

# Superando fallas de empatía para mejorar la prosocialidad

Evidencia experimental para Colombia

Ángela Fonseca Galvis<sup>2</sup>   Santiago Alonso<sup>2</sup>   Sandra Polanía Reyes<sup>1</sup>  
Andrés Casas<sup>2</sup>   Emile Bruneau<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universidad de Navarra, <sup>2</sup>Pontificia Universidad Javeriana, <sup>3</sup>University of Pennsylvania

Neurociencia, cognición y economía del comportamiento  
Pontificia Universidad Javeriana  
August 19, 2022



Universidad  
de Navarra



Pontificia Universidad  
**JAVERIANA**  
Bogotá



**IDB**



# Los comportamientos prosociales como efectos *deseados*

- ① La teoría muestra que son clave para el desarrollo político y económico
  - ▶ Reducen la ineficiencia social de los contratos incompletos, Arrow 1971, Becker 1976, Akerlof 1984
  - ▶ Solucionan problemas de acción colectiva, Ostrom 1990
  - ▶ Determinan el éxito de políticas de integración 3ie 2009, J-PAL 2013

# Los comportamientos prosociales como efectos *deseados*

- ① La teoría muestra que son clave para el desarrollo político y económico
  - ▶ Reducen la ineficiencia social de los contratos incompletos, Arrow 1971, Becker 1976, Akerlof 1984
  - ▶ Solucionan problemas de acción colectiva, Ostrom 1990
  - ▶ Determinan el éxito de políticas de integración 3ie 2009, J-PAL 2013
- ② La práctica también los encuentra muy valiosos
  - ▶ Determinan comportamientos económicos
  - ▶ Mejoran la eficiencia, Heckman 2004, Miguel et al. 2012

# Los comportamientos prosociales como efectos *deseados*

- ① La teoría muestra que son clave para el desarrollo político y económico
  - ▶ Reducen la ineficiencia social de los contratos incompletos, Arrow 1971, Becker 1976, Akerlof 1984
  - ▶ Solucionan problemas de acción colectiva, Ostrom 1990
  - ▶ Determinan el éxito de políticas de integración 3ie 2009, J-PAL 2013
- ② La práctica también los encuentra muy valiosos
  - ▶ Determinan comportamientos económicos
  - ▶ Mejoran la eficiencia, Heckman 2004, Miguel et al. 2012
- ③ La empatía entre ciudadanos es un mecanismo clave Borman et al 2001, Jolliffe & Farrington 2004, Williams et al 2014, Bauer & Freitag 2018

# Ej: Conflictos intra-grupos e intervenciones mediáticas

- Comunidades en Colombia enfrentan llegada de individuos *no deseados*
  - ▶ Ex-combatientes de las FARC
  - ▶ Migrantes venezolanos - V Migrants Gallup 2019

# Ej: Conflictos intra-grupos e intervenciones mediáticas

- Comunidades en Colombia enfrentan llegada de individuos *no deseados*
  - ▶ Ex-combatientes de las FARC
  - ▶ Migrantes venezolanos - V Migrants Gallup 2019
- Se conoce poco sobre cómo promover la prosocilidad hacia estos grupos.
  - ▶ Información y prosocialidad hacia refugiados en Alemania Grimalda et al 2018, en Uruguay Gandelman & Lamé 2021
  - ▶ Info/etiquetas/forzar interacción y empatía en Israel y Palestina
  - ▶ Intervenciones de medios/*Edutainment* hacia ex-FARC Bruneau et al 2022, migrantes Rodriguez Chatruc & Rozo 2021

- ¿De qué dependen las preferencias por redistribución?

- ¿De qué dependen las preferencias por redistribución?
  - ▶ Posición en la distribución del ingreso Meltzer & Richard 1981
  - ▶ Percepción sobre la posición en la distribución del ingreso Cruces et al 2013
  - ▶ Ideología Fehr et al 2020
  - ▶ Presencia de migrantes Alesina et al 2020



- ¿De qué dependen las preferencias por redistribución?
  - ▶ Posición en la distribución del ingreso Meltzer & Richard 1981
  - ▶ Percepción sobre la posición en la distribución del ingreso Cruces et al 2013
  - ▶ Ideología Fehr et al 2020
  - ▶ Presencia de migrantes Alesina et al 2020
- ¿Por qué es importante?
  - ▶ Influye sobre el apoyo a políticas de redistribución y de apoyo a grupos específicos

# Una aproximación multidisciplinaria

- **Nuestro mecanismo:** Intervención mediática basada en psicología social - hecha a la medida Williams et al 2014, Bauer & Freitag 2018, Bruneau et al. 2022

# Una aproximación multidisciplinaria

- **Nuestro mecanismo:** Intervención mediática basada en psicología social - hecha a la medida Williams et al 2014, Bauer & Freitag 2018, Bruneau et al. 2022
- busca mejorar la empatía (*psicología social & neurociencia*) hacia migrantes venezolanos y ex-FARC via información y aprendizaje

# Una aproximación multidisciplinaria

- **Nuestro mecanismo:** Intervención mediática basada en psicología social - hecha a la medida Williams et al 2014, Bauer & Freitag 2018, Bruneau et al. 2022
- busca mejorar la empatía (*psicología social & neurociencia*) hacia migrantes venezolanos y ex-FARC via información y aprendizaje
- Un video de 5 minutos de entrevistas llevadas a cabo con ...
  - ▶ Ex-Farc en una ETCR y con colombianos (no-FARC) en comunidades vecinas Bruneau et al. 2022
  - ▶ Migrantes venezolanos en un barrio marginal de Bogotá y vecinos

# Una aproximación multidisciplinaria

- **Nuestro mecanismo:** Intervención mediática basada en psicología social - hecha a la medida Williams et al 2014, Bauer & Freitag 2018, Bruneau et al. 2022
- busca mejorar la empatía (*psicología social & neurociencia*) hacia migrantes venezolanos y ex-FARC via información y aprendizaje
- Un video de 5 minutos de entrevistas llevadas a cabo con ...
  - ▶ Ex-Farc en una ETCR y con colombianos (no-FARC) en comunidades vecinas Bruneau et al. 2022
  - ▶ Migrantes venezolanos en un barrio marginal de Bogotá y vecinos
- En prosocialidad (*economía*) y sesgos sociales (*ciencias cognitivas*)
  - ▶ experimento económico *lab-in-the-field*
  - ▶ procesos cognitivos subyacentes a los juicios pro-sociales con rastreo de trayectorias (lo que habló Santiago ayer) Song & Nakayama 2009, Freeman et al 2011: velocidad, posiciones, cambios de parecer...

# Contribución

La crisis de migración de Venezuela es la crisis más grande en la historia de América Latina y la segunda más grande en el mundo UNHCR, 2022

# Contribución

La crisis de migración de Venezuela es la crisis más grande en la historia de América Latina y la segunda más grande en el mundo UNHCR, 2022

Un colombiano mediano vs un migrante venezolano o un ex-Farc, de una muestra representativa de **839 participantes** en las principales regiones del país

# Contribución

La crisis de migración de Venezuela es la crisis más grande en la historia de América Latina y la segunda más grande en el mundo UNHCR, 2022  
Un colombiano mediano vs un migrante venezolano o un ex-Farc, de una muestra representativa de **839 participantes** en las principales regiones del país

- 1 Desplazados internos (IDP) y colombianos de bajos ingresos como grupos de comparación



La crisis de migración de Venezuela es la crisis más grande en la historia de América Latina y la segunda más grande en el mundo UNHCR, 2022  
Un colombiano mediano vs un migrante venezolano o un ex-Farc, de una muestra representativa de **839 participantes** en las principales regiones del país

- 1 Desplazados internos (IDP) y colombianos de bajos ingresos como grupos de comparación
- 2 Medimos empatía y prosocialidad (i.e. altruismo, confianza y preferencias por redistribución)

La crisis de migración de Venezuela es la crisis más grande en la historia de América Latina y la segunda más grande en el mundo UNHCR, 2022  
Un colombiano mediano vs un migrante venezolano o un ex-Farc, de una muestra representativa de **839 participantes** en las principales regiones del país

- 1 Desplazados internos (IDP) y colombianos de bajos ingresos como grupos de comparación
- 2 Medimos empatía y prosocialidad (i.e. altruismo, confianza y preferencias por redistribución)
- 3 Efecto de una intervención mediática basada en psicología social sobre empatía y prosocialidad y sesgos sociales

La crisis de migración de Venezuela es la crisis más grande en la historia de América Latina y la segunda más grande en el mundo UNHCR, 2022  
Un colombiano mediano vs un migrante venezolano o un ex-Farc, de una muestra representativa de **839 participantes** en las principales regiones del país

- ➊ Desplazados internos (IDP) y colombianos de bajos ingresos como grupos de comparación
- ➋ Medimos empatía y prosocialidad (i.e. altruismo, confianza y preferencias por redistribución)
- ➌ Efecto de una intervención mediática basada en psicología social sobre empatía y prosocialidad y sesgos sociales
- ➍ Panel de la WVS de 2018, 2020, 2021 con percepciones sobre COVID.
- ➎ Implicaciones de política pública: qué determina apoyo a integración y a redistribución a favor de Ex-Farc y migrantes

# Laboratorio: Actividades y decisiones

- Un token es US\$2
- Cuatro Actividades
  - 1 Juego del Dictador (DG): 5 tokens, 2 jugadores
  - 2 Juego de Confianza (TG): 3 tokens, 2 jugadores
  - 3 Juego de Distribución de Ingreso con Suerte Grimalda et al 2018, Almas et al 2020 (IDG-luck): 5 tokens, 3 players
  - 4 Juego de Distribución de Ingreso con Mérito (IDG-merit): 5 tokens, 3 jugadores

# Laboratorio: Actividades y decisiones

- Un token es US\$2
- Cuatro Actividades
  - 1 Juego del Dictador (DG): 5 tokens, 2 jugadores
  - 2 Juego de Confianza (TG): 3 tokens, 2 jugadores
  - 3 Juego de Distribución de Ingreso con Suerte Grimalda et al 2018, Almas et al 2020 (IDG-luck): 5 tokens, 3 players
  - 4 Juego de Distribución de Ingreso con Mérito (IDG-merit): 5 tokens, 3 jugadores
- Los jugadores solo saben tres características de la identidad del otro jugador Cárdenas et al 2008, Glaese et al 2000

## Número de decisiones en DG o TG

<i>Jugador 1</i>	<i>Jugador 2 (asignado aleatoriamente)</i>	<i>Decisiones</i>
Cualquier ciudadano de la muestra de participantes	bajo ESE ( $\leq 3$ ) $\leq$ Secundaria Incompleta Nada, IDP, ExFarc O MigranteV	4

## Laboratorio: juego de distribución del ingreso: 3 jugadores

- P2 y P3 aceptan participar en el estudio y reciben un show up fee.

# Laboratorio: juego de distribución del ingreso: 3 jugadores

- P2 y P3 aceptan participar en el estudio y reciben un show up fee.
  - ▶ **Actividad 3 - con suerte** P2 y P3 son contratados para llevar a cabo una tarea. Ambos reciben un pago. Un jugador es escogido aleatoriamente para recibir 5 tokens extra (por simplicidad es P2 siempre)

# Laboratorio: juego de distribución del ingreso: 3 jugadores

- P2 y P3 aceptan participar en el estudio y reciben un show up fee.
  - ▶ **Actividad 3 - con suerte** P2 y P3 son contratados para llevar a cabo una tarea. Ambos reciben un pago. Un jugador es escogido aleatoriamente para recibir 5 tokens extra (por simplicidad es P2 siempre)
  - ▶ **Actividad 4- con mérito** Solo P2 es contratado para llevar a cabo una tarea y recibe un pago de 5 tokens. P3 no tiene la oportunidad de trabajar y no recibe el pago extra.



# Laboratorio: juego de distribución del ingreso: 3 jugadores

- P2 y P3 aceptan participar en el estudio y reciben un show up fee.
  - ▶ **Actividad 3 - con suerte** P2 y P3 son contratados para llevar a cabo una tarea. Ambos reciben un pago. Un jugador es escogido aleatoriamente para recibir 5 tokens extra (por simplicidad es P2 siempre)
  - ▶ **Actividad 4- con mérito** Solo P2 es contratado para llevar a cabo una tarea y recibe un pago de 5 tokens. P3 no tiene la oportunidad de trabajar y no recibe el pago extra.
- P1 recibe 5 tokens para re-asignar, su decisión de re-asignación puede ir de 0 a 5 tokens

# Laboratorio: juego de distribución del ingreso: 3 jugadores

- P2 y P3 aceptan participar en el estudio y reciben un show up fee.
  - ▶ **Actividad 3 - con suerte** P2 y P3 son contratados para llevar a cabo una tarea. Ambos reciben un pago. Un jugador es escogido aleatoriamente para recibir 5 tokens extra (por simplicidad es P2 siempre)
  - ▶ **Actividad 4- con mérito** Solo P2 es contratado para llevar a cabo una tarea y recibe un pago de 5 tokens. P3 no tiene la oportunidad de trabajar y no recibe el pago extra.
- P1 recibe 5 tokens para re-asignar, su decisión de re-asignación puede ir de 0 a 5 tokens
- P2 y P3 conocen las tres características de cada uno
- P1 conoce características de P2 y P3, nos interesan decisiones de P1

# Laboratorio: juego de distribución del ingreso: 3 jugadores

- P2 y P3 aceptan participar en el estudio y reciben un show up fee.
  - ▶ **Actividad 3 - con suerte** P2 y P3 son contratados para llevar a cabo una tarea. Ambos reciben un pago. Un jugador es escogido aleatoriamente para recibir 5 tokens extra (por simplicidad es P2 siempre)
  - ▶ **Actividad 4- con mérito** Solo P2 es contratado para llevar a cabo una tarea y recibe un pago de 5 tokens. P3 no tiene la oportunidad de trabajar y no recibe el pago extra.
- P1 recibe 5 tokens para re-asignar, su decisión de re-asignación puede ir de 0 a 5 tokens
- P2 y P3 conocen las tres características de cada uno
- P1 conoce características de P2 y P3, nos interesan decisiones de P1
  - ▶ **Actividad 3** 7 decisiones
  - ▶ **Actividad 4** 4 decisiones:
    - 1 Nada-Nada
    - 2 Nada-IDP
    - 3 Nada-ExFarc
    - 4 Nada-Migrante

- **Fase 1. Reclutamiento de P2 y P3 e Implementación:**

- ▶ Migrantes, IDPs y colombianos de nivel socioeconómico bajo que viven en Ciudad Bolívar.
- ▶ Ex combatantes: referidos por la Agencia para la Reincorporación y Normalización (ARN).

- **Fase 1. Reclutamiento de P2 y P3 e Implementación:**
  - ▶ Migrantes, IDPs y colombianos de nivel socioeconómico bajo que viven en Ciudad Bolívar.
  - ▶ Ex combatantes: referidos por la Agencia para la Reincorporación y Normalización (ARN).
- **Fase 2. Muestra de P1: panel online 839 participantes**
- Qualtrics

- **Fase 1. Reclutamiento de P2 y P3 e Implementación:**
  - ▶ Migrantes, IDPs y colombianos de nivel socioeconómico bajo que viven en Ciudad Bolívar.
  - ▶ Ex combatantes: referidos por la Agencia para la Reincorporación y Normalización (ARN).
- **Fase 2. Muestra de P1: panel online 839 participantes**
- Qualtrics
- P1 es asignado aleatoriamente a un grupo de tratamiento

- **Fase 1. Reclutamiento de P2 y P3 e Implementación:**
  - ▶ Migrantes, IDPs y colombianos de nivel socioeconómico bajo que viven en Ciudad Bolívar.
  - ▶ Ex combatantes: referidos por la Agencia para la Reincorporación y Normalización (ARN).
- **Fase 2. Muestra de P1: panel online 839 participantes**
- Qualtrics
- P1 es asignado aleatoriamente a un grupo de tratamiento
- Duración promedio: 70 minutos

- **Fase 1. Reclutamiento de P2 y P3 e Implementación:**
  - ▶ Migrantes, IDPs y colombianos de nivel socioeconómico bajo que viven en Ciudad Bolívar.
  - ▶ Ex combatantes: referidos por la Agencia para la Reincorporación y Normalización (ARN).
- **Fase 2. Muestra de P1: panel online 839 participantes**
- Qualtrics
- P1 es asignado aleatoriamente a un grupo de tratamiento
- Duración promedio: 70 minutos
- Dos pruebas de práctica antes de cada set de decisiones



- **Fase 1. Reclutamiento de P2 y P3 e Implementación:**
  - ▶ Migrantes, IDPs y colombianos de nivel socioeconómico bajo que viven en Ciudad Bolívar.
  - ▶ Ex combatantes: referidos por la Agencia para la Reincorporación y Normalización (ARN).
- **Fase 2. Muestra de P1: panel online 839 participantes**
- Qualtrics
- P1 es asignado aleatoriamente a un grupo de tratamiento
- Duración promedio: 70 minutos
- Dos pruebas de práctica antes de cada set de decisiones
- **Pago:** 1 actividad y 1 decisión son escogidas aleatoriamente para escoger el pago + show up fee + preguntas de expectativas: US\$20 promedio

- **No video**
- **Video control:** video de 5 minutos sobre la zona cafetera en Colombia Bruneau et al 2022
- **Video TE:** video de 5 minutos que presenta a los ex combatientes como similares al colombiano promedio Bruneau et al 2022
- **Video TM:** video de 5 minutos que presenta a los migrantes como similares al colombiano promedio, reproduciendo la misma estructura de Bruneau et al 2022

# Resultados a evaluar: midiendo empatía (UPenn Neuroscience lab)

- Deshumanización



# Resultados a evaluar: midiendo empatía (UPenn Neuroscience lab)



- Deshumanización
- Deshumanización evidente (refinado, racional, primitivo, agresivo)

# Resultados a evaluar: midiendo empatía (UPenn Neuroscience lab)



- Deshumanización
- Deshumanización evidente (refinado, racional, primitivo, agresivo)
- Termómetro de sentimientos

# Resultados a evaluar: midiendo empatía (UPenn Neuroscience lab)



- Deshumanización
- Deshumanización evidente (refinado, racional, primitivo, agresivo)
- Termómetro de sentimientos
- Meta-deshumanización (sub-humano, animales, inferior, llevado por instintos)

# Resultados a evaluar: midiendo empatía (UPenn Neuroscience lab)



- Deshumanización
- Deshumanización evidente (refinado, racional, primitivo, agresivo)
- Termómetro de sentimientos
- Meta-deshumanización (sub-humano, animales, inferior, llevado por instintos)
- Meta-percepciones

# Resultados a evaluar: midiendo empatía (UPenn Neuroscience lab)



- Deshumanización
- Deshumanización evidente (refinado, racional, primitivo, agresivo)
- Termómetro de sentimientos
- Meta-deshumanización (sub-humano, animales, inferior, llevado por instintos)
- Meta-percepciones
- Culpa colectiva



# Resultados a evaluar: midiendo empatía (UPenn Neuroscience lab)



- Deshumanización
- Deshumanización evidente (refinado, racional, primitivo, agresivo)
- Termómetro de sentimientos
- Meta-deshumanización (sub-humano, animales, inferior, llevado por instintos)
- Meta-percepciones
- Culpa colectiva
- Empatía directa (situaciones relacionadas a la familia)
- Amenaza

# Resultados a evaluar: midiendo empatía (UPenn Neuroscience lab)



- Deshumanización
- Deshumanización evidente (refinado, racional, primitivo, agresivo)
- Termómetro de sentimientos
- Meta-deshumanización (sub-humano, animales, inferior, llevado por instintos)
- Meta-percepciones
- Culpa colectiva
- Empatía directa (situaciones relacionadas a la familia)
- Amenaza
- Contratación hipotética

# Resultados a evaluar: midiendo empatía (UPenn Neuroscience lab)



- Deshumanización
- Deshumanización evidente (refinado, racional, primitivo, agresivo)
- Termómetro de sentimientos
- Meta-deshumanización (sub-humano, animales, inferior, llevado por instintos)
- Meta-percepciones
- Culpa colectiva
- Empatía directa (situaciones relacionadas a la familia)
- Amenaza
- Contratación hipotética
- Maleabilidad

# Resultados a evaluar: midiendo empatía (UPenn Neuroscience lab)



- Deshumanización
- Deshumanización evidente (refinado, racional, primitivo, agresivo)
- Termómetro de sentimientos
- Meta-deshumanización (sub-humano, animales, inferior, llevado por instintos)
- Meta-percepciones
- Culpa colectiva
- Empatía directa (situaciones relacionadas a la familia)
- Amenaza
- Contratación hipotética
- Maleabilidad
- Cantidad y calidad de interacciones Ben/Ner et al 2015
- Exposición a violencia

# Resultados: midiendo prosocialidad

- (incentivado) expectativas empíricas sobre altruismo, confianza y redistribución con base a lotería u oportunidades
- (incentivado) altruismo, confianza, confiabilidad, redistribución con base a lotería u oportunidades

# Resultados: midiendo prosocialidad

- (incentivado) expectativas empíricas sobre altruismo, confianza y redistribución con base a lotería u oportunidades
- (incentivado) altruismo, confianza, confiabilidad, redistribución con base a lotería u oportunidades
- *World Values Survey* (WVS) confianza, estereotipos, capital social

# Resultados: midiendo prosocialidad

- (incentivado) expectativas empíricas sobre altruismo, confianza y redistribución con base a lotería u oportunidades
- (incentivado) altruismo, confianza, confiabilidad, redistribución con base a lotería u oportunidades
- *World Values Survey* (WVS) confianza, estereotipos, capital social
- Medidas y expectativas empíricas de reciprocidad y altruismo

# Resultados: midiendo prosocialidad

- (incentivado) expectativas empíricas sobre altruismo, confianza y redistribución con base a lotería u oportunidades
- (incentivado) altruismo, confianza, confiabilidad, redistribución con base a lotería u oportunidades
- *World Values Survey* (WVS) confianza, estereotipos, capital social
- Medidas y expectativas empíricas de reciprocidad y altruismo
- Apoyo a políticas de integración



- H1: Los ciudadanos son menos prosociales cuando interactúan con un migrante o con un ex-combatiente
- H2: La exposición a la intervención aumenta la empatía y prosocialidad de los ciudadanos

# Resultados Preliminares

- Para todos los tipos de jugadores los videos TE y TM aumentaron las transferencias en el DG y TG, aumentaron la redistribución a favor de migrantes y de ex-Farc en el juego de distribución con suerte y además el efecto fue mayor para migrantes (Ex-Farc) bajo el tratamiento TM (TE)

# Resultados Preliminares

- Para todos los tipos de jugadores los videos TE y TM aumentaron las transferencias en el DG y TG, aumentaron la redistribución a favor de migrantes y de ex-Farc en el juego de distribución con suerte y además el efecto fue mayor para migrantes (Ex-Farc) bajo el tratamiento TM (TE)
- TM mejoró la confianza hacia todos los actores en el TG

# Resultados Preliminares

- Para todos los tipos de jugadores los videos TE y TM aumentaron las transferencias en el DG y TG, aumentaron la redistribución a favor de migrantes y de ex-Farc en el juego de distribución con suerte y además el efecto fue mayor para migrantes (Ex-Farc) bajo el tratamiento TM (TE)
- TM mejoró la confianza hacia todos los actores en el TG
- En el juego de redistribución con suerte, TM y TE aumentaron la reasignación a favor de todos los tipos de jugadores sin tokens sin importar el grupo

# Resultados Preliminares

- Para todos los tipos de jugadores los videos TE y TM aumentaron las transferencias en el DG y TG, aumentaron la redistribución a favor de migrantes y de ex-Farc en el juego de distribución con suerte y además el efecto fue mayor para migrantes (Ex-Farc) bajo el tratamiento TM (TE)
- TM mejoró la confianza hacia todos los actores en el TG
- En el juego de redistribución con suerte, TM y TE aumentaron la reasignación a favor de todos los tipos de jugadores sin tokens sin importar el grupo
- La exposición a TM (TE) humaniza a los migrantes (Ex-Farc), afecta tanto actitudes (como apoyo por políticas de integración) como medidas de empatía

# Resultados Preliminares Dictador

Table: Dictator Game

VARIABLES	(1) All_Actors DG	(2) C12 DG	(3) D DG	(4) E DG	(5) R DG
T = 1, neutral video	0.053*** (0.016)	0.023 (0.016)	0.039* (0.020)	0.078*** (0.021)	0.073*** (0.020)
T = 2, TE	0.059*** (0.016)	0.031* (0.017)	0.027 (0.021)	0.109*** (0.022)	0.068*** (0.021)
T = 3, TR	0.084*** (0.016)	0.047*** (0.016)	0.038* (0.020)	0.091*** (0.021)	0.161*** (0.020)
Constant	0.427*** (0.011)	0.425*** (0.011)	0.526*** (0.014)	0.373*** (0.015)	0.383*** (0.014)
Observations	3,355	838	839	839	839
R-squared	0.035	0.011	0.006	0.035	0.071
Number of ID	839	838	839	839	839

Standard errors in parentheses

\*\*\*  $p < 0.01$ , \*\*  $p < 0.05$ , \*  $p < 0.1$

*Note:* The Dependent variable is the percentage distribution by the participant over five tokens. The treatment variable represent the video shown to the participant that corresponds to control(neutral video), ExFarc(TE) or Migrants(TR). Column 1 contains the total sample, Column 2,3,4 and 5 restricts the sample to each of the actors that interacts with the participant:None(C12),Displaced(D),ExFarc(E)and Migrant(R)

*Fuente:* (Invamer,2022)

# Resultados Preliminares Confianza

Table: Trust Game

VARIABLES	(1) All_Actors TG	(2) C12 TG	(3) D TG	(4) E TG	(5) R TG
T = 1, neutral video	0.009 (0.020)	0.008 (0.023)	0.019 (0.022)	0.017 (0.027)	-0.009 (0.026)
T = 2, TE	0.029 (0.020)	0.021 (0.024)	0.002 (0.023)	0.080*** (0.028)	0.012 (0.027)
T = 3, TR	0.085*** (0.020)	0.053** (0.023)	0.047** (0.022)	0.090*** (0.027)	0.149*** (0.026)
Constant	0.591*** (0.014)	0.578*** (0.016)	0.694*** (0.016)	0.530*** (0.019)	0.563*** (0.018)
Observations	3,356	839	839	839	839
R-squared	0.026	0.007	0.007	0.019	0.053
Number of ID	839	839	839	839	839

Standard errors in parentheses

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

*Note:* The Dependent variable is the percentage distribution by the participant over three tokens. The treatment variable represent the video shown to the participant that corresponds to control(neutral video), ExFarc(TE) or Migrants(TR). Column 1 contains the total sample, Column 2,3,4 and 5 restricts the sample to each of the actors that interacts with the participant:None(C12),Displaced(D),ExFarc(E)and Migrant(R) *Fuente:* (Invamer,2022)

# Resultados Preliminares Redistribución 1

## Third-Party Redistribution Game with Luck

VARIABLES	(1) All_Actors TRGL	(2) C12.C12 TRGL	(3) D_C12 TRGL	(4) E_C12 TRGL	(5) R_C12 TRGL	(6) C12.D TRGL	(7) C12.E TRGL	(8) C12.R TRGL
T = 1, neutral	-0.007 (0.012)	0.008 (0.015)	-0.029 (0.018)	-0.050*** (0.018)	-0.015 (0.018)	-0.005 (0.017)	0.019 (0.019)	0.023 (0.019)
T = 2, TE	-0.002 (0.013)	-0.010 (0.016)	-0.031 (0.019)	-0.025 (0.019)	-0.027 (0.019)	0.008 (0.018)	0.055*** (0.020)	0.016 (0.020)
T = 3, TR	0.014 (0.012)	0.006 (0.015)	-0.020 (0.018)	-0.011 (0.018)	-0.017 (0.018)	0.023 (0.017)	0.044** (0.019)	0.074*** (0.019)
Constant	0.460*** (0.008)	0.446*** (0.010)	0.455*** (0.012)	0.483*** (0.012)	0.466*** (0.013)	0.529*** (0.012)	0.411*** (0.013)	0.428*** (0.013)
Observations	5,873	839	839	839	839	839	839	839
R-squared	0.004	0.002	0.004	0.010	0.002	0.003	0.011	0.019
Number of ID	839	839	839	839	839	839	839	839

Standard errors in parentheses  
 \*\*\* p<0.01, \*\* p<0.05, \* p<0.1

*Note:* The Dependent variable is the percentage distribution by the participant over five tokens. The treatment variables represent the video shown to the participant like control(tourism), Ex-Farc or Migrants). Column 1 contains the total sample, Column 2,3,4,5,6,7 and 8 restricts the sample to each of pairs of actors that interacts with the participant:None(C12),Displaced(D),ExFarc(E)and Migrant(R) *Fuente:* (Invamer,2022)



# Resultados Preliminares Redistribución 2

**Table:** Third-Party Redistribution Game with Merit

VARIABLES	(1) All_Actors TRGM	(2) C12_C12 TRGM	(3) C12.D TRGM	(4) C12.E TRGM	(5) C12.R TRGM
T = 1, neutral video	0.020 (0.020)	-0.001 (0.022)	0.010 (0.022)	0.028 (0.022)	0.041* (0.022)
T = 2, TE	0.040* (0.020)	0.023 (0.023)	0.030 (0.023)	0.062*** (0.023)	0.044* (0.023)
T = 3, TR	0.052*** (0.020)	0.023 (0.022)	0.035 (0.022)	0.054** (0.022)	0.096*** (0.022)
Constant	0.299*** (0.014)	0.292*** (0.016)	0.357*** (0.015)	0.267*** (0.015)	0.280*** (0.015)
Observations	3,356	839	839	839	839
R-squared	0.010	0.002	0.004	0.012	0.022
Number of ID	839	839	839	839	839

Standard errors in parentheses  
 \*\*\* p<0.01, \*\* p<0.05, \* p<0.1

*Note:* The Dependent variable is the percentage distribution of the participant over five tokens. The treatment variable represent the video shown to the participant like control(tourism), Ex-Farc or Migrants). Column 1 contains the total sample, Column 2,3,4 and 5 restricts the sample to each of the pairs of actors that interacts with the participant:None(C12),Displaced(D),ExFarc(E)and Migrant(R) *Fuente:* (Invamer,2022)

# Otros Resultados Preliminares

- Ideología: los jugadores de derecha transfieren menos en el DG, TG, IDG-Luck a ex combatientes, y más a los migrantes en el IDG-Merit.

# Otros Resultados Preliminares

- Ideología: los jugadores de derecha transfieren menos en el DG, TG, IDG-Luck a ex combatientes, y más a los migrantes en el IDG-Merit. El TE aumenta transferencias para ex-Farc y migrantes más para los de derecha

# Otros Resultados Preliminares

- Ideología: los jugadores de derecha transfieren menos en el DG, TG, IDG-Luck a ex combatientes, y más a los migrantes en el IDG-Merit. El TE aumenta transferencias para ex-Farc y migrantes más para los de derecha
- Nivel de ingresos: En IDG-Merit los jugadores de ingresos altos transfieren menos. En DG y TG transfieren más.

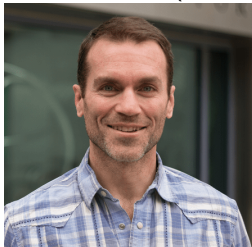
# Otros Resultados Preliminares

- Ideología: los jugadores de derecha transfieren menos en el DG, TG, IDG-Luck a ex combatientes, y más a los migrantes en el IDG-Merit. El TE aumenta transferencias para ex-Farc y migrantes más para los de derecha
- Nivel de ingresos: En IDG-Merit los jugadores de ingresos altos transfieren menos. En DG y TG transfieren más.
- Los jugadores que tienen una mejor opinión de los servidores públicos (gobierno, alcaldía, policía, etc.) transfieren más en el DG, TG y IDG-Merit

## Otros Resultados Preliminares

- Ideología: los jugadores de derecha transfieren menos en el DG, TG, IDG-Luck a ex combatientes, y más a los migrantes en el IDG-Merit. El TE aumenta transferencias para ex-Farc y migrantes más para los de derecha
- Nivel de ingresos: En IDG-Merit los jugadores de ingresos altos transfieren menos. En DG y TG transfieren más.
- Los jugadores que tienen una mejor opinión de los servidores públicos (gobierno, alcaldía, policía, etc.) transfieren más en el DG, TG y IDG-Merit
- Capital social: jugadores transfieren más en DG y TG, y el TE mejora la confianza y altruismo hacia ex-Farc y el TM aumenta el altruismo hacia migrantes

Emile Bruneau (UPenn)



Nicolás Velásquez (estudiante PUJ y Los Andes)

