

Confianza, reciprocidad y aversión al riesgo en Uruguay: Evidencia de juegos experimentales

Jimena Chiara (Universidad ORT Uruguay)
Néstor Gandelman (Universidad ORT Uruguay)
Giorgina Piani (Universidad de la República)
Carina Viejo (Universidad de la República)

Resumen

En este documento se presentan los resultados para Montevideo de un proyecto de investigación realizado en seis ciudades de Latino América para analizar los factores clave que inciden en la confianza entre individuos y en el capital social en Latinoamérica. El trabajo de campo consistió en la realización de una serie de juegos experimentales y una encuesta en una muestra representativa de la población de Montevideo.

Durante los meses de febrero y marzo de 2007 se llevó a cabo, en seis ciudades latinoamericanas, un estudio que buscó analizar los factores clave que inciden en la confianza entre individuos y en el capital social en Latinoamérica¹. Los participantes del experimento debían completar cuatro actividades y una encuesta especialmente diseñadas para analizar el comportamiento de los individuos frente a decisiones de tipo económico cuando están enfrentados a problemas de confianza, acción colectiva e incertidumbre, teniendo en cuenta el contexto social y económico en el que se desarrollan las interacciones.

En Uruguay dicho estudio se realizó en la ciudad de Montevideo y las sesiones se llevaron a cabo en las instalaciones de la Universidad ORT Uruguay. Este trabajo describe los resultados del estudio para el caso de Uruguay. El trabajo se divide en cuatro secciones. En la primera se detallan los procedimientos de reclutación y logística. La segunda sección está dedicada a describir las actividades y la encuesta. En la tercera sección se presenta un análisis descriptivo de los resultados y por último, la cuarta sección presenta los resultados de las estimaciones econométricas que permiten determinar cuáles son las variables que inciden en la conducta de los participantes, en cada una de las decisiones a las que se enfrentan.

1. Reclutación y Logística

El trabajo comenzó con la identificación de una muestra representativa de la población de Montevideo según los distintos estratos socioeconómicos, niveles educativos, edad y género. Siguiendo la clasificación del Instituto Nacional de Estadística, los participantes fueron asignados a un estrato socioeconómico según el barrio en el que viven.

La siguiente tabla resume la distribución de la muestra según estrato socioeconómico, rango de edad, sexo y nivel educativo².

Cuadro 1. Distribución de los Participantes										
Estrato socioeconómico	Rango de Edad				Sexo		Nivel Educativo ³			Total por Estrato
	(17-27)	(28-38)	(39-59)	(60-72)	Hombre	Mujer	a	b	c	
Bajo	40	23	37	10	50	60	86	20	4	110
Medio-Bajo	36	32	54	29	71	80	91	41	19	151
Medio-Alto	38	34	68	33	75	98	84	45	44	173
Alto	38	27	51	30	58	88	44	43	59	146
Total	152	116	210	102	254	326	305	149	126	580

Para observar el efecto de los grupos homogéneos y heterogéneos en la formación de capital social y cooperación, las sesiones fueron arregladas de forma que 3 sesiones contaran únicamente con individuos de estrato bajo, otras 2 incluyeran solamente individuos de estrato alto y las restantes 23 sesiones combinaran individuos de todos los estratos sociales.

Una vez definida la muestra, la siguiente etapa consistió en la reclutación de los jugadores. La mayor parte de ellos fueron contactados por reclutadores profesionales contratados para dichos efectos. Una menor parte de los

¹ Ver Capítulo 7. Márquez, Chong, Duryea, Mazza y Ñopo (2007) –IPES.

² Ver Informe de campo - Uruguay de Gandelman y Piani (2007) para una discusión en mayor profundidad sobre las cuotas muestrales.

³ a) Secundaria incompleta; b) Secundaria completa; c) Carrera universitaria incompleta o completa

jugadores fue reclutada directamente por alguno de los coordinadores. El sistema de reclutación utilizado fue básicamente la vía telefónica. No obstante, la reclutación puerta a puerta fue el método más utilizado para contactar a individuos del estrato bajo.

Dado que se enfrentaron dificultades en la reclutación de individuos de grupos bajos, para las sesiones con mayor participación de estos jugadores, se incorporaron dos reclutadores adicionales con experiencia de trabajo en barrios carenciados. Los estratos que dieron mayor dificultad en el reclutamiento fueron los correspondientes al nivel medio-bajo y medio-alto. En cambio el de más fácil reclutación fue el estrato alto.

En el momento de la reclutación se procedía a aplicar una encuesta “pre-juego” que recopilaba la información de muestreo. La información relevante (sexo, edad, nivel educativo y barrio de residencia) se anotaba en una tarjeta que posteriormente sería utilizada en la primera actividad (Juego de la Confianza). En la mayoría de los casos, los jugadores llegaban a la Universidad por sus propios medios, salvo en los grupos con mayor proporción de jugadores de estrato bajo o de mayor edad. En estos casos, se contrataron camionetas para el traslado de aquellos jugadores que así lo solicitaran.

Para cada sesión se invitaba alrededor de 30 individuos, ya que se esperaba que un tercio no asistiera, y se pretendía que en cada sesión participaran aproximadamente 20 jugadores. En total se invitó a 737 individuos y asistieron 580, por lo que el porcentaje de ausentismo fue de 21%.

Los juegos se desarrollaron de lunes a jueves en dos turnos diarios. En total se realizaron 28 sesiones con un promedio de 20.7 jugadores por grupo y una duración de 2 horas y 30 minutos la sesión. La mayor parte, 25 sesiones, se desarrollaron en la Facultad de Administración y Ciencias Sociales ubicada en el barrio de Pocitos. Las tres restantes tuvieron lugar en la Facultad de Ingeniería ubicada en el barrio del Centro. Estas últimas se desarrollaron con población de nivel socioeconómico bajo. Se consideró que el Centro de la ciudad sería un lugar de más fácil acceso para esta población objetivo que el barrio Pocitos, considerado un barrio de estrato alto.

Para los experimentos realizados en la Facultad de Administración y Ciencias Sociales se contó con cuatro salones ubicados en un área aislada del resto de la facultad, a escasos metros uno del otro⁴. Entre estos salones y la sala de espera se montaba una mesa en la que tres coordinadores actuaban como recepcionistas. Se llamaba individualmente a cada participante y se le invitaba a tomar al azar una ficha (correspondiente a un número de jugador) de las que se encontraban dadas vuelta sobre la mesa. De este modo se determinaba el número y tipo de jugador, así como a cuál de los dos salones debía dirigirse. Si el número de jugador era par el participante sería un jugador 1 en el Juego de la Confianza, si por el contrario el número de jugador era impar el participante sería un jugador 2. Tras finalizar la primera actividad los jugadores 2 se trasladaban al salón contiguo y se continuaba conjuntamente las restantes actividades.

Mientras se iba desarrollando la actividad N° 4, en el salón que previamente se había utilizado para la instrucción a los jugadores 2 en la actividad N° 1, se disponían seis o siete encuestadores y en otro salón se preparaban otros cuatro o cinco encuestadores. En los grupos numerosos, además de los encuestadores especialmente

⁴ En las sesiones realizadas en la Facultad de Ingeniería, la infraestructura era muy similar. La única diferencia fue que el salón donde los jugadores 2 realizaban la primera actividad estaba un piso debajo de los otros 3 salones utilizados.

contratados, los coordinadores tomaron a su cargo encuestas de modo de no demorar a los jugadores. En promedio, los encuestadores realizaban 2 encuestas por sesión con una duración promedio de 25 minutos cada una.

En el cuarto salón un coordinador se encargaba de revisar los librillos y calcular los pagos junto con el cajero. Antes de efectuar el pago, a cada jugador se le explicaba cómo habían quedado determinadas sus ganancias. El pago promedio fue de \$200 por los juegos más \$50 correspondientes al pago por asistencia (US\$8 más US\$2 al tipo de cambio promedio de febrero-marzo de 2007).

2. Los juegos y la encuesta.

El experimento se basó en cuatro actividades en las que los participantes debían tomar decisiones de tipo económico en forma individual y simultánea. Antes de comenzar a jugar, se informaba a los participantes que tras finalizar las actividades y luego de completar una encuesta, recibirían la ganancia obtenida como resultado de sus decisiones en una de las cuatro actividades. La actividad a ser pagada en cada sesión era escogida al azar frente a todos los participantes⁵.

- **Actividad Nº 1. Juego de la confianza**

La primera actividad fue el Juego de la Confianza. Este juego se realiza en parejas. Cada pareja está conformada por un Jugador 1 y un Jugador 2, asignados de forma aleatoria. Cada grupo de jugadores se ubica en un salón diferente. La única información que cada uno de los jugadores conoce acerca de su pareja es: la edad, el sexo, el nivel educativo aprobado y el barrio en el cual reside (como una aproximación del nivel socioeconómico). De modo que la identidad exacta de los jugadores nunca es revelada.

Para comenzar la actividad a cada jugador se le asigna una suma de dinero (\$140). El Jugador 1 tiene la oportunidad de enviar una fracción de su dinero al Jugador 2. Debe optar entre cinco opciones: no enviarle nada, enviarle el 25% de su dotación inicial, el 50%, el 75% o enviar la totalidad de su dotación inicial. El monto que el jugador 1 envía es triplicado antes de llegar al jugador 2. Al mismo tiempo, el Jugador 2 debe decidir cuánto desea devolver al Jugador 1 de esa cantidad triplicada y del dinero que recibió inicialmente, para cada una de las cinco opciones. Por último, se pregunta a los participantes cuál consideran que será la decisión de su pareja. Una vez finalizada la actividad, se comparan las decisiones de cada jugador para determinar las ganancias del juego.

Este juego busca medir la confianza y la reciprocidad entre los participantes. Mayores envíos por parte del jugador 1 indican un mayor nivel de confianza, al tiempo que mayores devoluciones por parte del jugador 2 son interpretadas como señales de reciprocidad.

El óptimo desde el punto de vista social se da cuando el jugador 1 envía la totalidad de su dinero al jugador 2, ya que en este caso se maximiza el monto a repartir (\$560). Sin embargo, la teoría predice que el jugador 1 escogerá enviar \$0 al jugador 2 y que éste devolverá \$0. Dicho equilibrio se encuentra por inducción hacia atrás. Suponiendo que ambos participantes son individuos racionales que buscan maximizar sus ingresos, la respuesta óptima del jugador 2 será, en todos los casos, no devolver nada al jugador 1. Cuando el jugador 1 envía dinero al jugador 2, se queda con menos y su ingreso final dependerá de lo que le devuelva el jugador 2. Como el jugador 1 sabe que el jugador 2 maximiza su ingreso cuando devuelve \$0 y no tiene certeza de que el jugador 2 le vaya a devolver algo, su mejor respuesta es no confiar y enviar \$0 al jugador 2. En síntesis, la teoría indica que la solución de este juego es un equilibrio no cooperativo, en el que cada participante decide no enviar nada al otro y por lo tanto no se generan ganancias sociales de la interacción.

Para las siguientes actividades todos los jugadores se ubican en un mismo salón.

- **Actividad Nº 2. Mecanismo de contribución voluntaria**

El segundo experimento consiste en un juego de contribución voluntaria o bien público. Al comienzo del juego a cada jugador se le asigna un monto de dinero (ficha), que deberá invertir en una cuenta privada o en una cuenta de grupo. La decisión de cada jugador es secreta. Antes de optar por una de las dos cuentas se anuncia cuál es la composición del grupo en cuanto a: número de participantes, sexo, nivel educativo y estrato socioeconómico. Al inicio del juego se comunica a los jugadores que las ganancias de cada jugador dependen de dónde invierta su ficha; si decide invertir en la cuenta privada, el jugador gana el valor de su ficha (\$250) más un monto de \$25 por cada ficha que los demás jugadores inviertan en la cuenta de grupo; si decide invertir en la cuenta de grupo, recibe un monto de \$25 por cada una de las fichas invertidas en el grupo. Antes de finalizar la actividad, los jugadores deben responder cuántas personas creen que invirtieron en la cuenta de grupo.

Este juego fue diseñado para que el beneficio privado de no cooperar sea mayor al beneficio privado de invertir en la cuenta de grupo, al tiempo que el beneficio social de cooperar es superior al de invertir en la cuenta privada. Desde el punto de vista de la teoría este juego presenta un equilibrio de estrategias dominantes en el que ningún participante invertirá en la cuenta de grupo.

- **Actividad Nº 3. Riesgo, ambigüedad y pérdida.**

La tercera actividad consiste en tres decisiones independientes en las que cada jugador debe elegir, de forma individual, una de entre seis loterías que van aumentando gradualmente su valor esperado así como también su desvío estándar. Cada lotería es representada por una bolsa dentro de la cual se encuentran diez fichas que representan la cantidad de dinero que gana el jugador si saca esa ficha. En cada lotería hay dos tipos de fichas: fichas de valor alto y fichas de valor bajo. Los valores altos y bajos son diferentes para cada una de las loterías. Solamente una de las seis loterías, la de menor valor esperado, implica un pago seguro (está compuesta por diez fichas que representan la misma cantidad de dinero). Las demás loterías están compuestas por cinco fichas que representan un pago alto y cinco fichas que representan un pago bajo. A medida que aumenta la brecha entre el pago alto y el pago bajo de la lotería, aumenta el valor esperado de la misma.

La primera decisión (Cuadro 2) intenta medir la aversión al riesgo. En todas las loterías la mitad de las fichas representan el pago alto y la otra mitad el pago bajo de modo que, en este caso, los participantes conocen las ganancias y la probabilidad (50/50) de cada lotería. Las ganancias van desde un pago bajo y seguro (lotería Nº 1) hasta un todo o nada, es decir, ganancia máxima o nula (lotería Nº 6). El valor esperado de las loterías intermedias crece gradualmente junto con la brecha entre el pago alto y el pago bajo.

⁵ Ver Candelo y Polanía (2007) para más detalles metodológicos.

Cuadro 2. Decisión N° 1						
Lotería N°:	Ficha valor bajo	Ficha valor alto	Valor Esperado	Variación valor esperado	Desvío estándar	Variación desvío estándar
1	150	150	150	-----	0	-----
2	115	210	162.5	8.3%	47.5	
3	80	280	180	10.8%	100.0	110.5%
4	50	345	197.5	9.7%	147.5	47.5%
5	20	410	215	8.9%	195.0	32.2%
6	0	430	215	0.0%	215.0	10.3%

La segunda decisión busca medir la aversión a la ambigüedad. Las loterías presentan los mismos pagos que en la decisión anterior por lo que el valor esperado de cada lotería se mantiene. La diferencia entre ambas decisiones es que en este caso, los jugadores no conocen con exactitud la probabilidad de cada lotería. Los participantes conocen el valor de las fichas altas y bajas de cada lotería pero no saben con exactitud cuántas fichas hay de cada valor. Los participantes saben con seguridad que cada lotería tiene por lo menos tres fichas de valor alto y tres fichas de valor bajo. Las restantes cuatro fichas pueden ser de valor alto o bajo, pero el participante no conoce su distribución al momento de escoger su lotería.

La tercera decisión busca medir la aversión a las pérdidas, por lo que en este caso las loterías (de probabilidad 50/50) incluyen la posibilidad de obtener ganancias negativas. Para realizar la actividad, se entrega a cada participante una cantidad de dinero (\$225) a la cual se sumará o restará el monto que resulte de la lotería elegida (ficha de valor bajo o alto). Note que los valores de las fichas altas y bajas en el cuadro 3 son iguales a los valores del cuadro 2 restándoles \$225. La diferencia entre ambos grupos de loterías es que en el primer caso el aumento del riesgo implica una mayor ganancia (valores positivos) y en el segundo implica una mayor pérdida (valores negativos). Pero en definitiva el problema que enfrentan los individuos respecto al riesgo implicado es el mismo en ambos casos, de modo que si los jugadores fueran consistentes, deberían elegir la misma lotería en la decisión N° 1 y en la decisión N° 3.

Cuadro 3. Decisión N° 3					
Lotería	Ficha valor bajo	Ficha valor alto	Valor esperado lotería	Valor esperado ganancia	Variación valor esperado
1	-75	-75	-75	150	-----
2	-115	-15	-65	160	6.7%
3	-145	55	-45	180	12.5%
4	-175	120	-27.5	197.5	9.7%
5	-205	185	-10	215	8.9%
6	-225	205	-10	215	0%

- **Actividad Nº 4. Riesgo individual y compartido**

En esta actividad se presenta la misma situación que en la primera decisión de la actividad anterior, con la diferencia de que cada jugador tiene la opción de pertenecer a un grupo. Los jugadores no pueden interactuar entre ellos. Las ganancias de aquellos jugadores que decidan pertenecer al grupo se repartirán en partes iguales, al tiempo que los jugadores que optan por participar individualmente, se enfrentan al mismo juego de la primera decisión de la actividad anterior. Una vez anunciado el número de participantes que decidió pertenecer al grupo, los jugadores eligen una de las seis loterías.

- **Encuesta Post-Juego**

Luego de finalizar las actividades, los participantes debían responder una encuesta diseñada con el fin de recolectar información detallada sobre aspectos socioeconómicos, actitudes, creencias y preferencias en lo que refiere a la exclusión social, discriminación, minorías y normas sociales (moral, ética, etc.). Para evitar errores derivados de una falta de comprensión en la lectura, encuestadores especialmente entrenados leían las encuestas a los participantes. La encuesta comprendía cinco secciones: a) Datos de la vivienda: servicios con los que cuenta, propiedad de la misma, cantidad de personas que componen el hogar y de éstas cuántas perciben ingresos, etc.; b) Características del entrevistado: parentesco con el jefe del hogar, estado civil, ocupación, ingresos, cobertura médica; c) Características del hogar: gastos mensuales, beneficios de algún programa social del estado (educación, salud, nutrición, cuidado infantil); d) Capital social: pertenencia a distintos grupos u organizaciones (religiosa, cultural o deportiva, etc.); e) en esta sección se pide al participante que indique su acuerdo o desacuerdo con una serie de afirmaciones referentes a bienestar social, discriminación y distribución del ingreso. Asimismo, se indaga acerca de si sienten que se le han respetado sus derechos (civiles, políticos y sociales) y en caso contrario cuáles considera fueron las causas. Por último se pregunta cuales creen que son los grupos más desprotegidos en Montevideo y cuales consideran que son las diferencias entre personas que generan más conflictos.

Una vez completada la encuesta, los participantes reciben su pago derivado de los resultados de una de las cuatro actividades seleccionada al azar frente a ellos.

3. Resultados

3.1 Los Juegos

En esta sección se presentan los resultados de los juegos y de la encuesta, sin tener en cuenta la significación estadística de los mismos.

- **Actividad Nº 1. Juego de la confianza**

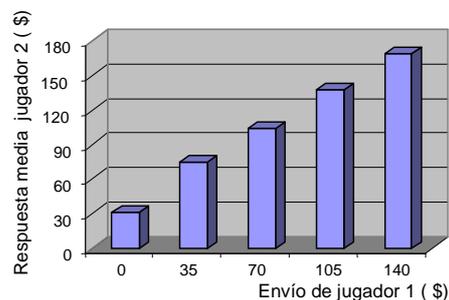
La teoría predice que todo jugador, tanto 1 como 2, decidirá no enviar nada al otro (equilibrio no cooperativo). Sin embargo, al igual que en otros países donde se ha realizado este juego, el resultado del experimento no sigue dicha predicción, confirmando que hay otros factores aparte de la maximización de la utilidad, tales como la confianza y la reciprocidad, que inciden en la toma de decisiones. La media enviada por los jugadores 1 fue del 45% de su dotación inicial, solamente el 7% decidió no enviar nada al jugador 2 y un 5% optó por enviar la totalidad de su dotación. En lo que refiere a los jugadores 2 tampoco se cumple la predicción de la teoría; en promedio, éstos estaban dispuestos a devolver el 59% de lo recibido⁶. Solo el 14.5% de los jugadores 2 optó por no devolver nada; de éstos, el 65% corresponde a jugadores que deciden devolver \$0 en el caso en que el jugador 1 también envía \$0. Por su parte, la mayoría de los jugadores 2, el 53%, decide enviar algo a su pareja en el caso en que ésta no le envía nada.

Cuadro 4. Resumen Resultados Actividad 1	
Variable	Mean
Envío promedio de Jugadores 1 como % de su dotación inicial	45%
Respuesta promedio de Jugadores 2 como % de lo que reciben por el envío de J1 ⁷	59%
Ganancia promedio de Jugadores 1	\$188.51
Ganancia promedio de Jugadores 2	\$217.49
Ganancia social promedio	\$406.00

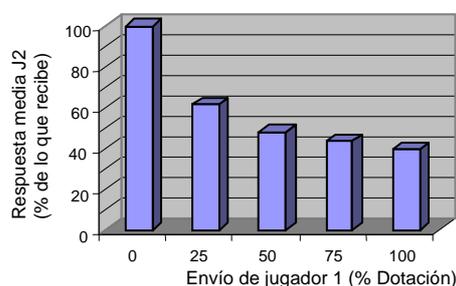
Los resultados del juego muestran que es posible alcanzar un cierto grado de cooperación. Si bien no se maximiza el bienestar social (\$560), lo que sucedería en el caso en que el jugador 1 decidiera enviar la totalidad de su dotación al jugador 2, en promedio la suma de las ganancias de ambos jugadores (\$406) superó ampliamente al resultado previsto por la teoría (equilibrio de Nash: suma de ganancias = \$280).

Si consideramos los resultados del juego en términos monetarios observamos que, en promedio, cuanto mayor es el monto enviado por el jugador 1, mayor es el monto que el

Gráfico 1
Respuesta media de J2 según envío de J1 (\$)



Respuesta media de J2 como % de lo que recibe por el envío de J1



⁶ De la cantidad triplicada de lo que les envía el jugador 1.

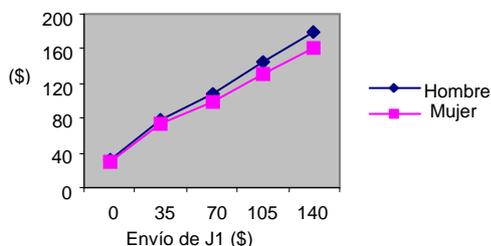
⁷ Cuando devuelven más de lo que reciben, se considera que devuelven el 100%

jugador 2 decide devolver. Esto es evidencia en favor de la existencia de reciprocidad en la conducta de las personas. De todas formas cabe aclarar que si bien se observa reciprocidad en la conducta de los jugadores 2, éstos responden positivamente a los envíos del jugador 1 pero a tasa decreciente; a medida que aumenta el envío del J1, en promedio los J2 devuelven un mayor monto de dinero, pero el porcentaje que éste representa en el monto recibido es decreciente.

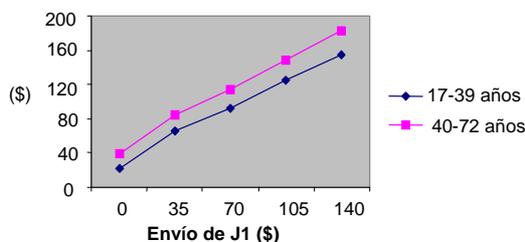
Si consideramos las características sociodemográficas de los participantes, encontramos que las mujeres envían cantidades menores que los hombres (como J1 envían 2.24 y como J2 devuelven en promedio 3.55 puntos porcentuales menos que los hombres). Se observa una relación positiva entre el nivel educativo y el monto que decide enviar el jugador 1 (nivel bajo: 41.8%, nivel medio: 47.7%, nivel alto: 50.4%). Cuando el jugador 1 envía \$0 o \$35, los jugadores 2 con secundaria incompleta tienden a devolver una mayor cantidad que aquellos con mayor nivel educativo, pero esta relación se invierte a medida que aumenta el monto enviado por el jugador 1. Esto podría indicar que al aumentar los años de educación aumenta la reciprocidad en la conducta de los jugadores. La edad y el estrato socioeconómico no parecen explicar variaciones en el comportamiento de los jugadores 1 (Anexo, Gráfico I). Sin embargo, el monto devuelto por los jugadores 2 tiende a aumentar con la edad del participante. En el gráfico N° 2 se observa que el promedio devuelto por los jugadores mayores de 40 años es, para todos los casos, superior al devuelto por los participantes menores de 40 años. En lo que refiere al nivel socioeconómico, los jugadores 2 del estrato bajo suelen devolver una suma menor que el resto de los jugadores, tendencia que se acentúa a medida que aumenta el monto enviado por el jugador 1.

Gráfico 2.
Respuesta Media de Jugadores 2 en Pesos

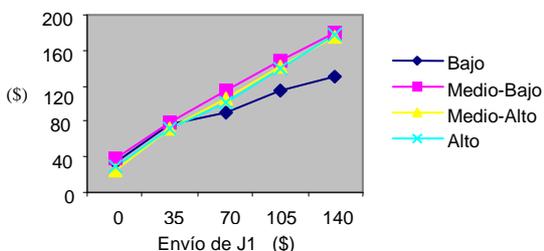
Por Género



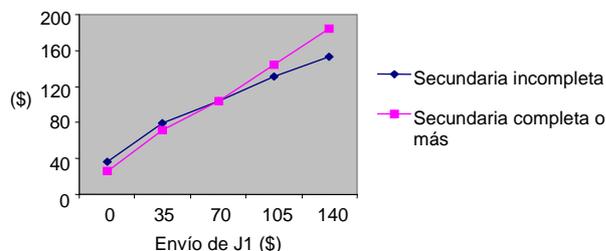
Por grupo etáreo



Por Estrato Socioeconómico



Por nivel educativo



Al analizar el comportamiento de los jugadores en función de las características de su pareja, se encuentra que una mayor diferencia en la edad y en los años de educación entre el jugador 1 y el jugador 2, se asocian a menores envíos por parte del jugador 1. Por su parte, la homogeneidad de características entre ambos

participantes, en lo que refiere a género, edad y nivel socioeconómico, no parece incidir sobre la respuesta de los jugadores 2. (Anexo, Gráficos II y III)

En el juego de la confianza se solicitó a los participantes predecir el comportamiento de su pareja (basándose en: la edad, el sexo, el nivel educativo y el barrio de residencia de su contra-parte). Las predicciones de los jugadores 2 indicaban que los J1 enviarían en promedio el 50.7% de su dotación inicial y que solamente el 6.1% no enviaría nada. En lo que respecta a los jugadores 1, éstos esperaban que su pareja enviara de vuelta el 59% de lo recibido. Las expectativas de los participantes fueron bastante acertadas, demostrando que tienen poder para predecir los resultados.

- **Actividad N° 2. Mecanismo de contribución voluntaria**

Nuevamente, los resultados del juego no se ajustan a las predicciones de la teoría según la cual ningún jugador invertiría en la cuenta de grupo. Por el contrario, el 25.3% de los participantes optó por contribuir con el bien público. La decisión de invertir en la cuenta de grupo parece depender de las características individuales así como también de la conformación del grupo. Es interesante destacar que el porcentaje de participantes que decide cooperar aumenta con el nivel educativo y con la edad del individuo. Mientras el 32.7% de los participantes de entre 39-72 años invierten en la cuenta grupal, sólo el 18.5% de los menores de 38 años toma dicha decisión. Asimismo, en concordancia con el resultado de la actividad 1, las mujeres cooperan menos que los hombres, en este caso un 2.5% menos. El nivel socioeconómico no parece incidir sobre esta decisión. (Anexo, Gráfico IV)

Como se observa en el Gráfico N° 3, la diferencia de nivel educativo entre los participantes de un mismo grupo (medida a través del desvío estándar de los años de educación), no parece mantener una relación con el porcentaje de participantes que decide invertir en la cuenta de grupo.

Gráfico 3
Heterogeneidad en Nivel Educativo y Confianza

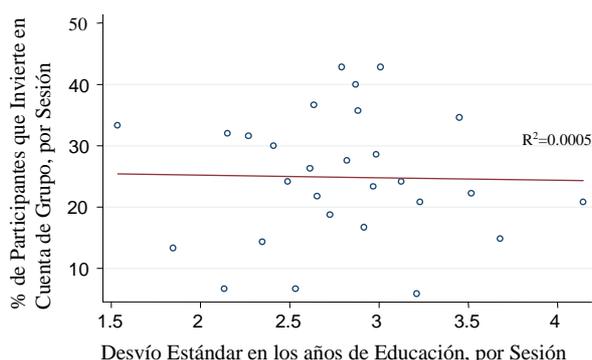
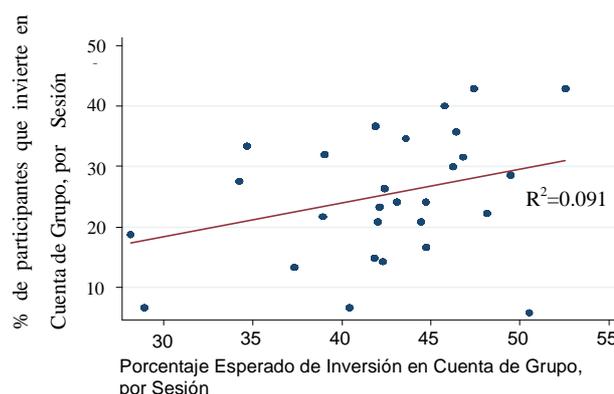
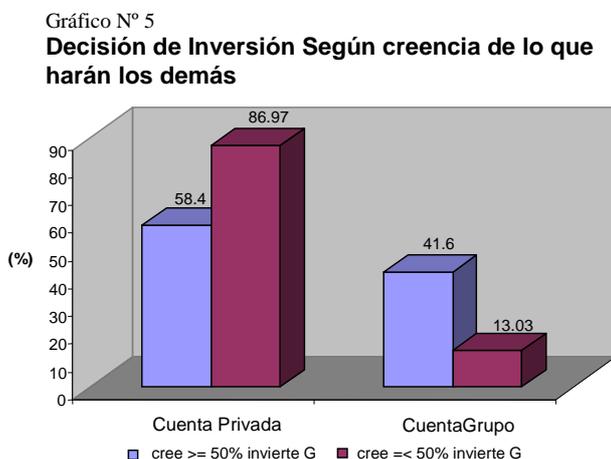


Gráfico N° 4
Expectativas de Cooperación /Cooperación



En esta actividad los participantes deben, una vez más, predecir el comportamiento del grupo. En este caso los participantes esperaban, en promedio, que el 42.3% de los jugadores invirtiera en la cuenta de grupo. El 7.5% creía que nadie invertiría en la cuenta de grupo y el 1.2% de los participantes sostenía que todos cooperarían. Si bien el resultado del juego arrojó una cooperación menor a la esperada por los jugadores, el Gráfico N° 4 muestra que existe una relación positiva entre las expectativas de cooperación y la cantidad de participantes que efectivamente invierten en la cuenta de grupo. Esto podría indicar que los participantes están más dispuestos a cooperar con el bien público cuando tienen confianza en que el resto de los participantes también lo hará.

De esta forma, las expectativas acerca de cual será la participación en la cuenta grupal parecen afectar la decisión de inversión. A modo de ejemplo, el Gráfico N° 5 muestra que el 41.6% de los participantes que esperan que más de la mitad de los participantes invierta en la cuenta de grupo decide cooperar, al tiempo que solo el 13% de aquellos que esperan que menos de la mitad de los participantes coopere toma dicha decisión.



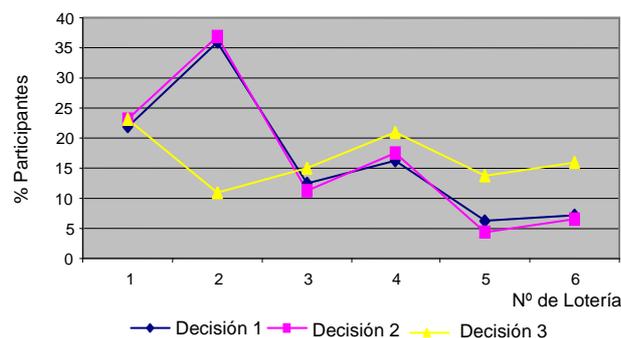
- **Actividad N° 3. Riesgo, ambigüedad y pérdida**

En la primera decisión el 22% de los participantes se mostró totalmente averso al riesgo. Las tres loterías de menor riesgo acumularon al 70% de los jugadores y sólo el 7% de los mismos optó por la lotería de “todo o nada”. En la segunda decisión, el porcentaje de participantes que optó por la lotería segura aumentó al 23% y casi el 72% de los participantes eligió una de las tres loterías más seguras.

Cuadro 5. Decisiones Actividad N° 3						
Lotería N°	Decisión 1		Decisión 2		Decisión 3	
	Freq.	Percent	Freq.	Percent	Freq.	Percent
1	127	21.90	135	23.28	135	23.28
2	208	35.86	214	36.90	64	11.03
3	73	12.59	66	11.38	87	15.00
4	95	16.38	101	17.41	121	20.86
5	36	6.21	26	4.48	80	13.79
6	41	7.07	38	6.55	93	16.03
Total	580	100.00	580	100	580	100

La decisión N° 2 implicaba una mayor incertidumbre que la decisión N° 1 ya que los jugadores no tenían certeza acerca de la composición de cada lotería (conocían el valor de las fichas que componen la lotería pero no el número de fichas altas y bajas). Esto puede explicar porqué en este caso los participantes actuaron, en promedio, ligeramente más aversos al riesgo que en la primera decisión. De todas formas, los resultados entre

Gráfico 6
Porcentaje de Participantes que elige cada lotería

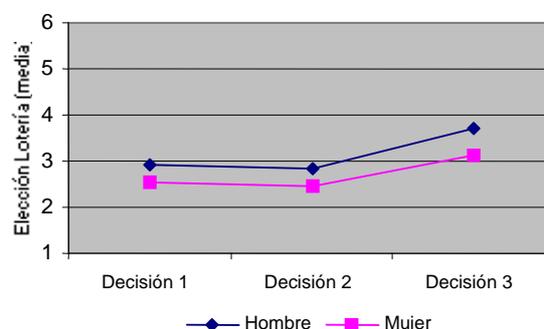


ambas decisiones fueron bastante similares (en ambos casos el jugador mediano se situó en la segunda lotería). Las mayores diferencias se encuentran con la tercera decisión. En este caso los participantes recibían un monto de dinero (\$225) al cual se sumaría o restaría dinero según el resultado de la lotería. A diferencia de las dos primeras decisiones el participante mediano se situó en la lotería N° 4 evidenciando que, en este caso, los participantes se mostraron más propensos al riesgo con respecto a las primeras situaciones.

Como mencionamos anteriormente, el problema de riesgo que enfrentan los jugadores en la primera y en la tercera decisión es el mismo (los valores de las fichas altas y bajas en las loterías de la tercera decisión son iguales a los valores de las fichas de la primera decisión, restándoles \$225). Por lo tanto, si los jugadores fueran consistentes, deberían elegir la misma lotería en ambos casos. Sin embargo, los resultados del experimento indican que tan solo el 28% de los participantes mantuvo su elección en ambas decisiones.

En lo que refiere a las características sociodemográficas, se encuentra que la única variable que parece incidir en las decisiones de esta actividad es el género. En las tres decisiones las mujeres se mostraron más aversas al riesgo que los hombres. Asimismo, un menor porcentaje de mujeres eligió la misma lotería en la primera y en la tercera decisión. (23% de las mujeres frente al 33% de los hombres)

Gráfico 7
Decisiones Actividad N° 3, por Género



• **Actividad N° 4. Riesgo individual y compartido**

En esta última actividad, el 53.5% de los participantes decidió formar parte del grupo que se repartiría las ganancias en partes iguales. El restante 46.5%, al preferir jugar de forma individual, enfrentó la misma situación que en la primera decisión de la actividad anterior.

A priori se podría pensar que los jugadores más aversos al riesgo serán quienes decidan formar parte del grupo en un mayor porcentaje, ya que esto les permitirá diversificar el riesgo. Sin embargo, si comparamos los resultados de la actividad N° 3.1 según si los jugadores forman parte del grupo o no en la actividad N° 4, encontramos que los resultados son muy similares. En ambos casos el jugador mediano se situó en la lotería N° 2 y las tres loterías más seguras concentraron al 70 y 71% de los jugadores respectivamente. Por lo tanto, no podemos concluir que los participantes que deciden participar del grupo sean más aversos al riesgo que el resto.

Al considerar las características sociodemográficas se observa una relación positiva entre el nivel educativo y el porcentaje de participantes que decide integrar el grupo. Los participantes de menor edad se muestran más reticentes a formar parte del mismo, al tiempo que las mujeres integran el grupo en una mayor proporción que los hombres. (Anexo, Gráfico V)

Al comparar los resultados de la actividad N° 3.1 con los de la actividad N° 4, observamos que aquellos individuos que forman parte del grupo tienden a arriesgar más en esta actividad. Como se ve en el cuadro 6, las tres loterías

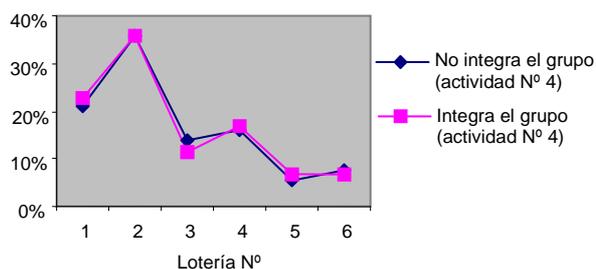
Elección Lotería (media)

más seguras pasan de concentrar el 70% en la actividad N° 3.1 al 65% de los participantes en la actividad N° 4 indicando que, dado que al pertenecer al grupo se diversifica el riesgo, los jugadores están dispuestos a arriesgar más. Por su parte, aquellos jugadores que decidieron no formar parte del grupo mantuvieron, en promedio, su conducta inalterada respecto a la actividad N° 3.1 (en ambas actividades las tres loterías más seguras concentran al 71% de los participantes).

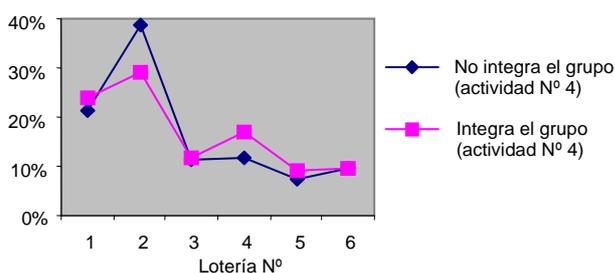
Cuadro 6. Comparación resultados de Actividad N° 3.1 y Actividad N° 4				
Lotería N°:	No integra el grupo (Actividad N° 4)		Integra el grupo (Actividad N° 4)	
	Actividad N° 3.1	Actividad N° 4	Actividad N° 3.1	Actividad N° 4
1	21.1 %	21.5 %	22.6 %	23.9 %
2	35.9 %	38.5 %	35.8 %	29.0 %
3	14.1 %	11.1 %	11.3 %	11.6 %
4	15.9 %	11.9 %	16.8 %	17.1 %
5	5.6 %	7.4 %	6.8 %	9.0 %
6	7.4 %	9.6 %	6.8 %	9.4 %
Jugador mediano	2	2	2	2
Porcentaje de jugadores que concentran las tres loterías más seguras	71 %	71 %	70 %	65 %

Gráfico 8

Decisión actividad N° 3.1



Decisión actividad N° 4



3.2 Encuesta postjuego

- Datos de la vivienda y características del entrevistado**

Para verificar si la muestra fue adecuadamente definida, resulta oportuno comparar los resultados de la encuesta postjuego referentes a las características individuales del entrevistado, con los datos de la Encuesta Continua de Hogares de Montevideo (ECH). El siguiente cuadro refleja que los resultados de la muestra son razonablemente similares a los de la ECH, indicando que la misma puede considerarse representativa de la población de Montevideo.

Cuadro 7. Comparación datos de la muestra con Encuesta continua de hogares-2006, (población entre 17 y 72 años)			
		Muestra	Montevideo -ECH
Hogar	Porcentaje de hogares compuestos entre 1 y 5 personas	89.0 %	86.9 %
	Promedio de personas que reciben ingreso por hogar	2	2
Propiedad de la vivienda	propia totalmente paga	51.7 %	55.4 %
	propia la están pagando	18.8 %	12.1 %
	En alquiler	20.2 %	17.9 %
	Ocupante con permiso	6.4 %	12.6 %
	Ocupante de hecho	2.9 %	2.0 %
Parentesco con el Jefe de hogar	Jefe	45.7 %	42.8 %
	Esposo/ compañero	21.2 %	27.0 %
	Hijo	24.7 %	21.6 %
	Otro	8.5 %	8.6 %
Estado civil	En unión libre	14.0 %	11.9 %
	casado	33.1 %	39.8 %
	viudo	6.0 %	4.8 %
	separado/ divorciado	17.6 %	14.1 %
	soltero	29.3 %	29.4 %
Ocupación	Porcentaje de personas ocupadas	67.0 %	57.5 %
	Porcentaje de los ocupados que trabaja en el sector privado	72.0 %	86.8 %
	Porcentaje de los ocupados que trabaja en el sector público	28.0 %	13.3 %

- Ingreso absoluto, ingreso relativo y riqueza subjetiva**

Para analizar las preferencias de los individuos en lo que refiere al nivel de ingresos se solicitó a los participantes ocupados elegir entre dos opciones: a) ganar lo mismo que hoy ganan y que el resto de las personas gane la mitad. Es decir, mantener su ingreso en términos absolutos pero que éste represente un mayor ingreso en términos relativos b) ganar el doble de lo que hoy ganan y que el resto de las personas gane el doble de lo que ellos ganarían. Es decir, percibir un mayor salario en términos absolutos pero menor en términos relativos. Los resultados de la encuesta indican que la amplia mayoría, casi el 70% de los participantes ocupados, preferiría percibir un salario mayor en términos absolutos aunque esto implicara un menor salario en términos relativos. Las características sociodemográficas que parecen influir en esta respuesta son el género, la edad, y el nivel educativo. Se encuentra que el porcentaje de mujeres que preferiría percibir un mayor salario relativo es mayor al porcentaje de hombres que elegiría dicha opción, mientras que el porcentaje de participantes que preferiría un mayor salario en términos relativos aumenta con la edad y con los años de educación del individuo. (Anexo, Gráfico VI)

Asimismo, se solicitó a los participantes ubicar su hogar en una escala del uno al diez, donde en el uno se ubicaban los hogares más pobres de Montevideo y en el diez los hogares más ricos de la ciudad. En promedio los participantes ubicaron su hogar casi en la mitad de la escala (media: 4.88). Como era de esperar, la respuesta promedio crece con el estrato socioeconómico y con el nivel educativo de los participantes. (Anexo, gráfico VII)

- **Protección social**

Los resultados de la encuesta revelan que el 24% de los hogares son beneficiarios de algún programa social del Estado (Educación, Salud, Nutrición, Cuidado infantil, etc.) y que el porcentaje de hogares beneficiarios cae al mejorar el nivel socioeconómico. El programa de mayor alcance es la Educación, con un 15% de beneficiarios, seguido por los programas de salud que alcanzan al 8% de los hogares de la muestra. Los programas de nutrición y cuidado infantil presentan un alcance sensiblemente menor: 3.5% y 1.7% respectivamente.

- **Capital social**

Se observa que la población tiene un bajo nivel de participación en Grupos y Organizaciones. El 56% de los participantes no pertenece a ningún grupo u organización. Los grupos con mayor adhesión son los culturales o deportivos y las organizaciones religiosas. Sin embargo, éstos cuentan con sólo un 16% y 9% de adhesión respectivamente. En general las mujeres muestran un mayor porcentaje de participación salvo en el caso de las organizaciones culturales, deportivas y políticas donde los hombres marcan una mayor presencia. En lo que refiere a los grupos religiosos, las mujeres participan en una mayor proporción que los hombres (10.4% y 7.5% respectivamente) al tiempo que el porcentaje de participación aumenta con la edad. (Anexo, Cuadro 2)

Gráfico N° 8

Participación en Grupos u Organizaciones



- **Equidad, discriminación y restricciones al desarrollo personal**

El gráfico N° 9 muestra la opinión de los participantes respecto a determinadas afirmaciones referentes a temas como la equidad, la discriminación y el bienestar colectivo. Las afirmaciones con mayor aceptación son aquellas que buscan la equidad. Sin embargo se observa que, aún cuando el fin sea mejorar algún aspecto del bienestar social, la adhesión se reduce notoriamente cuando las afirmaciones implican un aumento de los impuestos. Por su parte, las afirmaciones que implican algún grado de discriminación fueron las más rechazadas.

Gráfico N° 9

Porcentaje de participantes de acuerdo con las siguientes afirmaciones



Casi el 63% de los participantes afirmó que en los últimos 5 años quiso adquirir algún bien o servicio y no pudo hacerlo. El motivo principal, 82% de los casos, fue la falta de dinero. La edad, el estrato socioeconómico y el nivel

educativo de los participantes no parecen incidir en la respuesta a esta pregunta. Por su parte, en este caso los hombres se muestran más descontentos que las mujeres (65% y 61% respectivamente).

En lo que refiere a las actividades en las que los participantes hubieran querido participar pero no pudieron, casi el 25% de los encuestados manifestó que hubiera querido tener casa propia, el 16% tener una cuenta de ahorros en el sector financiero, y el 15% de los participantes hubiera querido trabajar. En este caso, las características sociodemográficas no muestran tener una incidencia clara en los resultados. De todas formas se encuentra una relación negativa entre el estrato socioeconómico y el porcentaje de participantes que no pudo participar en las siguientes actividades: trabajar, estudiar u obtener un préstamo. (Anexo, Cuadro 3)

Gráfico N° 10

Actividades en las que, en los últimos 5 años, quiso participar pero no pudo.

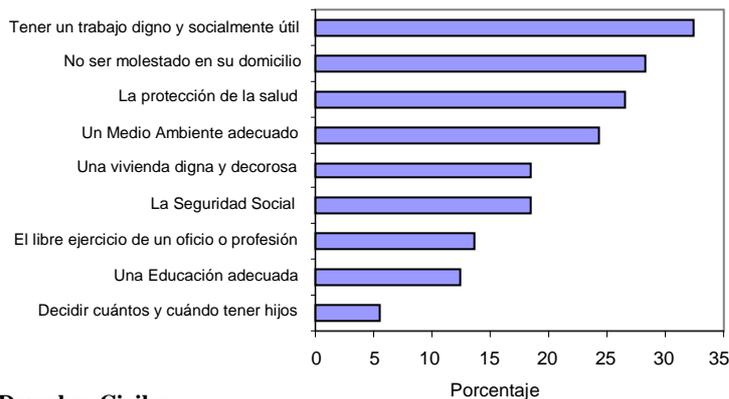


El 40% de los participantes siente que, en los últimos 5 años, en alguna ocasión sus derechos no fueron respetados. Al considerar las características sociodemográficas encontramos que, en general, las mujeres sienten que sus derechos fueron menos respetados que los hombres (45% frente al 35%). Por su parte, podríamos decir que el porcentaje de participantes que siente que sus derechos no fueron respetados disminuye a medida que aumenta el nivel educativo y socioeconómico. (Anexo, Gráfico VIII)

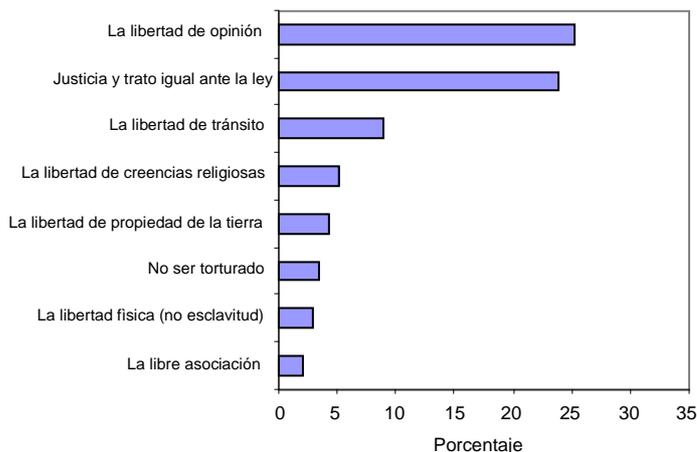
Los derechos que los participantes sienten que fueron menos respetados son los derechos sociales (34% de los participantes). Dentro de éstos se destacan el derecho a un trabajo digno, a no ser molestado en su domicilio, a la protección de la salud y a un medio ambiente adecuado. En segundo lugar (21%) se ubican los derechos civiles: libertad de opinión, justicia y trato igual ante la ley, etc. En lo que refiere a los derechos políticos, tan solo el 2.9% de los participantes manifestó sentir que éstos no le fueron respetados.

Gráfico N° 11

Derechos Sociales



Derechos Civiles



Los participantes sostienen que las principales causas por las cuales sus derechos no fueron respetados son: la falta de dinero (18%), no tener contactos o no estar relacionados (17%) y la edad (16%). Resulta interesante destacar el hecho de que, si bien las diferencias políticas aparecen como la principal causa de conflicto entre personas, sólo el 8% de los participantes afirmó que sus derechos no fueron respetados debido a sus ideas políticas. Por su parte, la religión, las preferencias sexuales y el origen étnico no parecen ser causas por las cuales los participantes sientan que sus derechos son limitados.

Gráfico N° 12

Motivos por los cuales los derechos fueron limitados o no respetados

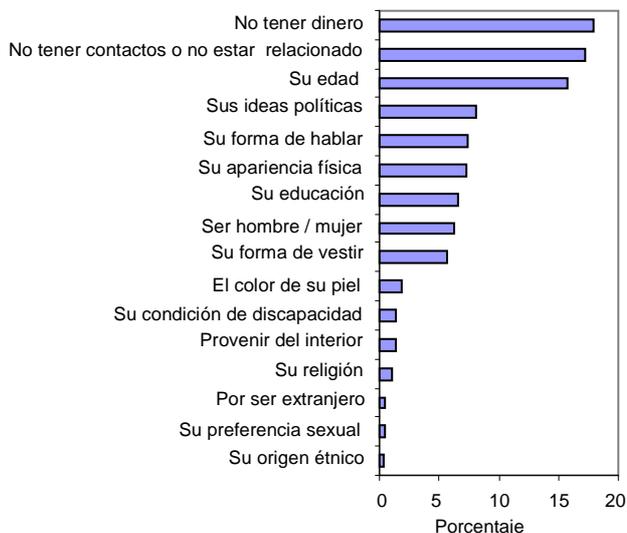
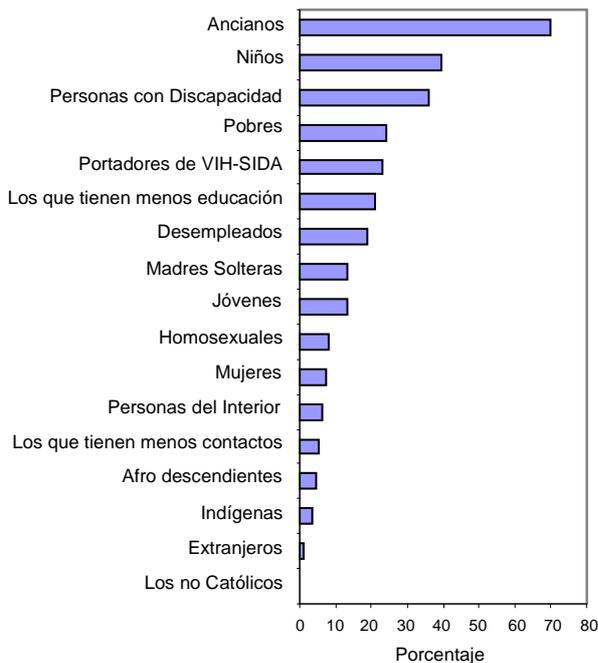


Gráfico N° 13

Grupos más desprotegidos de Montevideo



Los resultados de la encuesta muestran que los tres grupos de personas percibidos como los más desprotegidos en la ciudad de Montevideo son: en primer lugar los ancianos (70%), seguidos por los niños (39.5%) y las personas con discapacidad (36%).

Más de la mitad de los participantes, el 52%, opina que las diferencias políticas son una de las tres causas que provocan más conflictos entre personas. Las siguen las diferencias en el nivel de educación (40.5%) y las diferencias de ingreso (34.5%). Asimismo, alrededor del 30% de los jugadores entiende que el hecho de que algunos tengan empleo y otros no es un factor de conflicto importante entre las personas.

Gráfico N° 14

Diferencias entre personas que provocan conflictos



Los tres grupos de personas a los cuales los participantes se muestran más reticentes a tener como vecinos de su casa son: en primer lugar los drogadictos (72.6%), en segundo lugar los alcohólicos (60.7%) y en tercer lugar aquellas personas con antecedentes penales (38.3%). Las personas de otra religión, de bajos ingresos o de otra raza, casi no fueron mencionadas.

Gráfico N° 15

Grupos de personas que no quisiera tener como vecinos



Al considerar las características sociodemográficas el resultado se mantiene. Es decir, en todos los casos los grupos de personas más rechazados son los mencionados anteriormente. Por su parte, es interesante mencionar que los hombres muestran una mayor reticencia que las mujeres frente a las personas “que andan en política” y a los homosexuales. (Anexo, Cuadro 4)

- **Confianza**

Una amplia mayoría de los participantes (67%) sostiene que no se puede confiar en la mayoría de las personas. En este caso las características sociodemográficas de los participantes parecen incidir en los resultados: en general, los hombres tienden a confiar más que las mujeres (37% y 30% respectivamente), al tiempo que el porcentaje de participantes que confía en la mayoría de las personas aumenta con la edad, el nivel educativo y el estrato socioeconómico. (Anexo, Gráfico IX)

4. Estimaciones econométricas

En la sección anterior se presentó un análisis descriptivo en el que no se tuvo en cuenta la significancia estadística de los resultados. En esta sección se presentan los resultados de las estimaciones econométricas, lo que permite determinar cuáles son los factores que tienen un efecto significativo sobre las respuestas de los participantes ante cada situación. Para realizar dicho análisis se utilizan tres tipos de modelos de regresión: regresiones lineales simples, modelos Probit y modelos probit ordenados.

Para modelar los resultados de la actividad N° 1 y de las expectativas de los participantes (actividad N° 1 y N° 2) se utilizan regresiones lineales simples. Para la actividad N° 2 y en todos los casos en que la variable dependiente es una variable dicotómica (toma valores 0 ó 1) y por tanto se debe calcular una probabilidad, se utiliza un modelo probit. Finalmente, para modelar las decisiones de las actividades N° 3 y N° 4, corresponde utilizar un modelo probit ordenado, debido a que la variable dependiente (el número de lotería) es una variable ordinal.

Para determinar cuales son las características individuales que inciden en la conducta de los participantes se plantea la siguiente ecuación general:

$$y = \beta_0 + \beta_1.Edad + \beta_2.Sexo + \beta_3.Educ + \beta_4.x + u$$

Donde y representa la decisión del participante en el caso de las regresiones lineales. Para los probit y probit ordenados se utiliza una versión análoga a esta. Las variables explicativas utilizadas para controlar por las características individuales son las mismas para todas las estimaciones: *Edad* son los años cumplidos del participante, *Sexo* es una variable dummy que vale 0 para los hombres y 1 para las mujeres, *Educ* son los años de educación del participante, x es un vector de variables dummies que registran el estrato socioeconómico al que pertenece el participante y por último u representa el término de error.

Resulta interesante analizar si la homogeneidad en las características de los individuos incide o no sobre el comportamiento de los mismos y por lo tanto sobre el resultado social de la interacción. Para ello, en la actividad N° 1 se analiza el comportamiento de los jugadores según las características de su pareja. En este caso, a la ecuación planteada arriba se agregan: el regresor "diferencia de edad" que indica la diferencia de edad entre el jugador 1 y el jugador 2 y tres variables dummy: género, estrato y nivel educativo, que valen 1 cuando ambos jugadores son del mismo género, pertenecen al mismo estrato o tienen el mismo nivel educativo respectivamente y valen 0 en caso contrario. Por su parte, en las regresiones de la actividad N° 2 y para determinar la probabilidad de participar en el grupo de la actividad N° 4, se incorporan tres variables como aproximación de la heterogeneidad social dentro de la sesión: Desvío estándar de los años de educación, del estrato socioeconómico y de la edad de los participantes. En la decisión de la actividad N° 2 se agregan las expectativas del participante respecto al porcentaje de jugadores que cooperará.

4.1 Los Juegos

• Actividad N° 1. Juego de la confianza

El cuadro 8 presenta los resultados de las regresiones estimadas para la primera actividad. Si bien en el análisis descriptivo se menciona una diferencia de comportamiento según género, la estimación sugiere que dicha diferencia no es significativa estadísticamente. La única variable que resulta significativa en el caso de los jugadores 1 es el nivel educativo. A más años de educación mayor es el envío, conducta que podría relacionarse con el hecho de que, según se desprende del cuadro, al aumentar los años de educación los jugadores 1 tienden a ser más optimistas respecto al porcentaje de lo enviado que esperan que su pareja les devuelva. En cuanto a los jugadores 2 la edad resulta significativa con signo positivo, indicando que el promedio devuelto por los jugadores 2 aumenta con la edad del participante, para cada uno de los cinco envíos posibles del jugador 1. Por su parte, se ratifica lo mencionado en el análisis descriptivo respecto a que al aumentar el nivel educativo, los jugadores 2 tienden a devolver menos en los casos en que su pareja les envía \$0 o \$35. Por último debemos mencionar que la edad resulta significativa en las expectativas de los participantes: a mayor edad los jugadores 2 esperan un mayor envío del jugador 1 y éstos esperan una mayor reciprocidad por parte de su pareja.

Cuadro 8. Resultados Actividad N° 1									
		Envío de J1 (\$)	Expectativas de J1 (devolución J2 como % de lo que recibe)	Expectativas de J2 (envío de J1 como % de dotación)	Devolución J2 caso:				
					J1 envía \$0	J1 envía \$35	J1 envía \$70	J1 envía \$105	J1 envía \$140
Características del participante	sexo	-5.33 (4.36)	-3.76 (3.47)	0.47 (3.10)	-0.87 (4.01)	-3.35 (6.19)	-10.55 (7.59)	-17.11 (10.12)*	-21.68 (13.27)
	edad	0.09 (0.14)	0.35 (0.11)***	0.21 (0.10)**	0.50 (0.13)***	0.48 (0.20)**	0.52 (0.24)**	0.59 (0.32)*	0.72 (0.42)*
	estrato bajo	-1.83 (6.88)	0.6 (5.48)	-0.51 (5.27)	-5.12 (6.82)	-1.28 (10.55)	-12.73 (12.92)	-13.71 (17.27)	-31.80 (22.60)
	estrato medio bajo	2.28 (6.27)	-0.43 (5.00)	2.85 (4.34)	1.42 (5.62)	0.8 (8.68)	7.56 (10.64)	8.74 (14.22)	4.21 (18.61)
	estrato medio alto	10.74 (5.68)*	0.52 (4.53)	1.68 (4.04)	-8.31 (5.23)	-2.26 (8.08)	2.97 (9.90)	2.83 (13.24)	-2.1 (17.31)
	años de educación	1.35 (0.69)*	1.21 (0.55)**	-1.12 (0.53)**	-2.44 (0.68)***	-1.82 (1.05)*	-1.34 (1.29)	1.56 (1.72)	2.96 (2.26)
Características de la pareja	Mismo género	-5.43 (4.05)	4.81 (3.22)	2.19 (3.10)	-0.19 (4.01)	0.41 (6.20)	5.63 (7.59)	2.28 (10.13)	5.09 (13.28)
	Diferencia de edad	-0.35 (0.16)**	0.29 (0.13)**	-0.05 (0.12)	0.18 (0.16)	0.07 (0.24)	0.06 (0.29)	-0.23 (0.39)	-0.21 (0.51)
	Mismo estrato socioeconómico	4.68 (4.31)	-6.18 (3.43)*	-2.64 (3.28)	2.57 (4.24)	-3.37 (6.56)	-5.85 (8.03)	-12.35 (10.71)	-13.79 (14.05)
	Mismo nivel educativo	0.21 (4.29)	7.72 (3.42)**	-5.40 (3.21)*	-4.51 (4.15)	-2.26 (6.41)	-4.62 (7.86)	4.04 (10.48)	13.44 (13.74)
	Constante	50.02 (13.39)***	26.55 (10.67)**	56.49 (10.22)***	38.98 (13.22)***	79.13 (20.44)***	103.62 (25.04)***	111.33 (33.35)***	124.99 (43.79)***
	Observaciones	295	295	295	295	295	295	294	295
	R-squared	0.07	0.09	0.06	0.15	0.05	0.05	0.05	0.05

Nota: Desvío estándar en paréntesis. * significativo al 10%; ** significativo al 5%; *** significativo al 1%

Para determinar si la homogeneidad en las características de los individuos incide sobre la confianza y la reciprocidad y por lo tanto genera o no ganancias de la cooperación, se analiza el comportamiento de los

jugadores según las características de su contraparte. Se encuentra que la composición de la pareja, en lo que refiere al género, no resulta significativa. Una mayor diferencia de edad entre el jugador 1 y el jugador 2 se asocia a un menor envío por parte del primero, pero no afecta de forma significativa a la respuesta del segundo. En lo que refiere a la formación de expectativas, se observa que la diferencia de edad y la homogeneidad en el nivel educativo, están positivamente correlacionadas con las expectativas del jugador 1. Sin embargo, sucede lo contrario con las expectativas del jugador 2; en este caso, tener el mismo nivel educativo impacta negativamente sobre las expectativas.

- **Actividad Nº 2. Mecanismo de contribución voluntaria**

Para determinar la probabilidad de que el individuo coopere (invierta en la cuenta de grupo), utilizamos un modelo probit donde la variable dependiente es una variable dummy que vale uno si el participante coopera y cero si no lo hace. Dado que el modelo probit es un modelo no lineal, las estimaciones de los parámetros no representan exactamente el aumento en la probabilidad de invertir en la cuenta de grupo dado un aumento de la variable explicativa, por lo que debemos considerar los efectos marginales del modelo.

El cuadro 9 resume los resultados de las estimaciones para esta actividad. Confirmando lo anticipado en el análisis descriptivo de los resultados, se observa que la edad y las expectativas de cooperación resultan significativas en la probabilidad de que el individuo coopere; la probabilidad de que el participante decida invertir en la cuenta de grupo aumenta con la edad y cuanto mayor sea el porcentaje de participantes que éste espera que cooperen. En cuanto al género, si bien su efecto mantiene el signo esperado tras el análisis descriptivo, las mujeres cooperan menos que los hombres, la diferencia por género no resulta estadísticamente significativa en la probabilidad de cooperar.

Cuadro 9. Resultados Actividad Nº 2			
		(A) Probabilidad de cooperar	(B) Expectativas: % de participantes que cooperarán
Características del entrevistado	sexo	-0.028 (0.037)	-3.664 (2.094)*
	edad	0.003 (0.001)**	0.323 (0.069)***
	estrato bajo	0.015 (0.078)	1.936 (4.136)
	estrato medio bajo	0.123 (0.061)**	-0.900 (3.030)
	estrato medio alto	0.084 (0.054)	-4.284 (2.777)
	años de educación	0.007 (0.006)	-1.080 (0.353)***
	Expectativas sobre el % de participantes que cooperarán	0.007 (0.001)***	
Características del grupo	Desvío estándar de los años de educación (por sesión)	-0.041 (0.037)	4.179 (2.014)**
	Desvío estándar del estrato socioeconómico (por sesión)	0.073 (0.070)	5.229 (3.808)
	desvío estándar de la edad de los participantes (por sesión)	-0.008 (0.006)	0.693 (0.349)**
	Constante		19.172 (9.868)*
	Observaciones	574	574
	R-squared		0.08

Nota: En columna A se presentan los efectos marginales del modelo probit.
Desvío estándar en paréntesis. * significativo al 10%; ** significativo al 5%; *** significativo al 1%

Las variables que resultan significativas en la formación de las expectativas, son la edad, el género y los años de educación. Mientras la primera tiene un efecto positivo sobre las expectativas, indicando que las personas de mayor edad tienden a ser más optimistas respecto al porcentaje de participantes que cooperará, se observa que las mujeres y los participantes con más años de educación tienden, en promedio, a esperar que coopere un menor porcentaje de participantes.

En lo que refiere a las características del grupo, se encuentra que a mayor heterogeneidad en cuanto a la edad y a los años de educación, los jugadores esperan que coopere un mayor porcentaje de participantes. No obstante, las características del grupo no presentan un efecto significativo sobre la probabilidad de cooperar.

- **Actividad N° 3. Riesgo, ambigüedad y pérdida.**

En esta actividad las loterías están ordenadas de forma ascendente (N° 1 al N° 6) según su valor esperado y riesgo. Sabemos que la lotería N° 5 implica un mayor riesgo que la lotería N° 4 y así sucesivamente, sin embargo no podemos conocer con exactitud cuanto más propenso al riesgo es un individuo que elige la primera respecto al que elige la segunda. Por lo tanto, para analizar los resultados de esta actividad utilizamos un modelo probit ordenado, que permite reconocer que la variable dependiente (el número de lotería) es una variable ordinal, donde lo que importa no es el número en sí mismo sino que un mayor número de lotería implica más riesgo.

Los resultados de la estimación, presentados en el cuadro N° 10, indican que el género es la única característica sociodemográfica que tiene un efecto significativo en las decisiones de esta actividad; las mujeres se mostraron más aversas al riesgo que los hombres en las tres decisiones. En lo que refiere a los años de educación, éstos resultan de significancia sólo en el caso de la tercera decisión. El coeficiente de la estimación indica que las personas de mayor nivel educativo tienden a ser más aversas a las pérdidas.

Como mencionamos anteriormente, el problema que los jugadores enfrentan en la decisión N° 1 y N° 3 de la tercera actividad es el mismo en cuanto al riesgo asumido. Por ende, si los participantes fueran consistentes deberían mantener la misma elección en ambas decisiones. Sin embargo, los resultados del experimento muestran que la amplia mayoría de los participantes no mantiene su elección. El resultado de la estimación confirma que las mujeres actuaron de forma menos consistentes que los hombres.

Cuadro 10. Resultados Actividad N° 3 y Actividad N° 4								
		Actividad N° 3				Actividad N° 4		
		(A) Decisión N° 1	(B) Decisión N° 2	(C) Decisión N° 3	(D) ⁸ Consistencia decisión N° 1 y N° 3	(E) Probabilidad de participar del grupo	(F) Decisión Act. 4 (Pertenece al grupo)	(G) Decisión Act. 4 (No pertenece al grupo)
Características del participante	sexo	-0.28 (0.091)***	-0.248 (0.091)***	-0.366 (0.091)***	-0.109 (0.039)***	0.063 (0.044)	-0.16 (0.124)	-0.191 (0.136)
	edad	0.003 (0.003)	0.002 (0.003)	0.004 (0.003)	-0.001 (0.001)	0.005 (0.001)***	-0.006 (0.004)	0 (0.004)
	estrato bajo	0.132 (0.149)	-0.152 (0.15)	-0.014 (0.15)	-0.050 (0.058)	0.106 (0.083)	-0.538 (0.211)**	-0.281 (0.217)
	estrato medio bajo	0.021 (0.129)	0.122 (0.129)	-0.027 (0.129)	-0.106 (0.049)**	0.026 (0.063)	0.022 (0.176)	-0.07 (0.191)
	estrato medio alto	0.089 (0.12)	0.121 (0.12)	0.259 (0.120)**	-0.016 (0.049)	0.052 (0.057)	-0.035 (0.165)	0.203 (0.175)
	años de educación	0.014 (0.014)	-0.009 (0.014)	-0.025 (0.014)*	0.004 (0.006)	0.001 (0.007)	-0.037 (0.019)*	-0.031 (0.022)
	Desvío estándar (años de educación)					-0.011 (0.042)		
Características de la sesión	Desvío estándar (estrato socioeconómico)					0.171 (0.079)**		
	desvío estándar (edad de los participantes)					-0.007 0.007		
	Observaciones	580	580	580	580	580	310	270

Nota: En columnas D y E se presentan los efectos marginales del modelo probit.

Desvío estándar en paréntesis. * significativo al 10%; ** significativo al 5%; *** significativo al 1%

- **Actividad N° 4. Riesgo individual y compartido.**

Del cuadro 10 se desprende que las únicas variables de incidencia significativa en la decisión de pertenecer o no al grupo, son la edad del individuo y el desvío estándar del nivel socioeconómico dentro de la sesión. Los participantes de mayor edad son más propensos a formar parte del grupo y así diversificar el riesgo, al tiempo que la probabilidad de participar en el grupo aumenta con el desvío estándar del nivel socioeconómico. Al analizar la decisión de la actividad N° 4 para los participantes que forman parte del grupo, encontramos que los individuos del estrato bajo y aquellos de mayor nivel educativo tienden a tomar menos riesgo que el promedio del grupo. Las características sociodemográficas no tienen un efecto estadísticamente significativo sobre la decisión de aquellos participantes que no forman parte del grupo.

⁸ La variable dependiente es una variable dummy que vale cero cuando el individuo cambia su elección en la primera y tercera decisión, y que vale uno cuando elige la misma lotería en ambas decisiones.

4.2 Encuesta Postjuego

Como mencionamos en el análisis descriptivo de los resultados, la amplia mayoría de los participantes preferiría percibir un mayor salario en términos absolutos, aunque esto implicara un menor salario en términos relativos. En este caso, los resultados de las estimaciones verifican lo anticipado en el análisis descriptivo respecto a que un mayor porcentaje de mujeres que de hombres preferiría percibir un mayor salario en términos relativos. Los años de educación y el pertenecer al estrato medio-alto tienen un efecto significativo de signo positivo, lo que indica que la probabilidad de que el participante prefiera percibir un mayor salario en términos absolutos aumenta con los años de educación de la persona.

Cuadro 11			
	(A) ¿Preferiría tener un mayor salario en términos absolutos, o un mayor salario en términos relativos? ⁹	(B) En una escala del uno (pobre) al diez (rico), ¿dónde ubicaría su hogar?	(C) Probabilidad de participación en Grupos u Organizaciones
sexo	-0.118 (0.043)***	0.059 (0.633)	-0.005 (0.043)
edad	-0.001 (0.001)	0 (0.958)	0.003 (0.001)*
estrato bajo	0.035 (0.072)	-1.602 (0.000)***	-0.16 (0.066)**
estrato medio bajo	0.018 (0.062)	-0.847 (0.000)***	-0.003 (0.061)
estrato medio alto	0.136 (0.057)**	-0.386 (0.017)**	0.024 (0.056)
años de educación	0.023 (0.007)***	0.136 (0.000)***	0.022 (0.007)***
Constante		4.023 (0.000)***	
Observaciones	580	580	580
R-squared		0.282	

Nota: En columnas A y C se presentan los efectos marginales del modelo probit.

Desvío estándar en paréntesis. * significant at 10%; ** significant at 5%; *** significant at 1%

En lo que refiere a la pregunta en la cual los participantes debían ubicar su hogar en una escala del uno al diez, donde en el uno se encuentran los hogares más pobres de Montevideo y en el diez los hogares más ricos, se observa que las únicas variables significativas en esta respuesta son el estrato socioeconómico al que pertenece el individuo y el nivel educativo del mismo. Esto no resulta sorprendente, ya que puede considerarse que el estrato socioeconómico y los años de educación son dos variables que están, en algún grado, correlacionadas.

En cuanto a la participación en grupos u organizaciones, del cuadro 11 se desprende que la probabilidad de participar aumenta con la edad y con los años de educación del participante, al tiempo que se reduce cuando el individuo pertenece al estrato bajo.

El cuadro 12 presenta los resultados de las estimaciones referentes a las preguntas sobre derechos. Se observa que el género y la edad tienen efectos significativos en la probabilidad de que el individuo sienta que sus derechos

no fueron respetados; las mujeres sienten en una mayor proporción que sus derechos no fueron respetados y lo mismo sucede con las personas de mayor edad. Se observa que en este caso el estrato socioeconómico resulta significativo, los coeficientes de signo positivo indican que los individuos de estrato bajo, medio-bajo y medio-alto sienten que sus derechos fueron menos respetados en relación a lo que sienten las personas de estrato alto.

Cuadro 12. ¿Ha sentido alguna vez que sus derechos no han sido respetados?				
		Tipos de derechos que no fueron respetados		
	Probabilidad de sentir que sus derechos no fueron respetados	Derechos civiles	Derechos políticos	Derechos sociales
sexo	0.10 (0.042)**	0.039 (0.035)	0.016 (0.013)	0.086 (0.041)**
edad	0.002 (0.001)*	-0.000 (0.001)	0.000 (0.000)	0.003 (0.001)*
estrato bajo	0.122 (0.072)*	0.140 (0.069)**	0.057 (0.044)*	0.075 (0.072)
estrato medio bajo	0.163 (0.062)***	0.093 (0.057)*	0.015 (0.026)	0.159 (0.062)***
estrato medio alto	0.099 (0.058)*	0.036 (0.051)	0.011 (0.023)	0.085 (0.057)
años de educación	-0.001 (0.007)	-0.004 (0.006)	-0.001 (0.002)	0.002 (0.006)
Observaciones	580	580	580	580

Nota: se presentan los efectos marginales del modelo probit.

Desvío estándar en paréntesis. * significant at 10%; ** significant at 5%; *** significant at 1%

Para finalizar la encuesta, se preguntó a los participantes si consideran que se puede confiar en la mayoría de las personas. Como mencionamos en la sección anterior, la mayoría de los participantes dio una respuesta negativa. Los resultados de la estimación confirman lo anticipado en el análisis descriptivo; las mujeres confían en una menor proporción que los hombres y el porcentaje de participantes que dice confiar en los demás aumenta con la edad.

Cuadro 13. ¿Se puede confiar en la mayoría de las personas?	
sexo	-0.093 (0.041)**
edad	0.002 (0.001)
estrato bajo	-0.081 (0.063)
estrato medio bajo	0.013 (0.058)
estrato medio alto	0.025 (0.053)
años de educación	0.011 (0.006)*
Observations	577

Nota: se presentan los efectos marginales del modelo probit.

Desvío estándar en paréntesis. * significant at 10%; ** significant at 5%; *** significant at 1%

⁹ La variable dummy en este caso vale cero cuando el individuo prefiere un mayor salario en términos relativos y vale uno cuando prefiere un mayor salario absoluto.

5. Conclusiones

ANEXO

Actividad N° 1. Juego de la Confianza

Cuadro 1. Resumen envíos y respuestas medias en Actividad N° 1					
Envío Jugador 1		Porcentaje de J1	Respuesta media J2 (% de lo que recibe) ¹⁰	Respuesta media J2 en \$	Respuesta media J2 (% de lo que recibe) ¹¹
(\$)	% Dotación				
0	0	7.12	100 * (0)	31.20 (35.50)	+ del 100
35	25	35.25	61.70 (30,09)	75.10 (51.83)	71.53
70	50	33.22	47.97 (26,62)	103.81 (63.69)	49.44
105	75	19.32	43.46 (25,88)	137.62 (84.57)	43.69
140	100	5.08	39.66 (24,91)	168.95 (111.51)	40.23
\$63	45 %	100	59 %	\$103.34	60.98 %

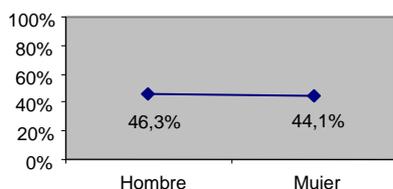
Nota. Hubo 12 sesiones con número de participantes impar, por lo que en la actividad N° 1 el jugador 2 debió jugar 2 veces. En total participaron 295 parejas.

*El 53% de los Jugadores 2 decide enviar algo de dinero al jugador 1 en el caso en que éste no le envió nada.

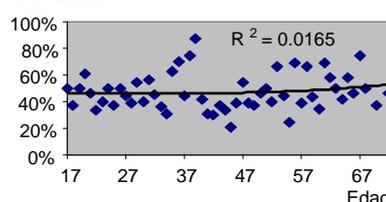
Gráfico I.

Envío de jugadores 1 como porcentaje de su dotación inicial

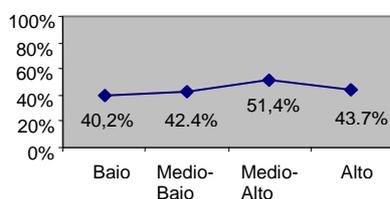
Por género



Por edad



Por estrato socioeconómico



Por años de educación

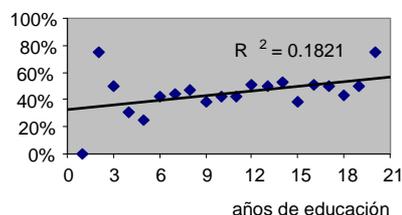
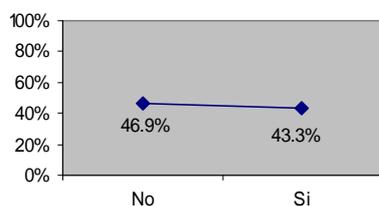


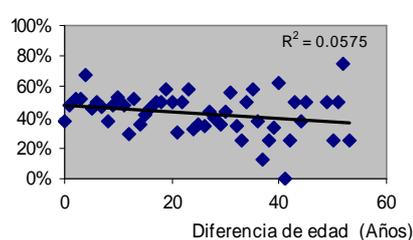
Gráfico II.

Envío de jugadores 1 como % de su dotación inicial, según homogeneidad en las parejas

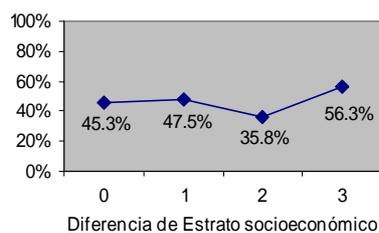
Mismo género



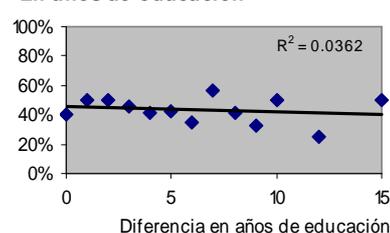
Por diferencia de edad



En Estrato socioeconómico



En años de educación

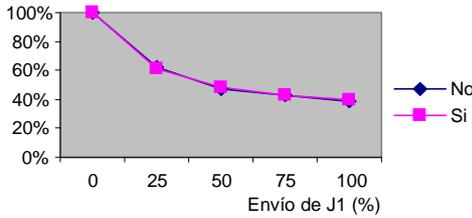


¹⁰ Considerando que cuando devuelve más de lo que recibió devuelve el 100%

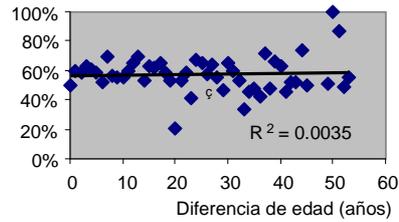
¹¹ Considerando exactamente lo que devuelve aún cuando devuelve más de lo que recibió.

Gráfico III.
Devolución de Jugadores 2 como % de lo que reciben, según homogeneidad en las parejas

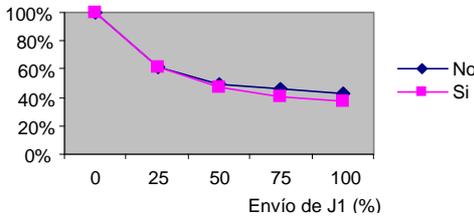
Mismo Género



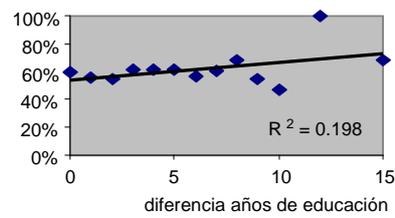
Diferencia de edad



Mismo estrato socioeconómico



Diferencia años de educación

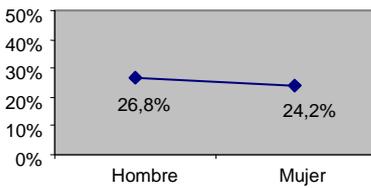


Nota: En los gráficos de diferencia de edad y diferencia en los años de educación se presenta la respuesta promedio de los jugadores 2. El promedio de la respuesta a los cinco envíos posibles del jugador 1.

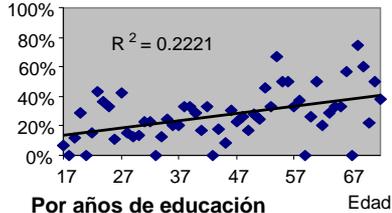
Actividad N° 2. Mecanismo de Contribución Voluntaria

Gráfico IV.
Porcentaje de participantes que deciden cooperar (Invertir en la cuenta de grupo)

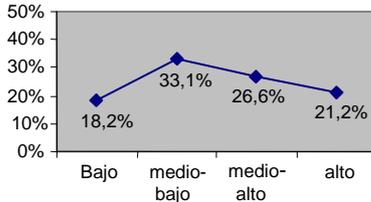
Por género



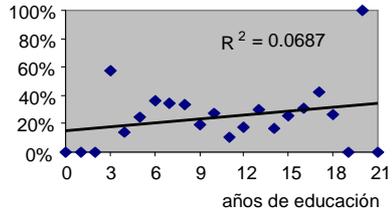
Por edad



Por estrato socioeconómico



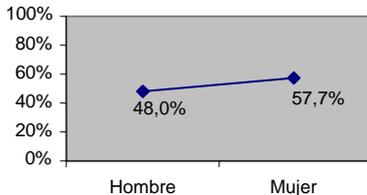
Por años de educación



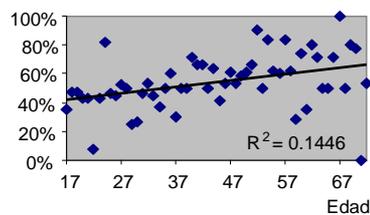
Actividad N° 4. Riesgo individual y compartido

Gráfico V.
Porcentaje de participantes que deciden formar parte del grupo

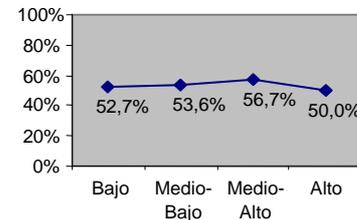
Por género



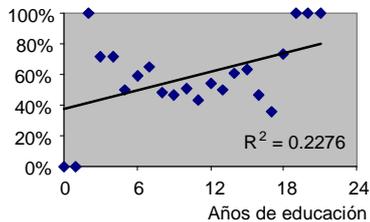
Por edad



Por estrato socioeconómico



Por años de educación



Encuesta Post Juego

Gráfico VI.

Porcentaje de participantes que preferiría ganar un mayor salario en términos absolutos, aunque esto implicara un menor salario en términos relativos.

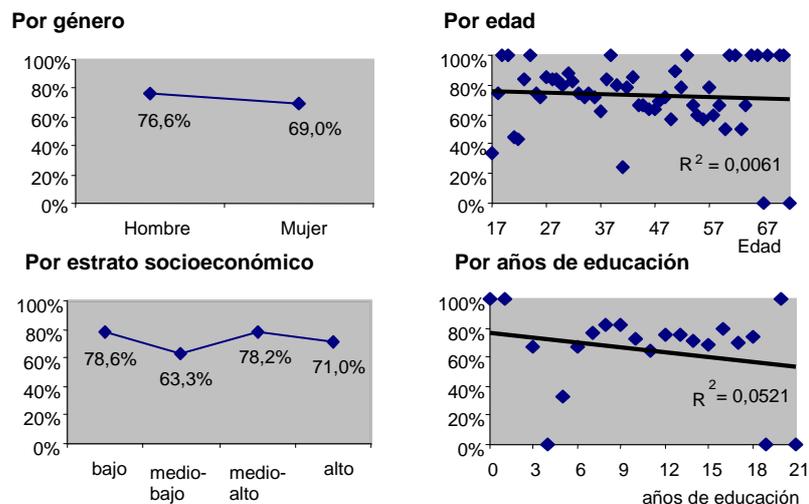


Gráfico VII.

Percepción del nivel socioeconómico del barrio en el que viven, escala del 1-10 (Respuesta media)

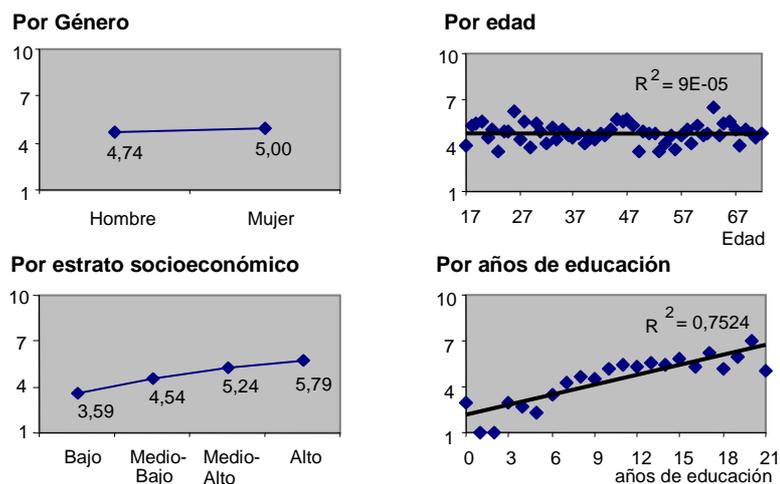
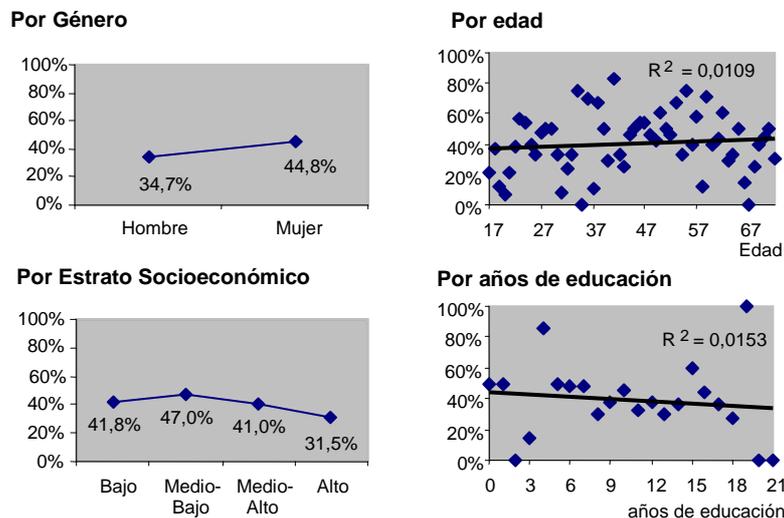


Gráfico VIII.

Porcentaje de participantes que siente que, en los últimos 5 años, alguna vez no se respetaron sus derechos.

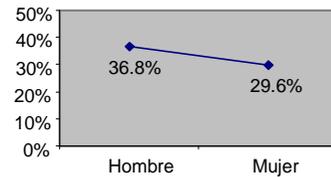


Cuadro 2. Participación en Grupos u Organizaciones (en % de participantes), por:														
Organización	Género		Grupo Etéreo (años)				Estrato Socioeconómico				Nivel Educativo			Total
	Hombre	Mujer	17-27	28-38	39-59	60-72	Bajo	Medio-Bajo	Medio-Alto	Alto	Bajo	Medio	Alto	
Cultural o Deportiva	17,3	13,5	14,5	19,0	12,4	17,6	6,4	11,3	17,3	23,3	13,8	17,4	15,9	15,17
Religiosa	7,5	10,4	7,2	2,6	12,9	11,8	8,2	9,9	11,6	6,2	9,5	8,1	9,5	9,14
Junta de edificio o complejo habitacional	7,5	9,5	3,9	6,9	10,5	13,7	2,7	7,9	12,1	9,6	6,6	11,4	10,3	8,62
Sindicato, Cooperativa de trabajo, etc.	6,3	7,4	5,9	7,8	9,0	2,9	2,7	7,3	9,2	6,8	3,9	10,1	10,3	6,90
Comunitaria o de Barrio	4,3	6,1	2,0	3,4	9,0	4,9	4,5	9,3	4,0	3,4	5,6	5,4	4,8	5,34
Movimiento o partido político	5,5	4,6	5,3	3,4	5,7	4,9	0,9	3,3	6,9	7,5	3,0	6,7	7,9	5,00
De educación (asociación padres, etc.)	2,4	6,1	1,3	5,2	8,1	1,0	3,6	3,3	2,9	8,2	3,0	5,4	7,1	4,48
De caridad (No como beneficiario)	2,0	4,9	2,0	1,7	2,9	9,8	0,0	2,0	5,8	5,5	3,3	5,4	2,4	3,62
Instancias de participación apoyadas por el Estado	1,2	2,1	0,7	3,4	0,5	3,9	1,8	0,0	2,3	2,7	0,7	2,7	3,2	1,72
Conservación del Medio Ambiente	0,8	1,2	0,0	0,0	1,9	2,0	0,9	0,7	1,7	0,7	1,0	1,3	0,8	1,03
De vigilancia y Seguridad	0,4	1,2	0,0	1,7	1,0	1,0	0,9	2,0	0,6	0,0	1,6	0,0	0,0	0,86
Otro	1,6	0,3	1,3	0,0	1,0	1,0	0,9	1,3	0,6	0,7	0,0	3,4	0,0	0,86
Étnica	0,0	0,6	0,0	0,9	0,5	0,0	0,0	0,0	1,2	0,0	0,0	0,7	0,8	0,34

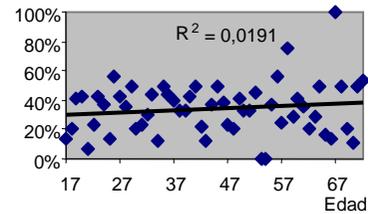
Cuadro 3. Actividades en las que , en los últimos 5 años, alguna vez quiso participar y no pudo (en % de participantes), por:														
	Género		Grupo etéreo (años)				Estrato socioeconómico				Nivel educativo			Total
	Hombre	Mujer	17-27	28-38	39-59	60-72	Bajo	Medio-Bajo	Medio-Alto	Alto	Bajo	Medio	Alto	
Tener casa propia	27,2	22,4	23,0	33,6	25,2	14,7	26,4	26,5	27,2	17,8	25,6	24,2	22,2	24,48
Tener una cuenta de ahorros en el sector financiero	16,5	16,3	13,2	12,9	20,5	16,7	16,4	21,9	16,2	11,0	16,1	18,1	15,1	16,38
Trabajar	15,0	15,3	21,1	13,8	14,3	9,8	26,4	15,2	11,6	11,0	17,4	12,8	12,7	15,17
Estudiar	11,8	13,5	13,2	16,4	13,3	6,9	19,1	15,9	10,4	7,5	14,8	14,1	6,3	12,76
Tener un seguro de salud (público o privado)	10,6	11,0	7,2	13,8	12,4	9,8	13,6	18,5	6,4	6,2	13,1	10,1	6,3	10,86
Obtener un préstamo	9,8	10,4	11,2	9,5	12,4	4,9	16,4	13,2	9,8	2,7	12,5	7,4	7,9	10,17
Tener una cuenta de ahorros de otro tipo	7,5	6,7	5,3	4,3	5,7	15,7	5,5	10,6	6,9	4,8	7,9	6,0	6,3	7,07
Jubilarse	4,3	5,5	0,0	3,4	4,3	15,7	3,6	2,0	8,7	4,8	6,6	3,4	3,2	5,00
Estar afiliado a seguridad social en pensiones o jubilación	3,1	4,0	0,7	2,6	4,3	7,8	3,6	5,3	4,0	1,4	4,6	2,0	3,2	3,62
Participar en una campaña política	1,6	2,5	0,7	0,0	3,3	3,9	3,6	2,0	2,3	0,7	2,6	2,7	0,0	2,07
Votar	2,0	0,9	4,6	0,9	0,0	0,0	3,6	1,3	0,6	0,7	2,3	0,7	0,0	1,38
Pertenecer a una organización política	1,6	0,6	1,3	0,0	1,4	1,0	2,7	0,7	1,2	0,0	1,3	0,7	0,8	1,03

Gráfico IX.
Porcentaje de participantes que confía en la mayoría de las personas

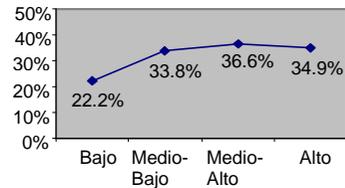
Por género



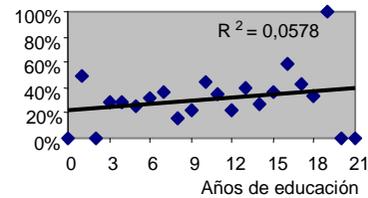
Por edad



Por estrato socioeconómico



Por años de educación



Cuadro 4. Grupos de personas a los cuales los participantes No quisieran tener como vecinos (en % de participantes), por:

	Género		Grupo Etnario				Estrato Socioeconómico				Nivel Educativo			Total
	Hombre	Mujer	17-27	28-38	39-59	60-72	Bajo	Medio-Bajo	Medio-Alto	Alto	Bajo	Medio	Alto	
Drogadictos	72,0	73,0	63,2	67,2	76,2	85,3	76,4	61,6	75,1	78,1	73,8	72,5	69,8	72,59
Alcohólicos	55,9	64,4	53,3	59,5	63,3	67,6	57,3	55,6	63,6	65,1	59,0	62,4	62,7	60,69
Personas con antecedentes penales	32,7	42,6	36,8	43,1	38,6	34,3	28,2	33,1	42,8	45,9	31,8	41,6	50,0	38,28
Personas prostitutas	19,7	22,1	25,7	19,0	19,5	19,6	17,3	13,9	22,5	29,5	20,0	20,1	24,6	21,03
Gente que ande mucho en política	16,1	8,9	15,1	11,2	9,5	13,7	13,6	17,2	11,0	6,8	14,1	11,4	7,9	12,07
Homosexuales	20,1	4,3	10,5	10,3	9,0	17,6	14,5	11,9	8,1	11,6	13,8	10,7	5,6	11,21
Personas portadoras de VIH/SIDA	7,9	6,4	6,6	7,8	5,7	9,8	9,1	7,9	5,8	6,2	8,2	6,0	5,6	7,07
Extranjeros	2,0	1,2	2,6	1,7	1,4	0,0	1,8	2,6	1,2	0,7	1,0	2,7	1,6	1,55
Personas de otra religión	1,6	1,2	2,6	0,0	1,9	0,0	1,8	2,0	0,6	1,4	1,6	1,3	0,8	1,38
Personas de bajos ingresos	1,2	1,2	0,7	0,9	1,4	2,0	0,9	1,3	1,7	0,7	0,7	0,7	3,2	1,21
Personas de otra raza	0,8	0,9	1,3	0,0	1,4	0,0	2,7	0,7	0,6	0,0	1,0	0,7	0,8	0,86
Indígenas	1,2	0,6	2,6	0,0	0,5	0,0	0,0	1,3	1,2	0,7	1,0	0,7	0,8	0,86
Personas con discapacidad	0,4	0,6	1,3	0,0	0,5	0,0	0,9	0,7	0,0	0,7	0,0	1,3	0,8	0,52
Parejas que vivan juntas sin estar casadas	0,4	0,0	0,7	0,0	0,0	0,0	0,0	0,7	0,0	0,0	0,3	0,0	0,0	0,17
Afro descendientes	0,4	0,0	0,7	0,0	0,0	0,0	0,9	0,0	0,0	0,0	0,3	0,0	0,0	0,17
Madres solteras	0,4	0,0	0,7	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,6	0,0	0,0	0,7	0,0	0,17