**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. En cada ronda del juego usted podrá ser un **votante, partido A o partido B**. En cada ronda de este juego seguirá acumulando puntos para su pago final. Al terminar el estudio, recibirá 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 son ficticios y por lo tanto **no** cambiarán su voto.

­­­

Si usted es votante, le informaremos cuántos 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 usted. 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 y en lo posible una calculadora, para ir tomando nota de ciertos datos que le entregaremos.

**Ensayo**

Antes de que comencemos con el estudio, haremos una sección de prueba. Nos interesa que se familiarice con las instrucciones y el tipo de cálculos que deberá hacer. Le recomendamos tener una hoja de papel, un lápiz y en lo posible una calculadora para ir anotando los puntos ganados o perdidos. Recuerde que, mientras más puntos gane, más dinero obtiene.

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

En una votación ficticia, participan **5 votantes** que pueden optar por el candidato del **Partido A o del Partido B**. De los 5 votantes:

|  |  |
| --- | --- |
| **Votarían por el partido A** | **Votarían por el partido B** |
| 3 votantes | 2 votantes |

**El partido que gane la elección obtendrá 2400 puntos**. Además, **cada partido tiene 1000 que puede utilizar para negociar con un votante**. Si el partido decide no ofrecer puntos o su oferta es rechazada por el votante, el partido se queda con esos 1000 puntos. Pero si decide ofrecer todos o parte de esos 1000 puntos, el partido pierde esos puntos.

POR EJEMPLO: Si un partido gana la elección, y le entregó a un votante 400 puntos a cambio de su voto, este partido obtendrá 2400 + 600 = 3000 puntos al final de la ronda. 2400 puntos por ganar la elección y 600 puntos que no utilizó con el votante del presupuesto total de 1000 que tenía para negociar.

En este primer tipo de juego, los partidos tendrán la oportunidad de negociar con **solo uno** de los votantes. En este caso, negociarán con un votante que simpatiza con el partido A. Un votante es simpatizante de un partido si gana más puntos cuando ese partido sale electo. Este votante obtendría:

|  |
| --- |
| 1500 puntos si gana el partido A |
| 1000 puntos si gana el partido B |

Ahora, el votante podría cambiar su votación si acepta alguna oferta de algún partido. Aceptar una oferta implica que votará por ese partido.

El partido A ofrece 500 puntos para mantener su votación a favor del partido A. El partido B le ha ofrecido 1000 puntos por cambiar su voto al partido B.

Si el votante acepta la oferta del Partido B:

* ¿Qué partido ganó la votación? **Partido B**
* ¿Cuántos puntos ganó el votante? **2000**
* ¿Cuántos puntos ganó el partido A? **1000**
* ¿Cuántos puntos ganó el partido B? **2400**

**Fin del Ensayo**

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

**Usted Es 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, usted gana:

|  |
| --- |
| ***<D-10·|x- xA |>*** puntos si gana el partido A |
| ***<D-10·|x- xB |>*** puntos si gana el partido B |

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 2400 puntos, y ellos pueden darle puntos para que vote por ellos. Cada partido tiene **hasta *<P·E>* puntos para ofrecer**.

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

**PANTALLA 2**

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

* Si un partido le ofrece puntos, y usted los acepta, esos puntos serán para usted.
* Si acepta los puntos que le ofrezca un partido, votará por ese candidato.
* Podrá aceptar ofertas de cualquier partido. Sin embargo, sólo puede aceptar una oferta.
* Luego de esto, se realiza la elección y ganará 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 le ofrece <Oferta A> puntos por su voto.
* El partido político B le ofrece <Oferta B> puntos por su 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, < *D-10·|x- xG |>* debido a que salió electo el partido <partido ganador>, más < *IA·sA* > puntos que aceptó a cambio de su voto[[2]](#footnote-3). El partido A ganó <x> puntos y el partido B ganó <x> puntos.

**Usted Es Partido**

**PANTALLA 1**

En esta ronda del juego, usted **representará al partido i.** Si gana estas elecciones, usted **obtiene 2400 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:

|  |  |
| --- | --- |
| **Votarían por el partido A** | **Votarían por el partido B** |
| **nA** votantes | **nB** votantes |

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 |
| ***<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 perderá 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 su elección aquí:

* “Sí, quiero hacer una oferta al votante”. Si selecciona esta opción, complete en el recuadro cuántos puntos desea pagar por el voto: RECUADRO AQUI.
* “No, no quiero hacer una oferta al votante”.

**PANTALLA 2**

Esperando que el votante tome su decisión. Haga click abajo.

**PANTALLA 3**

El votante simpatizante del partido *<argmax{D-10·|x- xA |,D-10·|x- xB |}> optó* por el candidato del partido <completar> por tanto, usted <ganó/perdió > la elección, y su pago es de <completar> puntos. El votante ganó <x> puntos y el partido <-i> ganó <x> puntos.

**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.

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

**Introducción**

En el siguiente juego usted participará en una elección ficticia en la que participan votantes y dos partidos políticos. En cada ronda del juego usted podrá ser un **votante, partido A o partido B**. En cada ronda de este juego seguirá acumulando puntos para su pago final. Al terminar el estudio, recibirá 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 lo tanto **no** cambiarán su voto.

Si usted es votante, le informaremos cuántos 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 usted. 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 y en lo posible una calculadora, para ir tomando nota de ciertos datos que le entregaremos.

**Ensayo**

Antes de comenzar la segunda parte del estudio, haremos una sección de prueba. Nos interesa que se familiarice con las instrucciones y el tipo de cálculos que deberá hacer. Le recomendamos tener una hoja de papel, un lápiz y en lo posible una calculadora para ir anotando los puntos ganados o perdidos. Recuerde que, mientras más puntos gane, más dinero obtiene.

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

En una votación ficticia, participan **5 votantes** que pueden optar por el candidato del **Partido A o del Partido B**. De los 5 votantes:

|  |  |
| --- | --- |
| **Votarían por el partido A** | **Votarían por el partido B** |
| 3 votantes | 2 votantes |

**El partido que gane la elección obtendrá 2400 puntos**. Además, **cada partido tiene 1000 que puede utilizar para negociar con un votante**. Si el partido decide no entregar puntos al votante, el partido se queda con esos 1000 puntos. Pero si decide entregar los puntos solicitados por el votante, el partido pierde esos puntos.

POR EJEMPLO: Si un partido gana la elección, y un votante le pide 900 puntos a cambio de su voto, los que el partido decide pagar, este partido obtendrá 2400 + 100 = 2500 puntos al final de la ronda. 2400 puntos por ganar la elección y 100 puntos que no utilizó con el votante del presupuesto total de 1000 que tenía para negociar.

En este segundo tipo de juego, los votantes tendrán la oportunidad de negociar con uno o con ambos partidos. En este caso, el votante que negocia con los partidos es simpatizante del partido B. Un votante es simpatizante de un partido si gana más puntos cuando ese partido sale electo. Este votante obtendría:

|  |
| --- |
| 1000 puntos si gana el partido A |
| 1500 puntos si gana el partido B |

Ahora, el votante podría cambiar su votación si logra negociar con alguno de los partidos.

* Si solicita puntos a un partido y el partido acepta, esto implica que el votante votará por ese partido.
* Si el votante solicita puntos a ambos partidos y ambos aceptan darle los puntos, deberá escoger sólo una oferta y votar por ese partido.
* Si ningún partido acepta darle los puntos solicitados o el votante no acepta ninguna oferta, todo sigue igual, y el votante votará por el partido por el cual simpatiza.

En este ejemplo, el votante ha solicitado a cambio de su voto:

|  |
| --- |
| 1000 al partido A |
| 1000 al partido B |

Si ambos partidos aceptan entregarle los puntos al votante, pero el votante acepta la oferta del Partido B:

* ¿Qué partido ganó la votación? **Partido A**
* ¿Cuántos puntos ganó el votante? **2000**
* ¿Cuántos puntos ganó el partido A? **3400**
* ¿Cuántos puntos ganó el partido B? **0**

**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 haya ganado o perdido en la ronda de ensayo, no cuenta. Sin embargo, todas las decisiones que tome de aquí en adelante se seguirán sumando a lo acumulado en la primera etapa. Es decir, las decisiones que tome desde la siguiente pantalla impactarán en su pago final.

**Usted es 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, usted gana:

|  |
| --- |
| ***<D-10·|x- xA |>*** puntos si gana el partido A |
| ***<D-10·|x- xB |>*** puntos si gana el partido B |

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 2400 puntos, y ellos pueden darle puntos para que vote por ellos. Cada partido tiene **hasta *<P·E>* puntos para ofrecer**.

A continuación escriba los puntos que está dispuesto a recibir para mantener o cambiar su voto. Puede pedir distintas cantidades a cada partido. Recuerde que los partidos pueden aceptar o no entregarle estos puntos.

¿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 <cambiar/mantener> su voto: OFERTE AQUI.
* “No, no quiero negociar con el partido A”.

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

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

**PANTALLA 2**

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

* Si usted acepta los puntos de un partido, esos puntos serán para usted y votará por ese candidato.
* Si negoció con ambos partidos, y ambos aceptaron entregarle esos puntos, recuerde que usted sólo puede aceptar una oferta.
* Luego de esto, se realiza la elección y ganará los puntos de acuerdo con qué candidato gane la elección.

Haga click abajo.

**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.
* Si no acepta ninguna oferta será electo el candidato del partido <argmax{nA,nB}>.

Los partidos han decidido lo siguiente:

* El partido A ha **<aceptado/rechazado>** entregarle <Oferta A> puntos por su voto.
* El partido B ha **<aceptado/rechazado>** entregarle <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>. Usted ha ganado < *D-10·|x- xG |+IA·sA*[[3]](#footnote-4)> puntos, < *D-10·|x- xG |>* debido a que salió electo el partido <partido ganador>, más < *IA·sA* > puntos que aceptó a cambio de su voto[[4]](#footnote-5). El partido A ganó <x> puntos y el partido B ganó <x> puntos.

**Usted es Partido**

**PANTALLA 1**

En esta ronda del juego, usted **representará al partido i.** Si gana estas elecciones, usted **obtiene 2400 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:

|  |  |
| --- | --- |
| **Votarían por el partido A** | **Votarían por el partido B** |
| **nA** votantes | **nB** votantes |

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 |}>*. El **votante con el que negociará ganaría:**

|  |
| --- |
| ***<D-10·|x- xA |>*** puntos si gana el partido A |
| ***<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.

**PANTALLA 2**

Esperando que el votante tome su decisión. Haga click abajo.

**PANTALLA 3**

Recuerde que,

* Su partido puede darle hasta *<P·E>* puntos al votante.
* Hay <N> votantes, <nA> votarán por el partido A y <nB> por el partido B.
* Usted está negociando con uno de los votantes del partido *<argmax{D-10·|x- xA |,D-10·|x- xB |}>,* el cual ganaría *<D-10·|x- xA |>* puntos si es electo el partido Ay *<D-10·|x- xB |>* puntos si es electo el partido B.

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

* Sí.
* No.

**PANTALLA 4**

El votante simpatizante del partido <argmax{D-10·|x- xA |,D-10·|x- xB |}> optó por el candidato del partido <completar> por tanto, usted <ganó /perdió > la elección, y su pago es de <completar> puntos. El votante ganó <x> puntos y el partido <-i> ganó <x> puntos.

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. 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-4)
4. Si aceptó alguna oferta mayor que cero. [↑](#footnote-ref-5)