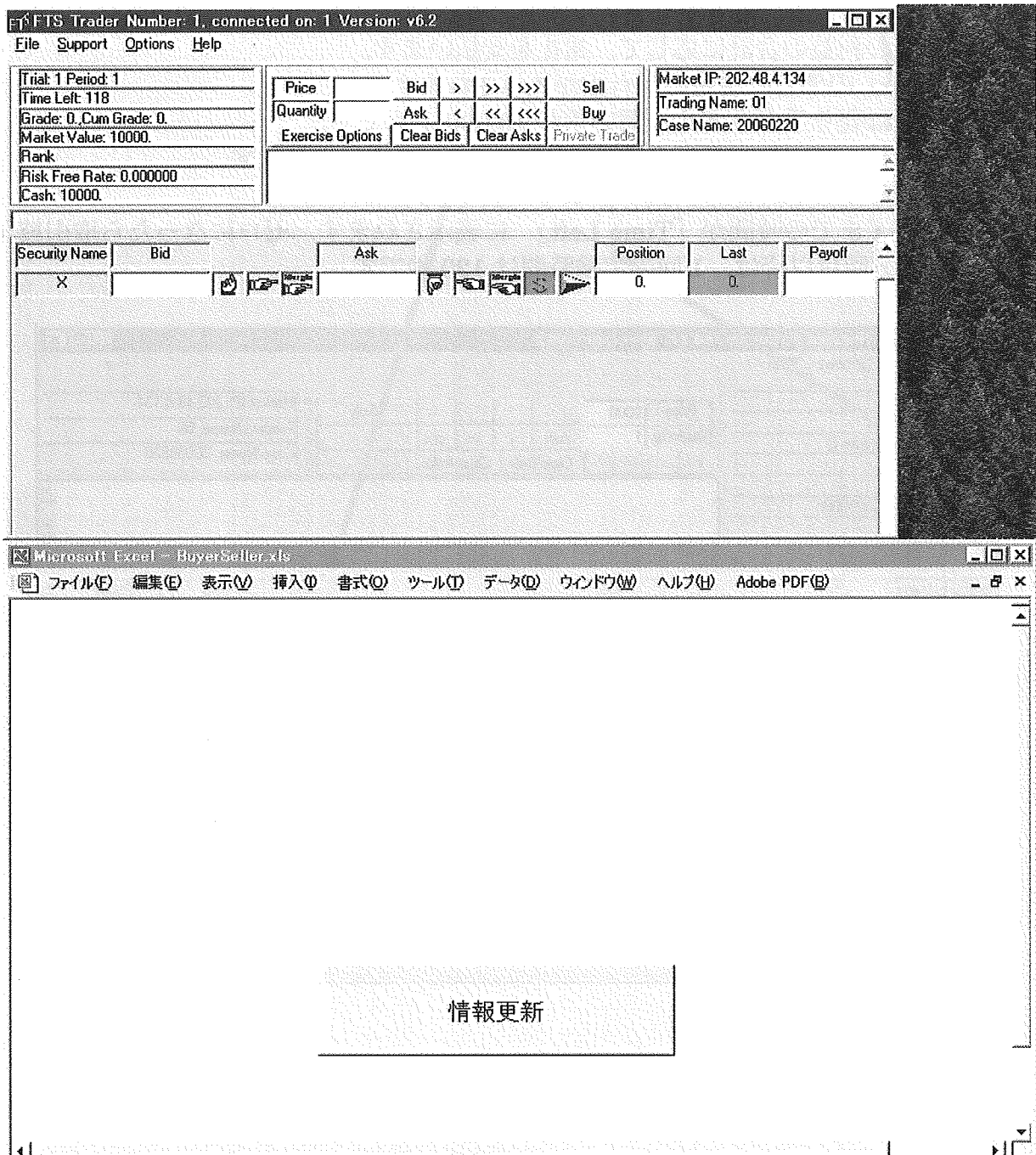
本日の謝礼（売り手と買い手に共通）

1. 謝礼は、参加謝礼（交通費含む）4,000 円と、実験謝礼の合計です。
2. 実験謝礼は、みなさんが本日の実験であげた利益の合計（ドル）に、0.25 をかけた金額（円）（500 円単位に切り上げ）とします。例えば、実験終了後の利益の合計が 10,000 ドルの場合、実験謝礼は 2,500 円となります。実験謝礼の最高額は 6,000 円です。また、損失が出ると実験謝礼がマイナスになることがあります。
3. 本日の実験のうち、最初の 2 回は操作の練習で、実験謝礼には関係ありません。実験謝礼は、3 回目（Trial3）以降の実験での利益の合計に応じて支払います。

ソフトウェアの初期画面

1. 矢印キーをたたいてください。しばらくすると、画面が表示されます。
2. 初期画面は以下のようになっています。取引ソフトが上、エクセルが下です。

実験中は必ず、エクセルが見えるようにしてください。
また、エクセルは指示以外の操作は、一切しないで下さい。



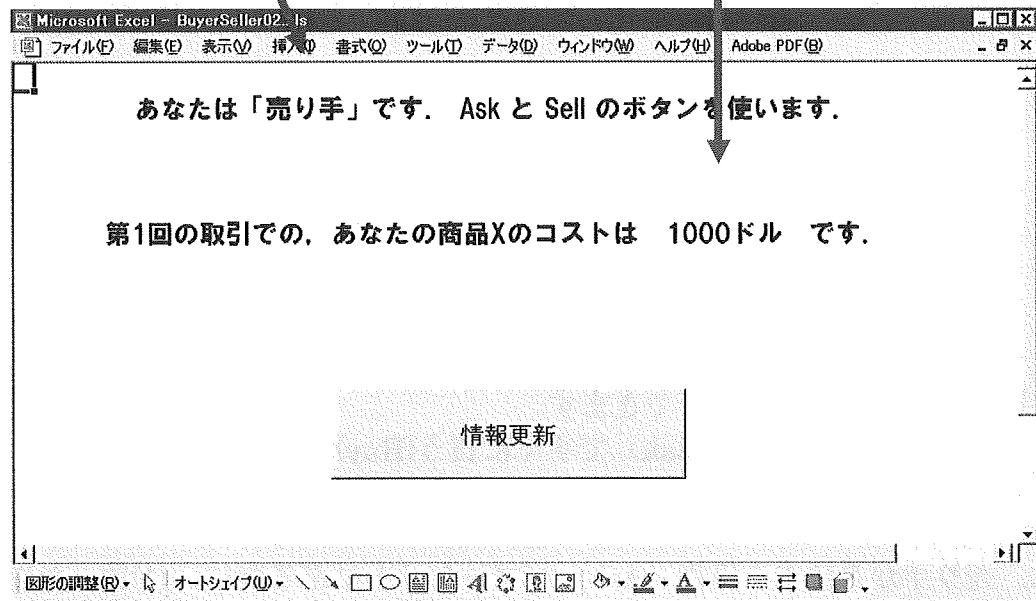
- これから、実験の1回目を始めます。1回目と2回目は練習で、全員同じ取引をしていただきます。指示に従って、「商品 X」を売買してください。
- 指示以外の操作はしないでください。

取引ソフト画面の説明

1. 「**Trial 1**」 は実験の1回目を表します。2回目以降、Trial 2, などになります。
2. 2回目 (Trial2) までがソフトウェアの操作練習です。3回目 (Trial3) 以降の実験での利益の合計に応じて、謝礼を支払います。
3. 「**Cash**」の部分に現金の保有額が表示されます。
初期値は売り手が0ドル、買い手が10,000ドルです。
4. 現在、持っている商品Xの数は、「**Position**」に表示されます。
初期値は売り手が1個、買い手がゼロ個です。
5. 取引終了までの時間が「**Time Left**」に表示されます。ゼロになったら取引終了です。2回目以降は、1回の実験時間は 120 秒です。

エクセル画面の説明 (1) 売り手

1. あなたが売り手かどうかが表示されます。
2. あなたが持っている商品の今回の実験での「コスト」が表示されます。
3. 売り手は、「コスト」より高い価格で商品を買えば利益がでます。
「コスト」より低い価格で商品を買ると損失がでます。



エクセル画面の説明 (2) 買い手

1. あなたが買い手かどうかが表示されます。
2. あなたが持っている商品への、顧客の注文であるオーダーが表示されます。
3. 買い手は、顧客からの「オーダー」より低い価格で買えば利益が出ます。
「オーダー」より高い価格で買えば損失が出ます

