

Final report VR-CEDE: Anti-social norms, political leadership and Covid-19*

Leopoldo Fergusson[†], José-Alberto Guerra[‡] and James Robinson[§]

October 1, 2021

1 Introduction

This document details the progress made so far on the project “Anti-social norms, political leadership and Covid-19”. The project’s broad goal is to (1) determine which sets of social norms stand in the way of more desirable social outcomes in Colombia, (2) determine whether the exposure to the Covid-19 pandemic exacerbate or weaken anti-social norms that deter pro-social behavior, and (3) assess whether political leadership during the pandemic help coordinate individuals’ pro-social behavior. This research report includes the detailed experimental design and collected data tackling the step (1) for one such social norm: the idea that citizens should not invite other fellow citizens to behave pro-socially. In reference to the common interjection that such socially-minded individual would receive in Colombia, we refer to this norm as the “no sea sapo” norm (“don’t be a sapo”, where “sapo” or toad is the negative term used to describe citizens who invite others to behave properly, instead of “minding their own business”). We also include in this report the experimental design proposed to dealing with steps (2) and (3). The experimental sessions linked to these last two steps are planned to take place in the last week of September and beginning of October, 2021.

In summary, we present the experimental design and analyze a series of laboratory experiments with university students (from Universidad de Los Andes) in Colombia. In the base design, the experiments exploit a fairness game. That is, a first student decides over the split of a given endowment between himself and a second student. The chosen split could be fair or unfair. In both setups we allow a third student to punish dishonest or unfair behavior from the first student. There is also the possibility that students, who have behaved anti-socially (either because they lied or chose an uneven split), enforce the “no sea sapo” norm upon the third party.

*We thank Andrés Barinas and Santiago Neira for their excellent research assistance, and Enrique Sanz for his help in the early stages of the project.

[†]Universidad de los Andes.

[‡]Universidad de los Andes.

[§]University of Chicago.

Additionally, the rapid global spread of Covid-19 has sparked numerous policy responses seeking to control the death toll of the epidemic and minimize the impact on people's livelihoods. A common feature in these responses is their reliance on significant and large-scale behavioral change. The Covid-19 pandemic therefore provides an exceptional opportunity to examine the role of social norms, and specifically the "no sea sapo" convention, in the context of Colombia. We therefore expand our base experiment to also answer whether the exposure to the Covid-19 pandemic exacerbate or weaken anti-social norms that deter pro-social behavior, and investigate the role that leaders might play in improving society. Several studies suggest that effective leadership promotes good behavior in a variety of domains, but we know less about leaders' second-order effects on promoting better social norms.

We show that that adhering to the "no sea sapo" norm undermines the effectiveness of third parties intervening to sanction behavior that violates norms, for example of honesty or fairness. In particular, we examine whether the mere possibility of enforcing such norm increases the deviation from fair and cooperative social outcomes. These behaviors are consistent with the general idea that, in normal human interactions, there is a lot of scope for opportunism and many instances where what is privately rational deviates from what is collectively desirable. While formal rules and punishment may control at least to some extent opportunistic behavior, cooperative behavior is essential when contracts are necessarily incomplete or simply to reduce the costs of norm enforcement. There is scope for opportunistic behavior when a citizen calculates that he can ignore the red light, evade taxes, or violate any other rule without punishment. Moreover, punishing every violation is likely prohibitively costly, so societies where the rule of law prevails largely depend on citizens' decisions to follow the norm despite the opportunities for defection.

Therefore, cooperative and pro-social behavior may arise as a social norm in societies, and help them achieve desirable outcomes. But key for this is third-party willingness to enforce social behavior by "punishing" defectors who do not behave pro-socially. Our results suggest that the "no sea sapo" social norm in Colombia facilitates breaking the enforcement mechanisms that facilitate positive collective outcomes through third-party punishment. The common saying "no sea sapo" (don't be a toad) conveys the idea that you should mind your own business and not snitch on other people, even if they are acting in an anti-social way. Adhering to such a norm undermines the effectiveness of the type of third party enforcement studied by [Fehr & Fischbacher \(2004\)](#), [Henrich, McElreath, Barr, Ensminger, Barrett, Bolyanatz, Cardenas, Gurven, Gwako, Henrich et al. \(2006\)](#), and [Ensminger & Henrich \(2014\)](#). Because the effect of this norm is to reduce the extent of third party enforcement, the consequence of the norm is to increase the amount of anti-social behavior in equilibrium.

2 Related literature

2.1 Social norms and its relevance for economic outcomes

Formal versus informal institutions. A basic fact of economic history is the massive divergence in per capita income across countries ([Pritchett 1997](#)), implying huge differences in levels of economic wellbeing. A recent growing literature has documented the "institutional"

foundations of differences in prosperity ([Acemoglu, Johnson & Robinson 2005](#)). Following [North \(1991\)](#), “institutions” are broadly understood as the humanly devised constraints or “rules of the game” that shape incentives in social interaction, thus determining whether societies achieve desirable outcomes such as interpersonal cooperation, political stability, widespread investment, peace, and accountable governments, to name a few.

While this line of research has provided some clues on why some societies remain poor, unstable, and violent, less clear are the underlying reasons for institutional divergence and what less developed countries can do to improve wellbeing and shared prosperity. Moreover, several studies locate these differences in deep historical roots and hard-to-change societal equilibria ([Acemoglu, Johnson & Robinson 2001](#), [Banerjee & Iyer 2005](#), [Dell 2010](#), among others).

This paints a relatively grim picture for efforts to improve these societies. Much of their performance appears to have deep, long-run roots and depend on features that are hard, or at least very slow, to change. At the same time social change is ubiquitous, and many countries have escaped poverty and violence to transform into more stable and prosperous societies. This suggests that to harness positive social transformations it is important to examine which features stand in the way of achieving more desirable social outcomes yet, at the same time, be susceptible to change with the right policies and interventions. This is precisely the aim of this research project. We do so by focusing on “anti-social norms” for the Colombian case, defined as norms of collective behavior that do not promote economic efficiency, but which nonetheless many individuals in the population follow (likely because they expect others to behave accordingly).

Studying these norms is important for several reasons. First, they are a crucial part of the “informal” rules of the game that constraint human interaction. Second, they will also shape the way in which individuals respond to “formal rules” (for instance, a good law may fail to move society in the right direction simply because collectively there is a social norm not to obey the law¹). Third, while like more formal institutions social norms tend to persist over time, they *can* change and when they do this may occur rapidly ([Bicchieri 2016](#)). Thus, a promising avenue to improve the welfare of many citizens in dysfunctional societies is to (1) determine which sets of social norms stand in the way of more desirable social outcomes, (2) understand how they work, and (3) design interventions to combat these collective behaviors.

Pro-social behavior and rationality. In normal human interactions there is a lot of scope for opportunism and many instances where what is privately rational deviates from what is collectively desirable. There are returns to trusting, cooperating and honest behavior, yet such behavior may not constitute a best response in a game. Indeed, almost any economic interaction illustrates these issues: when a firm hires a contractor to fulfill a task, there are opportunities for cooperation but also for opportunistic behavior on either part (not fulfilling the task properly by the contractor, or not paying in full by the firm, for example). Moreover, while formal rules and punishment may control at least to some extent opportunistic behavior, cooperative behavior is essential when contracts are necessarily

¹In the Colombian case, a well-known saying since colonial times is “la ley se obedece pero no se cumple” (roughly, citizens observe, but do not abide by, the rules).

incomplete or simply to reduce the costs of norm enforcement.

Another example is the rule of law. In almost any dimension of formal rules, legal punishments are insufficient to guarantee enforcement. There is scope for opportunistic behavior when a citizen calculates that he can ignore the red light, evade taxes, or violate any other rule without punishment. Moreover, punishing every violation is likely prohibitively costly, so societies where the rule of law prevails largely depend on citizens' decisions to follow the norm despite the opportunities for defection. Social stigma and disapproval from peers is at least one of the ways in which this is achieved, and research on the importance of peer behavior in a variety of realms suggests this indeed plays an important role.

Therefore, pro-sociality may solve social dilemmas, and on the positive side it may evolve as a product of cultural evolution since pro-social people may get higher payoffs ([Boyd & Richerson 1985](#)). Of course pro-sociality may exist alongside more conventional forms of rationality, but in a social context, several scholars have hypothesized that pro-sociality can arise not just because it is embedded in individual preferences or norms, but because other members of society are willing to enforce it. After all, we know from ethnographic work that societies use ostracism and other types of third-party and collective behavior to enforce norms (see [Flannery 2012](#), for many examples). Recent experimental work has reinforced this idea and [Fehr & Fischbacher \(2004\)](#) first illustrated that third parties were willing to punish unfair behavior, which violates a social norm, even if it is costly to them. [Henrich et al. \(2006\)](#) and [Ensminger & Henrich \(2014\)](#) showed that this behavior is widespread in many different societies.

In short, this evidence and line of reasoning suggests that cooperative and pro-social behavior may arise as a social norm in societies, and help them achieve desirable outcomes. Key for this result is third-party willingness to enforce social behavior by “punishing” defectors who do not behave pro-socially (the punishment can vary from subtle disapproval to more explicit penalties). Yet while all this may be true, the ethnographic and case study literature suggests that it is overly simplistic to think of norms as always promoting more efficient outcomes and third party interactions always compensating for what individuals cannot do themselves ([Banfield 1958](#), [Foster 1965](#), [1967](#)).

Indeed, the “no sea sapo” social norm in Colombia seems specifically designed to break the enforcement mechanisms that facilitate positive collective outcomes through third-party punishment. While it may be true that third parties may intervene to sanction anti-social behavior or behavior that violates norms, for example of fairness, we also argue that such behavior is itself constrained by this norm in Colombia. The common saying “no sea sapo” (don’t be a toad) conveys the idea that you should mind your own business and not snitch on other people, even if they are acting in an anti-social way. Adhering to such a norm undermines the effectiveness of the type of third party enforcement studied by [Fehr & Fischbacher \(2004\)](#), [Henrich et al. \(2006\)](#), and [Ensminger & Henrich \(2014\)](#).

2.2 Norms in the time of the Plague

The Covid-19 pandemic has triggered individual efforts for coordinated action that require a strong sense of collective purpose and cooperation, especially since many of these behaviors may not be individually “rational” ([Taleb & Norman 2020](#)). Also, they must rely on collective, non-coercive means of enforcement, since many of these practices are either only privately

observable or too costly to enforce via direct observation and sanctions.

Therefore, if pro-social behavior is widespread, societies are better equipped to deal with the pandemic's challenges. Instead, individualism, distrust towards each other, and distrust toward the government are potential hurdles to promote coordinated behavioral change. Moreover, people's response to threats and risks during the pandemic could either become a catalyst for positive collective action or exacerbate underlying anti-social and individualistic behaviors. We identify at least three interesting avenues on how the pandemic, and related policies, may impact individual behavior and citizen's adherence to cooperative norms

Covid-19 and pro-social behavior. First, The Covid-19 shock has potentially conflicting effects on collective behavior. On the one hand, a sense of common fate can emerge, strengthening a shared social identity and motivating support to others and coordination of behavior ([Drury 2018](#)). Along these lines, [Engle-Warnick, Laszlo, Mishagina & Strumpf \(2013\)](#) show that people were more likely to coordinate on their responses to surveys on appropriate social norms following the H1N1 epidemic in Canada.

On the other hand, this sense of shared identity can be undermined if others are perceived as competitors ([Van Bavel, Baicker, Boggio, Capraro, Cichocka, Cikara, Crockett, Crum, Douglas, Druckman et al. 2020](#)). Even if cooperation amongst communities has been the norm, epidemics have stoked fear as well as mistrust towards others ([Cohn 2016](#)). Social violence has sometimes erupted, usually targeted towards “outgroups” or “dominant classes”, who become frequent targets of such distrust. In the current crisis, for instance, we have seen reports of fear and xenophobia, especially against ethnic-Chinese. Similar reactions occurred during the 2003 SARS epidemic ([Eichelberger 2007](#)).

Importantly, these effects may persist. Historical evidence suggests that societies' experiences with, and strategies against, a pandemic have long-lasting effects. For instance, descendants from Colombians quarantined in leper colonies during the early 20th century are more pro-social, have a higher in-group bias, and mistrust science and government health policies ([Ramos-Toro 2020](#)).

Leadership and collective behavior. Second, a key question is whether political leaders can help society coordinate on the positive response to the pandemic. “Leaders” can play a vital role in promoting pro-social behavior. [Komai, Stegeman & Hermalin \(2007\)](#) show, for instance, that leaders can solve coordination problems or counteract moral hazard inefficiencies when recognized as having relevant and credible private information.² Therefore, credibility is fundamental, as is the capacity to cultivate the necessary shared social identity and instill in citizens a sense of collective self-efficacy ([Fransen, Haslam, Steffens, Vanbeselaere, De Cuyper & Boen 2015](#), [Haslam, Reicher & Platow 2011](#)).

A global survey at the onset of Covid-19 reveals both the limits and the possibilities of effective leadership ([Fetzer, Witte, Hensel, Jachimowicz, Haushofer, Ivchenko, Caria, Reutskaja, Roth, Fiorin, Gómez, Kraft-Todd, Götz & Yoeli 2020](#)). The perception of a weak government and public response is associated with higher levels of worries and depression.

²Relatedly, [Vesterlund \(2003\)](#) and [Andreoni \(2006\)](#) show that a big donor serving as a first mover (acting as a leader) when raising money for charities, could signal potential donors about the quality of the charity and increase total donation.

Instead, strong government reactions correct misperceptions about others' behavior in the pandemic and reduce worries and depression.

However, neither leader credibility nor their promotion of shared social identity can be taken for granted. When leaders change previously announced policies, this can hurt credibility and citizen compliance with policies, as [Briscese, Lacetera, Macis & Tonin \(2020\)](#) illustrate for quarantine extensions in Italy. When leaders are perceived as self-serving, it is also more challenging to encourage pro-social behavior ([Mulder & Nelissen 2010](#)).

Political polarization. Finally, this discussion leads us to the third focus of our study. Political polarization can be one barrier for leadership credibility, thus limiting the ability of leaders to spur coordinated collective action ([Van Bavel et al. 2020](#)).

If political leaders are perceived as representing just one part of the population, it is harder to build a collective purpose. Moreover, with diverging political views, the crisis itself may be used strategically by exploiting fear to exacerbate divisions for political and electoral gain, as [Campante, Depetris-Chauvin & Durante \(2020\)](#) show for the case of Ebola in the US. The possible effects include more division, mistrust, and, therefore, anti-social behavior. Also, this could spur biased interpretation of messages and information when viewed under a partisan lens and greater susceptibility to believing fake news ([Kahan, Peters, Dawson & Slovic 2017](#), [Van Bavel & Pereira 2018](#)). Suggestive evidence that political views and polarization affect social behavior during this pandemic comes from observing that US counties with a higher voter share for Trump in the 2016 elections have a lower propensity to stay at home and practice social distancing. When the media replicates partisan interpretations, this can also affect actual behavior, as has been shown for the case of Covid-19 and Fox News in the US ([Bursztyn, Rao, Roth & Yanagizawa-Drott 2020](#), [Simonov, Sacher, Dubé & Biswas 2020](#)).

In short, the Covid-19 can be a catalyst for coordinated and cooperative collective action, or could spur divisions and individualism. Leadership can help determine the direction that citizens' take in response to the risks and fears produced by the crisis. Yet political polarization is likely to limit the effectiveness of leaders' efforts to spur cooperation and cultivate a sense that "we are in this together".

Studying these issues in Colombia is crucial, where distrust both between citizens and towards the government is remarkably high, as are anti-social behaviors like justifying norm-breaking, the original focus of the study. Between 1996-2018, only 18% of Colombians thought one could trust others. In 2018, less than 23% of respondents thought that one could trust the Judiciary, the Government, or Congress ([Latinobarómetro 2015](#)).

The "no sea sapo" norm epitomizes the breakdown of efforts to attain collective endeavors that cannot be enforced through policing, as is the case of desirable collective behavior during a pandemic. We therefore decided to leverage the existence of this norm by implementing, through an extension of our laboratory experiments, a series of treatments aimed at evaluating each of the three critical questions outlined before. Our treatments will measure whether: (i) exposure to the Covid-19 pandemic increases or decreases the relevance of the "no sea sapo" norm, (ii) leadership helps alleviate the behavioral effects from such norm of conduct, and (iii) political polarization limits leaders' ability to disincentivize this behavior.

3 Experimental design

We implement, and plan to implement, a series of online laboratory experiments, coded in oTree ([Chen, Schonger & Wickens 2016](#)), with students recruited through the Uniandes Me-Lab ORSEE database ([Greiner 2015](#)).

Our experiments exploit a fairness game based on the dictator game ([Berg, Dickhaut & McCabe 1995](#)) with third party punishment studied by [Fehr & Fischbacher \(2004\)](#). A first student (Sender) decides over the split of a given endowment between herself and a second passive student (Receiver). The chosen split could be fair or unfair. We allow a third student (Third Party) to punish unfair behavior from the Sender. There is also the possibility that students, who have behaved anti-socially (chose an uneven split), enforce the “no sea sapo” norm upon the third party.

We hypothesize that adhering to such a norm is likely to undermine the effectiveness of third parties intervening to sanction behavior that violates norms of fairness. In particular, we examine whether the mere possibility of enforcing such norm increases the deviation from fair and cooperative social outcomes. Below we explain in more detail both experiments and the expected outcomes

Finally, To study the impact of Covid-19, we leverage on: (i) our experimental manipulation of the saliency of the pandemic and (ii) the extent to which subjects have been “naturally” exposed to it. Of course, the first approach attains cleaner causal identification, but the second reflects real-world experiences better, so we view them as complementary.

We will then study how messages from political leaders promoting coordination during the pandemic affect behavior, and examine whether socially-desirable outcomes improve despite the presence of the “no sea sapo” norm. We will experimentally expose subjects to short clips of real messages from political leaders. To emphasize the efforts to counteract a “mind your own business mentality” and following the literature on effective leadership ([Fransen et al. 2015](#)), we will focus on messages that cultivate a sense that “we are in this together”. Therefore, to explore the role of political disagreement and polarization, we will explore how subjects respond to these different interventions depending on their political views and, in particular, on whether those views match or mismatch the leaders’ views.

3.1 Actions and payoffs in the fairness game

A Sender gets an endowment of 100ET and has to decide an amount to send to a Receiver. A Receiver is endowed with 0ET and remains passive throughout the experiment. So a Sender is ultimately deciding whether to split his endowment fairly (sending a Receiver a share of 50ET) or unfairly (sending a Receiver a share strictly lower than 50ET).

A Third Party receives a fixed endowment of 50ET and observes the decision from a Sender. A Third Party has also the option of punishing a Sender by spending his own ET in deduction points for a Sender. Every ET spent in punishing a Sender reduces a Sender’s payoff in 3ET.

Once a Sender receives any deduction points from a Third Party he can decide to send a Third Party a message highlighting that he should “mind his own business”, that is, a message enforcing the “no sea sapo” norm.

Similarly to the dishonesty game, a Third Party acts as the social enforcer of cooperative behavior in the society composed by the three players. However, in this game, the cooperative behavior is related to being fair rather than honest. A Sender, on the other hand, behaves as the enforcer of the anti-social norm “no sea sapo”.

3.2 Treatment arms

To determine whether the “no sea sapo” norm stands in the way of desirable social outcomes in Colombia, to understand how it works, and to determine whether the pandemic has changed the role that social norm plays in determining pro-social behavior, we consider the following experimental treatments.

1. **Dictator Game:** In the Dictator Game, a Sender starts with an endowment of 100ET. Sender can send a fraction of his endowment to the Receiver. This fraction can be 0%, 10%, 20%, 30%, 40% or 50%. Third Party has no decision and his endowment is always 50ET.
2. **Third Party Game (TPG):** To the Dictator Game we add a Third Party who has the possibility to deduct some points to the Sender. Each deduction point that Third Party charges to the Sender, diminishes Third Party’s income by 1ET and Sender’s income by 3ET.
3. **Third Party Game + Message (TPG + M):** It is the same interaction as TPG but now, if a Sender gets points deducted, he has the chance to send one of two messages:
 - (a) Mind your own business (in Spanish, "*No te metas en lo que no te importa*")
 - (b) No message.
4. **Covid-19 priming and political leadership (TPG+M+Covid).** Same as **TPG + M**, but we now prime subjects with statistics about the pandemic, its broad impact, and the risks of the disease. This is done at the beginning of an experimental session. Before playing the TPG, we expose subjects to a 5-minutes video clip from either (i) a right-wing, (ii) a left-wing politician, or (iii) a leader from a non-partisan multilateral organization (*Covid primig stage*). The content of the message is virtually the same across the three sources and is related to how to deal collectively with the pandemic (*Political leadership stage*). At the end of this treatment, we implement a survey eliciting a rich set of demographic characteristics and political opinions³.

In the appendix B we include full length instructions that participants face in the experimental sessions. In particular, instructions faced in **DG**, **TPG** and **TPG+M** treatments are found in Appendix B.1. Subjects facing treatment **TPG+M+Covid**, see the *Covid primig stage* (instructions in appendix B.2.1) and *Political leadership stage* (see appendix B.2.2) before facing the exact same instructions for the first round of the other three treatments.

³See appendix B.2.3

3.3 Additional details

For the first three treatments, the interaction described above repeats for several decision rounds. This allows us to study the evolution of unfair behavior and measure the strength of the “no sea sapo” social norm in determining it.

Across rounds, roles are fixed and groups are formed with anonymous random re-matching. In the first round, subjects do not know the setup repeats for more rounds. This enables a comparison with the one-shot experiment with identical setup as has been amply studied before. Feedback across rounds is circumscribed to a Sender and a Third Party actions and players payoffs. Payments are based on one randomly chosen round at the end of the experiment. The identity of each player remains completely anonymous to both, participants and experimenters. At the end of every round, we recover incentive-compatible empirical expectations about the behaviour of other players. At the end of all rounds, we also recover, for a subset of players, incentive-compatible normative expectations about the behavior of Sender and Third Parties.

4 Results

Until April 2021, we gathered information and decisions from 335 subjects divided by treatment and role played as depicted in Table 1.

Treatment	Senders	Receivers	Third Party
Dictator (Dictator Game)	25	26	24
TPG (Dictator and Third Party Game)	45	45	44
TPGM (Third Party Game + Message)	42	42	42
Total	112	113	110

Table 1: Distribution of participants by role and treatment

Below, we analyze the behavior from Senders, and Third Parties, as well as Receivers’ expectations. Overall, our results confirm that adhering to the “no sea sapo” norm undermines the effectiveness of third parties intervening to sanction behavior that violates norms, like fairness. The possibility of enforcing such norm reduces the willingness to invite fellow citizens to behave pro-socially and increases the deviation of Senders from fair outcomes.

4.1 Unfairness and willingness to enforce fairness

4.1.1 Sender's behavior

First, we analyze the baseline level of unfair behavior from Senders (in Dictator treatment) and compare it to the extent of this behavior when a Third Party can punish unfair behavior (in TPG treatment), and then when they are exposed to the “no sea sapo” institution.

Figure 1 depicts the average amount sent by Senders to Receivers for every treatment. In panel (a), we distinguish by round; in panel (b) we report the aggregate behavior across rounds. In the first round, Senders facing the TPG treatment send on average 31% more ET than in the Dictator treatment. However, when the “no sea sapo” institution is set, the increase in the amount sent is just 3% and is not statistically significant different than under the Dictator Game. This pattern is maintained across rounds. All in all, the mere possibility from Senders to send a message stating that Third Parties should mind their own business, reduces their willingness to send ET to Receivers.

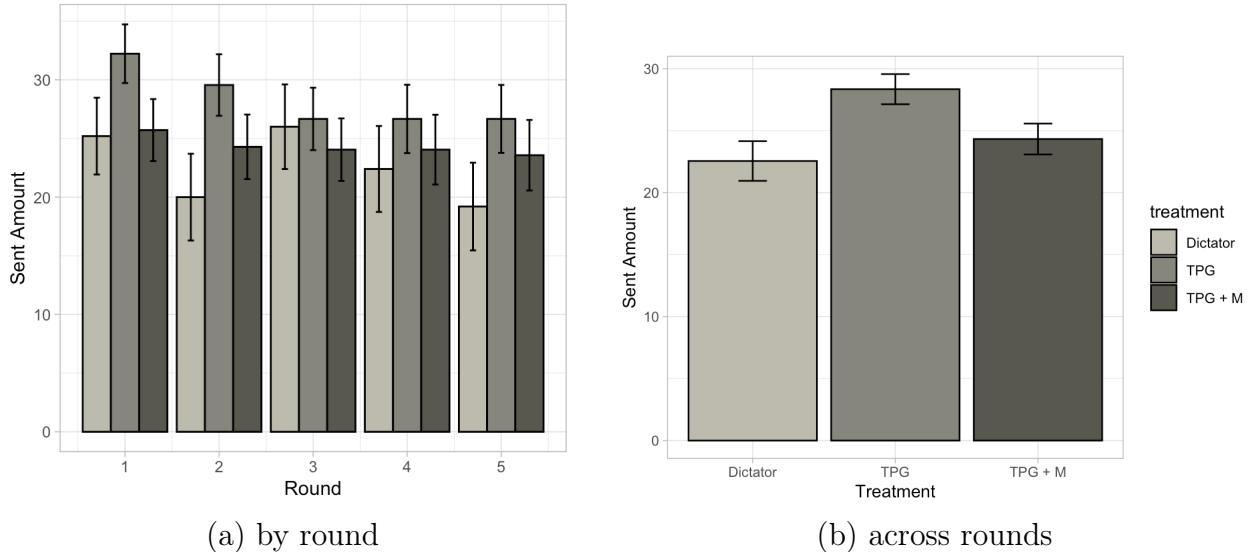


Figure 1: Average amount sent by Senders to Receivers, by treatment

Table 2 reports coefficients and statistical tests which confirm the established patterns from the figure above. The “no sea sapo” institution counteract the gains on fair behavior reached under the Third Party Punishment institution.⁴

⁴In Appendix A.2 we report coefficients associated to the aggregate behavior across rounds.

Table 2: Linear estimation of the amount sent by Sender to Receiver, by round

VARIABLES	(Round 1)	(Round 2)	(Round 3)	(Round 4)	(Round 5)
	<i>Sent</i>	<i>Sent</i>	<i>Sent</i>	<i>Sent</i>	<i>Sent</i>
Third Party Game	8.298** (4.081)	10.19** (4.565)	1.562 (4.397)	4.739 (4.541)	8.558* (4.755)
Third Party Game + Message	0.973 (4.165)	4.649 (4.598)	-1.572 (4.404)	2.015 (4.440)	4.901 (4.620)
Constant	26.34*** (7.462)	26.92*** (7.456)	32.50*** (6.724)	32.87*** (7.264)	32.49*** (6.935)
<i>Controls</i>	✓	✓	✓	✓	✓
Observations	112	112	112	112	112
R-squared	0.090	0.078	0.065	0.082	0.091
Effect TPG vs DG	31%**	37%**	5%	14%	26%*
Effect TPG + M vs DG	3%	17%	-5%	6%	15%
p-val $H_0 : TPG = TPGM$	0.049**	0.15	0.42	0.52	0.38

Notes: *** p<0.01, ** p<0.05, * p<0.1. Robust standard errors in parenthesis. Obs: 112 **Senders**. Coefficients for each round come from regression $Sent = \beta_0 + \beta_1 ThirdPartyGame + \beta_2 TPGMessage + \gamma' X_p + \varepsilon_r$. **Dictator Game** is the baseline of the analysis. **TPG** is the following treatment: Dictator Game with Third Party Punishment. **TPG + M** is the same Dictator Game with Third Party Punishment plus the message: "No te metas en lo que no te importa". Controls: dummy indicating if female participant, Semester, guess from a beauty context question as proxy for rationality, Socioeconomic stratum, and a dummy showing if he/she studying economics of business.

In Figure 2 we investigate the instances in which Senders reach an equal split between with Receivers. In the first round, only 16% of Senders in the Dictator treatment share evenly their endowment. This percentage more than doubles under the TPG (i.e., 33%) only to fall to 21% once the “no sea sapo” message is allowed to be sent. This pattern holds, with some noise, across different rounds.

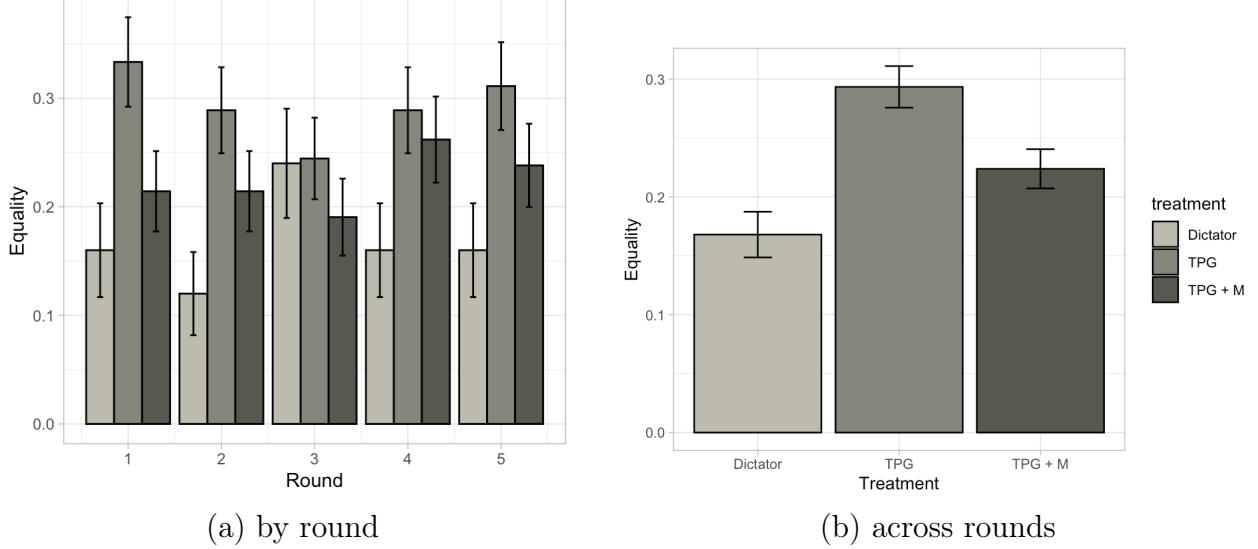


Figure 2: Instances in which Senders decide for equal split with Receivers, by treatment

In Table 3, after aggregating observations from all rounds, we estimate a linear probability model where the dependent variable is the percentage of Senders that decide for an equal split with Receivers. We find that there is an excess of 15% of Senders under the TPG that go for the fair allocation compared with the Dictator treatment. However, once Senders are allowed to send a “mind your own business” message to Third Parties, the fair behavior reduces in 9pp and becomes statistically indistinguishable from Senders’ behavior observed under the Dictator treatment.

Table 3: Linear probability model of the percentage of Senders that decide for an equal split with Receivers across rounds, by treatment

VARIABLES	(1) <i>Equality</i>	(2) <i>Equality</i>	(3) <i>Equality</i>
Third Party Game	0.150* (0.0819)	0.150* (0.0820)	0.150* (0.0820)
Third Party Game + Message	0.0620 (0.0783)	0.0620 (0.0784)	0.0620 (0.0784)
Round		0.00268 (0.00792)	
<i>Round</i> _{>1}			-0.0134 (0.0329)
Constant	0.209 (0.128)	0.201 (0.129)	0.220* (0.131)
<i>Controls</i>	✓	✓	✓
Clusters	112	112	112
Observations	560	560	560
R-squared	0.038	0.038	0.038

Notes: *** p<0.01, ** p<0.05, * p<0.1. Clustered std errors in parenthesis.

Obs: 560, from 112 **Senders** x 5 *Rounds*. Controls: dummy indicating if female participant, Semester, guess from a beauty context question as proxy for rationality, Socioeconomic stratum, and a dummy showing if he/she studying economics of business.

4.1.2 Receivers' expectations

Are Receivers sensitive to the “no sea sapo” institution? Figure 3 and Table 4 suggest they are: Receivers expect Senders under the TPG+M treatment to send them around $5.8ET$ less than those under the TPG. Additionally, we cannot reject that the Receivers’ expected amount under TPG+M is equal to the amount Receivers under the Dictator treatment expect from Senders.

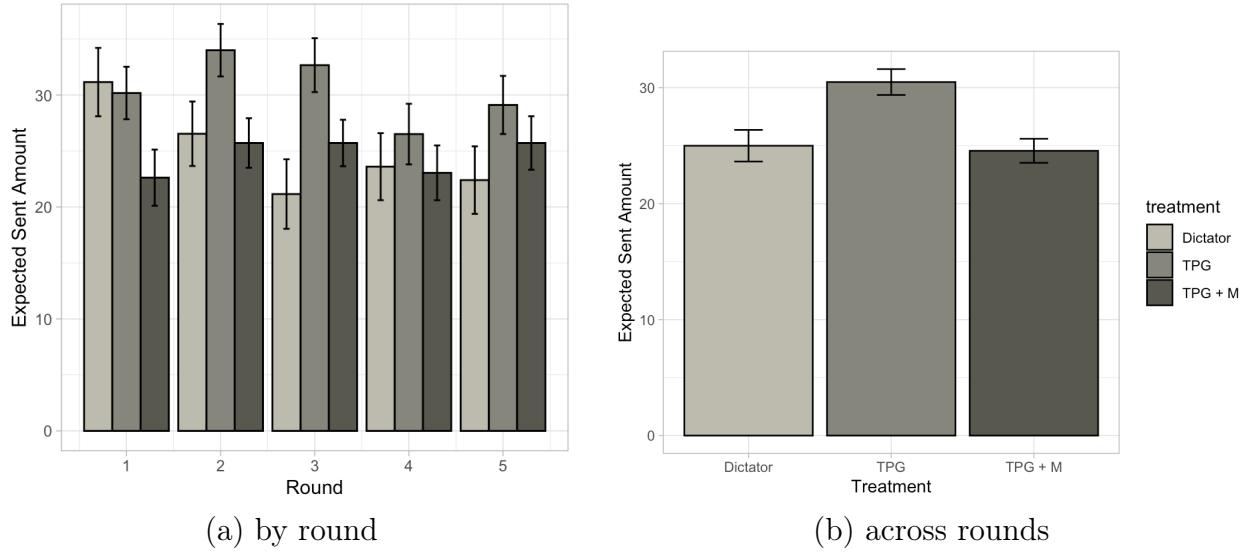


Figure 3: Receiver’s expected amount sent by Sender, by treatment

Table 4: Linear estimation model of the expected sent amount, across rounds and treatments

VARIABLES	(1) <i>ExpSent</i>	(2) <i>ExpSent</i>	(3) <i>ExpSent</i>	(4) <i>ExpSent</i>
Third Party Game	4.851* (2.766)	4.853* (2.768)	-1.635 (3.997)	4.869* (2.766)
Third Party Game + Message	-1.110 (2.588)	-1.108 (2.590)	-9.224** (4.118)	-1.092 (2.588)
<i>Round</i> _{>1}		-0.716 (1.568)	-7.746** (3.514)	
<i>TPG * Round</i> _{>1}			8.140** (4.104)	
<i>TPGM * Round</i> _{>1}			10.17** (4.390)	
Round				-0.723 (0.442)
Constant	28.58*** (3.862)	29.15*** (4.077)	34.76*** (4.637)	30.74*** (3.997)
Controls	✓	✓	✓	✓
Clusters	113	113	113	113
Observations	563	563	563	563
R-squared	0.067	0.067	0.077	0.071
Effect TPG vs DG	16%	16%	-3%	16%
Effect TPG + M vs DG	-3%	-3%	-19%	-3%
p-val <i>TPG = TPGM</i>	0.01**	0.01**	0.029**	0.01**
p-val <i>TPG(1 + Round</i> _{>1} <i>) = 0</i>			0.03**	
p-val <i>TPGM(1 + Round</i> _{>1} <i>) = 0</i>			0.73	
p-val $\beta_1 + \beta_4 = \beta_2 + \beta_5$			0.03**	

Notes: *** p<0.01, ** p<0.05, * p<0.1. Clustered errors by participant in parenthesis. Obs: 113 **B**

Receivers x 5 *Rounds* = 563 obs. Coefficients come from regression

ExpectedSent_r = $\beta_0 + \beta_1 TPG_r + \beta_2 TPGM_r + \beta_3 Round + \beta_4 (TPG * Round) + \beta_5 (TPGM * Round) + \varepsilon_{p,r}$.

Columns (2) and (3) use the variable *Round*_{>1} as a dummy variable taking the value of 1 if the round is other than the first round. Column (4) use the variable round as a continuous variable, where the first round takes the value of 1, second round is 2 and so on. Controls: dummy indicating if female participant, Semester, guess from a beauty context question as proxy for rationality, Socioeconomic stratum, and a dummy showing if he/she studying economics of business.

4.1.3 Third parties' behavior

How does the potential deduction varies across treatments and rounds? we recover, via the strategy method, deduction points that Third Parties charge Senders at any given amount they send. In Figure 4 deduction points charged by Third Parties decreases as the amount sent by the Sender increases, which suggests Third Parties are willing to forego their own income in order to punish uneven distributions.

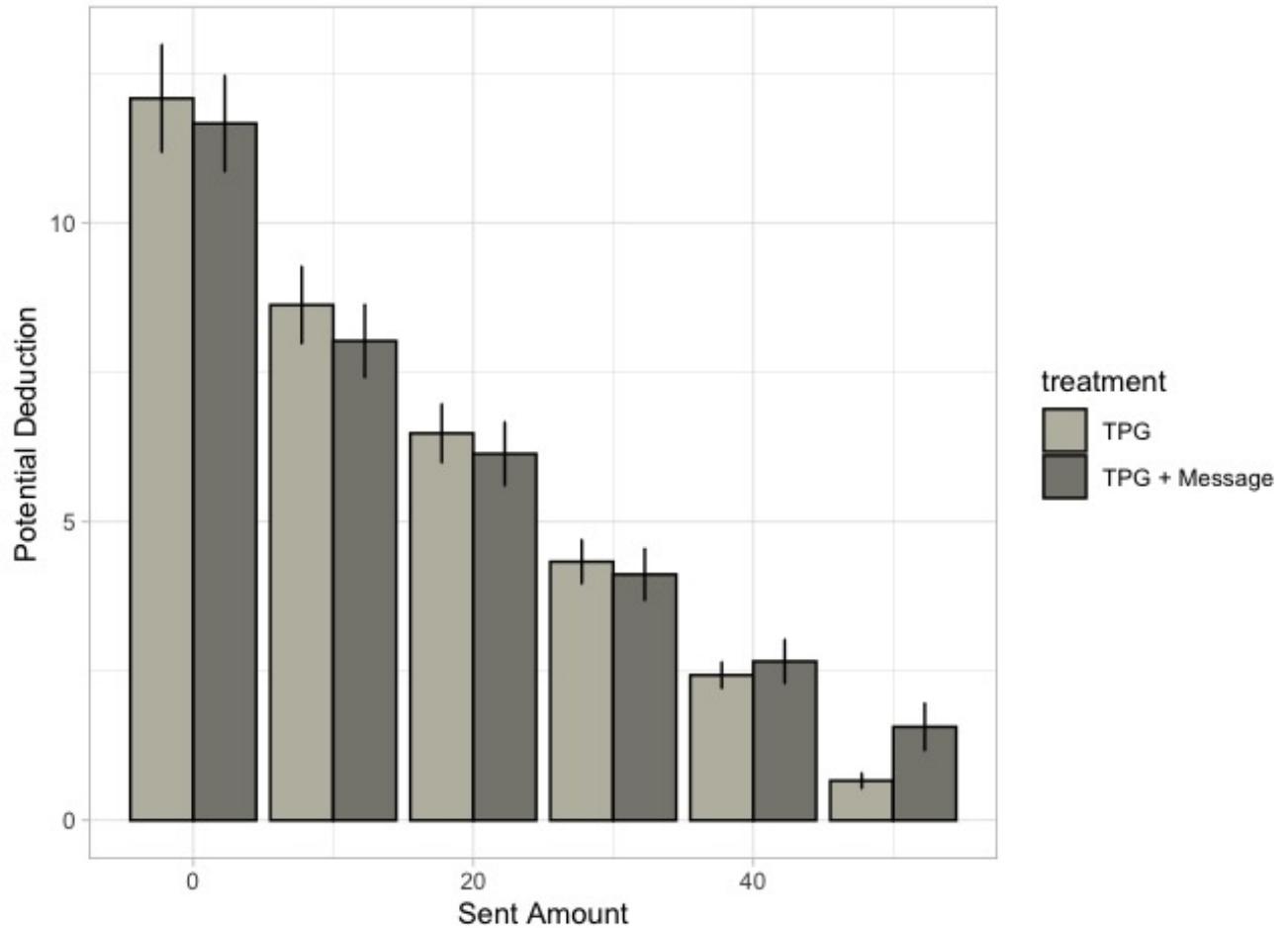


Figure 4: Deduction points charged by the Third Party to any given amount sent by the Sender across all rounds, by treatment

Table 5 confirms the negative relation between amount sent by Senders and deduction points that Third Parties are willing to charge them. The “no sea sapo” institution seems not to deter Third Parties from enforcing a fair split compared to TPG.

Table 5: Linear estimation of deduction points charged by the Third Party to any given amount sent by the Sender across all rounds, by treatment

Dep var:	(1)	(2)	(3)
	<i>Points Deduct_r</i>		
<i>Sent</i> = 10	-3.459*** (0.553)	-3.459*** (0.553)	-3.459*** (0.553)
<i>Sent</i> = 20	-5.609*** (0.791)	-5.609*** (0.791)	-5.609*** (0.791)
<i>Sent</i> = 30	-7.759*** (1.099)	-7.759*** (1.099)	-7.759*** (1.099)
<i>Sent</i> = 40	-9.659*** (1.376)	-9.659*** (1.376)	-9.659*** (1.377)
<i>Sent</i> = 50	-11.43*** (1.680)	-11.43*** (1.680)	-11.43*** (1.681)
Third Party Game + Message	-0.405 (2.152)	-0.405 (2.153)	-2.093 (2.218)
<i>TPGM * Sent</i> = 10	-0.184 (0.829)	-0.184 (0.829)	-0.184 (0.829)
<i>TPGM * Sent</i> = 20	0.0758 (1.140)	0.0758 (1.140)	0.0758 (1.140)
<i>TPGM * Sent</i> = 30	0.207 (1.477)	0.207 (1.477)	0.207 (1.478)
<i>TPGM * Sent</i> = 40	0.650 (1.859)	0.650 (1.860)	0.650 (1.860)
<i>TPGM * Sent</i> = 50	1.323 (2.245)	1.323 (2.245)	1.323 (2.246)
<i>Round_{>1}</i>		-2.256*** (0.556)	-3.287*** (0.830)
<i>TPGM * Round_{>1}</i>			2.110* (1.083)
Constant	16.08*** (2.735)	17.89*** (2.749)	18.71*** (2.769)
Controls	✓	✓	✓
Clusters	86	86	86
Observations	2,580	2,580	2,580
R-squared	0.220	0.231	0.233

Notes: *** p<0.01, ** p<0.05, * p<0.1. Clustered robust std errors clustered by participant in parenthesis. Obs: 86 **Third Parties** x 6 decisions x 5 rounds= 2580. The baseline comparison is **Sent=0** and the **TPG**. The **TPG+M** is the same Dictator Game with Third Party Punishment plus the message: "No te metas en lo que no te importa". Columns (2) and (3) use the variable *Round_{>1}* as a dummy variable taking the value of 1 if the round is other than the first round. Column (4) use the variable round as a continuous variable, where the first round takes the value of 1, second round is 2 and so on. Controls: dummy indicating if female participant, Semester, guess from a beauty context question as proxy for rationality, Socioeconomic stratum, and a dummy showing if he/she studying economics of business.

4.2 Is “No sea sapo” an antisocial norm?

Are Senders willing to capitalize selfish behavior by enforcing the “no sea sapo” norm? Do Receivers actually expect Senders to use the “mind your own business message”? Is it socially accepted the use of such messages?

4.2.1 Empirical expectations about, and actual enforcing of, antisocial norms

We observe in Figure 5 that approximately 45% of Receivers in the first round expect Sender who have been charged with deduction points, to enforce the “no sea sapo” norm, but as the rounds proceed that expectation is updated downwardly. In contrast, only 15% of Senders who were punished in the first round actually use the “mind your own business” message. Interestingly, in the last round, that percentage rises up to 42%. Both results suggest the existence of the “no sea sapo norm” as a significant percentage of participants use it, and expect it to be used. Table 6 confirms our previous claim.

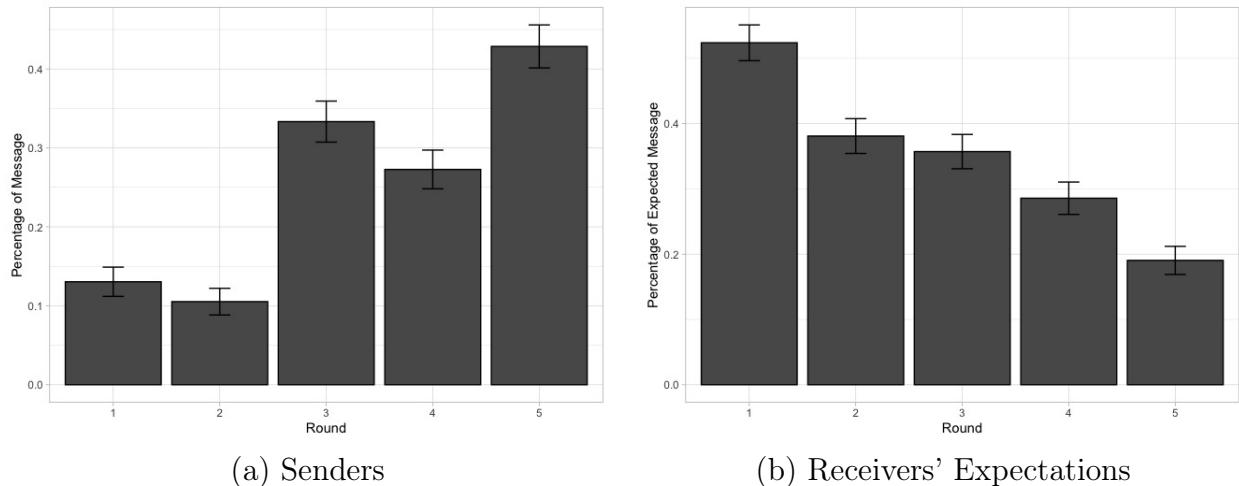


Figure 5: Instances in which Senders use “no sea sapo” message (a), and Percentage of Receivers who expect Senders to use such message, across rounds (b)

Table 6: Instances in which Senders use “no sea sapo” message, and percentage of Receivers who expect Senders to use such message, across rounds

VARIABLES	(1) <i>message_r</i>	(2) <i>message_r</i>	(3) <i>Exp.message_r</i>	(4) <i>Exp.message_r</i>
Round	0.0741*** (0.0175)		-0.0761*** (0.0137)	
<i>Round</i> _{>1}		0.149*** (0.0540)		-0.220*** (0.0457)
Constant	0.184 (0.089)	0.286*** (0.086)	0.526*** (0.096)	0.474*** (0.0925)
Controls	✓	✓	✓	✓
Clusters	109	109	126	126
Observations	309	309	630	630
R-squared	0.063	0.023	0.051	0.034

Notes: *** p<0.01, ** p<0.05, * p<0.1. Clustered robust std errors clustered by participant in parenthesis. Columns (1) and (2) estimates the probability of sent the message: "No te metas en lo que no te importa". Columns (3) and (4) estimates the expectation of the same message. (Remember that the first variable is measure on A players, the second one is measure on B players.). Columns (1) and (3) use the variable round as a continuous variable, where the first round takes the value of 1, second round is 2 and so on. Columns (2) and (4) use the variable *Round*_{>1} as a dummy variable taking the value of 1 if the round is other than the first round. Controls: dummy indicating if female participant, Semester, guess from a beauty context question as proxy for rationality, Socioeconomic stratum, and a dummy showing if he/she studying economics of business.

4.2.2 Determinants of an antisocial norm

Results from Table 7 suggest that the willingness to send a message is lower for Senders exhibiting more fair behavior.

Table 7: Effect of the amount sent on sending the message of "*No te metas en lo que no te importa*" given deduction points were received

VARIABLES	(1) <i>message_r</i>	(2) <i>message_r</i>	(3) <i>message_r</i>	(4) <i>message_r</i>	(5) <i>message_r</i>
<i>Sent_r</i>	-0.00640** (0.00245)	-0.00564** (0.00261)	-0.000828 (0.00472)	-0.00598** (0.00258)	-0.00273 (0.00385)
Round		0.0665** (0.0316)	0.0960** (0.0429)		
<i>Sent * Round</i>			-0.00158 (0.00126)		
<i>Round_{>1}</i>				0.110 (0.105)	0.201 (0.142)
<i>Sent * Round_{>1}</i>					-0.00439 (0.00393)
Controls	✓	✓	✓	✓	✓
Constant	0.470** (0.194)	0.290 (0.205)	0.207 (0.228)	0.384* (0.208)	0.333 (0.215)
Clusters	39	39	39	39	39
Observations	103	103	103	103	103
R-squared	0.086	0.134	0.141	0.097	0.101

Notes: *** p<0.01, ** p<0.05, * p<0.1. Clustered robust std errors clustered by participant in parenthesis.

Columns (2) and (3) use the variable round as a continuous variable, where the first round takes the value of 1, second round is 2 and so on. Columns (4) and (5) use the variable *Round_{>1}* as a dummy variable taking the value of 1 if the round is other than the first round. Controls: dummy indicating if female participant, Semester, guess from a beauty context question as proxy for rationality, Socioeconomic stratum, and a dummy showing if he/she studying economics of business.

Similarly, a Sender is more likely to enforce the antisocial norm the more points he is deducted by the Third Party, as seen in Table 8.

Table 8: Effect of the points deducted on the likelihood that player A sends the message of "No te metas en lo que no te importa".

VARIABLES	(1) <i>message_r</i>	(2) <i>message_r</i>	(3) <i>message_r</i>	(4) <i>message_r</i>	(5) <i>message_r</i>
<i>deduction_r</i>	0.0229** (0.00867)	0.0210** (0.00874)	0.0245 (0.0154)	0.0224** (0.00862)	0.00643 (0.0149)
Round		0.0521* (0.0300)	0.0632 (0.0651)		
<i>Round * Deduc</i>			-0.000994 (0.00499)		
<i>Round_{>1}</i>				0.102 (0.0977)	-0.0914 (0.202)
<i>Round_{>1} * Deduc</i>					0.0191 (0.0170)
Controls	✓	✓	✓	✓	✓
Constant	0.0897 (0.165)	-0.0174 (0.184)	-0.0534 (0.248)	0.0262 (0.192)	0.175 (0.226)
Clusters	39	39	39	39	39
Observations	103	103	103	103	103
R-squared	0.195	0.224	0.224	0.204	0.219

Notes: *** p<0.01, ** p<0.05, * p<0.1. Clustered robust std errors clustered by participant in parenthesis.
 Columns (2) and (3) use the variable round as a continuous variable, where the first round takes the value of 1, second round is 2 and so on. Columns (4) and (5) use the variable *Round_{>1}* as a dummy variable taking the value of 1 if the round is other than the first round. Controls: dummy indicating if female participant, Semester, guess from a beauty context question as proxy for rationality, Socioeconomic stratum, and a dummy showing if he/she studying economics of business.

4.2.3 “No Sea Sapo” as a normative antisocial norm

To measure normative expectations, at the end of our experimental sessions, **Receivers** and **Third Parties** respond the following questions assessing whether they thought the displayed behavior is socially appropriate.

- Q1. It is socially appropriate if a Sender decides to transfer less than 50 points to a Receiver:
- Q2. It is socially appropriate if a Third Party decides to transfer deduction points to the Sender if this Sender sends less than 50 points to the Receiver
- Q3. It is socially appropriate if a Sender decides to send the message: "*No te metas en lo que no te importa*" after the Third Party charged him deduction points

We elicit these answers in an incentivized way, following Krupka & Weber (2013)'s coordination game. This procedure guarantees that subjects respond accordingly to what they think most of the other participants would actually think. Given the full set of possible answers was: 0 “Very socially inappropriate”, 1 “Somehow socially inappropriate” 2 “Somehow socially appropriate” 3 “Very socially appropriate”, if the average answer is below (above) 1.5 one claim participants think that the behavior associated to the corresponding question is socially inappropriate (appropriate).

In Table 9 we report the coefficients from a linear estimation where the dependant variables are the answer to each question, depending on a full set of treatment indicators. We note an unfair behavior from Sender is seen neither socially appropriate or inappropriate by Receivers, while it is socially inappropriate for Third Parties facing the Dictator treatment. Both Receivers and Third Parties consider that punishing deviations from an even split is socially appropriate. Finally, there is strong evidence that enforcing the “no sea sapo” norm is socially inappropriate for both Receivers and Third Parties.

Table 9: Linear estimation of how socially appropriate unfair behavior (Q1), punishment for unfair behavior (Q2), and “no sea sapo norm” enforcement (Q3) is, for Receiver and Third Party subsamples

VARIABLES	(1)	(2) Receiver	(3)	(4)	(5) Third Party	(6)
	Q1	Q2	Q3	Q1	Q2	Q3
Third Party Game	0.0448 (0.0902)			0.227* (0.115)		
Third Party Game + Message	0.0985 (0.102)	-0.0004 (0.100)		0.00012 (0.108)	0.042 (0.087)	
Constant	1.469*** (0.0692)	1.828*** (0.174)	1.11*** (0.247)	1.160*** (0.169)	2.39*** (0.189)	0.849*** (0.242)
Baseline comparison	Dictator Game	Third Party Game	TPG + Message	Dictator Game	Third Party Game	TPG + Message
Controls	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Observations	335	260	126	317	260	144
R-squared	0.002	0.000	0.000	0.025	0.001	0.000

Notes: *** p<0.01, ** p<0.05, * p<0.1. Robust std errors in parenthesis. Columns (1) to (3) use answers from the Receiver subsample. Columns (4) to (6) use answers from Third Party subsample. Controls: dummy indicating if female participant, Semester, guess from a beauty context question as proxy for rationality, Socioeconomic stratum, and a dummy showing if he/she studying economics of business. Q1: It is socially appropriate if a Sender decides to transfer less than 50 points to a Receiver; Q2: It is socially appropriate if a Third Party decides to transfer deduction points to the Sender if this Sender sends less than 50 points to the Receiver; Q3: It is socially appropriate if a Sender decides to send the message: *"No te metas en lo que no te importa"* after the Third Party charged him deduction points

References

- Acemoglu, D., Johnson, S. & Robinson, J. A. (2001), ‘The colonial origins of comparative development: An empirical investigation’, *American Economic Review* **91**(5), 1369–1401.
- Acemoglu, D., Johnson, S. & Robinson, J. A. (2005), Chapter 6 institutions as a fundamental cause of long-run growth, Vol. 1 of *Handbook of Economic Growth*, Elsevier, pp. 385 – 472.
- Andreoni, J. (2006), ‘Leadership giving in charitable fund-raising’, *Journal of Public Economic Theory* **8**(1), 1–22.
- Banerjee, A. & Iyer, L. (2005), ‘History, institutions, and economic performance: The legacy of colonial land tenure systems in india’, *The American Economic Review* **95**(4), 1190–1213.
- Banfield, E. (1958), *The moral basis of a backward society*, Free Press paperback, Free Press.
- Berg, J., Dickhaut, J. & McCabe, K. (1995), ‘Trust, reciprocity, and social history’, *Games and economic behavior* **10**(1), 122–142.
- Bicchieri, C. (2016), *Norms in the Wild: How to diagnose, measure and change social norms*, Oxford University Press.
- Boyd, R. & Richerson, P. (1985), *Culture and the Evolutionary Process*, University of Chicago Press, Chicago.
- Briscese, G., Lacetera, N., Macis, M. & Tonin, M. (2020), Compliance with COVID-19 social-distancing measures in Italy: The role of expectations and duration, Working Paper 26916, National Bureau of Economic Research.
- Bursztyn, L., Rao, A., Roth, C. & Yanagizawa-Drott, D. (2020), Misinformation during a pandemic, Working Paper 2020-44, Becker Friedman Institute.
- Campante, F. R., Depetris-Chauvin, E. & Durante, R. (2020), The virus of fear: The political impact of ebola in the U.S., Working Paper 26897, National Bureau of Economic Research.
- Chen, D. L., Schonger, M. & Wickens, C. (2016), ‘otree—an open-source platform for laboratory, online, and field experiments’, *Journal of Behavioral and Experimental Finance* **9**, 88–97.
- Cohn, S. (2016), ‘Plague and prejudice’, *History Today* **66**(3), 31–37.
- Dell, M. (2010), ‘The persistent effects of peru’s mining mita’, *Econometrica* **78**(6), 1863–1903.
- Drury, J. (2018), ‘The role of social identity processes in mass emergency behaviour: An integrative review’, *European Review of Social Psychology* **29**(1), 38–81.
- Eichelberger, L. (2007), ‘SARS and New York’s Chinatown: The politics of risk and blame during an epidemic of fear’, *Social Science & Medicine* **65**(6), 1284–1295.

- Engle-Warnick, J., Laszlo, S., Mishagina, N. & Strumpf, E. (2013), Coordination, common knowledge and H1N1 outbreak, *Série Scientifique 2013s-10*, CIRANO, Montréal.
URL: <https://cirano.qc.ca/files/publications/2013s-10.pdf>
- Ensminger, J. & Henrich, J. (2014), *Experimenting with social norms: Fairness and punishment in cross-cultural perspective*, Russell Sage Foundation, New York.
- Fehr, E. & Fischbacher, U. (2004), ‘Third-party punishment and social norms’, *Evolution and human behavior* **25**(2), 63–87.
- Fetzer, T. R., Witte, M., Hensel, L., Jachimowicz, J., Haushofer, J., Ivchenko, A., Caria, S., Reutskaja, E., Roth, C. P., Fiorin, S., Gómez, M., Kraft-Todd, G., Götz, F. M. & Yoeli, E. (2020), Global behaviors and perceptions at the onset of the covid-19 pandemic, Working Paper 27082, National Bureau of Economic Research.
- Flannery, K. (2012), *The creation of inequality: how our prehistoric ancestors set the stage for monarchy, slavery, and empire*, Harvard University Press, Cambridge.
- Foster, G. M. (1965), ‘Peasant society and the image of limited good’, *American anthropologist* **67**(2), 293–315.
- Foster, G. M. (1967), *Tzintzuntzan: Mexican Peasants in a Changing World*, The Little, Brown Series in Anthropology, Little, Brown.
- Fransen, K., Haslam, S. A., Steffens, N. K., Vanbeselaere, N., De Cuyper, B. & Boen, F. (2015), ‘Believing in “us”: Exploring leaders’ capacity to enhance team confidence and performance by building a sense of shared social identity.’, *Journal of experimental psychology: applied* **21**(1), 89.
- Greiner, B. (2015), ‘Subject pool recruitment procedures: organizing experiments with orsee’, *Journal of the Economic Science Association* **1**(1), 114–125.
- Haslam, S. A., Reicher, S. D. & Platow, M. J. (2011), *The new psychology of leadership: Identity, influence and power*, Routledge.
- Henrich, J., McElreath, R., Barr, A., Ensminger, J., Barrett, C., Bolyanatz, A., Cardenas, J. C., Gurven, M., Gwako, E., Henrich, N. et al. (2006), ‘Costly punishment across human societies’, *Science* **312**(5781), 1767–1770.
- Kahan, D. M., Peters, E., Dawson, E. C. & Slovic, P. (2017), ‘Motivated numeracy and enlightened self-government’, *Behavioural Public Policy* **1**(1), 54–86.
- Komai, M., Stegeman, M. & Hermalin, B. E. (2007), ‘Leadership and information’, *American Economic Review* **97**(3), 944–947.
- Krupka, E. L. & Weber, R. A. (2013), ‘Identifying social norms using coordination games: Why does dictator game sharing vary?’, *Journal of the European Economic Association* **11**(3), 495–524.

Latinobarómetro (2015), ‘La confianza en américa latina 1995-2015. 20 años de opinión pública latinoamericana’.

Mulder, L. B. & Nelissen, R. M. A. (2010), ‘When rules really make a difference: The effect of cooperation rules and self-sacrificing leadership on moral norms in social dilemmas’, *Journal of Business Ethics* **95**(1), 57–72.

North, D. C. (1991), ‘Institutions’, *Journal of Economic Perspectives* **5**(1), 97–112.

Pritchett, L. (1997), ‘Divergence, big time’, *Journal of Economic Perspectives* **11**(3), 3–17.

Ramos-Toro, D. (2020), Social exclusion and social preferences: Evidence from Colombia’s leper colony, Technical report.

Simonov, A., Sacher, S. K., Dubé, J.-P. H. & Biswas, S. (2020), The persuasive effect of fox news: Non-compliance with social distancing during the Covid-19 pandemic, Working Paper 27237, National Bureau of Economic Research.

Taleb, N. & Norman, J. (2020), ‘Ethics of precaution: Individual and systemic risk’.

Van Bavel, J. J., Baicker, K., Boggio, P. S., Capraro, V., Cichocka, A., Cikara, M., Crockett, M. J., Crum, A. J., Douglas, K. M., Druckman, J. N. et al. (2020), ‘Using social and behavioural science to support covid-19 pandemic response’, *Nature Human Behaviour* pp. 1–12.

Van Bavel, J. J. & Pereira, A. (2018), ‘The partisan brain: An identity-based model of political belief’, *Trends in cognitive sciences* **22**(3), 213–224.

Vesterlund, L. (2003), ‘The informational value of sequential fundraising’, *Journal of public Economics* **87**(3-4), 627–657.

A Additional Figures and Tables

A.1 Descriptive Analysis of the experiment and other observations

In this analysis we only consider experimental sessions developed at *Los Andes University* between **26 August, 2020 and 14 April, 2021**.

Nº session	Treatment	Participants	Groups
1	TPG+M	18	6
2	TPG+M	21	7
3	Dictator	18	6
4	TPG	18	6
5	Dictator	24	8
6	TPG	18	6
7	TPG+M	21	7
8	Dictator	18	6
9	TPG	21	7
10	Dictator	17	6
11	TPG	21	7
12	TPG+M	21	7
13	Dictator	18	6
14	TPG	18	6
15	TPG+M	21	7
16	TPG	18	6
17	TPG+M	18	6
18	TPG	18	6
19	TPG	24	8
20	TPG+M	27	9
Total		335	112

Table 10: Descriptive Analysis of the experimental sessions

Table 11: Balance tests across treatments: Dictator Game, Third Party Game, Third Party Game + Message

VARIABLES	Mean Dictator Game (75 obs)	Mean Third Party Game (134 obs)	Mean Third Party Game + Message (126 obs)	p-value for H_0	
				Dictator = TPG	Dictator = TPG+M
<i>Panel A: Participant Variables</i>					
Age	21.3	21.34	21.2	0.93	0.88
Gender	0.42	0.58	0.51	0.03**	0.22
Siblings	1.34	1.51	1.46	0.29	0.37
Post-graduate	0.13	0.14	0.13	0.86	0.97
Semester	5.56	5.73	5.26	0.69	0.5
Experiments before	0.37	0.39	0.51	0.75	0.05*
Donations	0.41	0.58	0.53	0.01**	0.08*
Rationality	36.1	34.8	34.07	0.65	0.48
Income	106790	121605	110337	0.51	0.87
Stratum	2.84	2.89	2.93	0.72	0.6
<i>Panel B: Follow the rules Variables</i>					
Classmates	7.45	7.38	7.53	0.76	0.66
Politicians	4.22	3.37	3.52	0.00***	0.012**
Citizens	5.22	5.23	5.08	0.98	0.58
Family	7.65	7.57	7.73	0.72	0.69
					0.38

Note 1: In all three treatments there are three player roles: senders, receivers and third parties. Players maintain their role throughout the experiment. No participant participated in more than one treatment.

Note 2: **Experiments Before** is a dummy variable that takes the value of 1 if the participant stated that he/she had participated in an experiment before. **Donations** is a dummy variable that takes the value of 1 if the participant stated that he/she had donated money or had participated as a volunteer with an NGO in the last 12 months. **Rationality** was the answer of the participant to the experiment of *Guess 2/3 of the Average*.

Note 3: Follow the rules panel contains the answer to the following question: "On a scale from 0 (never comply with them) to 10 (always comply with them), how do you think the following groups comply with the laws and social norms in Colombia?"

Note 4: To avoid any bias, characterization questions were asked at the end of the experiment.

A.2 Behavior across rounds

A.2.1 Senders

Table 12: Amount sent by Sender across rounds, by treatment

VARIABLES	(1) <i>Sent_r</i>	(2) <i>Sent_r</i>	(3) <i>Sent_r</i>	(4) <i>Sent_r</i>
Third Party Game	6.668* (3.712)	6.668* (3.715)	7.895* (4.085)	6.668* (3.715)
Third Party Game + Message	2.193 (3.765)	2.193 (3.769)	0.934 (4.056)	2.193 (3.769)
<i>Round_{>1}</i>		-3.326*** (1.195)	-3.300 (2.539)	
<i>TPG * Round_{>1}</i>			-1.533 (3.321)	
<i>TPGM * Round_{>1}</i>			1.574 (2.995)	
Round				-0.946*** (0.316)
Constant	30.22*** (6.154)	32.88*** (6.245)	32.86*** (6.419)	33.06*** (6.286)
Controls	✓	✓	✓	✓
Effect TPG	22%	20%	24%	20%
Effect TPG + M	7%	7%	7%	7%
Clusters	112	112	112	112
Observations	560	560	560	560
R-squared	0.065	0.070	0.071	0.070
P-value for the null hypothesis H_0				
$TPG = TPGM$	0.20	0.20	0.06*	0.20
$TPG(1 + Round_{>1}) = 0$			0.10	
$TPGM(1 + Round_{>1}) = 0$			0.52	
$\beta_1 + \beta_4 = \beta_2 + \beta_5$			0.30	

Notes: *** p<0.01, ** p<0.05, * p<0.1. Clustered errors by participant in parenthesis. Obs: 560, from 112 Senders x 5 Rounds. Coefficients come from regression $Sent = \beta_0 + \beta_1 TPG + \beta_2 TPGM + \beta_3 Rnd_{>1} + \beta_4 (TPG * Rnd_{>1}) + \beta_5 (TPGM * Rnd_{>1}) + \varepsilon_r$. Columns (2) and (3) use the variable $Round_{>1}$ as a dummy variable taking the value of 1 if the round is other than the first round. Column (4) use the variable round as a continuous variable, where the first round takes the value of 1, second round is 2 and so on. Controls: dummy indicating if female participant, Semester, guess from a beauty context question as proxy for rationality, Socioeconomic stratum, and a dummy showing if he/she studying economics of business.

A.3 Sent Amount by sender in Third Party Game vs Third Party Game + Message

Here we present some results of a mean difference in the sent amount between **TPG**: (Dictator Game and Third Party Punishment) and **TPG + M**: (Dictator Game, Third Party Punishment and the message "*No te metas en lo que no te importa*"). **We exclude data from Dictator in this analysis.**

$$Sent_r = \beta_0 + \beta_1 TPGM + \beta_2 Round + \beta_3(TPGM * Round) + \gamma' X_p + \varepsilon_{i,r}$$

VARIABLES	(1) <i>Sent_r</i>	(2) <i>Sent_r</i>	(3) <i>Sent_r</i>	(4) <i>Sent_r</i>	(5) <i>Sent_r</i>
Third Party Game + Message	-4.516 (3.523)	-4.516 (3.527)	-7.002* (3.676)	-4.516 (3.527)	-7.359** (3.632)
<i>Round_{>1}</i>		-3.333** (1.358)	-4.833** (2.144)		
<i>TPGM * Round_{>1}</i>			3.107 (2.670)		
Round				-0.943** (0.359)	-1.400*** (0.500)
<i>TPGM * Round</i>					0.948 (0.710)
Constant	38.83*** (6.896)	41.49*** (6.918)	42.69*** (7.049)	41.65*** (6.956)	43.03*** (7.045)
Controls	✓	✓	✓	✓	✓
Clusters	87	87	87	87	87
Observations	435	435	435	435	435
R-squared	0.056	0.061	0.063	0.061	0.063

Controls are: Gender, Semester, Rationality, Stratum, Econ major

Clustered robust standard errors by participant in parentheses

*** p<0.01, ** p<0.05, * p<0.1

Table 13: Conditional mean difference on Sent Amount between treatments **Third party game** and **Third party game + Message**. (87 Senders x 5 Rounds = 435 obs.)

Note 1: Columns (2) and (3) use the variable *Round_{>1}* as a dummy variable taking the value of 1 if the round is other than the first round. Columns (4) and (5) use the variable round as a continuous variable, where the first round takes the value of 0, second round is 1 and so on

B Experimental screen instructions

B.1 Treatments: DG, TPG, TPG+M

Experimental Screens

No Sea Sapo (Anti-Social Norms Experiment)

Treatments:

NSS T0 (Dictator Game)

NSS T1 (Dictator Game and Third-Party Punishment)

NSS T3 (Dictator Game, Third-Party Punishment and No Sea Sapo Message)

General Instructions (equal for all treatments)

Instrucciones Generales

Si lee atentamente las instrucciones a continuación, usted podrá, dependiendo de sus decisiones y las decisiones de los otros participantes, ganar más dinero además de su dotación inicial de \$15.000 pesos. Por esto, es fundamental que preste atención a las siguientes instrucciones. Cualquier pregunta por favor diríjala a nosotros.

La comunicación con otros participantes está absolutamente prohibida durante el experimento. La violación de esta regla automáticamente lo excluye tanto del experimento como de sus pagos.

No hablaremos de pesos, sino de puntos durante el experimento. El número total de puntos obtenidos durante el experimento, serán convertidos al final a pesos colombianos a la siguiente tasa:

1 punto= 200 pesos

Este experimento involucra 3 diferentes tipos de participantes: participante A, participante B y participante C. A todas las personas presentes les será asignado uno de esos tres tipos (A, B o C). Posteriormente, usted será agrupado en grupos de tres personas con otros participantes de distinto tipo que el suyo. De este modo, su grupo estará compuesto por un participante A, un participante B y un participante C.

Usted será un mismo tipo de participante durante todo el experimento. Usted nunca sabrá la identidad de los otros dos participantes con los que será agrupado durante o después del experimento. Así mismo, los otros dos participantes no sabrán con quién interactuaron, garantizando completa anonimidad. **Todas sus decisiones serán confidenciales** y las ganancias obtenidas durante la sesión serán pagadas anónimamente al finalizar el experimento, ningún participante sabrá cuánto ganó usted durante la sesión.

Si usted no desea participar en el experimento, comuníquese a uno de los experimentadores para poder dejar el experimento.

Siguiente

Informed Consent (equal for all treatments)

Consentimiento Informado

Estimado participante,

Usted ha sido invitado a participar en un estudio sobre la toma de decisiones de las personas. Al final del ejercicio, usted recibirá una cantidad de dinero dependiendo de sus ganancias durante el ejercicio y un monto fijo por el solo hecho de haber participado. Cuando el juego termine usted deberá contestar algunas preguntas acerca del ejercicio en el que participó hoy. También habrá algunas preguntas sobre usted. **La información sobre sus decisiones, sus ganancias y las respuestas en la encuesta será confidencial y será utilizada para fines académicos manteniendo su anonimidad.**

Su participación en este ejercicio es totalmente voluntaria. Usted puede retirarse en cualquier momento. Sin embargo, si decide retirarse antes de que el ejercicio termine usted no recibirá lo que ganó. La cantidad de dinero que usted gane al final del ejercicio estará compuesta por un monto que le daremos por el solo hecho de participar hasta el final (que es igual para todos los participantes), más un monto adicional que dependerá de sus acciones y las acciones de los otros participantes. Dicho monto le será entregado después de que usted termine de responder las preguntas de la encuesta. Si usted quiere una copia de este consentimiento informado, por favor, pregúntenos por ella.

Riesgos del estudio: No existe ningún riesgo para usted por participar en el estudio.

Preguntas: Si usted tiene alguna duda adicional sobre este estudio, puede comunicarse con el investigador principal José Alberto Guerra ja.guerra@uniandes.edu.co. Si usted tiene preguntas sobre sus derechos como participante en estudios de investigación, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Universidad de Los Andes al teléfono +57 1-3394949 y pida que lo comuniquen con la secretaría del Comité de Ética o al correo electrónico comite-etica-investigaciones@uniandes.edu.co

Por favor firme en la siguiente página si usted autoriza su participación.

Siguiente

Consentimiento Informado

Experimentos económicos de laboratorio

Lugar Fecha(dd/mm/aaaa): - - 2020

Hora de inicio del experimento: : -----

Yo,

declaro que comprendo la información anterior y mis derechos y compromisos durante este ejercicio. También entiendo que puedo dejar el ejercicio en cualquier momento y que la firma no me despoja de mis derechos legales. Si lo desea, puede recibir copia de este documento escribiendo un correo a experimentos@uniandes.edu.co.

Firmado (escribir nombre completo en el espacio en blanco),

C.C. de
(ciudad)

Yo, José Alberto Guerra Forero (c.c. 80036052), de la Universidad de los Andes, certifico que esta información será utilizada de manera confidencial y solo para usos académicos y educativos.- Certifico también que pagaremos a cada participante el dinero ganado durante el ejercicio.

Siguiente

Welcome (equal for all participants and treatments)

Bienvenido

A continuación dará inicio a este experimento económico.

Usted será un participante A a lo largo del experimento

Si usted no desea participar en el experimento, comuníquese a uno de los experimentadores para poder dejar el experimento.

[Siguiente](#)

Stage 1: Instructions (equal for all participants and treatments)

Etapa Uno:

Usted es un participante A

En esta etapa, el participante A es el único que toma decisiones. Como participante A, usted recibe una dotación inicial de 100 puntos al principio de la etapa uno. El participante C recibe 50 puntos, y el participante B no recibe nada.

Usted debe decidir cuánto de esos 100 puntos le gustaría darle al participante B. Usted puede darle al participante B un número de puntos entre 0 y 50 en múltiplos de diez: 0, 10, 20, 30, 40 o 50 puntos.

Si, por ejemplo, usted le da al participante B 40 puntos, su ingreso al final de la etapa uno va a ser de 60 puntos, y el ingreso del participante B será de 40 puntos. Si usted le da al participante B 10 puntos, su ingreso será de 90 puntos, y el ingreso del participante B será de 10 puntos al final de la etapa uno. Si usted le da al participante B 0 puntos, su ingreso al final de la etapa uno será de 100 puntos, mientras que el del participante B será de 0 puntos.

[Siguiente](#)

Stage 2: Instructions (equal for treatments NSS T1 and NSS T3)

Etapa Dos: Dedución

Usted es un participante A

En la etapa dos, solo el participante C toma decisiones. Tan pronto usted haya tomado una decisión, el participante C es informado sobre cuántos puntos usted le dio al participante B. Ahora, el participante C puede cobrarle puntos de deducción a usted. Cada punto de deducción cobrado a usted como participante A, le disminuye su ingreso en 3 puntos, y el ingreso del participante C se reduce en 1 punto. El participante C puede cobrar un número de puntos de deducción entre 0 y 50.

Suponga que el participante C le cobra dos puntos de deducción: su ingreso se reducirá en 6 puntos mientras que el ingreso del participante C se reducirá en 2 puntos. Si el participante C le cobra 19 puntos de deducción, su ingreso se disminuye en 57 puntos mientras que el ingreso del participante C se disminuye en 19 puntos.

[Siguiente](#)

Stage 3: Instructions (only for NSS T3)
Participant A

Etapa Tres: Mensaje

Usted es un participante A

En la etapa tres, solo el participante A toma decisiones. Como participante A, tan pronto como el participante C haya tomado una decisión de cobrarle puntos de deducción a usted, usted será informado sobre en cuánto se le disminuyen sus ingresos. Ahora, usted podrá decidir si mandarle el siguiente mensaje (1) al jugador C, o mandarle ningún mensaje (2). Esto sucede en caso tal que el participante C le haya cobrado a usted puntos de deducción:

1	2
NO TE METAS EN LO QUE NO TE IMPORТА	

El participante C recibirá el mensaje (1) en el caso que usted decida mandar el mensaje (1). Si decide no mandar mensaje, es decir escoge la opción (2), el participante C no recibirá mensaje alguno.

[Siguiente](#)

Stage 3: Instructions (only for NSS T3)
Participant C

Etapa Tres: Mensaje

Usted es un participante C

En la etapa tres, solo el participante A toma decisiones. Tan pronto usted haya tomado una decisión de cobrarle puntos de deducción al participante A, el participante A será informado sobre en cuánto se le disminuyen sus ingresos. En ese caso, el participante A decide si mandarle el siguiente mensaje (1) o mandar ningún mensaje (2), en el caso que usted el participante C le haya cobrado puntos de deducción.

1	2
NO TE METAS EN LO QUE NO TE IMPORТА	

Si el participante A le manda el mensaje (1), usted recibirá en su pantalla el mensaje:

NO TE METAS EN
LO QUE NO TE
IMPORТА

En el caso que el participante A decida no mandarle el mensaje (1), es decir escoge la opción (2), usted no verá mensaje alguno.

[Siguiente](#)

**Puntaje: How do we calculate participants A's, B's and C's respective incomes
(only for NSS T0)**

Como se calcula el puntaje:

Así es como calculamos los ingresos de los participantes A, B y C respectivamente:

Los ingresos del participante A como resultado de la interacción son:

- + 100 puntos (dotación inicial del participante A)
- Número de puntos que usted le da al participante B.

Los ingresos del participante B como resultado de la interacción son:

- + Número de puntos que usted le da al participante B.

Los ingresos del participante C como resultado de la interacción son:

- + 50 puntos (dotación inicial del participante C)

[Siguiente](#)

Instrucciones Específicas Participante A

Etapa Uno:

**Puntaje: How do we calculate participants A's, B's and C's respective incomes
(only for NSS T1)**

Como se calcula el puntaje:

Así es como calculamos los ingresos de los participantes A, B y C respectivamente:

Los ingresos del participante A como resultado de la interacción son:

- + 100 puntos (dotación inicial del participante A)
- Número de puntos que usted le da al participante B.
- 3 veces el número de puntos de deducción cobrados del participante C a usted.

Los ingresos del participante B como resultado de la interacción son:

- + Número de puntos que usted le da al participante B.

Los ingresos del participante C como resultado de la interacción son:

- + 50 puntos (dotación inicial del participante C)
- Número de puntos de deducción que el participante C decide cobrarle a usted.

Por favor note que sus ingresos pueden ser negativos, en ese caso los puntos se le deducirán de su capital inicial.

[Siguiente](#)

Instrucciones Específicas Participante A

Etapa Uno:

Etapa Dos:

**Puntaje: How do we calculate participants A's, B's and C's respective incomes
(only for NSS T3)**

Como se calcula el puntaje:

Así es como calculamos los ingresos de los participantes A, B y C respectivamente:

Los ingresos del participante A como resultado de la interacción son:

- + 100 puntos (dotación inicial del participante A)
- Número de puntos que usted le da al participante B.
- 3 veces el número de puntos de deducción cobrados del participante C a usted.

Los ingresos del participante B como resultado de la interacción son:

- + Número de puntos que usted le da al participante B.

Los ingresos del participante C como resultado de la interacción son:

- + 50 puntos (dotación inicial del participante C)
- Número de puntos de deducción que el participante C decide cobrarle a usted.

Por favor note que sus ingresos pueden ser negativos, en ese caso los puntos se le deducirán de su capital inicial.

[Siguiente](#)

Instrucciones Específicas Participante A

[Etapa Uno:](#)

[Etapa Dos:](#)

[Etapa Tres:](#)

Usted es un participante A

En la etapa tres, solo el participante A toma decisiones. Como participante A, tan pronto como el participante C haya tomado una decisión de cobrarle puntos de deducción a usted, usted será informado sobre en cuánto se le disminuyen sus ingresos. Ahora, usted podrá decidir si mandarle el siguiente mensaje (1) al jugador C, o mandarle ningún mensaje (2). Esto sucede en caso tal que el participante C le haya cobrado a usted puntos de deducción:

1	2
NO TE METAS EN LO QUE NO TE IMPORTA	

El participante C recibirá el mensaje (1) en el caso que usted decida mandar el mensaje (1). Si decide no mandar mensaje, es decir escoge la opción (2), el participante C no recibirá mensaje alguno.

Control Questions 1 (Only for NSS T0)

Preguntas de Control

El participante A le da 40 puntos al participante B.

○ ¿Cuál es el ingreso del participante A?

○ ¿Cuál es el ingreso del participante B?

○ ¿Cuál es el ingreso del participante C?

Siguiente

Haga click en las casillas de abajo si desea revisar las instrucciones Específicas para el Participante C

Etapa Uno:

Control Questions 1 (Only for NSS T1)

Preguntas de Control

1. El participante A le da 40 puntos al participante B.
a. El participante C le cobra al participante A 15 puntos de deducción. Recuerde que por cada punto de deducción cobrado por el participante C, el participante A se le reducen sus puntos 3 veces lo cobrado por C.

■ ¿Cuál es el ingreso del participante A?

■ ¿Cuál es el ingreso del participante B?

■ ¿Cuál es el ingreso del participante C?

Siguiente

Haga click en las casillas de abajo si desea revisar las instrucciones Específicas para el Participante A

Etapa Uno:

Etapa Dos:

Control Questions 1 (Only for NSS T3)

Preguntas de Control

1. El participante A le da 40 puntos al participante B.
a. El participante C le cobra al participante A 15 puntos de deducción. Recuerde que por cada punto de deducción cobrado por el participante C, el participante A se le reducen sus puntos 3 veces lo cobrado por C.

- ¿Cuál es el ingreso del participante A?
- ¿Cuál es el ingreso del participante B?
- ¿Cuál es el ingreso del participante C?

Siguiente

Haga click en las casillas de abajo si desea revisar las instrucciones Específicas para el Participante A

Etapa Uno:

Etapa Dos:

Etapa Tres:

After Survey (Only for NSS T0)

Resultados Encuesta

Pregunta		Su respuesta	Respuesta correcta	¿Respondió correctamente?
El participante A le da 40 puntos al participante B	¿Cuál es el ingreso del participante A?	0	60	No
	¿Cuál es el ingreso del participante B?	0	40	No
	¿Cuál es el ingreso del participante C?	0	50	No

Tuvo 0 de 3 respuestas corectas.

Dado que no respondió correctamente todas las preguntas, deberá responder una pregunta extra.

Siguiente

After Control Questions 1
(Only for NSS T1 and NSS T3)

Resultados Encuesta

Pregunta		Su respuesta correcta	¿Respondió correctamente?
El participante A le da 40 puntos al participante B.	El participante C le cobra al participante A 15 puntos de deducción.	¿Cuál es el ingreso del participante A?	0 15 No
		¿Cuál es el ingreso del participante B?	0 40 No
		¿Cuál es el ingreso del participante C?	0 35 No

Tuvo 0 de 3 respuestas correctas.

Dado que no respondió correctamente todas las preguntas, deberá responder una pregunta extra.

[Siguiente](#)

Control Questions 2
(Only NSS T0)

Preguntas de Control 2

1. El participante A le da 35 puntos al participante B.

- ¿Cuál es el ingreso del participante A?

[Siguiente](#)

Haga click en las casillas de abajo si desea revisar las instrucciones Específicas para el Participante A

[Etapa Uno:](#)

Control Questions 2 (Only NSS T1)

Preguntas de Control 2

1. El participante A inicia con 100 puntos de dotación inicial, A decide dar 0 puntos al participante B y el participante C le cobra 30 puntos de deducción al participante A.

o ¿Cuál es el ingreso del participante A?

Siguiente

Haga click en las casillas de abajo si desea revisar las instrucciones Específicas para el Participante A

Etapa Uno:

Etapa Dos:

Control Questions 2 (Only NSS T3)

Preguntas de Control 2

1. El participante A inicia con 100 puntos de dotación inicial, A decide dar 0 puntos al participante B y el participante C le cobra 30 puntos de deducción al participante A.

o ¿Cuál es el ingreso del participante A?

Siguiente

Haga click en las casillas de abajo si desea revisar las instrucciones Específicas para el Participante A

Etapa Uno:

Etapa Dos:

Etapa Tres:

Offer
(Only for treatment NSS T0 and for participant A)

Su Decisión.

Usted es el Participante A .

Usted puede dar 0, 10, 20, 30, 40 o 50 puntos al Jugador B.

¿Cuántos puntos quiere darle al participante B?

Recuerde que su dotación inicial es de 100 puntos.

Siguiente

Haga click en las casillas de abajo si desea revisar las instrucciones Específicas para el Participante A

[Etapa Uno:](#)

Offer
(Only for treatment NSS T1 and for participant A)

Etapa Uno: Su decisión.

Usted es el participante A

Usted puede dar 0, 10, 20, 30, 40 o 50 puntos al participante B

¿Cuántos puntos quiere darle al participante B?

Recuerde que su dotación inicial es de 100 puntos.

Siguiente

Haga click en las casillas de abajo si desea revisar las instrucciones Específicas para el Participante A

[Etapa Uno:](#)

[Etapa Dos:](#)

Offer
(Only for treatment NSS T3 and for participant A)

Etapa Uno: Su decisión.

Usted es el participante A

Usted puede dar 0, 10, 20, 30, 40 o 50 puntos al participante B

¿Cuántos puntos quiere darle al participante B?

Recuerde que su dotación inicial es de 100 puntos.

Siguiente

Haga click en las casillas de abajo si desea revisar las instrucciones Específicas para el Participante A

Etapa Uno:

Etapa Dos:

Etapa Tres:

Expectations
(Only for treatment NSS T0 and for participant B)

Su Expectativa.

Usted es el participante B.

¿Qué cree que va a decidir hacer la mayoría de los participantes A? ¿Cuántos puntos le darán al participante B?

Siguiente

Expectations
(Only for treatments NSS T1 and NSS T3 & for participant B)

Sus expectativas.

Usted es el participante B

¿Qué cree que va a decidir hacer la mayoría de participantes A? ¿Cuántos puntos le darán al participante B? ----- ▾

¿Cómo cree que va a decidir el participante C?

Número de puntos que el participante A le da al participante B	Número de puntos de deducción que el participante C le cobra al participante A
0	<input type="text"/> puntos
10	<input type="text"/> puntos
20	<input type="text"/> puntos
30	<input type="text"/> puntos
40	<input type="text"/> puntos
50	<input type="text"/> puntos

Siguiente

Deduction
(Only for treatment NSS T1 & for participant C)

Su Decisión.

Usted es el participante C.

Por favor determine el número de puntos de deducción, si alguno, que quiere cobrarle al participante A

Número de puntos que el participante A le da al participante B	Número de puntos de deducción que usted le cobra al participante A
0	<input type="text"/> puntos
10	<input type="text"/> puntos
20	<input type="text"/> puntos
30	<input type="text"/> puntos
40	<input type="text"/> puntos
50	<input type="text"/> puntos

Siguiente

Haga click en las casillas de abajo si desea revisar las instrucciones Específicas para el Participante C

[Etapa Uno:](#)

[Etapa Dos:](#)

Deduction
(Only for treatment NSS T3 & for participant C)

Etapa Dos: Su decisión.

Usted es el participante C

Por favor determine el número de puntos de deducción, si alguno, que quiere cobrarle al participante A

Número de puntos que el participante A le transfiere al participante B	Número de puntos de deducción que usted le cobra al participante A
0	<input type="text"/> puntos
10	<input type="text"/> puntos
20	<input type="text"/> puntos
30	<input type="text"/> puntos
40	<input type="text"/> puntos
50	<input type="text"/> puntos

Siguiente

Haga click en las casillas de abajo si desea revisar las instrucciones Específicas para el Participante C

Etapa Uno:

Etapa Dos:

Etapa Tres:

Message
(Only for treatment NSS T3 & for participant A)

Etapa Tres: Mensaje. (Ronda 3 de 5)

Usted es el participante A

Su dotación inicial: 100 puntos

Número de puntos que dio al participante B: 0 puntos

Número de puntos de deducción cobrados a usted por el participante C: 12 puntos

¿Cuál de los siguientes mensajes desea enviarle al participante C?

1	2
NO TE METAS EN LO QUE NO TE IMPORТА	

1

2

Siguiente

Instrucciones Específicas Participante A

Etapa Uno:

Etapa Dos:

Etapa Tres:

Message (Only for treatment NSS T3 & for participant B)

Etapa Tres: Mensaje. (Ronda 3 de 5)

Usted es el participante B

¿Usted qué cree que la mayoría de los participantes A, a quienes les cobraron puntos de deducción, le enviará al participante C: el mensaje (1) o ningún mensaje (2)?

1	2
NO TE METAS EN LO QUE NO TE IMPORТА	

1

2

Siguiente

Instrucciones Específicas Participante B

Etapa Uno:

Etapa Dos:

Etapa Tres:

Round Results
(Only for participant A)

Resultados.

Usted es el participante A

Su dotación inicial: 100 puntos

Número de puntos que dio al participante B: 0 puntos

Número de puntos de deducción cobrados a usted por el participante C: 0 puntos

Sus puntos de ingreso son :100 puntos

[Siguiente](#)

Round Results
(Only for participant B)

Resultados.

Usted es el participante B

Número de puntos que le dio el participante A: 0 puntos

Número de puntos de deducción cobrados al participante A por el participante C: 0 puntos

Sus puntos de ingreso son (sin tener en cuenta pagos por sus creencias. El resultado relacionado a sus creencias, y los pagos correspondientes, le serán informados al final de la actividad):0 puntos

[Siguiente](#)

Round Results
(Only for participant C)

Resultados.

Usted es el participante C

Su dotación inicial: 50 puntos

Número de puntos que el participante A dio al participante B: 0 puntos

Número de puntos de deducción cobrados al participante A por usted: 0 puntos

Sus puntos de ingreso son 50 puntos

[Siguiente](#)

After Round 1 (only for participant A and equal for all treatments)

Instrucciones específicas para el procedimiento experimental participante A después de la primera ronda

Ahora que los participantes han tomado las decisiones de esta interacción, la repetiremos por 4 rondas más. En cada una de las rondas usted se enfrentará a la misma interacción, mantendrá su mismo tipo A pero en cada ronda usted será asignado a un nuevo grupo con otros dos participantes: uno de tipo B y otro del tipo C.

Para determinar sus ganancias totales del experimento, al final de las 5 rondas de interacción el computador escogerá al azar una de ellas y le pagaremos sus ingresos obtenidos en esa interacción.

[Siguiente](#)

After Round 1 (only for participant B and equal for all treatments)

Instrucciones específicas para el procedimiento experimental participante B después de la primera ronda

Ahora que los participantes han tomado las decisiones de esta interacción, la repetiremos por 4 rondas más. En cada una de las rondas usted se enfrentará a la misma interacción, mantendrá su mismo tipo B pero en cada ronda usted será asignado a un nuevo grupo con otros dos participantes: uno de tipo C y otro del tipo A.

Para determinar sus ganancias totales del experimento, al final de las 5 rondas de interacción el computador escogerá al azar una de ellas y le pagaremos sus ingresos obtenidos en esa interacción.

[Siguiente](#)

After Round 1 (only for participant C and equal for all treatments)

Instrucciones específicas para el procedimiento experimental participante C después de la primera ronda

Ahora que los participantes han tomado las decisiones de esta interacción, la repetiremos por 4 rondas más. En cada una de las rondas usted se enfrentará a la misma interacción, mantendrá su mismo tipo C pero en cada ronda usted será asignado a un nuevo grupo con otros dos participantes: uno de tipo A y otro del tipo B.

Para determinar sus ganancias totales del experimento, al final de las 5 rondas de interacción el computador escogerá al azar una de ellas y le pagaremos sus ingresos obtenidos en esa interacción.

[Siguiente](#)

**Instructions Social Norms
(Only for treatment NSS T0 and for participant B)**

Instrucciones Adicionales participante B última ronda.

Ahora que las rondas de interacción han terminado, le pediremos que evalúe las decisiones de los otros participantes A y C.

Queremos que nos cuente si cree que la decisión del participante A en la etapa uno, al darle menos de 50 puntos al participante B, es "socialmente apropiada" o "socialmente inapropiada". En particular usted deberá responder la siguiente pregunta. La pantalla para poder responderla le aparecerá una vez haya terminado de leer estas instrucciones y es igual a la que se muestra a continuación:

Usted es el participante B

¿Si un participante A decide darle al participante B menos de 50 puntos, usted cree que esta decisión es?

- Muy socialmente inapropiada
- Algo socialmente inapropiada
- Algo socialmente apropiada
- Muy socialmente apropiada

Siguiente

Posteriormente, el computador comparará su respuesta con uno de los participantes B presentes en la sala, quien será escogido aleatoriamente.

Le pagaremos 1 punto si lo que usted responde coincide con la respuesta de ese otro participante B que será elegido aleatoriamente por el computador. De lo contrario no recibirá ningún pago adicional.

Siguiente

**Instructions Social Norms
(Only for treatment NSS T0 and for participant C)**

Instrucciones Adicionales participante C.

Ahora que las rondas de interacción han terminado, le pediremos que evalúe las decisiones de los otros participantes A y C.

Queremos que nos cuente si cree que la decisión del participante A en la etapa uno, al darle menos de 50 puntos al participante B, es "socialmente apropiada" o "socialmente inapropiada". En particular usted deberá responder la siguiente pregunta, la pantalla para poder responderla le aparecerá una vez haya terminado de leer estas instrucciones y es igual a la que se muestra a continuación:

Normas Sociales.

Usted es el participante C

¿Si un participante A decide darle al participante B menos de 50 puntos, usted cree que esta decisión es?

- Muy socialmente inapropiada
- Algo socialmente inapropiada
- Algo socialmente apropiada
- Muy socialmente apropiada

Siguiente

Posteriormente, el computador comparará su respuesta con uno de los participantes C presentes en la sala, quien será escogido aleatoriamente.

Le pagaremos 1 punto si lo que usted responde coincide con la respuesta de ese otro participante C que será elegido aleatoriamente por el computador. De lo contrario no recibirá ningún pago adicional.

Siguiente

**Instructions Social Norms
(Only for treatment NSS T1 and for participant B)**

Instrucciones Adicionales participante B Última ronda.

Ahora que las rondas de interacción han terminado, le pediremos que evalúe las decisiones de los otros participantes A y C.

Queremos que nos cuente si cree que la decisión del participante A en la etapa uno, al darle menos de 50 puntos al participante B, es "socialmente apropiada" o "socialmente inapropiada".

También, si cree que la decisión del participante C, en la etapa dos, de cobrarle puntos de deducción al participante A, si este llegase a enviarle menos de 50 puntos al participante B, es "socialmente apropiada" o "socialmente inapropiada".

En particular usted deberá responder las siguientes preguntas(una por cada etapa). La pantalla para poder responderlas le aparecerá una vez haya terminado de leer estas instrucciones y es igual a la que se muestra a continuación:

Normas sociales.

Usted es el participante B

Etapa uno. ¿Si un participante A decide darle al participante B menos de 50 puntos, usted cree que esta decisión es?

- Muy socialmente inapropiada
- Algo socialmente inapropiada
- Algo socialmente apropiada
- Muy socialmente apropiada

Etapa dos. ¿Si un participante C decide cobrarle puntos de deducción al participante A, si este da menos de 50 puntos al participante B, usted cree que esta decisión es?

- Muy socialmente inapropiada
- Algo socialmente inapropiada
- Algo socialmente apropiada
- Muy socialmente apropiada

Siguiente

Posteriormente, el computador comparará sus respuestas con uno de los participantes B presentes en la sala, quien será escogido aleatoriamente.

Le pagaremos 1 punto por cada etapa en la que lo que usted responde coincida con la respuesta de ese otro participante B que será elegido aleatoriamente por el computador. De lo contrario no recibirá ningún pago adicional.

Siguiente

Instructions Social Norms
(Only for treatment NSS T1 and for participant C)

Instrucciones Adicionales participante C Última ronda.

Ahora que las rondas de interacción han terminado, le pediremos que evalúe las decisiones de los otros participantes A y C.

Queremos que nos cuente si cree que la decisión del participante A en la etapa uno, al darle menos de 50 puntos al participante B, es "socialmente apropiada" o "socialmente inapropiada".

También, si cree que la decisión del participante C, en la etapa dos, de cobrarle puntos de deducción al participante A, si este llegase a darle menos de 50 puntos al participante B, es "socialmente apropiada" o "socialmente inapropiada".

En particular usted deberá responder las siguientes preguntas (una por cada etapa). La pantalla para poder responderlas le aparecerá una vez haya terminado de leer estas instrucciones y es igual a la que se muestra a continuación:

Usted es el participante C.

Etapa uno. ¿Si un participante A decide darle al participante B menos de 50 puntos, usted cree que esta decisión es?

Muy socialmente inapropiada
 Algo socialmente inapropiada
 Algo socialmente apropiada
 Muy socialmente apropiada

Etapa dos. ¿Si un participante C decide cobrarle puntos de deducción al participante A, si este da menos de 50 puntos al participante B, usted cree que esta decisión es?

Muy socialmente inapropiada
 Algo socialmente inapropiada
 Algo socialmente apropiada
 Muy socialmente apropiada

Siguiente

Posteriormente, el computador comparará sus respuestas con uno de los participantes C presentes en la sala, quien será escogido aleatoriamente.

Le pagaremos 1 punto por cada etapa en la que lo que usted responde coincida con la respuesta de ese otro participante C que será elegido aleatoriamente por el computador. De lo contrario no recibirá ningún pago adicional.

Siguiente

Instructions Social Norms
(Only for treatment NSS T3 and for participant B)

Última Ronda

Instrucciones Adicionales participante B última ronda.

Ahora que las rondas de interacción han terminado, le pediremos que evalúe las decisiones de los otros participantes A y C.

Queremos que nos cuente si cree que la decisión del participante A en la etapa uno, al darle menos de 50 puntos al participante B, es "socialmente apropiada" o "socialmente inapropiada".

También, si cree que la decisión del participante C, en la etapa dos, de cobrarle puntos de deducción al participante A, si este llegase a enviar menos de 50 puntos al participante B, es "socialmente apropiada" o "socialmente inapropiada".

En particular usted deberá responder las siguientes preguntas(una por cada etapa). La pantalla para poder responderlas le aparecerá una vez haya terminado de leer estas instrucciones y es igual a la que se muestra a continuación:

Normas sociales.

Usted es el participante B

Etapa uno. ¿Si un participante A decide darle al participante B menos de 50 puntos, usted cree que esta decisión es?

- Muy socialmente inapropiada
- Algo socialmente inapropiada
- Algo socialmente apropiada
- Muy socialmente apropiada

Etapa dos. ¿Si un participante C decide cobrarle puntos de deducción al participante A, si este da menos de 50 puntos al participante B, usted cree que esta decisión es?

- Muy socialmente inapropiada
- Algo socialmente inapropiada
- Algo socialmente apropiada
- Muy socialmente apropiada

Etapa tres. ¿Si un participante A, al cual el participante C le cobró puntos de deducción, decide enviarle el mensaje
NO TE METAS EN MI VIDA. LO QUE NO TE IMPORTA a dicho participante C, Usted cree que esta decisión es?

- Muy socialmente inapropiada
- Algo socialmente inapropiada
- Algo socialmente apropiada
- Muy socialmente apropiada

Siguiente

Posteriormente, el computador comparará sus respuestas con uno de los participantes B presentes en la sala, quien será escogido aleatoriamente.

Le pagaremos 1 punto por cada etapa en la que lo que usted responde coincida con la respuesta de ese otro participante B que será elegido aleatoriamente por el computador. De lo contrario no recibirá ningún pago adicional.

Siguiente

Instructions Social Norms
(Only for treatment NSS T3 and for participant C)

Última Ronda

Instrucciones Adicionales participante C Última ronda.

Ahora que las rondas de interacción han terminado, le pediremos que evalúe las decisiones de los otros participantes A y C.

Queremos que nos cuente si cree que la decisión del participante A en la etapa uno, al no darle menos de 50 puntos al participante B, es "socialmente apropiada" o "socialmente inapropiada".

También, si cree que la decisión del participante C, en la etapa dos, de cobrarle puntos de deducción al participante A, si este llegase a enviar menos de 50 puntos al participante B, es "socialmente apropiada" o "socialmente inapropiada".

En particular usted deberá responder las siguientes preguntas (una por cada etapa). La pantalla para poder responderlas le aparecerá una vez haya terminado de leer estas instrucciones y es igual a la que se muestra a continuación:

Normas Sociales.

Usted es el participante C.

Etapa uno. ¿Si un participante A decide darle al participante B menos de 50 puntos, usted cree que esta decisión es?

- Muy socialmente inapropiada
- Algo socialmente inapropiada
- Algo socialmente apropiada
- Muy socialmente apropiada

Etapa dos. ¿Si un participante C decide cobrarle puntos de deducción al participante A, si este da menos de 50 puntos al participante B, usted cree que esta decisión es?

- Muy socialmente inapropiada
- Algo socialmente inapropiada
- Algo socialmente apropiada
- Muy socialmente apropiada

Etapa tres. ¿Si un participante A, al cual el participante C le cobró puntos de deducción, decide enviarle el mensaje
NO TE METAS EN
LO QUE NO TE
IMPORTE

- Muy socialmente inapropiada
- Algo socialmente inapropiada
- Algo socialmente apropiada
- Muy socialmente apropiada

Siguiente

Posteriormente, el computador comparará sus respuestas con uno de los participantes C presentes en la sala, quien será escogido aleatoriamente.

Le pagaremos 1 punto por cada etapa en la que lo que usted responde coincida con la respuesta de ese otro participante C que será elegido aleatoriamente por el computador. De lo contrario no recibirá ningún pago adicional.

Siguiente

Social Norms B
(Only for treatment NSS T0 and participant B)

Normas sociales.

Usted es el participante B

¿Si un participante A decide darle al participante B menos de 50 puntos, usted cree que esta decisión es?

- Muy socialmente inapropiada
- Algo socialmente inapropiada
- Algo socialmente apropiada
- Muy socialmente apropiada

Siguiente

Social Norms B
(Only for treatment NSS T1 and participant B)

Normas sociales.

Usted es el participante B

Etapa uno. ¿Si un participante A decide darle al participante B menos de 50 puntos, usted cree que esta decisión es?

- Muy socialmente inapropiada
- Algo socialmente inapropiada
- Algo socialmente apropiada
- Muy socialmente apropiada

Etapa dos. ¿Si un participante C decide cobrarle puntos de deducción al participante A, si este da menos de 50 puntos al participante B, usted cree que esta decisión es?

- Muy socialmente inapropiada
- Algo socialmente inapropiada
- Algo socialmente apropiada
- Muy socialmente apropiada

Siguiente

Social Norms B
(Only for treatment NSS T3 and participant B)

Normas sociales.

Usted es el participante B

Etapa uno. ¿Si un participante A decide darle al participante B menos de 50 puntos, usted cree que esta decisión es?

- Muy socialmente inapropiada
- Algo socialmente inapropiada
- Algo socialmente apropiada
- Muy socialmente apropiada

Etapa dos. ¿Si un participante C decide cobrarle puntos de deducción al participante A, si este da menos de 50 puntos al participante B, usted cree que esta decisión es?

- Muy socialmente inapropiada
- Algo socialmente inapropiada
- Algo socialmente apropiada
- Muy socialmente apropiada

Etapa tres. ¿Si un participante A, al cual el participante C le cobró puntos de deducción, decide enviarle el mensaje NO TE METAS EN LO QUE NO TE IMPORTA a dicho participante C, Usted cree que esta decisión es?

- Muy socialmente inapropiada
- Algo socialmente inapropiada
- Algo socialmente apropiada
- Muy socialmente apropiada

Siguiente

Social Norms C
(Only for treatment NSS T0 and participant C)

Normas Sociales.

Usted es el participante C

¿Si un participante A decide darle al participante B menos de 50 puntos, usted cree que esta decisión es?

- Muy socialmente inapropiada
- Algo socialmente inapropiada
- Algo socialmente apropiada
- Muy socialmente apropiada

Siguiente

Social Norms C
(Only for treatment NSS T1 and participant C)

Normas Sociales.

Usted es el participante C.

Etapa uno. ¿Si un participante A decide darle al participante B menos de 50 puntos, usted cree que esta decisión es?

- Muy socialmente inapropiada
- Algo socialmente inapropiada
- Algo socialmente apropiada
- Muy socialmente apropiada

Etapa dos. ¿Si un participante C decide cobrarle puntos de deducción al participante A, si este da menos de 50 puntos al participante B, usted cree que esta decisión es?

- Muy socialmente inapropiada
- Algo socialmente inapropiada
- Algo socialmente apropiada
- Muy socialmente apropiada

Siguiente

Social Norms C
(Only for treatment NSS T3 and participant C)

Normas Sociales.

Usted es el participante C.

Etapa uno. ¿Si un participante A decide darle al participante B menos de 50 puntos, usted cree que esta decisión es?

- Muy socialmente inapropiada
- Algo socialmente inapropiada
- Algo socialmente apropiada
- Muy socialmente apropiada

Etapa dos. ¿Si un participante C decide cobrarle puntos de deducción al participante A, si este da menos de 50 puntos al participante B, usted cree que esta decisión es?

- Muy socialmente inapropiada
- Algo socialmente inapropiada
- Algo socialmente apropiada
- Muy socialmente apropiada

Etapa tres. ¿Si un participante A, al cual el participante C le cobró puntos de deducción, decide enviarle el mensaje
NO TE METAS EN
LO QUE NO TE IMPORTA a dicho participante C, Usted cree que esta decisión es?

- Muy socialmente inapropiada
- Algo socialmente inapropiada
- Algo socialmente apropiada
- Muy socialmente apropiada

Siguiente

Results
(equal for all treatments and only for participant A)

Resultados Finales.

La ronda aleatoria que se escogió para el pago fue la **Ronda 3**.

En dicha ronda:

Su pago final fue 100,0.

Siguiente

Results
(Only for participant B and treatment NSS T0)

Resultados Finales.

La ronda aleatoria que se escogió para el pago fue la **Ronda 3**.

Interacción.

El participante A le dió 0 puntos a usted.

Coordinación creencias etapa uno.

Respecto a su expectativa de puntos transferidos por el participante A a usted respondió:

Pregunta	Su respuesta	¿Hubo coordinación con lo que escogieron la mayoría de participantes A?
¿Qué cree que va a decidir hacer la mayoría de los participantes A? ¿Cuántos puntos le darán al participante B?	0 puntos	Sí

Usted recibió 3 puntos por su coordinación de creencias con las decisiones de los participantes A en la etapa uno.

Coordinación creencias última ronda

En la última ronda, con respecto a lo que usted respondió:

Pregunta	Su respuesta	¿Hubo coordinación con el otro participante B?
¿Si un participante A decide darle al participante B menos de 50 puntos, usted cree que esta decisión es?	Muy socialmente inapropiada	Sí

Usted recibió 1 punto por su respectiva coordinación de creencias con el otro participante C escogido aleatoriamente en la sala.

Su pago final es: 4,0.

Siguiente

Results
(Only for participant B and treatment NSS T1)

Resultados Finales.

La ronda aleatoria que se escogió para el pago fue la **Ronda 1**.

Coordinación creencias etapa uno y dos.

Respecto a su expectativa de puntos enviados por el participante A a usted respondió:

Pregunta	Su respuesta	¿Hubo coordinación con lo que escogieron la mayoría de participantes A?
¿Qué cree que va a decidir hacer la mayoría de los participantes A? ¿Cuántos puntos le darán al participante B?	0 puntos	Sí

Respecto a su expectativa de puntos de deducción asignados por el participante C al participante A usted respondió:

Si el participante A le dio al participante B:	Su respuesta	¿Hubo coordinación con lo que escogieron la mayoría de participantes C?
0 puntos	0 puntos.	Sí
10 puntos	0 puntos.	Sí
20 puntos	0 puntos.	Sí
30 puntos	0 puntos.	Sí
40 puntos	0 puntos.	Sí
50 puntos	0 puntos.	Sí

Usted recibió 6,0 puntos por su coordinación de creencias con las decisiones de los participantes A y C en las etapas uno y dos.

Coordinación creencias última ronda

En la última ronda, con respecto a lo que usted respondió:

Pregunta	Su respuesta	¿Hubo coordinación con el otro participante B escogido al azar?
¿Si un participante A decide darle al participante B menos de 50 puntos, usted cree que esta decisión es?	Muy socialmente inapropiada	Sí
¿Si un participante C decide cobrarle puntos de deducción al participante A, si este le da menos de 50 puntos al participante B, usted cree que esta decisión es?	Muy socialmente inapropiada	Sí

Usted recibió 2 puntos por su respectiva coordinación de creencias con el otro participante C escogido aleatoriamente en la sala.

Su pago final sumando 1) la interacción con otros jugadores en la ronda escogida y 2) la coordinación de creencias en esta última ronda, fue de: 8,0 puntos.

Siguiente

Results (Only for participant B and treatment NSS T3)

Resultados Finales.																																															
<p>La ronda aleatoria que se escogió para el pago fue la Ronda 1.</p> <p>Coordinación creencias etapa uno y dos.</p> <p>Respecto a su expectativa de puntos enviados por el participante A a usted respondió:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Pregunta</th> <th>Su respuesta</th> <th>¿Hubo coordinación con lo que escogieron la mayoría de participantes A?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>¿Qué cree que va a decidir hacer la mayoría de los participantes A? ¿Cuántos puntos le darán al participante B?</td> <td>0 puntos</td> <td>Sí</td> </tr> </tbody> </table> <p>Respecto a su expectativa de puntos de deducción asignados por el participante C al participante A usted respondió:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Si el participante A le dio al participante B:</th> <th>Su respuesta</th> <th>¿Hubo coordinación con lo que escogieron la mayoría de participantes C?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0 puntos</td> <td>0 puntos.</td> <td>Sí</td> </tr> <tr> <td>10 puntos</td> <td>0 puntos.</td> <td>Sí</td> </tr> <tr> <td>20 puntos</td> <td>0 puntos.</td> <td>Sí</td> </tr> <tr> <td>30 puntos</td> <td>0 puntos.</td> <td>Sí</td> </tr> <tr> <td>40 puntos</td> <td>0 puntos.</td> <td>Sí</td> </tr> <tr> <td>50 puntos</td> <td>0 puntos.</td> <td>Sí</td> </tr> </tbody> </table> <p>Usted recibió 6,0 puntos por su coordinación de creencias con las decisiones de los participantes A y C en las etapas uno y dos.</p> <p>Coordinación creencias etapa tres:</p> <p>Respecto a su expectativa sobre el mensaje enviado del participante A a al participante C respondió:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Pregunta</th> <th>Su respuesta</th> <th>¿Hubo coordinación con lo que escogieron la mayoría de los participantes A?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>¿Cuál de los siguientes mensajes cree que la mayoría de participantes A, a quienes les enviaron puntos de deducción, le enviarán al participante C?</td> <td>B</td> <td>Sí</td> </tr> </tbody> </table> <p>Usted recibió 3 puntos por su coordinación de creencias con las decisiones de los participantes A y C en la etapa tres.</p> <p>Coordinación creencias última ronda</p> <p>En la última ronda, con respecto a lo que usted respondió:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Pregunta</th> <th>Su respuesta</th> <th>¿Hubo coordinación con el otro participante B escogido al azar?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>¿Si un participante A decide darle al participante B menos de 50 puntos, usted cree que esta decisión es?</td> <td>Muy socialmente inapropiada</td> <td>Sí</td> </tr> <tr> <td>¿Si un participante C decide cobrarle puntos de deducción al participante A, si este le da menos de 50 puntos al participante B, usted cree que esta decisión es?</td> <td>Muy socialmente inapropiada</td> <td>Sí</td> </tr> <tr> <td>Etapa tres. ¿Si un participante A decide enviarle al participante C, que le haya cobrado puntos de deducción, el mensaje "usted no ha ganado", usted cree que esta decisión es?</td> <td>Muy socialmente inapropiada</td> <td>Sí</td> </tr> </tbody> </table> <p>Usted recibió 3 puntos por su respectiva coordinación de creencias con el otro participante C escogido aleatoriamente en la sala.</p> <p>Su pago final sumando 1) la interacción con otros jugadores en la ronda escogida y 2) la coordinación de creencias en esta última ronda, fue de: 12,0 puntos.</p> <p style="text-align: center;">Siguiente</p>			Pregunta	Su respuesta	¿Hubo coordinación con lo que escogieron la mayoría de participantes A?	¿Qué cree que va a decidir hacer la mayoría de los participantes A? ¿Cuántos puntos le darán al participante B?	0 puntos	Sí	Si el participante A le dio al participante B:	Su respuesta	¿Hubo coordinación con lo que escogieron la mayoría de participantes C?	0 puntos	0 puntos.	Sí	10 puntos	0 puntos.	Sí	20 puntos	0 puntos.	Sí	30 puntos	0 puntos.	Sí	40 puntos	0 puntos.	Sí	50 puntos	0 puntos.	Sí	Pregunta	Su respuesta	¿Hubo coordinación con lo que escogieron la mayoría de los participantes A?	¿Cuál de los siguientes mensajes cree que la mayoría de participantes A, a quienes les enviaron puntos de deducción, le enviarán al participante C?	B	Sí	Pregunta	Su respuesta	¿Hubo coordinación con el otro participante B escogido al azar?	¿Si un participante A decide darle al participante B menos de 50 puntos, usted cree que esta decisión es?	Muy socialmente inapropiada	Sí	¿Si un participante C decide cobrarle puntos de deducción al participante A, si este le da menos de 50 puntos al participante B, usted cree que esta decisión es?	Muy socialmente inapropiada	Sí	Etapa tres. ¿Si un participante A decide enviarle al participante C, que le haya cobrado puntos de deducción, el mensaje "usted no ha ganado", usted cree que esta decisión es?	Muy socialmente inapropiada	Sí
Pregunta	Su respuesta	¿Hubo coordinación con lo que escogieron la mayoría de participantes A?																																													
¿Qué cree que va a decidir hacer la mayoría de los participantes A? ¿Cuántos puntos le darán al participante B?	0 puntos	Sí																																													
Si el participante A le dio al participante B:	Su respuesta	¿Hubo coordinación con lo que escogieron la mayoría de participantes C?																																													
0 puntos	0 puntos.	Sí																																													
10 puntos	0 puntos.	Sí																																													
20 puntos	0 puntos.	Sí																																													
30 puntos	0 puntos.	Sí																																													
40 puntos	0 puntos.	Sí																																													
50 puntos	0 puntos.	Sí																																													
Pregunta	Su respuesta	¿Hubo coordinación con lo que escogieron la mayoría de los participantes A?																																													
¿Cuál de los siguientes mensajes cree que la mayoría de participantes A, a quienes les enviaron puntos de deducción, le enviarán al participante C?	B	Sí																																													
Pregunta	Su respuesta	¿Hubo coordinación con el otro participante B escogido al azar?																																													
¿Si un participante A decide darle al participante B menos de 50 puntos, usted cree que esta decisión es?	Muy socialmente inapropiada	Sí																																													
¿Si un participante C decide cobrarle puntos de deducción al participante A, si este le da menos de 50 puntos al participante B, usted cree que esta decisión es?	Muy socialmente inapropiada	Sí																																													
Etapa tres. ¿Si un participante A decide enviarle al participante C, que le haya cobrado puntos de deducción, el mensaje "usted no ha ganado", usted cree que esta decisión es?	Muy socialmente inapropiada	Sí																																													

Results
(Only for participant C and treatment NSS T0)

Resultados Finales.

La ronda aleatoria que se escogió para el pago fue la **Ronda 3**.

En dicha ronda:

El participante A le dió 0 puntos al participante B.

Coordinación de última ronda:

En la última ronda, con respecto a lo que usted respondió:

Pregunta	Su respuesta	¿Hubo coordinación con el otro participante C?
¿Si un participante A decide darle al participante B menos de 50 puntos, usted cree que esta decisión es?	Muy socialmente inapropiada	Sí

Usted recibió 1 punto por su respectiva coordinación de creencias con el otro participante C escogido aleatoriamente en la sala.

Su pago final fue: 51,0.

[Siguiente](#)

Results
(Only for participant C and treatment NSS T1)

Resultados Finales.

La ronda aleatoria que se escogió para el pago fue la **Ronda 1**.

Coordinación de última ronda:

En la última ronda, con respecto a lo que usted respondió:

Pregunta	Su respuesta	¿Hubo coordinación con el otro participante C escogido al azar?
¿Si un participante A decide darle al participante B menos de 50 puntos, usted cree que esta decisión es?	Muy socialmente inapropiada	Sí
¿Si un participante C decide cobrarle puntos de deducción al participante A, si este le da menos de 50 puntos al participante B, usted cree que esta decisión es?	Muy socialmente inapropiada	Sí

Usted recibió 2 puntos por su respectiva coordinación de creencias con el otro participante C escogido aleatoriamente en la sala.

Su pago final sumando 1) la interacción con otros jugadores en la ronda escogida y 2) la coordinación de creencias en esta última ronda, fue de: 52,0 puntos.

[Siguiente](#)

Results
(Only for participant C and treatment NSS T3)

Resultados Finales.

La ronda aleatoria que se escogió para el pago fue la Ronda 1.

Coordinación de última ronda:

En la última ronda, con respecto a lo que usted respondió:

Pregunta	Su respuesta	¿Hubo coordinación con el otro participante C escogido al azar?
¿Si un participante A decide darle al participante B menos de 50 puntos, usted cree que esta decisión es?	Muy socialmente inapropiada	Sí
¿Si un participante C decide cobrarle puntos de deducción al participante A, si este le da menos de 50 puntos al participante B, usted cree que esta decisión es?	Muy socialmente inapropiada	Sí
Etapa tres. ¿Si un participante A decide enviarle al participante C, que le haya cobrado puntos de deducción, el mensaje <small>NOTA MUY IMPORTANTE</small> , usted cree que esta decisión es?	Muy socialmente inapropiada	Sí

Usted recibió 3 puntos por su respectiva coordinación de creencias con el otro participante C escogido aleatoriamente en la sala.

Su pago final sumando 1) la interacción con otros jugadores en la ronda escogida y 2) la coordinación de creencias en esta última ronda, fue de: 53,0 puntos.

[Siguiente](#)

Payment
(equal for all treatments)

Pago.

Usted obtuvo: 51 puntos X \$200 = 10200,00 \$

En total, teniendo en cuenta el pago por su asistencia, obtuvo 25200,00 \$

Ahora le pedimos que por favor responda el cuestionario de salida en las siguientes páginas

[Siguiente](#)

Questionnaire
(equal for all treatments and participants)

Cuestionario.

Por favor responda las siguientes preguntas.

1. Edad:

2. Género

Masculino
 Femenino

3. ¿Cuántos hermanos tiene?

4. Carrera que cursa actualmente:

5. Es estudiante de:

Pregrado
 Posgrado

6. Semestre cursado actualmente:

Siguiente

Cuestionario.

7. ¿Ha participado antes en estudios experimentales de economía y psicología?

Sí
 No

8. ¿En los últimos doce meses ha donado dinero o ha hecho trabajo voluntario para organizaciones sin ánimo de lucro?

Sí
 No

9. Imagine que vamos a otorgar un premio de \$50.000 al ganador del siguiente juego. Usted debe escoger un número entre el 0 y 100. El ganador será aquel participante de la sala cuyo número elegido sea el más cercano a $\frac{2}{3}$ (dos terceras partes) de la media de todos los números escogidos por los participantes.
 ¿Qué número escogería?

10. ¿A cuánto ascienden aproximadamente sus gastos semanales (en pesos)?

11. En la escala de 0 (no las cumplen nunca) a 10 (las cumplen siempre) ¿Cómo cree que los siguientes grupos cumplen las leyes y normas sociales en Colombia?

a. Mis compañeros de clase 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 b. Los políticos 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 c. Los ciudadanos en general 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 d. Mis familiares 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

12. De acuerdo a las facturas de sus servicios, ¿Cuál es el estrato de la vivienda en la cual reside?

1
 2
 3
 4
 5
 6
 No sabe/No Responde

Siguiente

Receipt
(equal for all treatments and participants)

Registro de información para pago																					
A continuación le pediremos su información para realizar el pago de sus ganancias obtenidas en el experimento.																					
Por favor suministre la información necesaria en la siguiente tabla:																					
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"><tr><td style="width: 50%; padding: 5px;">PAGADO A</td><td style="width: 50%; padding: 5px;">Dirección:</td></tr><tr><td>Documento de identidad</td><td><input type="text"/></td></tr><tr><td><input type="text"/></td><td>Departamento:</td></tr><tr><td>Fecha de expedición del documento (DD - MM - AAAA)</td><td><input type="text"/></td></tr><tr><td><input type="text"/> - <input type="text"/> - <input type="text"/></td><td>Ciudad de residencia:</td></tr><tr><td>Nombres y apellidos</td><td><input type="text"/></td></tr><tr><td><input type="text"/></td><td>País:</td></tr><tr><td>Teléfono:</td><td><input type="text"/></td></tr></table>	PAGADO A	Dirección:	Documento de identidad	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Departamento:	Fecha de expedición del documento (DD - MM - AAAA)	<input type="text"/>	<input type="text"/> - <input type="text"/> - <input type="text"/>	Ciudad de residencia:	Nombres y apellidos	<input type="text"/>	<input type="text"/>	País:	Teléfono:	<input type="text"/>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"><tr><td style="width: 50%; padding: 5px;">VALOR</td><td style="width: 50%; padding: 5px;">total: 25200,00 \$</td></tr><tr><td>Fecha del experimento (DD-MM-AAAA)</td><td><input type="text"/> - <input type="text"/> - <input type="text"/> 202</td></tr></table>	VALOR	total: 25200,00 \$	Fecha del experimento (DD-MM-AAAA)	<input type="text"/> - <input type="text"/> - <input type="text"/> 202
PAGADO A	Dirección:																				
Documento de identidad	<input type="text"/>																				
<input type="text"/>	Departamento:																				
Fecha de expedición del documento (DD - MM - AAAA)	<input type="text"/>																				
<input type="text"/> - <input type="text"/> - <input type="text"/>	Ciudad de residencia:																				
Nombres y apellidos	<input type="text"/>																				
<input type="text"/>	País:																				
Teléfono:	<input type="text"/>																				
VALOR	total: 25200,00 \$																				
Fecha del experimento (DD-MM-AAAA)	<input type="text"/> - <input type="text"/> - <input type="text"/> 202																				
POR CONCEPTO DE:																					
Auxilio por participación en experimentos																					
FIRMA DE RECIBIDO (ingrese su nombre completo en la casilla en blanco):																					
<input type="text"/>																					
C.C o NIT.																					
<input type="text"/>																					
Siguiente																					

B.2 Treatments: TPG+M+Covid

B.2.1 Covid priming

Experimental Screens

No Sea Sapo (Anti-Social Norms Experiment)

Treatments:

NSS T4 (Dictator Game, Third-Party Punishment, No Sea Sapo and Covid Priming)

General Instructions (equal for all treatments)

Instrucciones Generales

Si lee atentamente las instrucciones a continuación, usted podrá, dependiendo de sus decisiones y las decisiones de los otros participantes, ganar más dinero además de su dotación inicial de \$10.000 pesos. Por esto, es fundamental que preste atención a las siguientes instrucciones. Cualquier pregunta por favor diríjala a nosotros.

La comunicación con otros participantes está absolutamente prohibida durante el experimento. La violación de esta regla automáticamente lo excluye tanto del experimento como de sus pagos.

No hablaremos de pesos, sino de puntos durante el experimento. El número total de puntos obtenidos durante el experimento, serán convertidos al final a pesos colombianos a la siguiente tasa:

1 punto = 200 pesos

Este experimento involucra 3 diferentes tipos de participantes: participante A, participante B y participante C. A todas las personas presentes les será asignado uno de esos tres tipos (A, B o C). Posteriormente, usted será agrupado en grupos de tres personas con otros participantes de distinto tipo que el suyo. De este modo, su grupo estará compuesto por un participante A, un participante B y un participante C.

Usted será un mismo tipo de participante durante todo el experimento. Usted nunca sabrá la identidad de los otros dos participantes con los que será agrupado durante o después del experimento. Así mismo, los otros dos participantes no sabrán con quién interactuaron, garantizando completa anonimidad. **Todas sus decisiones serán confidenciales** y las ganancias obtenidas durante la sesión serán pagadas anónimamente al finalizar el experimento, ningún participante sabrá cuánto ganó usted durante la sesión.

Si usted no desea participar en el experimento, comuníquese a uno de los experimentadores para poder dejar el experimento.

[Siguiente](#)

Informed Consent (equal for all treatments)

Consentimiento Informado

Estimado participante,

Usted ha sido invitado a participar en un estudio sobre la toma de decisiones de las personas. Al final del ejercicio, usted recibirá una cantidad de dinero dependiendo de sus ganancias durante el ejercicio y un monto fijo por el solo hecho de haber participado. Cuando el juego termine usted deberá contestar algunas preguntas acerca del ejercicio en el que participó hoy. También habrá algunas preguntas sobre usted. La información sobre sus decisiones, sus ganancias y las respuestas en la encuesta será confidencial y será utilizada para fines académicos manteniendo su anonimidad.

Su participación en este ejercicio es totalmente voluntaria. Usted puede retirarse en cualquier momento. Sin embargo, si decide retirarse antes de que el ejercicio termine usted no recibirá lo que ganó. La cantidad de dinero que usted gane al final del ejercicio estará compuesta por un monto que le daremos por el solo hecho de participar hasta el final (que es igual para todos los participantes), más un monto adicional que dependerá de sus acciones y las acciones de los otros participantes. Dicho monto le será entregado después de que usted termine de responder las preguntas de la encuesta. Si usted quiere una copia de este consentimiento informado, por favor, pregúntenos por ella.

Riesgos del estudio: No existe ningún riesgo para usted por participar en el estudio.

Preguntas: Si usted tiene preguntas sobre sus derechos como participante en estudios de investigación, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Facultad de Economía de Universidad de Los Andes al teléfono +57 1-3394949 y pida que lo comuniquen con la secretaría del Comité de Ética de la Facultad de Economía o al correo electrónico econetica@uniandes.edu.co. Por favor firme en la siguiente página si usted autoriza su participación.

Siguiente

Consentimiento Informado

Experimentos económicos de laboratorio

Lugar (ciudad): Fecha(dd/mm/aaaa): - - 2021

Hora de inicio del experimento: : ▾

Yo,

declaro que comprendo la información anterior y mis derechos y compromisos durante este ejercicio. También entiendo que puedo dejar el ejercicio en cualquier momento y que la firma no me despoja de mis derechos legales. Si lo desea, puede recibir copia de este documento escribiendo un correo a experimentos@uniandes.edu.co.

Firmado (escribir nombre completo en el espacio en blanco):

C.C. de (ciudad)

Yo, José Alberto Guerra Forero (c.c. 80036052), de la Universidad de los Andes, certifico que esta información será utilizada de manera confidencial y solo para usos académicos y educativos. Certifico también que pagaremos a cada participante el dinero ganado durante el ejercicio.

Siguiente

Covid Priming (Just for treatment NSS T4)

Información referente al Covid

Antes de dar inicio al experimento, queremos darle un recuento sobre la situación en Colombia respecto a la pandemia ocasionada por el COVID-19, cuya afectación en el país se remonta a marzo del año 2020.

Hasta la fecha actual, se han confirmado más de 4 millones 500 mil casos de contagio por el COVID-19 en Colombia . Más de 110.000 colombianos han fallecido como consecuencia de la enfermedad o de complicaciones asociadas a ella. Esta cifra se traduce en por lo menos 2.300 personas fallecidas por millón de habitantes, representando la gravedad de los efectos de la pandemia en la población colombiana.

Teniendo en cuenta lo anterior, por favor responda las siguientes preguntas:

Siguiente

Covid Questions (Just for treatment NSS T4)

Cuestionario Covid.

1. ¿ Ha tomado una prueba de COVID-19 en los últimos 14 días?

- Sí
- No

2. ¿Se ha vacunado contra el coronavirus?

- Sí
- Parcialmente
- No

2.a. Si No: ¿Se vacunaría de estar disponible la vacuna para usted?

- Sí
- No

3. ¿Qué tan probable es que se haya contagiado del coronavirus durante la duración de la pandemia?

- Estoy Seguro
- Es probable
- Es poco probable
- Estoy seguro que no

4. ¿Aproximadamente, qué porcentaje de sus amigos y familiares que conoce se han contagiado de COVID-19 durante la pandemia? (número entre 0 y 100)

5. ¿Qué tan preocupado está usted de enfermarse de coronavirus?

- Muy preocupado
- Algo preocupado
- Poco preocupado
- Nada preocupado

6. ¿Qué tan probable cree que usted se contagie del virus con su estilo de vida actual?

- Muy probable
- Algo probable
- Poco probable
- Nada probable

7. Usted ha seguido las recomendaciones de salud pública para prevenir el contagio del virus?

- Sí
- No

8. ¿Usted siente que debería usar tapabocas en público?

- Sí
- No

9. Si usted le ofreciese un apretón de manos a alguien en la calle, ¿Qué tan probable es que la persona lo salude con un apretón de manos también?

- Muy probable
- Algo probable
- Poco probable
- Nada probable

10. ¿Cuál es la mínima distancia (en metros) que usted cree debería mantener entre usted y los demás, en un recinto cerrado, para disminuir la probabilidad de contagio por el Coronavirus?

11. ¿Qué porcentaje de personas en su barrio siguen los lineamientos de bioseguridad para contener la pandemia? (número entre 0 y 100)

12. ¿Qué porcentaje de personas en su ciudad o municipio siguen los lineamientos de bioseguridad para contener la pandemia? (número entre 0 y 100)

13. ¿Cuántas personas considera usted que usan tapabocas estando en la calle?

- Muchas
- Algunas
- Pocas
- Ninguna

14. ¿En qué medida cree que las acciones tomadas por el gobierno Nacional de la república de Colombia han sido efectivas para contener la transmisión del virus?

- Mucho
- Algo
- Poco
- Nada

15. ¿ En qué medida cree que las acciones tomadas por el gobierno Distrital de la ciudad de Bogotá han sido efectivas para contener la transmisión del virus?

- Mucho
- Algo
- Poco
- Nada

16. ¿Por qué cree que la mayoría de personas incumplen los lineamientos de bioseguridad para contener la pandemia?

17. ¿Qué tan bien cree que su familia ha actuado frente a la pandemia del Covid-19?

- Muy bien
- Algo bien
- Poco bien
- Nada bien

18. ¿Qué tan bien cree que sus amigos ha actuado frente a la pandemia del Covid-19?

- Muy bien
- Algo bien
- Poco bien
- Nada bien

19. ¿Qué tan bien cree que la gente de su ciudad o municipio ha actuado frente a la pandemia del Covid-19?

- Muy bien
- Algo bien
- Poco bien
- Nada bien

20. ¿Qué tan bien cree que el gobierno Distrital de la ciudad de Bogotá ha actuado frente a la pandemia del Covid-19?

- Muy bien
- Algo bien
- Poco bien
- Nada bien

21. ¿Qué tan bien cree que el gobierno Nacional de la República de Colombia ha actuado frente a la pandemia del Covid-19?

- Muy bien
- Algo bien
- Poco bien
- Nada bien

22. ¿Usted cree que todo el mundo debería usar una tapabocas en público?

- Si
- No

23. ¿Usted cree que la mayoría de la gente confía en la información que el Gobierno Distrital de Bogotá da sobre el virus?

- Si
- No

24. ¿Usted cree que la mayoría de la gente confía en la información que el Gobierno Nacional de Colombia da sobre el virus?

- Si
- No

25. ¿Usted cree que la mayoría de la gente confía en la información que los organismos multilaterales como la ONU y la OMS dan sobre el virus?

- Si
- No

Siguiente

B.2.2 Political leadership videos

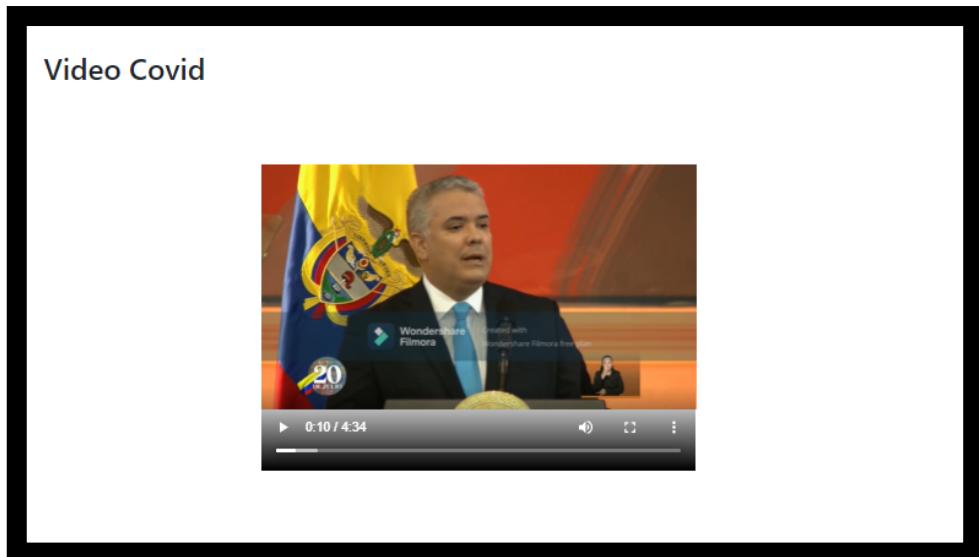
Covid Video Instructions (Just for treatment NSS T4)

Instrucciones video

En la siguiente pantalla, a usted se le presentará un video sobre las estrategias que han sido sugeridas por las autoridades competentes para el manejo de la pandemia. Una vez usted oprima el botón "siguiente" el video se reproducirá automáticamente, una vez finalice, usted podrá continuar con la actividad y le haremos algunas preguntas asociadas a la información provista en el video. Para responderlas, le recomendamos poner atención al video

[Siguiente](#)

Covid video (Just for treatment NSS T4)



<https://www.dropbox.com/s/se04uuedbpjqspn/Duque.mp4?dl=0>

<https://www.dropbox.com/sh/41s5crozysof3lk/AACWHqwH6KBLfojfQiS43Okca?dl=0>

<https://www.dropbox.com/s/l9wtat6efgizv3c/proyecto%20ONU.mp4?dl=0>

Pregunta de Reflexión

153s

Ahora, le daremos 3 minutos para realizar un escrito sobre cómo se identifica usted mismo con las estrategias sugeridas en el video y la credibilidad que le genera la autoridad competente. Por ejemplo ¿Qué sintió al ver el video? ¿La persona que realizó la alocución generó algún tipo de reacción en usted?

Su respuesta no debe ser algo muy elaborada ni perfecta. No se evaluarán sus habilidades de redacción. Sus respuestas serán confidenciales y serán usadas únicamente para fines de esta investigación.

Por favor ingrese su respuesta en el siguiente recuadro:

[Siguiente](#)

Welcome (equal for all participants and treatments)

Bienvenido

A continuación de dará inicio a este experimento económico.

Usted será un participante A a lo largo del experimento

Si usted no desea participar en el experimento, comuníquese a uno de los experimentadores para poder dejar el experimento.

[Siguiente](#)

Stage 1: Instructions (equal for all participants and treatments)

B.2.3 Survey for TPG+M+Covid

9. ¿Ha participado antes en estudios experimentales de economía y psicología?

Sí
 No

10. ¿En los últimos doce meses ha donado dinero o ha hecho trabajo voluntario para organizaciones sin ánimo de lucro?

Sí
 No

11. Imagine que vamos a otorgar un premio de \$50.000 al ganador del siguiente juego. Usted debe escoger un número entre el 0 y 100. El ganador será aquel participante de la sala cuyo número elegido sea el más cercano a 2/3(dos terceras partes) de la media de todos los números escogidos por los participantes.

¿Qué número escogería?

12. ¿A cuánto ascienden aproximadamente sus gastos semanales (en pesos)?

13. En la escala de 0 (no las cumplen nunca) a 10 (las cumplen siempre) ¿Cómo cree que los siguientes grupos cumplen las leyes y normas sociales en Colombia?

a. Mis compañeros de clase 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

b. Los políticos 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

c. Los ciudadanos en general 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

d. Mis familiares 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

14. De acuerdo a las facturas de sus servicios, ¿Cuál es el estrato de la vivienda en la cual reside?

1
 2
 3
 4
 5
 6
 No sabe/No Responde

15. ¿Qué tanto confia usted en los siguientes partidos políticos?

a. Centro Democrático Mucho Algo Poco Nada

b. Cambio Radical Mucho Algo Poco Nada

c. Partido Conservador Mucho Algo Poco Nada

d. Partido Liberal Mucho Algo Poco Nada

e. Partido Verde Mucho Algo Poco Nada

f. Polo Democrático Mucho Algo Poco Nada

g. Colombia Humana Mucho Algo Poco Nada

16. ¿Qué tanto confia usted en los siguientes políticos?

a. Iván Duque Mucho Algo Poco Nada

b. Álvaro Uribe Mucho Algo Poco Nada

c. Germán Vargas Lleras Mucho Algo Poco Nada

d. Alejandro Char Mucho Algo Poco Nada

e. Andrés Pastrana Mucho Algo Poco Nada

f. Marta Lucia Ramirez Mucho Algo Poco Nada

g. César Gaviria Mucho Algo Poco Nada

h. Horacio José Serpa Mucho Algo Poco Nada

i. Claudia Lopez Mucho Algo Poco Nada

j. Angelica Lozano Mucho Algo Poco Nada

k. Gustavo Petro Mucho Algo Poco Nada

l. Gustavo Bolívar Mucho Algo Poco Nada

m. Iván Cepeda Mucho Algo Poco Nada

17. En política se habla normalmente de izquierda y derecha. En una escala donde 1 es la izquierda y 5 es la derecha. ¿Dónde se ubicaría Ud?.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

18. En una escala de 1 a 5, en donde 1 es poco y 5 es mucho, ¿Qué tan importante es la política en su vida?

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

19. ¿Con cuál de las siguientes religiones se identifica?

- Católica
- Cristiana
- Evangélica
- Testigos de Jehová
- Agnóstica
- Atea
- Otra

20. En una escala de 1 a 5, en donde 1 es poco y 5 es mucho, ¿Qué tan importante es la religión en su vida?

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

21. ¿Diría Ud. que se puede confiar en la mayoría de las personas o que uno nunca es lo suficientemente cuidadoso en el trato con los demás?

- Se puede confiar en la mayoría
- Uno nunca es lo suficientemente cuidadoso en el trato con los demás

22. ¿Cuánta confianza tiene usted en las personas que conoce?

- Mucha
- Alta
- Poca
- Ninguna

23. ¿Cuánta confianza tiene usted en el Gobierno Nacional de la República de Colombia?

- Mucha Alta Poca Ninguna

24. ¿Cuánta confianza tiene usted en el Gobierno Distrital de la Ciudad de Bogotá?

- Mucha Alta Poca Ninguna

25. ¿Cuánta confianza tiene usted en organismos multilaterales como la ONU y la OMS?

- Mucha Alta Poca Ninguna

26. ¿Cuánta confianza tiene usted en el Congreso de la República?

- Mucha Alta Poca Ninguna

27. ¿Cuánta confianza tiene usted en la Rama Judicial?

- Mucha Alta Poca Ninguna

28. ¿Con qué partido político se identifica?

- Centro Democrático
 Cambio Radical
 Partido Conservador
 Partido Liberal
 Partido Verde
 Polo Democrático
 Colombia Humana
 Otro

28.1 Si respondió otro. ¿Cuál?

29. ¿Por cuál medio se informa principalmente sobre la actualidad nacional?

- Periódicos
 Radio
 Televisión
 Twitter
 Instagram

30. ¿Cuál(es) de las siguientes grandes cadenas de Televisión ve por lo menos una vez a la semana?

- RCN Si
 No
- caracol Si
 No
- CM& Si
 No
- CityTV Si
 No
- Señal Institucional Si
 No
- CNN Si
 No

31. A continuación hay una lista de varios tipos de sistemas políticos. Respecto a cada uno, diría que es una forma muy buena, bastante buena, bastante mala o muy mala de gobernar el país?

- Tener un/a líder fuerte que no tenga que preocuparse por el Congreso y las elecciones
 - Muy buena
 - Bastante buena
 - Bastante mala
 - Muy mala
- Tener expertos/as, no solo gobiernos, que tomen decisiones de acuerdo con lo que consideren mejor para el país.
 - Muy buena
 - Bastante buena
 - Bastante mala
 - Muy mala
- Tener al ejército como gobierno.
 - Muy buena
 - Bastante buena
 - Bastante mala
 - Muy mala
- Tener un sistema político democrático
 - Muy buena
 - Bastante buena
 - Bastante mala
 - Muy mala

32. Muchas formas son deseables, pero no todas son características fundamentales de la democracia. A continuación, en la escala del 0 al 10, siendo 0 las menos esenciales y 10 las más esenciales, califique según su criterio cuán esenciales le parecen las siguientes afirmaciones como características de la democracia.

- Los gobiernos cobran impuestos a los ricos y subsidian a los pobres.
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- La gente elige a sus líderes en elecciones libres
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- Las personas reciben ayuda estatal en caso de desempleo.
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- El ejército se hace cargo cuando el gobierno es incompetente
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- Los derechos civiles protegen a las personas de la opresión estatal
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- La gente obedece a sus gobernantes
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

33. ¿Usted cambió su comportamiento (por ejemplo: cancelar planes de viaje, lavar manos más a menudo, estuvo a 2 metros de distancia de los demás, etc) en respuesta al coronavirus en Las últimas semanas?

- Si
 No

34. En la escala del 0 al 10 ¿Qué tanto está dispuesto a dar buenas causas sin esperar nada a cambio? 0 significa "de ningún modo dispuesto a dar sin recibir nada a cambio" y 10 significa "muy dispuesto a dar sin recibir nada a cambio"

- 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

35. Suponga que mientras usted camina por la calle con un/a amigo/a suyo/a, él/ella encuentra 100,000 pesos y se los queda sin darle nada a usted. ¿Esto le parece justo?

- Justo
 Injusto

36. Suponga que mientras usted camina por la calle con un/a amigo/a suyo/a, él/ella encuentra 100,000 pesos y decide quedarse con 51.000 y darle a usted 49.000. ¿Esto le parece justo?

- Justo
 Injusto

37. En una escala de 0 a 10, ¿Qué tan dispuesto está a devolver un favor? Por favor haga click en alguna parte de la escala donde 0 significa "Muy poco dispuesto" y 10 significa "Muy dispuesto"

- 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

38. En la escala del 0 al 10 ¿Qué tanto está dispuesto a dar buenas causas sin esperar nada a cambio? 0 significa "de ningún modo dispuesto a dar sin recibir nada a cambio" y 10 significa "muy dispuesto a dar sin recibir nada a cambio"

- 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10