**Juego 1: Los Partidos Políticos se Acercan a Negociar con los Votantes**

**Introducción**

En el siguiente juego usted participará en una elección ficticia en la que participan votantes y dos partidos políticos. Usted podrá ser un votante en cada elección o un partido político. En cada ronda de este juego, usted podrá ganar puntos, los que irá acumulando y al final del estudio, recibirás 5 pesos chilenos por cada 12 puntos acumulados.

En este juego, los partidos podrán negociar sólo con uno de los votantes, y ofrecerle puntos a cambio de su voto. Si el votante aceptara los puntos de un partido, votará por ese partido. El resto de los votantes no negociará con los partidos y por tanto **no** cambiaran su voto.

Si usted es votante, le informaremos cuantos puntos ganaría cuando gana cada uno de los partidos, por qué partido votarán los otros votantes, cuántos puntos gana el partido ganador y cuál es el presupuesto que tienen los partidos para negociar con el votante. Si usted es partido político, le informaremos cuántos puntos gana el votante con el cual negociará cuando sale electo cada partido y por qué partido votarán los otros votantes.

Le recomendamos tener a mano un lápiz y un papel, en caso de que quiera tomar nota de ciertos datos que le entregaremos.

**Tu Eres Votante**

**PANTALLA 1**

Usted es uno de los <N> votantes de la elección y es **simpatizante del partido *<argmax{D-10·|x- xA |,D-10·|x- xB |}>***. En particular, si el partido A saliera electo **usted gana *<D-10·|x- xA |>* puntos***,* pero **si gana el partido B, usted gana *<D-10·|x- xB |>* puntos.**

De los otros <N-1> votantes, **nA votantes votarán por el partido A** y **nB votarán por el candidato del partido B**.

Con relación a los partidos políticos, el partido ganador obtiene 2.400 puntos, y ellos pueden darle puntos para que vote por ellos. Cada partido tiene **hasta** *<P·E>* puntos para ofrecer.

A continuación, recibirás ofertas de los partidos. Recuerda, puede también darse el caso donde no reciba ofertas.

**PANTALLA 2**

Espere que los partidos realicen sus ofertas. Ten presente que,

* Si un partido le ofrece puntos, y usted los acepta, esos puntos serán para usted.
* Si acepta los puntos que te ofrezca un partido, votarás por ese candidato.
* Podrá aceptar ofertas de cualquier partido. Sin embargo, sólo puede aceptar una oferta.
* Luego de esto, se realiza la elección y ganarás los puntos de acuerdo con qué candidato gane la elección.

**PANTALLA 3**

Recuerde que,

* Usted ganaría *<D-10·|x- xA |>* puntos si es electo el partido Ay *<D-10·|x- xB |>* puntos si es electo el partido B.
* Los partidos pueden darle hasta *<P·E>* puntos.

Usted ha recibido las siguientes ofertas:

* El partido político A te ofrece <Oferta A> puntos por tu voto.
* El partido político B te ofrece <Oferta B> puntos por tu voto.

¿Qué oferta está dispuesto a aceptar?

* Oferta del partido A.
* Oferta del partido B.
* Ninguna oferta.

**PANTALLA 4**

Ha salido electo el partido <partido ganador>. Usted ha ganado < *D-10·|x- xG |+IA·sA*[[1]](#footnote-2)> puntos debido a que salió electo este partido, y <x> puntos que aceptó a cambio de su voto[[2]](#footnote-3). El partido A ganó <x> puntos y el partido B <x> puntos.

**Tu Eres Partido i**

**PANTALLA 1**

En esta ronda del juego, usted **representará al partido i.**  Si gana estas elecciones, usted **obtiene E puntos,** además cuenta con **<P·E> puntos para negociar** con uno de los votantes. Su partido rival cuenta con la misma cantidad de puntos para ofrecer al votante y el votante lo sabe. Si usted decide no utilizar estos puntos, o utilizar sólo una parte, estos puntos siguen siendo suyos y se sumarán a su ganancia al final del juego.

En esta elección en particular **participan N votantes**, y actualmente, de los N votantes, **nA votarán por el partido A**, mientras que **nB votarán por el partido B**. Usted y el otro partido tienen la posibilidad de negociar con **uno** de los simpatizantes del partido *<argmax{D-10·|x- xA |,D-10·|x- xB |}>* y ofrecerle puntos a cambio de su voto. El **votante con el que negociará ganaría *<D-10·|x- xA |>* puntos si gana el partido A**, y <***D-10·|x- xB |>* puntos si gana el partido B.**

¿Quiere ofrecer puntos a este votante a cambio de su voto?

* Recuerde que dar puntos implica que perderás esos puntos **realmente**.
* También recuerde que, si el votante con el que hizo un acuerdo acepta su oferta, eso implica que ese votante votará por su partido.

Haga tu elección aquí:

* Sí, deseo hacer una oferta. Si selecciona esta opción, complete en el recuadro cuántos puntos desea pagar por el voto: RECUADRO AQUI. Si no quiere dar puntos a cambio del voto, ingrese un cero.
* No, no deseo hacer una oferta al votante.

**PANTALLA 2**

Esperando que el votante tome su decisión.

**PANTALLA 3**

El votante optó por el candidato del partido <completar> por tanto, tu <ganaste /perdiste > la elección, y tu pago es de <completar> puntos. El votante ganó <x> puntos y el partido <-i[[3]](#footnote-4)> ganó <x> puntos.

**Juego 2: Los Votantes Se Acercan a Negociar con los Partidos Políticos**

En el siguiente juego usted participará en una elección ficticia en la que participan votantes y dos partidos políticos. Usted podrá ser un votante en cada elección o un partido político. En cada ronda de este juego, usted podrá ganar puntos, los que irá acumulando y al final del estudio, recibirás 5 pesos chilenos por cada 12 puntos acumulados.

En este juego, los votantes podrán negociar con uno o ambos partidos, y ofrecer puntos a cambio de su voto. Si el partido aceptara los puntos ofrecidos, el votante votará por ese partido. El resto de los votantes, son ficticios y por tanto **no** cambiaran su voto.

Si usted es votante, le informaremos cuantos puntos ganaría cuando gana cada uno de los partidos, por qué partido votarán los otros votantes, cuántos puntos gana el partido ganador y cuál es el presupuesto que tienen los partidos para negociar con el votante. Si usted es partido político, le informaremos cuántos puntos gana el votante con el cual negociará cuando sale electo cada partido y por qué partido votarán los otros votantes.

Le recomendamos tener a mano un lápiz y un papel, en caso de que quiera tomar nota de ciertos datos que le entregaremos.

**Tu Eres Votante**

**PANTALLA 1**

Usted es uno de los <N> votantes de la elección y es **simpatizante del partido *<argmax{D-10·|x- xA |,D-10·|x- xB |}>***. En particular, si el partido A saliera electo **usted gana *<D-10·|x- xA |>* puntos***,* pero **si gana el partido B, usted gana *<D-10·|x- xB |>* puntos.**

De los otros <N-1> votantes, **nA votantes votarán por el partido A** y **nB votarán por el candidato del partido B**.

Con relación a los partidos políticos, el partido ganador obtiene 2.400 puntos. Usted puede pedirles a los candidatos que le den puntos con el fin de cambiar o mantener su voto. Considere que los candidatos pueden decidir no regalarte puntos. Cada partido tiene **hasta** *<P·E>* puntos para ofrecer.

A continuación, escriba los puntos que está dispuesto a recibir para mantener/cambiar su voto. Puede pedir distintas cantidades a cada partido. Recuerde que puede darse el caso donde no reciba ofertas.

¿Está dispuesto/a a negociar con el partido A?

* “Sí, quiero negociar con el partido A”. Si selecciona esta opción, complete en el recuadro por cuántos puntos está dispuesto/a a <cambiar/mantener> su voto: OFERTE AQUI.
* “No, no quiero negociar con el partido A”.

¿Está dispuesto/a a negociar con el partido B?

* Si, quiero negociar con el partido B. Si seleccionas esta opción, completa en el recuadro por cuantos puntos estas dispuesto/a a <cambiar/mantener> tu voto: OFERTA AQUI.
* No, no quiero negociar con el partido B.

**PANTALLA 2**

Esperando que los partidos decidan si aceptan o no su oferta.

**PANTALLA 3**

Usted ha recibido las siguientes ofertas:

* El partido A le ofrece <Oferta A> puntos por su voto.
* El partido B le ofrece <Oferta B> puntos por su voto.

¿Qué oferta desea aceptar?

* Los puntos del partido A.
* Los puntos del partido B.
* Ninguna oferta; no quiero aceptar puntos a cambio de mi voto.

**PANTALLA 4**

Ha salido electo el partido <partido ganador> y por lo tanto, su partido <ganó/perdió> la elección. Eso significa que ha ganado < *D-10·|x- xG |+IG·sG*> puntos en esta ronda del juego.

**Tu Eres Partido i**

**PANTALLA 1**

En esta ronda del juego, usted **representará al partido i.**  Si gana estas elecciones, usted **obtiene <E> puntos,** además cuenta con **<P·E> puntos para negociar** con uno de los votantes. Su partido rival cuenta con la misma cantidad de puntos para entregarle al votante, y el votante lo sabe. Si usted decide no utilizar estos puntos, o utilizar sólo una parte, estos puntos siguen siendo suyos y se sumarán a su ganancia al final del juego.

En esta elección en particular **participan N votantes**, y actualmente, de los N votantes, **nA votarán por el partido A**, mientras que **nB votarán por el partido B**. Usted y el otro partido tienen la posibilidad de negociar con **uno** de los simpatizantes del partido *<argmax{D-10·|x- xA |,D-10·|x- xB |}>* y ofrecerle puntos a cambio de su voto. El **votante con el que negociará ganaría *<D-10·|x- xA |>* puntos si gana el partido A**, y ***<D-10·|x- xB |>* puntos si gana el partido B.**

A continuación, el votante indicará si está dispuesto a recibir puntos de su partido. Si es que está dispuesto a aceptar puntos, el votante también indicará por cuántos puntos el votante votaría por su partido. Usted podría darle hasta <<<P·E>>> puntos, y el votante lo sabe.

Si gana la elección, usted obtendría <<<E>>> más la parte de los <<<P·E>>> puntos que no le de al votante (si es que usted llegara a aceptar la oferta del votante). Si pierde la elección, sólo ganaría la parte de los <<<PE>>> puntos que no le de al votante (si no aceptara la oferta del votante).

**PANTALLA 2**

Esperando que el votante tome su decisión.

**PANTALLA 3**

El votante está dispuesto a votar por tu partido a cambio de < puntos fijados por el votante> puntos. ¿Está dispuesto a darle esos puntos?

* Sí.
* No.

**PANTALLA 4**

El votante optó por el candidato del partido <completar>, lo que significa que su partido <NOMBRE DEL PARTIDO> <ganó/perdió> la elección. Su ganancia es de <completar> puntos en esta ronda del juego.

**Ahora Pasaremos a Otra Modalidad de Juego**

Ahora cambiaremos de tipo juego. En el primer tipo de juego, los partidos salían a negociar con los votantes. Ahora será al revés: los votantes saldrán a negociar con los partidos.

**Ensayo**

Antes de que comencemos con el estudio, haremos una sección de prueba. Nos interesa que te familiarices con las instrucciones y el tipo de cálculos que deberás hacer. Te recomendamos tener una hoja de papel y un lápiz, para que vayas anotando los puntos ganados o perdidos. Recuerda, mientras más puntos ganas, más dinero obtienes.

<Una ronda del juego #1 >

En una votación ficticia, participan 5 votantes que pueden optar por el candidato del Partido A o del Partido B. De los 5 votantes 3 votarán por el partido A y 2 por el partido B.

El partido que gane la elección obtendrá <2400> puntos. Además, cada partido tiene <1000> que puede utilizar para negociar con un votante. Estos puntos serán parte de la ganancia de cada partido excepto por los puntos que ofrezca y sean aceptados por el votante.

Los partidos tendrán la oportunidad de negociar con uno de los votantes que simpatiza con el partido A. Un votante es simpatizante de un partido si gana más puntos cuando gana ese partido que el partido rival. Este votante obtendría <1500> puntos si gana el partido A y <1000> si gana el partido B, pero podría cambiar su votación si acepta alguna oferta de algún partido. Aceptar una oferta implica que votará por ese partido.

El partido A ha ofrece 500 puntos para mantener su votación a favor del partido A. El partido B le ha ofrecido 1.000 puntos por cambia su voto al partido B.

Si el votante acepta la oferta del Partido B:

* ¿Qué partido ganó la votación?
* ¿Cuántos puntos ganó el votante?
* ¿Cuántos puntos ganó el partido A?
* ¿Cuántos puntos ganó el partido B?

<Una ronda del juego #2>

**Fin del Ensayo**

En este momento el ensayo ha llegado a su fin. Desde la próxima ronda comenzaremos el juego real. Como se trataba de un ensayo, todo lo que hayas ganado o perdido, no cuenta. Sin embargo, todas las decisiones que tomes de aquí en adelante contarán. Es decir, las decisiones que tomes desde la siguiente pantalla impactarán en tu pago final.

1. El subíndice G se refiere al partido ganador (A o B), e IA es una función indicadora que vale 1 si aceptó la oferta de algún partido y 0 si no. Es decir, gana los puntos del candidato ganador más el regalo de quien haya aceptado la oferta. [↑](#footnote-ref-2)
2. Si aceptó alguna oferta mayor que cero. [↑](#footnote-ref-3)
3. Partido Rival [↑](#footnote-ref-4)