

CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA ECONÓMICAS, A.C.



CHOQUE DE ESTATUS: EVIDENCIA EXPERIMENTAL SOBRE DISCRIMINACIÓN EN
CONTRA DE LOS POBRES

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADO EN ECONOMÍA

PRESENTA

RODRIGO GUTIÉRREZ JIMÉNEZ

DIRECTOR DE LA TESINA: DR. MAURICIO FERNÁNDEZ DUQUE

Agradecimientos

A mi madre, Yolanda, por su amor incondicional, su apoyo incuestionable, su sacrificio, su compañía y las palabras de aliento siempre que se requirieron. Porque nunca faltó comida en la mesa ni de su tiempo para mí.

A Olivia, por abrirme las puertas de su casa y su corazón, por su guía, los momentos compartidos, y por demostrarme que hay lazos que estaban destinados a formarse, aun cuando las posibilidades fueran remotas.

A Mauricio, por sus valiosas enseñanzas, su confianza, paciencia y generosidad.

A mis profesores. Agradezco a Antonio Jiménez y Ericka Rascón por su generosidad al leer y acompañar este trabajo. Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a los profesores que marcaron profundamente mi trayectoria académica durante mi estancia en el CIDE: Ugo Pipitone, Fausto Hernández, Erika Ruiz, Ericka Rascón y Mauricio.

A Mariana y Alan por las risas, el apoyo, la compañía y las anécdotas.

A mi familia y amigos, que siempre han estado para mí y me hacen sentir querido. Gracias, Maru, Laura, Martha, Magda, Pepe, Mely, Robert, Marco, Paris e Isra.

A las segundas, terceras y múltiples oportunidades.

Resumen

La discriminación contra los pobres es un fenómeno poco estudiado en economía, a pesar de sus implicaciones para la movilidad social y la desigualdad. La contribución de este trabajo es un diseño experimental que permite estudiar si las personas de alto estatus económico están dispuestas a sacrificar ganancias para evitar posiciones de bajo estatus de rol al interactuar con personas de menores ingresos, incluso a costa de perjudicarlas. El diseño propuesto permite examinar si la discrepancia entre el estatus por riqueza y el estatus por rol afecta la disposición de los ricos a participar en un juego de comunicación con los pobres.

En el experimento se forman parejas aleatoriamente entre individuos ricos y pobres, asignando a los participantes a un juego de comunicación donde se varía la dinámica de roles (jerárquica u horizontal) mediante el uso del lenguaje. La decisión de participar en el juego se utiliza como medida de discriminación. Para pilotear este diseño, se realizó una encuesta en línea a 195 personas de Ciudad de México. Aunque los resultados de la encuesta no favorecen la hipótesis principal, ofrecen información valiosa para ajustar y mejorar el diseño experimental propuesto.

Índice general

1.	Introducción	1
2.	Revisión de literatura	7
3.	Diseño experimental	10
	3.1. Cálculos de poder y justificación del tamaño de muestra	12
	3.2. Nota sobre preregistro y comité de ética	12
4.	Estimación empírica	13
5.	Hipótesis	14
6.	Encuesta piloto del diseño experimental	15
	6.1. Estadísticas descriptivas	16
	6.2. Resultados	17
7.	Discusión	19
8.	Conclusión	21
9.	Bibliografía	22
10.	Anexos	24
	10.1. Anexo 1: Tablas de regresión	24
	10.2. Anexo 2: Tratamientos	25
	10.2.1. Lenguaje deferencial	25
	10.2.2. Lenguaje neutral	29
	10.3. Anexo 3: Cuestionario de la encuesta	33
	10.3.1. Preguntas sociodemográficas	33
	10.3.2. Preguntas sobre el estudio	35

Índice de Tablas

6.1. Balance entre tratamientos	17
6.2. Diferencias, diferencias en diferencias y triple diferencia entre tratamientos en la probabilidad de aceptación.	18
10.1. Resultados de regresión lineal con controles	24
10.2. Probabilidad de aceptación para cada tratamiento	25

Índice de figuras

3.1. Diseño experimental	11
10.1. Deciles de ingreso en México	36

1. Introducción

La pobreza no condena únicamente a la escasez de recursos, también expone a quienes la sufren a una discriminación persistente y cotidiana. La discriminación hacia las personas en situación de pobreza es un problema global que ha llevado a la ONU a argumentar que debe combatirse con la misma determinación con la que se enfrenta el sexismo y el racismo (De Schutter, 2022). Una de las principales consecuencias de esta discriminación es la exclusión social, lo que significa que las personas pobres se ven imposibilitadas de participar plenamente en la vida económica, política y cultural de sus países (Cuesta et al., 2024). En México, según datos de la Encuesta Nacional sobre Discriminación, el 16.5 % de la población mayor de 18 años reportó haber sido discriminada por su clase social (INEGI, 2022). Sin embargo, más allá de las estadísticas, el problema más serio es que la discriminación hacia los pobres no solo es una consecuencia de su pobreza, sino que la perpetúa, creando una trampa de la que es muy difícil escapar.

La discriminación contra los pobres afecta significativamente el acceso a servicios esenciales, como la vivienda, la educación y el empleo. Por ejemplo, Bonnet et al. (2016), a través de un experimento donde únicamente variaban el nombre del vecindario en solicitudes para la compra de viviendas de calidad, demostraron que vivir en suburbios desfavorecidos está asociado con una menor probabilidad de obtener una cita para una vacante de vivienda. En cuanto a la educación, Hanna y Leigh (2009) mostraron que los profesores calificaban de manera más baja los exámenes de estudiantes cuando se les proporcionaba una señal de su clase social, en comparación con aquellos casos en los que dicha información no estaba presente. Asimismo, las oportunidades de empleo también se ven afectadas por la discriminación, como lo demuestra Mikula y Reggiani (2022) en un estudio donde enviaron solicitudes de empleo idénticas, con la única diferencia del vecindario de residencia. Los resultados mostraron que los solicitantes que vivían en vecindarios de mayor ingreso tenían un 20 % más de probabilidades de ser seleccionados para una entrevista.

Entender los mecanismos detrás de esta discriminación es fundamental para diseñar políticas efectivas que la mitiguen. Si el origen del problema radica en estereotipos erróneos, la solución podría enfocarse en fomentar una mayor inversión en capital humano entre las personas en situación de pobreza, además de implementar programas de educación y sensibilización que corrijan

las percepciones distorsionadas de quienes discriminan. Sin embargo, si la discriminación tiene su raíz en un desprecio sistemático hacia los pobres, estamos ante un problema más profundo y estructural. En este caso, políticas redistributivas y acciones afirmativas se vuelven más relevantes. En resumen, el éxito de la solución depende de un buen diagnóstico.

Dentro de los distintos mecanismos que pueden contribuir a la discriminación en contra de los pobres, una perspectiva relevante la aporta la teoría de identidad social en economía. La identidad se refiere a la percepción que los individuos tienen sobre quiénes son, y estas percepciones suelen estar orientadas en torno a categorías sociales, como el género o, para fines de este trabajo, el estatus socioeconómico (Akerlof & Kranton, 2000). Estas categorías sociales no solo ayudan a las personas a procesar y organizar la información sobre el mundo, sino que también se asocian con prescripciones conductuales que dictan cómo deben actuar los miembros de cada categoría. El incumplimiento de estas prescripciones puede generar costos para los individuos.

Específicamente, los estudios sobre discriminación hacia los pobres en la literatura de identidad social se han enfocado principalmente en los comportamientos perjudiciales que los propios pobres adoptan, dejando en segundo plano los efectos que las decisiones de los no pobres tienen sobre ellos. Por ejemplo, Hoff y Pandey (2006) investiga cómo la revelación pública de la casta afecta el desempeño cognitivo de niños en India, mostrando un descenso del 20 % en el rendimiento de los niños de castas inferiores cuando se revela su identidad social. De manera similar, Oh (2023) explora cómo la identidad socioeconómica influye en la aceptación de ofertas laborales, concluyendo que los trabajadores evitan empleos asociados con grupos diferentes o de menor estatus social. Este trabajo propone una perspectiva innovadora al centrar su análisis en cómo las acciones de los no pobres impactan negativamente a los pobres, una dimensión menos explorada hasta ahora.

Un concepto de sociología relacionado es el de inconsistencia de estatus (Stryker & Macke, 1978), que describe una situación en la que una persona ocupa diferentes posiciones en distintas jerarquías sociales que no están alineadas. Por ejemplo, alguien puede ser económicamente privilegiado (estatus alto), pero tener un bajo nivel educativo (estatus bajo). van de Brake et al. (2017) analizan cómo un desajuste entre diferentes tipos de estatus en un grupo puede causar estrés. Los resultados muestran que cuando las personas tienen un conflicto entre su estatus práctico (lo que hacen) y su estatus social (cómo son vistos), experimentan frustración y estrés en sus interacciones con los demás. Asimismo, Zhang (2008) encuentra que la inconsistencia de estatus entre la educación y los ingresos tiene efectos negativos en la salud autoevaluada, la satisfacción con la vida de ocio, la confianza en otras personas de la sociedad, la participación social en grupos y organizaciones, y la confianza en instituciones políticas y económicas.

En el marco de este análisis, es posible que las personas ricas, al querer preservar su estatus social, discriminen en contra de los pobres, discriminación entendida como la acción de tratar

de manera desigual (menos favorable) a las personas debido a su condición socioeconómica. No obstante, es importante tener en cuenta que el estatus social abarca dos dimensiones: el *estatus por riqueza*, determinado por la diferencia en riqueza y dado de manera exógena en una interacción, y el *estatus por rol*, determinado por la percepción y aceptación social del papel o posición que una persona desempeña en la sociedad, que se determina endógenamente en una situación.

En este sentido, la discrepancia entre el estatus por riqueza y el estatus por rol podría tener implicaciones significativas en la discriminación contra los pobres a través del siguiente mecanismo:¹ las personas ricas pueden estar dispuestas a perder dinero para evitar interactuar con personas pobres en situaciones donde estarían en un rol inferior. Esta pérdida potencial de recursos evidencia que este tipo de discriminación es ineficiente para la sociedad.

La ineficiencia mencionada incluye externalidades negativas que surgen cuando los individuos de estratos económicos altos omiten oportunidades de interacción mutuamente beneficiosas. Además, la falta de realización de tareas conjuntas que requieren cooperación entre diferentes estratos económicos conlleva una subutilización de recursos humanos y materiales. Este fenómeno también resulta en la pérdida de aprendizaje valioso que podría derivarse de la diversidad de experiencias y conocimientos entre los distintos grupos socioeconómicos. Desde una perspectiva moral, esta forma de discriminación no solo perpetúa ciclos de desigualdad, sino que también contradice principios éticos fundamentales de equidad y justicia social. Además, si los ricos se resisten a ocupar posiciones de menor estatus de rol con una persona pobre, puede ser una barrera para que la movilidad social aumente.

Este aislamiento social entre las clases también puede tener importantes repercusiones políticas. La élite intelectual, la opinocracia y los políticos, al limitar sus interacciones con los pobres a situaciones donde estos últimos les sirven o atienden, a menudo fallan en comprender plenamente sus necesidades y perspectivas. Este desconocimiento no solo les impide tener una visión clara de las problemáticas más urgentes que afectan a las clases bajas, sino que también puede llevar a la formulación de políticas que, aunque parecen razonables desde una perspectiva técnica o económica, no resultan aplicables ni efectivas para mejorar las condiciones de vida de los pobres. Las soluciones que se proponen, basadas en un entendimiento superficial o distante, pueden carecer de sensibilidad hacia las verdaderas limitaciones y desafíos que enfrentan los sectores más vulnerables. Por ejemplo, políticas que no consideran las barreras de acceso a servicios, como la falta de transporte o conectividad, pueden quedar obsoletas antes de imple-

¹ El término *mecanismo* se utiliza aquí para describir el efecto que la discrepancia entre el estatus de riqueza y el estatus de rol tiene sobre la disposición de los individuos ricos a interactuar con personas pobres. Este estudio no identifica la motivación psicológica específica detrás de esta decisión. Sin embargo, el diseño experimental se asegura de controlar y descartar cualquier diferencia en las creencias sobre la habilidad para garantizar que los resultados no estén influenciados por percepciones erróneas de competencia.

mentarse.

Esta desconexión entre el diseño de políticas y la realidad cotidiana de los pobres también puede derivar en un fracaso al anticipar las dinámicas electorales, ya que los políticos y sus asesores, al no interactuar de manera genuina con estos grupos, pueden subestimar la importancia de ciertos temas o candidaturas que sí logran resonar con los votantes de menores ingresos. Esto puede traducirse en errores significativos al predecir los resultados de elecciones, como ocurrió en varios casos recientes, donde las élites políticas fueron sorprendidas por victorias inesperadas de candidatos o movimientos que representaban a sectores marginados y que habían sido ignorados por las encuestas tradicionales. En países donde la mayoría de la población es pobre y la élite representa un pequeño grupo de ricos, esta brecha en la comprensión y la comunicación puede derivar en políticas no solo ineficaces, sino que también pueden exacerbar las divisiones existentes. Por lo tanto, es fundamental que estos grupos de poder hagan un esfuerzo consciente por cerrar la brecha de comunicación e involucrarse en un diálogo real que les permita aprender de las experiencias y necesidades de los pobres.

El presente trabajo busca responder si las personas de alto estatus de riqueza (ricos) están dispuestas a sacrificar ganancias para evitar asumir posiciones de bajo estatus de rol y que no corresponden con su percepción de los roles que deberían tomar dada su riqueza, incluso a costa de perjudicar a aquellos con menor estatus de riqueza (pobres). Específicamente, se propone un diseño experimental que permite poner a prueba esta hipótesis.

Identificar el efecto del estatus en la discriminación en contra de los pobres es desafiante debido a que suele estar confundido por otros factores. Por ejemplo, las diferencias en las ocupaciones y actividades que desempeñan las personas ricas y las personas pobres son significativas, lo que puede influir en cómo son percibidas y tratadas. Además, las personas con habilidades especializadas o mayor nivel educativo suelen tener más oportunidades de acceder a empleos mejor remunerados y con mayor prestigio social, lo que influye directamente en su estatus percibido. Debido a la presencia de estos factores de confusión, el uso de datos observacionales no permite establecer una relación causal entre este mecanismo y la discriminación en contra de los pobres. A modo de ilustración, el hecho de que en la sociedad se observe que la mayoría de las posiciones directivas son ocupadas por personas ricas no implica automáticamente que exista discriminación en contra de los pobres. Por lo tanto, es pertinente recurrir al método experimental para aislar exclusivamente el efecto de la discrepancia entre estatus de riqueza y de rol en la discriminación contra los pobres.

Para estudiar el efecto de la discrepancia entre el estatus de riqueza y de rol en la discriminación contra los pobres, diseñé un experimento de laboratorio en campo. En este experimento, se forman parejas aleatoriamente entre individuos de ingresos altos y de ingresos bajos, resultando en combinaciones donde ambos jugadores son ricos o uno es rico y el otro pobre. Específica-

mente, primero se asigna a cada jugador, de manera aleatoria, a una de dos versiones de un juego de comunicación. Una versión enfatizará roles jerárquicos a través del lenguaje, mientras que la otra mantendrá una comunicación horizontal. Aunque ambas versiones del juego son idénticas en su esencia, las dinámicas de roles diferenciadas permitirán aislar el efecto del choque entre el estatus por rol y el estatus por riqueza en la discriminación, manteniendo todo lo demás constante. Posteriormente, se pregunta a los jugadores si desean participar en el juego de comunicación, considerando al compañero y el rol asignado. Una vez recopiladas todas las respuestas, se procede al emparejamiento. Si ambos jugadores en una pareja aceptaron, procederán a realizar la tarea asignada; si alguno de los dos no aceptó, la tarea no se realiza ni se lleva a cabo ninguna otra actividad. La acción relevante para identificar la discriminación será la decisión de participar o no en el juego de comunicación, tomando en cuenta el compañero y el rol que indique la versión de la tarea.

En el juego, un jugador indica a su compañero qué botón de un color específico debe presionar. El compañero, al ver cuatro botones de diferentes colores en su pantalla, selecciona el botón indicado y luego informa al primer jugador sobre el color resultante tras la aparición aleatoria de otro color entre los cuatro disponibles. Este ciclo se repite en cada ronda del juego, generando un nuevo color aleatorio para cada turno.

Es importante destacar que las dos versiones del juego se diferencian principalmente en la dinámica de roles. En la primera versión, un jugador asume el rol de ‘jefe’ y el otro de ‘empleado’, con el jefe emitiendo órdenes y el empleado respondiendo de manera subordinada. En la segunda versión, ambos jugadores interactúan como iguales, sin roles jerárquicos, utilizando un lenguaje neutral para comunicarse. Además, la variación en riqueza entre los jugadores es tratada como una condición exógena, diseñada para examinar cómo el choque entre el estatus de riqueza y la percepción del estatus de rol influye en la discriminación.

Con el objetivo de realizar una prueba piloto de este diseño experimental, realicé una encuesta a 195 personas en Ciudad de México entre la última semana de mayo y finales de agosto de 2024, utilizando la plataforma *Qualtrics*. Dado que la hipótesis central de este estudio busca explorar las actitudes de personas de ingresos altos, se intentó distribuir la invitación principalmente entre individuos de este grupo, aprovechando sus redes sociales. El reclutamiento se realizó enviando una invitación que incluía un enlace para responder la encuesta de manera electrónica. El único requisito para participar era ser residente de la Ciudad de México. El 70 % de los encuestados dijo pertenecer al decil de ingreso VII o superior, 31 % se ubicaron en el decil X. En la encuesta, se aleatorizó una de las ocho versiones posibles de la oferta para participar en el juego de comunicación. En cada versión, se variaba el rol asignado en el juego y/o si el compañero era rico o pobre. De esta manera, se formaron ocho tratamientos, cada uno correspondiente a una versión específica del juego, para su posterior análisis. Es importante aclarar que

en la encuesta se especificó que era un escenario hipotético y no habría pagos ni interacciones reales. Después de preguntar la decisión de participar o no en el juego de comunicación hipotético, se preguntó por características sociodemográficas y se elicitaban creencias sobre desigualdad de ingreso y discriminación hacia los pobres. Con los resultados obtenidos de este ejercicio, no encontré evidencia favorable para la hipótesis de interés. Sin embargo, como se discutirá, dado que fue un ejercicio hipotético los resultados se deben tomar con cautela.

El resto de este trabajo se organiza de la siguiente manera. La sección 2 presenta una revisión de la literatura relevante. En la sección 3, detallo el diseño experimental, seguido de la estimación empírica en la sección 4. La sección 5 introduce las hipótesis principales, mientras que la sección 6 discute los resultados de la encuesta piloto. Finalmente, en las secciones 7 y 8 se presentan la discusión y las conclusiones del estudio.

2. Revisión de literatura

En economía, el estudio de la discriminación fue introducido por Becker (1957), quien desarrolló la teoría de la *discriminación basada en el gusto*, que argumenta que los agentes económicos manifiestan sus preferencias personales o prejuicios actuando como si estuvieran dispuestos a incurrir en un costo, ya sea directamente o en forma de ingresos reducidos, para asociarse con algunas personas en lugar de otras. Esta perspectiva sugiere que la discriminación puede persistir en los mercados debido a preferencias individuales que sacrifican la eficiencia económica.

Posteriormente, Kenneth Arrow (1973), propuso una teoría alternativa, la *discriminación estadística*, que se observa cuando los empleadores utilizan la identidad social de los trabajadores como una señal de su productividad en ausencia de información completa sobre sus capacidades reales. Esta forma de discriminación no se basa en prejuicios directos, sino en el uso de estereotipos para hacer inferencias económicas racionales dada la falta de información detallada y accesible.

Las dos visiones anteriores son los principales instrumentos teóricos usados en economía para entender la discriminación. No obstante, cada una de estas teorías conlleva implicaciones que difieren significativamente entre sí. Por ejemplo, al pensar en implicaciones de política pública, en la discriminación estadística la intervención debería consistir en dar información para que los individuos discriminadores actualicen sus creencias con la información correcta. En cambio, si la discriminación es basada en el gusto, las políticas necesitarían enfocarse más en cambiar las actitudes discriminatorias.

La presente investigación emplea un diseño experimental que se asegura que las creencias sobre diferencias en habilidad entre los participantes no sea una variable confundidora, lo cual es importante para asegurar que los resultados no estén relacionados con percepciones de competencia o aptitud. Este control asegura que, si se observa discriminación en el experimento, no se atribuya a una discriminación estadística basada en percepciones de habilidades diferenciadas, tal como lo describió Arrow, sino que se debe más probablemente a preferencias personales, según el enfoque de Becker.

En el contexto de este trabajo, si se detecta discriminación, implicaría que esta surge no porque los individuos de alto estatus económico creen que las personas de estatus económico más bajo tienen menos habilidades, sino porque prefieren no interactuar con ellas cuando dicha inter-

acción amenaza su percepción del estatus de rol adecuado. Es decir, los individuos ricos podrían estar dispuestos a incurrir en un costo, como perder la oportunidad de adquirir información valiosa o de beneficiarse de una interacción potencialmente enriquecedora, simplemente porque la dinámica de rol impuesta no se alinea con su estatus de riqueza. Este tipo de discriminación reflejaría una preferencia por mantener una congruencia entre el estatus de riqueza y el estatus de rol, lo que podría llevar a los ricos a evitar situaciones donde tengan que asumir un rol que perciben como inferior o inadecuado para su nivel socioeconómico.

Hasta donde tengo conocimiento, no existe otro trabajo en la literatura existente que explore específicamente la hipótesis que este estudio se propone evaluar. Mientras que estudios previos han investigado ampliamente la discriminación desde diversas perspectivas (véanse Charles y Guryan, 2011; Bertrand y Duflo, 2017; Onuchic, 2022, para una revisión comprensiva), la particular interacción entre el estatus por riqueza y el estatus por rol y su efecto en la discriminación contra personas pobres no ha sido abordada de manera directa.

El método experimental ha sido utilizado con éxito para medir la discriminación basada en el gusto, destacando especialmente los estudios de correspondencia. En estos estudios, se envían típicamente solicitudes de empleo ficticias en las que solo varía una característica que podría ser objeto de discriminación, como el género o la raza. La mayoría de estos trabajos en economía se han desarrollado a partir del influyente artículo de Bertrand y Mullainathan (2004) (véase también Arceo-Gomez y Campos-Vazquez, 2014 para un estudio similar realizado en México). Aunque estos estudios son relevantes para demostrar y medir la existencia de discriminación, no exploran el papel de las interacciones jerárquicas en este fenómeno, que es precisamente el aspecto de interés para este trabajo. Además, la mayoría de las solicitudes de empleo ficticias están dirigidas a posiciones de nivel inicial, por lo que la jerarquía del empleador no se ve afectada.

Un artículo relevante para este trabajo que pertenece a la literatura de identidad social en economía es el estudio realizado por Suanna Oh (2023). Este análisis explora la influencia de la identidad en el comportamiento económico dentro del mercado laboral de una zona rural en India, centrándose en cómo la identidad de casta afecta la oferta laboral específica para cada empleo. Mediante un experimento de campo, se examina la selección de los trabajadores entre ofertas de empleo asociadas con castas específicas. Los hallazgos indican que los trabajadores son menos propensos a aceptar ofertas vinculadas a castas diferentes a la suya, particularmente cuando estas castas ocupan un rango inferior en la jerarquía social. Los trabajadores también renuncian a compensaciones económicas significativas para evitar empleos que conflictúan con su identidad de casta, incluso cuando estas decisiones se toman de manera privada.

No obstante, en este artículo, la variación que se utiliza es la identidad de casta asociada a distintas tareas. Aunque la autora argumenta que las tareas son similares en términos del esfuerzo

que implican, no logra eliminar completamente los posibles confundidores asociados a la variación de las tareas. Por lo tanto, una contribución clave del diseño experimental aquí propuesto es que permite eliminar este confundidor relacionado con la tarea. Además, el estudio no solo considera el impacto en el tomador de decisiones, sino también en el otro jugador involucrado.

Finalmente, es crucial entender los mecanismos que explican la discriminación, ya que la elección de políticas públicas eficaces depende directamente de estos mecanismos. Diferentes causas de discriminación requieren intervenciones específicas y adaptadas. Específicamente, una teoría que ha demostrado ser exitosa en reducir el prejuicio es la *teoría del contacto*, desarrollada por Allport (1954). En particular, según Allport, el prejuicio se reducirá a través del contacto intergrupar si están presentes cuatro características de la situación de contacto: igualdad de estatus entre los grupos en la situación, metas comunes, cooperación intergrupar y el apoyo de autoridades, leyes o costumbres.

En economía, Gautam Rao (2019) explora, mediante un experimento natural en escuelas indias, cómo la integración de estudiantes pobres en escuelas de niños ricos afecta los comportamientos sociales y los resultados académicos de estos últimos. Utilizando datos administrativos, junto con experimentos de laboratorio y de campo para medir los resultados, los hallazgos revelan que tener compañeros de clase pobres hace que los estudiantes ricos sean más prosociales, generosos y menos propensos a discriminar, mostrándose además más dispuestos a socializar con ellos. Estos efectos son impulsados por las interacciones personales entre estudiantes ricos y pobres.²

Esta literatura ofrece buenas noticias al demostrar que es posible reducir el prejuicio contra grupos discriminados; sin embargo, la mayoría de estos estudios se centran únicamente en el efecto del contacto en las personas que discriminan y suelen medir cambios en actitudes que implican un bajo costo (Bertrand & Duflo, 2017). En caso de encontrar evidencia que apoye la hipótesis de que los individuos ricos no están dispuestos a interactuar con personas pobres cuando ocupan una posición de estatus de rol bajo, sería necesario realizar investigaciones futuras para determinar si una intervención de contacto entre ricos y pobres es suficiente para mitigar esta actitud discriminatoria.

En resumen, la literatura muestra una clara falta de estudios sobre el impacto de las interacciones jerárquicas en la discriminación, especialmente cuando los roles tradicionales de estatus se ven alterados. A pesar de las amplias investigaciones sobre los efectos del contacto intergrupar y la discriminación basada en el gusto o estadística, poco se ha examinado acerca de cómo la posición de estatus de rol afecta las dinámicas de interacción entre grupos socioeconómicos distintos. Este estudio busca llenar esa laguna, proponiendo un novedoso diseño experimental.

² Es destacable que en el artículo de Rao (2019), la discriminación se mide mediante la decisión de los niños ricos de aceptar participar en un día de juegos con niños pobres; en este contexto, el desempeño en los juegos no es relevante.

3. Diseño experimental

Se tienen dos grupos, uno con individuos de ingreso alto (ricos) y otro de ingreso bajo (pobres), de los cuales se forman parejas aleatoriamente tal que resulten las siguientes combinaciones: jugador 1 rico, jugador 2 rico; jugador 1 rico, jugador 2 pobre; jugador 1 pobre, jugador 2 rico. Además, a los jugadores se les asigna aleatoriamente una de dos versiones de una tarea. En una versión, se enfatiza la diferencia de estatus de rol (jefe/empleado) mediante el uso de lenguaje que implica dar órdenes por parte del emisor y una actitud subordinada por parte del receptor. En la otra versión, los jugadores tienen una relación horizontal al utilizar un lenguaje neutral. Como resultado, se crean ocho brazos experimentales (ver figura 3.1).

El proceso de emparejamiento sigue los siguientes pasos: primero, se informa a los participantes sobre el compañero que se les ha asignado y el rol que desempeñarán en el juego de comunicación. Además, se les explican los detalles tanto del juego de comunicación como de la tarea alternativa que realizarían de manera individual si deciden no participar en conjunto. A continuación, se les pregunta si están dispuestos a participar en el juego de comunicación, considerando el compañero y el rol asignados. Una vez que todos han respondido, se procede con el emparejamiento. Para que la tarea conjunta se lleve a cabo, ambos jugadores deben aceptar participar. En caso de que algún jugador no acepte realizar la tarea, entonces no realizarán ninguna actividad.

En cambio, si ambos jugadores han aceptado realizar la tarea en conjunto, proceden a jugar el siguiente juego de comunicación:

Tarea experimental. La dinámica del juego inicia solicitando a uno de los jugadores que indique al otro jugador qué botón de un color específico debe presionar (el color a comunicar será proporcionado por el experimentador). El segundo jugador observará en su pantalla cuatro botones de diferente color y deberá seleccionar el botón del color que le indicó el primer jugador. Luego, el segundo jugador observará la aparición aleatoria de otro color entre los cuatro disponibles y deberá informar al primer jugador sobre el color resultante, quien debe elegir el color correspondiente. Este proceso se repite cíclicamente, generando un nuevo color aleatorio para informar al otro jugador en cada turno del juego. Se jugarán 10 rondas.

Versión 1: Juego del jefe y el empleado. El jugador uno adopta el rol de jefe y emite órdenes

al jugador dos sobre qué botón presionar, comunicadas de manera escrita. El jugador dos, el empleado, se deberá dirigir al jefe con lenguaje que corresponda a su puesto y siempre deberá solicitar instrucciones a su jefe antes de realizar cualquier acción. Si no cumplen con estas instrucciones, recibirán una penalización monetaria. Este tratamiento se presenta como un juego de roles ante los sujetos participantes, es decir, se les explica que deben adoptar y actuar según el papel asignado.

Versión 2: Juego de intercambio de información. Los jugadores simplemente comunican el color resultante con un lenguaje neutral, sin asumir ningún rol distinto al de emisor y receptor, según corresponda en cada ronda.

Pagos. El pago esperado por realizar la tarea con conjunto será de \$100 pesos, condicionado a completar las 10 rondas con éxito. Si no se juega el juego de comunicación, ambos jugadores recibirán \$75 pesos como pago por su participación.³

La diferencia en los pagos fue intencionalmente diseñada para no ser demasiado extrema, con el objetivo de capturar mejor el efecto de la discriminación. Si la diferencia entre el pago por participar y el pago por no participar fuera demasiado amplia, los participantes podrían estar motivados principalmente por el incentivo económico, y no por las condiciones específicas del experimento, como la riqueza del compañero o el rol asignado.

Figura 3.1: Diseño experimental

Con compañero pobre:

	Jugador 1	Jugador 2
Lenguaje Deferencial	T2	T1
Lenguaje Neutral	T5	T6

Con compañero rico:

	Jugador 1	Jugador 2
Lenguaje Deferencial	T4	T3
Lenguaje Neutral	T7	T8

Para cada brazo experimental se calculará la probabilidad de aceptar participar en el juego de comunicación. En la sección 5 se detallan las hipótesis que se pondrán a prueba mediante las comparaciones entre tratamientos.

³ Como se discute en la sección 7, permitir que los participantes que no acepten realizar la tarea conjunta reciban un pago sin realizar ninguna actividad podría introducir un confundidor, dificultando la distinción entre la discriminación y la simple falta de interés en realizar la tarea. Sin embargo, es importante destacar que la opción de no participar y recibir un pago menor sin realizar una tarea se mantiene constante en todos los tratamientos; lo que varía es la riqueza del compañero, el rol asignado y el tipo de lenguaje utilizado. Un refinamiento del diseño debería considerar que los participantes que no acepten la tarea conjunta realicen una tarea individual equivalente a la que realizarían en conjunto, lo que permitiría controlar por este posible confundidor.

3.1. Cálculos de poder y justificación del tamaño de muestra

El tamaño de muestra necesario para detectar un efecto de 20 puntos porcentuales en la probabilidad de participar en el juego de comunicación, con un poder del 80 % es de 656 participantes ($n = 656$), distribuidos en 82 sujetos por cada brazo experimental.

Para determinar este tamaño de muestra, se realizaron cálculos de poder asumiendo una media del porcentaje de aceptación del 60 %, basada en los resultados de la encuesta piloto realizada en este estudio (ver sección 6). Hasta donde tengo conocimiento, no existen estudios experimentales previos que utilicen un diseño similar, pero los estudios más cercanos que miden discriminación contra personas de estatus más bajo reportan efectos promedio de 20 puntos porcentuales (ver Oh (2023) y Rao (2019)).

Dado que la variable de interés es la decisión de participar o no en el juego de comunicación, no se espera atrición entre los brazos experimentales, por lo que se asume que tendrán tamaños equivalentes. El nivel de significancia utilizado es 0.05, el estándar en economía.⁴

Considerando que no existen estudios lo suficientemente cercanos y que no se encontraron efectos en la encuesta piloto, siguiendo a Cohen (2013), quien sugiere que un efecto *mediano* corresponde a 0.5 desviaciones estándar, se realizó un cálculo adicional. Asumiendo un efecto de 0.5 desviaciones estándar, un poder del 80 % y un nivel de significancia de 0.05, se estimó un tamaño de muestra de 800 participantes ($n = 800$), con 100 sujetos por brazo experimental. Si el presupuesto y la logística lo permiten, se recomienda realizar el experimento con este tamaño de muestra.

3.2. Nota sobre preregistro y comité de ética

No se realizó un preregistro ni una revisión por el comité de ética para esta tesina porque la encuesta piloto fue diseñada para refinar el diseño experimental. Este piloto permitirá, además de ajustar el diseño e instrucciones, evaluar si los participantes experimentan incomodidad durante la encuesta, ya que se les preguntó explícitamente al respecto (ver sección 6.1). Dado que el estudio implica la interacción en un juego y que las personas pobres son una población vulnerable, la revisión ética no sería expedita y todo el equipo de investigación necesitaría la certificación CITI.

No obstante, la encuesta piloto es un insumo clave para cumplir ambos requisitos, proporcionando la base para un preregistro y revisión ética completos antes de realizar el experimento definitivo.

⁴ En este estudio se busca probar una hipótesis principal y dos hipótesis auxiliares (ver sección 5), por lo que no se considera necesaria la corrección por múltiples hipótesis. Por consiguiente, se decidió mantener $\alpha = 0.05$.

4. Estimación empírica

La especificación empírica utilizada es el siguiente modelo de probabilidad lineal:

$$Y_i = \beta_0 + \beta_1 \text{Compañero Rico} + \beta_2 J1_i + \beta_3 \text{Lenguaje Deferencial} + \beta_4 \text{Compañero Rico} \times J1_i \\ + \beta_5 \text{Compañero Rico} \times \text{Lenguaje Deferencial} + \beta_6 J1_i \times \text{Lenguaje Deferencial} \\ + \beta_7 \text{Compañero Rico} \times J1_i \times \text{Lenguaje Deferencial} + \gamma \mathbf{X}_i + \epsilon_i$$

Donde Y_i es la probabilidad de que el jugador i acepte participar en el juego de comunicación; *Compañero Rico*, $J1_i$ y *Lenguaje Deferencial* son variables dicotómicas que toman el valor de 1 si, respectivamente, en el juego de comunicación su compañero es rico, i es el jugador uno, y/o en el juego se utiliza el lenguaje deferencial; \mathbf{X}_i es un vector de características individuales que incluye edad, género, decil de ingreso, nivel educativo, religión, partido político y etnicidad/color de piel; ϵ_i es el término de error.

5. Hipótesis

La hipótesis principal que busca poner a prueba este diseño experimental es la siguiente:

H1: *Los ricos no quieren estar en una posición de bajo estatus de rol con los pobres, pero no ocurre (u ocurre menos) si están emparejados con otros ricos. Incluso si esto implica sacrificar ganancias y perjudicar a los pobres.*

Esta hipótesis se evalúa comparando las diferencias en la probabilidad de aceptación entre los tratamientos, habría evidencia en favor de ella si ocurre:

$$[(T2 - T1) - (T5 - T6)] > [(T4 - T3) - (T7 - T8)] \implies (\beta_7 < 0).$$

La primera diferencia en diferencias captura si los ricos evitan estar en una posición de bajo estatus de rol con los pobres, mientras que la segunda diferencia en diferencias captura si ocurre esta situación cuando están emparejados con otros ricos.

La hipótesis principal se apoya en el cumplimiento de las siguientes dos hipótesis auxiliares:

H1.1: *Los ricos no quieren estar en una posición de bajo estatus de rol con los pobres.*

Se encontraría evidencia en favor de esta hipótesis si la probabilidad de aceptación al juego de comunicación es mayor cuando se está emparejado con un jugador pobre y se tiene el rol de jefe (juego con lenguaje deferencial), en comparación con cuando esta misma configuración se juega utilizando un lenguaje neutral. Es decir, $(T2 - T1) > (T5 - T6) \implies (\beta_6 > 0)$.

H1.2: *Los ricos son aversos a ser subordinados de los pobres pero no de otros ricos.*

Esta hipótesis evalúa si los los ricos prefieren desempeñar el rol de jefe (en el juego con lenguaje deferencial) en mayor proporción cuando están emparejados con un jugador pobre en lugar de otro rico. Por lo tanto, se espera $(T2 - T1) > (T4 - T3) \implies (\beta_4 + \beta_7 < 0)$.

6. Encuesta piloto del diseño experimental

Durante la última semana del mes de mayo de 2024 realicé una encuesta a habitantes de la Ciudad de México a través de la plataforma *Qualtrics*. El objetivo de la encuesta fue poner a prueba el diseño experimental y obtener resultados preliminares. No se definió previamente un tamaño de muestra específico, ya que se buscó obtener la mayor cantidad de participantes posible. Al cierre de la encuesta en agosto, se obtuvieron 195 respuestas.

El reclutamiento se realizó mediante el envío de una invitación con un enlace para responder la encuesta de manera electrónica. El único requisito para participar era residir en la Ciudad de México. Dado que la hipótesis central del estudio busca explorar las actitudes de personas de ingresos altos, se intentó lograr una mayor representatividad de este segmento. Para ello, se utilizó un enfoque de reclutamiento en cadena o (*snowball recruitment*), en el que los participantes iniciales, pertenecientes a redes sociales y círculos de personas de ingresos altos, fueron invitados a compartir la encuesta con sus contactos.

Además, se contó con la colaboración de estudiantes de universidades que suelen tener una población de ingresos elevados, como el ITAM, la Universidad Iberoamericana y el CIDE. La invitación se distribuyó en estos centros a través de grupos estudiantiles y redes de exalumnos. Esta estrategia permitió que la encuesta se difundiera entre estudiantes y egresados que compartían características socioeconómicas similares, lo que ayudó a ampliar el alcance del estudio dentro del segmento de personas de ingresos altos.

Con esta muestra, el poder estadístico obtenido fue del 33.48 %. Si bien el tamaño de muestra no es suficiente para detectar un efecto con un poder estadístico del 80 % (ver sección 3.1), resulta útil para refinar el diseño y recibir retroalimentación antes de llevar a cabo el experimento con pagos reales.

Al inicio de la encuesta se les pidió a los participantes responder si estarían dispuestos a participar hipotéticamente en el juego de comunicación descrito en el diseño experimental (ver sección 3). La versión de esta pregunta fue aleatorizada de modo que a cada encuestado se le asignara uno de los ocho tratamientos posibles. Las ocho versiones de esta pregunta se encuentran en el anexo 2 (sección 10.2). La riqueza del compañero se manipuló utilizando las diferencias de ingreso per cápita entre la Ciudad de México y Oaxaca, que ascienden a 26,396 pesos mensuales y 4,769 pesos respectivamente. En el cuestionario, se preguntó a los partici-

pantes sobre su percepción de la riqueza de su compañero, y en todos los tratamientos, más del 90 % de las respuestas coincidieron con el objetivo previsto para cada tratamiento.

Después de responder sobre su disposición a participar en el juego hipotético, se les solicitó información sociodemográfica, además de preguntarles por su comprensión del juego y sus creencias sobre la desigualdad y la discriminación hacia los pobres. Este cuestionario está disponible en el anexo 3 (sección 10.3).

6.1. Estadísticas descriptivas

La muestra del estudio está compuesta por 195 personas ($n = 195$), con una edad media de 47.4 años y una desviación estándar de 18.86 años. El 62.71 % de los participantes son del género femenino. En cuanto a la distribución por deciles de ingreso, el 8.9 % de los participantes indicó pertenecer al VI decil, el 10.82 % al VII, el 9.55 % al VIII, el 19.74 % al IX y el 31.2 % al X decil. Respecto a la etnicidad, el 64.4 % se identifica como mestizo y el 23.72 % como blanco-caucásico. En relación al nivel educativo máximo alcanzado, el 36.15 % ha completado hasta la preparatoria, el 40.67 % posee una licenciatura y el 19.8 % ha alcanzado estudios de posgrado (ver sección 10.3).

En la Tabla 6.1 se muestran características de los sujetos asignados a cada uno de los ocho tratamientos. Se realizó un análisis de varianza (ANOVA) para comparar la edad de los participantes entre los distintos tratamientos, y los resultados indicaron que no había diferencias significativas ($F = 0.295$, $p = 0.955$), lo que sugiere que la edad está distribuida homogéneamente entre los grupos. Asimismo, se llevaron a cabo pruebas de Chi-cuadrado para evaluar el porcentaje de mujeres, el nivel educativo (licenciatura) y la proporción de personas en los deciles de ingreso altos (VIII a X) entre tratamientos. Los resultados no mostraron diferencias significativas en ninguna de estas variables: para género ($X^2 = 8.0175$, $p = 0.3311$), para nivel educativo ($X^2 = 3.0893$, $p = 0.8766$) y para deciles de ingreso ($X^2 = 4.934$, $p = 0.668$). Esto sugiere que los tratamientos están equilibrados en términos de edad, género, nivel educativo e ingreso.

Respecto a la validación del diseño experimental, se exploró si los participantes creían que la tarea requería alguna habilidad especial asociada con el estado económico de los individuos. La mayoría, un 95.45 %, opinó que no existía diferencia en la habilidad necesaria para realizar la tarea entre una persona rica y una pobre, indicando que ambos grupos eran igualmente capaces. Sin embargo, un pequeño porcentaje, el 0.75 %, consideró que una persona pobre podría tener más capacidad para realizar la tarea, mientras que un 3.78 % pensó que una persona rica sería más adecuada. Además, se indagó sobre la claridad de las instrucciones, el 71.66 % de los participantes indicó que estas eran claras, en contraste con el 28.33 % que no las encontró cla-

Tabla 6.1: Balance entre tratamientos

Tratamiento	Promedio de Edad	% Mujeres	% Licenciatura	% Decil VIII-X	Observaciones
T1	45.00	68.00	48.00	42.86	28
T2	48.24	38.10	42.86	38.10	21
T3	47.57	61.90	42.86	45.83	24
T4	50.54	62.50	33.33	48.15	27
T5	46.64	72.73	31.82	54.17	25
T6	46.42	61.54	34.62	51.72	29
T7	50.83	61.11	50.00	68.42	19
T8	45.05	75.00	45.00	50.00	22
<i>p</i> -valores	0.95	0.33	0.87	0.66	

Los *p*-valores presentados son el resultado de las pruebas estadísticas realizadas bajo la hipótesis nula de que no existen diferencias significativas entre los tratamientos. El total de observaciones es 195.

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos en la encuesta piloto.

ras. Finalmente, en cuanto a la comodidad con las preguntas durante el llenado de la encuesta, el 82.5 % de los participantes no reportó incomodidad, frente a un 17.5 % que sí experimentó cierto malestar (ver sección 10.3.2).

6.2. Resultados

En la tabla 6.2, dentro de los recuadros, se presentan los resultados para la variable de interés en este estudio: la probabilidad de aceptar participar en el juego de comunicación, desglosada por tratamiento según las distintas combinaciones de compañero, rol y lenguaje. Se observó que para el tratamiento 1, la probabilidad de aceptación fue de 0.444, mientras que para el tratamiento 2 fue de 0.523. En el tratamiento 3, la probabilidad fue de 0.514, en el 4 alcanzó 0.698, en el tratamiento 5 fue de 0.661, en el 6 fue de 0.655, en el 7 fue de 0.642, y en el tratamiento 8 fue de 0.574.

Al calcular las diferencias, diferencias en diferencias y triple diferencia entre los tratamientos, no se encontraron resultados estadísticamente significativos. Por lo tanto, con los datos disponibles, no se halló evidencia que respalde las hipótesis planteadas.

En el anexo 1 (sección 10.1) se presenta la tabla con los resultados de la regresión, en la que ninguno de los coeficientes resultó ser significativo. Debido a que 39 personas no respondieron todas las preguntas del cuestionario, al incluir los controles en la regresión, la muestra efectiva se redujo a 156 participantes.

Aunque estos resultados no respaldan la hipótesis de investigación, ofrecen una base importante para reconsiderar algunos aspectos del diseño experimental. En la siguiente sección

elaboro una reflexión detallada sobre este punto, con miras a optimizar el diseño y explorar nuevas posibilidades en futuros estudios.

Tabla 6.2: Diferencias, diferencias en diferencias y triple diferencia entre tratamientos en la probabilidad de aceptación.

Con compañero pobre:				
	Jugador 1	Jugador 2	Diferencia Jugador 1 vs. Jugador 2	
Lenguaje Deferencial	.523 (.123)	.444 (.121)	.079 (.173)	
Lenguaje Neutral	.661 (.135)	.655 (.118)	.006 (.191)	
Diferencia Lenguaje Deferencial vs. Lenguaje Neutral	-.137 (.183)	-.211 (.173)	.073 (.258)	Diferencia en Diferencia
Con compañero rico:				
	Jugador 1	Jugador 2	Diferencia Jugador 1 vs. Jugador 2	
Lenguaje Deferencial	.698 (.109)	.514 (.149)	.184 (.189)	
Lenguaje Neutral	.642 (.144)	.574 (.128)	.068 (.206)	
Diferencia Lenguaje Deferencial vs. Lenguaje Neutral	.055 (.178)	-.059 (.200)	.115 (.263)	Diferencia en Diferencia
			-.043 (.386)	Triple Diferencia

Resultados estimados a partir de una regresión OLS con errores estándar robustos, reportados entre paréntesis, y una batería de controles. La variable dependiente es la probabilidad de que el sujeto acepte participar en el juego de comunicación. La media de la variable dependiente es 0.563. El número de observaciones es 156. La R-cuadrada es 0.338.

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos en la encuesta piloto.

7. **Discusión**

Las razones por las cuales no se observó ningún efecto en los resultados de la encuesta piloto pueden ser diversas. En esta sección discutiré tres categorías principales: la primera se refiere a las diferencias entre el diseño experimental descrito en la sección 3 y la encuesta piloto; la segunda, a las características de la muestra; y la tercera, a detalles específicos del diseño que podrían ser perfeccionados.

Con respecto a las diferencias en la implementación del diseño propuesto, el primer aspecto que destaca es la naturaleza hipotética del ejercicio. Los participantes sabían que no tendrían que interactuar realmente con otro jugador ni recibirían pago alguno por completar la encuesta. Además, al ser una encuesta en línea, no fue posible realizar una ronda de comprensión de las instrucciones ni del juego. En consecuencia, no había ningún costo real —ni monetario ni derivado de la interacción con otro jugador en el juego de comunicación— en la decisión de aceptar o rechazar participar en dicho juego. En este sentido, aunque los encuestados demostraron haber comprendido las diferencias de roles e ingresos con el compañero hipotético, como se refleja en sus respuestas sobre el diseño, en la práctica pudieron interpretar que no existía una diferencia real entre aceptar o no participar en el juego de comunicación.

En cuanto a la muestra de la encuesta, el aspecto más relevante es que su tamaño no fue suficiente según los cálculos de poder presentados en la sección 3.1. Además, una gran parte de los participantes tenía estudios de licenciatura o posgrado, vinculados a universidades de élite en México, lo cual podría no representar a la población más propensa a mostrar discriminación hacia los pobres.

En cuanto a las diferencias del diseño actual, se podría proponer que los sujetos que decidan no participar en el juego de comunicación realicen una tarea equivalente en términos de tiempo y dificultad de manera individual. Esto permitiría evitar que la discriminación se confunda con la falta de disposición a dedicar tiempo a la tarea.

Finalmente, el diseño podría beneficiarse de ciertos ajustes que hagan más evidente la diferencia entre los tratamientos y que, al mismo tiempo, hagan más explícita y costosa la participación en el juego de comunicación en el rol de subordinado. Una posibilidad es realizar la comunicación mediante mensajes de voz o videollamadas, lo que permitiría captar mejor las dinámicas de discriminación al hacer la interacción más realista.

Además, es importante considerar diferentes dimensiones bajo las cuales se puede dar la discriminación en contra de los pobres mediante las diferencias de estatus de rol. La primera dimensión es la de autoridad. Si los ricos tienden a creer que tienen mayor autoridad que los pobres, no estarían dispuestos a ponerse en una situación de menor jerarquía. Para capturar la dimensión de autoridad, se podría replantear el juego de comunicación como una interacción entre un mesero y un comensal, donde el comensal da órdenes y el mesero las cumple. El diseño original ya capturaba la idea de autoridad con el juego del jefe y el empleado, pero podría beneficiarse de hacer una tarea donde sea más explícita la parte servicial y no solo se estén comunicando colores. Es fundamental pilotear estas modificaciones para evitar que se generen creencias sobre diferencias de habilidad entre grupos, lo cual podría sesgar los resultados.

Otra dimensión que no captura el diseño actual, pero que sería interesante explorar, es la idea de pureza. Los ricos podrían percibir que su estatus se ve perjudicado al interactuar con los pobres en relaciones horizontales. Para distinguir esta dimensión, una opción sería diseñar un juego en equipo donde ricos y pobres interactúen como pares, lo que permitiría observar si los ricos evitan asociarse con los pobres para no contaminar su estatus. Una opción para simplificar la logística sería contratar a una persona pobre y a una persona rica para que jueguen repetidamente el juego de comunicación con los sujetos experimentales. Los participantes solo tendrían que decidir si quieren estar en una posición subordinada frente a un rico o un pobre. Este enfoque permitiría reducir el número de tratamientos a un diseño más manejable de dos por dos: interacción con un pobre o un rico, y uso de lenguaje neutral o cargado, donde en el lenguaje cargado se enfatice la horizontalidad del trabajo en equipo.

Una tercera dimensión es la idea de presión social entre los ricos. La decisión de discriminar puede depender de que a los ricos les importe la percepción que tendrán de ellos otros ricos si se ponen en una situación de bajo estatus de rol con un pobre. En este trabajo, todas las decisiones son privadas, pero valdría la pena explorar cómo cambiaría esta decisión si hubiera otros ricos observando. El comportamiento podría ser diferente si los sujetos sintieran que ser observados por sus pares influye en la asociación con personas de menor estatus.

En resumen, las razones por las cuales no se observó ningún efecto en la encuesta piloto parecen estar relacionadas principalmente con tres factores: las diferencias entre el diseño experimental original y el piloto, las limitaciones del tamaño y la composición de la muestra, y la necesidad de mejorar aspectos del diseño del juego de comunicación. Las dimensiones de autoridad, pureza y presión social pueden desempeñar un papel central en las dinámicas de discriminación, por lo que ajustar el diseño para hacer más explícitas estas diferencias podría ayudar a captar mejor las conductas jerárquicas y evitar que se confundan con otras motivaciones. El uso de escenarios más concretos y un diseño simplificado facilitarían la implementación y permitirían observar con mayor claridad los mecanismos de discriminación entre ricos y pobres.

8. Conclusión

Este estudio aborda una pregunta poco explorada en economía: ¿Están las personas ricas dispuestas a sacrificar ganancias para evitar asumir roles de estatus inferior en interacciones con personas pobres, incluso si esto es perjudicial para ambos? A través del diseño de un experimento de laboratorio en campo, este trabajo propone una vía para estudiar si la discrepancia entre el estatus asociado a la riqueza y el estatus derivado del rol desempeñado influye en la discriminación hacia los pobres.

El diseño experimental propuesto permite variar el estatus de rol para estudiar la discrepancia con el estatus de riqueza. La simplicidad de la tarea en el juego de comunicación elimina cualquier confusión potencial relacionada con las percepciones de habilidad. Aunque no se aborda en este estudio, el diseño también ofrece la capacidad de investigar cómo la discrepancia de estatus afecta las decisiones de las personas pobres, abriendo caminos para futuras investigaciones.

A pesar de que los resultados de la encuesta piloto no respaldan la hipótesis de que las personas con mayor estatus de riqueza están menos dispuestas a participar en un juego de comunicación cuando deben asumir un rol de subordinado frente a personas de menor estatus de riqueza, este ejercicio proporciona información valiosa para identificar las debilidades del diseño experimental y reflexionar sobre los aspectos que deben mejorarse para estudiar esta hipótesis con el mayor rigor posible. Además, el carácter hipotético de la encuesta piloto, sumado al tamaño reducido de la muestra, exige que los resultados preliminares se interpreten con cautela.

Si la hipótesis de este trabajo se valida, constituiría evidencia de un tipo de discriminación basada en preferencias. En consecuencia, las políticas públicas enfocadas en el desarrollo de capital humano, comúnmente orientadas al aumento de la educación, podrían resultar insuficientes para mejorar la movilidad social. Una posible implicación en el ámbito de las políticas públicas sería fortalecer los argumentos a favor de implementar políticas de acción afirmativa.

Si bien los resultados no son concluyentes, este estudio sienta las bases para futuras investigaciones que busquen comprender mejor cómo interactúan el estatus de riqueza y el estatus de rol en situaciones de discriminación contra los pobres. Las mejoras en el diseño experimental permitirán explorar con mayor profundidad este fenómeno, cuyo entendimiento podría tener repercusiones en las políticas públicas de movilidad social.

9. Bibliografía

- Akerlof, G. A., & Kranton, R. E. (2000). Economics and identity. *The Quarterly Journal of Economics*, 115(3), 715-753.
- Allport, G. W. (1954). *The nature of prejudice*. Addison-Wesley.
- Arceo-Gomez, E. O., & Campos-Vazquez, R. M. (2014). Race and marriage in the labor market: A discrimination correspondence study in a developing country. *American Economic Review*, 104(5), 376-380.
- Arrow, K. J. (1973). The theory of discrimination. En *Discrimination in Labor Markets* (pp. 3-33). Princeton University Press.
- Becker, G. S. (1957). *The economics of discrimination*. University of Chicago Press.
- Bertrand, M., & Duflo, E. (2017). Field experiments on discrimination. En *Handbook of Economic Field Experiments* (pp. 309-393, Vol. 1). Elsevier.
- Bertrand, M., & Mullainathan, S. (2004). Are Emily and Greg more employable than Lakisha and Jamal? A field experiment on labor market discrimination. *American Economic Review*, 94(4), 991-1013.
- Bonnet, F., Lalé, E., Safi, M., & Wasmer, E. (2016). Better residential than ethnic discrimination! Reconciling audit and interview findings in the Parisian housing market. *Urban Studies*, 53(13), 2815-2833.
- Charles, K. K., & Guryan, J. (2011). Studying discrimination: Fundamental challenges and recent progress. *Annual Review of Economics*, 3(1), 479-511.
- Cohen, J. (2013). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd). Routledge.
- Cuesta, J., López-Noval, B., & Niño-Zarazúa, M. (2024). Social exclusion: Concepts, measurement, and a global estimate. *PLOS ONE*, 19(2), e0298085.
- De Schutter, O. (2022). Banning discrimination on grounds of socioeconomic disadvantage: An essential tool in the fight against poverty [Report of the Special Rapporteur on Extreme Poverty and Human Rights to the Seventy-seventh Session of the UN General Assembly].
- Hanna, R., & Leigh, L. (2009). *Measuring discrimination in education* (inf. téc. N.º NBER Working Paper No. 15057). National Bureau of Economic Research.

- Hoff, K., & Pandey, P. (2006). Discrimination, social identity, and durable inequalities. *American Economic Review*, 96(2), 206-211.
- INEGI. (2022). Encuesta Nacional sobre Discriminación (ENADIS) 2022 [Accessed: 2023-09-17]. <https://www.inegi.org.mx/programas/enadis/2022>
- Mikula, S., & Reggiani, T. (2022). Residential-based discrimination in the labor market. *The BE Journal of Economic Analysis & Policy*, 22(2), 373-388.
- Oh, S. (2023). Does identity affect labor supply? *American Economic Review*, 113(8), 2055-2083.
- Onuchic, P. (2022). Recent contributions to theories of discrimination.
- Rao, G. (2019). Familiarity does not breed contempt: Generosity, discrimination, and diversity in Delhi schools. *American Economic Review*, 109(3), 774-809.
- Stryker, S., & Macke, A. S. (1978). Status inconsistency and role conflict. *Annual Review of Sociology*, 4, 57-90.
- van de Brake, H. J., Grow, A., & Dijkstra, J. K. (2017). Status inconsistency in groups: How discrepancies between instrumental and expressive status result in symptoms of stress. *Social Science Research*, 64, 15-24.
- Zhang, X. (2008). Status inconsistency revisited: An improved statistical model. *European Sociological Review*, 24(2), 155-168.

10. Anexos

10.1. Anexo 1: Tablas de regresión

Tabla 10.1: Resultados de regresión lineal con controles

	Coefficiente
Compañero rico	-0.0812 (0.1943)
Jugador 1	0.0056 (0.1911)
Compañero rico × Jugador 1	0.0632 (0.2991)
Lenguaje deferencial	-0.2112 (0.1737)
Compañero rico × Lenguaje deferencial	0.1518 (0.2795)
Jugador 1 × Lenguaje deferencial	0.0734 (0.2582)
Compañero rico × Jugador 1 × Lenguaje deferencial	0.0419 (0.3866)
Constante	-0.5530 (0.6437)
Observaciones	156
R ²	0.3381

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos en la encuesta piloto.

Tabla 10.2: Probabilidad de aceptación para cada tratamiento

Compañero rico - Jugador 1 - Lenguaje deferencial	Margin	Tratamiento
0 0 0	0.6554*** (0.1187)	T6
0 0 1	0.4442*** (0.1215)	T1
0 1 0	0.6610*** (0.1349)	T5
0 1 1	0.5232*** (0.1236)	T2
1 0 0	0.5742*** (0.1281)	T8
1 0 1	0.5147*** (0.1500)	T3
1 1 0	0.6430*** (0.1444)	T7
1 1 1	0.6988*** (0.1097)	T4
Observaciones	156	

El número 1 indica que la variable dicotómica está activa, cero es el caso contrario. Errores estándar robustos entre paréntesis. *** $p < 0.01$. Se utilizó el paquete *Margins* del software STATA.

Fuente: elaboración propia con los datos obtenidos de la encuesta piloto.

10.2. Anexo 2: Tratamientos

10.2.1. Lenguaje deferencial

T1: Rol de empleado rico con jefe pobre

Bienvenido, ahora formas parte de un proyecto de investigación.

Debes elegir una de las siguientes dos opciones:

- A. No participar en un juego de comunicación y recibir 75 pesos por tu tiempo en esta investigación, sin opción de tener otra oferta para jugar.
- B. Tienes la oportunidad de ganar hasta 100 pesos si aceptas la invitación para participar en un juego de comunicación con otro jugador que reside en un estado del país donde el PIB

per cápita es de 4,769 pesos al mes. Tú te encuentras en la Ciudad de México, donde el PIB per cápita es de 26,396 pesos mensuales.

En el juego tú serás empleado, mientras tu compañero será tu jefe.

El juego consiste en compartir información entre jefe y empleado durante 10 rondas, en cada una de las cuales seguirán la dinámica siguiente:

1. En sus pantallas, observarán cuatro botones de diferentes colores. En cada ronda, primero tu jefe te ordenará qué botón de un color específico debes presionar.
2. Una vez que presiones el botón, en tu pantalla aparecerá el nombre de un color. Debes solicitar autorización a tu jefe para que esté disponible y, una vez autorizado, puedas informarle este color.
3. Después de informarle el color resultante, tu jefe te dará una nueva orden y comenzará otra ronda.

El lenguaje que usen en su comunicación debe reflejar el cargo que les corresponde. Para recibir el pago total de 100 pesos, se deben completar las 10 rondas de juego.

En este estudio, inicialmente se preguntará a un grupo de personas en tu estado (tú perteneces a este grupo) si desean participar en el juego de comunicación en el papel de empleados. Del mismo modo, se consultará a otro grupo de personas del otro estado si desean participar como empleadores. Una vez que tengamos las decisiones de ambas partes, se seleccionarán aleatoriamente personas de ambos grupos para formar parejas en el juego de comunicación descrito anteriormente.

Una vez seleccionadas las parejas, la actividad se llevará a cabo únicamente si ambos jugadores han aceptado participar en el juego de comunicación. En caso de que alguno de los dos jugadores no haya aceptado, ambos recibirán el pago de 75 pesos y no se llevará a cabo ninguna otra actividad.

¿Deseas participar en el juego de comunicación con el rol de empleado?

T2: Rol de jefe rico con empleado pobre

Bienvenido, ahora formas parte de un proyecto de investigación.

Debes elegir una de las siguientes dos opciones:

- A. No participar en un juego de comunicación y recibir 75 pesos por tu tiempo en esta investigación sin opción de tener otra oferta para jugar.
- B. Tienes la oportunidad de ganar hasta 100 pesos si aceptas la invitación para participar en un juego de comunicación con otro jugador que reside en un estado del país donde el PIB

per cápita es de 4,769 pesos al mes. Tú te encuentras en la Ciudad de México, donde el PIB per cápita es de 26,396 pesos mensuales.

En el juego tú serás jefe mientras tu compañero será tu empleado.

El juego consiste en compartir información entre jefe y empleado durante 10 rondas, en cada una de las cuales seguirán la dinámica siguiente:

1. En sus pantallas, observarán cuatro botones de diferentes colores. En cada ronda, primero observarás el nombre de un color que aparecerá en tu pantalla y ordenarás a tu empleado que presione un botón de ese color en su pantalla.
2. Una vez que tu empleado presione el botón, en su pantalla aparecerá el nombre de un color que te comunicará para que oprimas el botón correspondiente en tu pantalla. Antes de hacerlo, tiene que solicitarte autorización para que pueda compartirtte la información.
3. Después de que presiones el botón correspondiente, te aparecerá el nombre de un nuevo color en tu pantalla que deberás comunicar a tu empleado y así comenzará otra ronda.

El lenguaje que usen en su comunicación debe reflejar el cargo que les corresponde. Para recibir el pago total de 100 pesos, se deben completar las 10 rondas de juego.

En este estudio, inicialmente se preguntará a un grupo de personas en tu estado (tú perteneces a este grupo) si desean participar en el juego de comunicación en el papel de empleadores. Del mismo modo, se consultará a otro grupo de personas del otro estado si desean participar como empleados. Una vez que tengamos las decisiones de ambas partes, se seleccionarán aleatoriamente personas de ambos grupos para formar parejas en el juego de comunicación descrito anteriormente.

Una vez seleccionadas las parejas, la actividad se llevará a cabo únicamente si ambos jugadores han aceptado participar en el juego de comunicación. En caso de que alguno de los dos jugadores no haya aceptado, ambos recibirán el pago de 75 pesos y no se llevará a cabo ninguna otra actividad.

¿Deseas participar en el juego de comunicación con el rol de jefe?

T3: Empleado rico - jefe rico

Bienvenido, ahora formas parte de un proyecto de investigación.

Debes elegir una de las siguientes dos opciones:

- A. No participar en un juego de comunicación y recibir 75 pesos por tu tiempo en esta investigación, sin opción de tener otra oferta para jugar.

- B. Tienes la oportunidad de ganar hasta 100 pesos si aceptas la invitación para participar en un juego de comunicación con otro jugador que reside, al igual que tú, en la Ciudad de México, donde el PIB per cápita es de 26,396 pesos mensuales.

En el juego tú serás empleado, mientras tu compañero será tu jefe.

El juego consiste en compartir información entre jefe y empleado durante 10 rondas, en cada una de las cuales seguirán la dinámica siguiente:

1. En sus pantallas, observarán cuatro botones de diferentes colores. En cada ronda, primero tu jefe te ordenará qué botón de un color específico debes presionar.
2. Una vez que presiones el botón, en tu pantalla aparecerá el nombre de un color. Debes solicitar autorización a tu jefe para que esté disponible y, una vez autorizado, puedas informarle este color.
3. Después de informarle el color resultante, tu jefe te dará una nueva orden y comenzará otra ronda.

El lenguaje que usen en su comunicación debe reflejar el cargo que les corresponde.

Para recibir el pago total de 100 pesos, se deben completar las 10 rondas de juego.

En este estudio, inicialmente se preguntará a un grupo de personas en tu estado (tú perteneces a este grupo) si desean participar en el juego de comunicación en el papel de empleados. Del mismo modo, se consultará a otro grupo de personas si desean participar como empleadores. Una vez que tengamos las decisiones de ambas partes, se seleccionarán aleatoriamente personas de ambos grupos para formar parejas en el juego de comunicación descrito anteriormente.

Una vez seleccionadas las parejas, la actividad se llevará a cabo únicamente si ambos jugadores han aceptado participar en el juego de comunicación. En caso de que alguno de los dos jugadores no haya aceptado, ambos recibirán el pago de 75 pesos y no se llevará a cabo ninguna otra actividad.

¿Deseas participar en el juego de comunicación con el rol de empleado?

T4: Jefe rico – empleado rico

Bienvenido, ahora formas parte de un proyecto de investigación.

Debes elegir una de las siguientes dos opciones:

- A. No participar en un juego de comunicación y recibir 75 pesos por tu tiempo en esta investigación, sin opción de tener otra oferta para jugar.
- B. Tienes la oportunidad de ganar hasta 100 pesos si aceptas la invitación para participar en un juego de comunicación con otro jugador que reside, al igual que tú, en la Ciudad de México, donde el PIB per cápita es de 26,396 pesos mensuales.

En el juego tú serás jefe, mientras tu compañero será tu empleado.

El juego consiste en compartir información entre jefe y empleado durante 10 rondas, en cada una de las cuales seguirán la dinámica siguiente:

1. En sus pantallas, observarán cuatro botones de diferentes colores. En cada ronda, primero observarás el nombre de un color que aparecerá en tu pantalla y ordenarás a tu empleado que presione un botón de ese color en su pantalla.
2. Una vez que tu empleado presione el botón, en su pantalla aparecerá el nombre de un color que te comunicará para que oprimas el botón correspondiente en tu pantalla. Antes de hacerlo, tiene que solicitarte autorización para que pueda compartirtte la información.
3. Después de que presiones el botón correspondiente, te aparecerá el nombre de un nuevo color en tu pantalla que deberás comunicar a tu empleado y así comenzará otra ronda.

El lenguaje que usen en su comunicación debe reflejar el cargo que les corresponde.

Para recibir el pago total de 100 pesos, se deben completar las 10 rondas de juego.

En este estudio, inicialmente se preguntará a un grupo de personas en tu estado (tú perteneces a este grupo) si desean participar en el juego de comunicación en el papel de empleadores. Del mismo modo, se consultará a otro grupo de personas si desean participar como empleados. Una vez que tengamos las decisiones de ambas partes, se seleccionarán aleatoriamente personas de ambos grupos para formar parejas en el juego de comunicación descrito anteriormente.

Una vez seleccionadas las parejas, la actividad se llevará a cabo únicamente si ambos jugadores han aceptado participar en el juego de comunicación. En caso de que alguno de los dos jugadores no haya aceptado, ambos recibirán el pago de 75 pesos y no se llevará a cabo ninguna otra actividad.

¿Deseas participar en el juego de comunicación con el rol de jefe?

10.2.2. Lenguaje neutral

T5: J1 rico – J2 pobre

Bienvenido, ahora formas parte de un proyecto de investigación.

Debes elegir una de las siguientes dos opciones:

- A. No participar en un juego de comunicación y recibir 75 pesos por tu tiempo en esta investigación, sin opción de tener otra oferta para jugar.
- B. Tienes la oportunidad de ganar hasta 100 pesos si aceptas la invitación para participar en un juego de comunicación con otro jugador que reside en un estado del país donde el PIB per cápita es de 4,769 pesos al mes. Tú te encuentras en la Ciudad de México, donde el PIB per cápita es de 26,396 pesos mensuales.

El juego consiste en compartir información entre tú (J1) y el otro jugador (J2) durante 10 rondas, en cada una de las cuales seguirán la dinámica siguiente:

1. En sus pantallas, observarán cuatro botones de diferentes colores. En cada ronda, primero observarás el nombre de un color que aparecerá en tu pantalla y le indicarás a J2 que presione un botón de ese color en su pantalla.
2. Una vez que J2 presione el botón, en su pantalla aparecerá el nombre de un color que te comunicará para que oprimas el botón correspondiente en tu pantalla. Antes de hacerlo, te preguntará si estás disponible para que pueda compartirte la información.
3. Después de que presiones el botón correspondiente, te aparecerá el nombre de un nuevo color en tu pantalla que deberás comunicar a J2 y así comenzará otra ronda.

Para recibir el pago total de 100 pesos, se deben completar las 10 rondas de juego.

En este estudio, inicialmente se preguntará a un grupo de personas en tu estado (tú perteneces a este grupo) si desean participar en el juego de comunicación. Del mismo modo, se consultará a otro grupo de personas del otro estado si desean participar. Una vez que tengamos las decisiones de ambas partes, se seleccionarán aleatoriamente personas de ambos grupos para formar parejas en el juego de comunicación descrito anteriormente.

Una vez seleccionadas las parejas, la actividad se llevará a cabo únicamente si ambos jugadores han aceptado participar en el juego de comunicación. En caso de que alguno de los dos jugadores no haya aceptado, ambos recibirán el pago de 75 pesos y no se llevará a cabo ninguna otra actividad.

¿Deseas participar en el juego de comunicación?

T6: J1 pobre - J2 rico

Bienvenido, ahora formas parte de un proyecto de investigación.

Debes elegir una de las siguientes dos opciones:

- A. No participar en un juego de comunicación y recibir 75 pesos por tu tiempo en esta investigación, sin opción de tener otra oferta para jugar.
- B. Tienes la oportunidad de ganar hasta 100 pesos si aceptas la invitación para participar en un juego de comunicación con otro jugador que reside en un estado del país donde el PIB per cápita es de 4,769 pesos al mes. Tú te encuentras en la Ciudad de México, donde el PIB per cápita es de 26,396 pesos mensuales.

El juego consiste en compartir información entre tú (J2) y el otro jugador (J1) durante 10 rondas, en cada una de las cuales seguirán la dinámica siguiente:

1. En sus pantallas, observarán cuatro botones de diferentes colores. En cada ronda, primero J1 te indicará qué botón de un color específico presionar.
2. Una vez que presiones el botón, en tu pantalla aparecerá el nombre de un color. Debes preguntar a J1 si está disponible y, una vez que te responda, le informarás este color.
3. Después de informarle el color resultante, J1 te dará una indicación y comenzará otra ronda.

Para recibir el pago total de 100 pesos, se deben completar las 10 rondas de juego.

En este estudio, inicialmente se preguntará a un grupo de personas en tu estado (tú perteneces a este grupo) si desean participar en el juego de comunicación. Del mismo modo, se consultará a otro grupo de personas del otro estado si desean participar. Una vez que tengamos las decisiones de ambas partes, se seleccionarán aleatoriamente personas de ambos grupos para formar parejas en el juego de comunicación descrito anteriormente.

Una vez seleccionadas las parejas, la actividad se llevará a cabo únicamente si ambos jugadores han aceptado participar en el juego de comunicación. En caso de que alguno de los dos jugadores no haya aceptado, ambos recibirán el pago de 75 pesos y no se llevará a cabo ninguna otra actividad.

¿Deseas participar en el juego de comunicación?

T7: J1 rico – J2 rico

Bienvenido, ahora formas parte de un proyecto de investigación.

Debes elegir una de las siguientes dos opciones:

- A. No participar en un juego de comunicación y recibir 75 pesos por tu tiempo en esta investigación, sin opción de tener otra oferta para jugar.
- B. Tienes la oportunidad de ganar hasta 100 pesos si aceptas la invitación para participar en un juego de comunicación con otro jugador que reside, al igual que tú, en la Ciudad de México, donde el PIB per cápita es de 26,396 pesos mensuales.

El juego consiste en compartir información entre tú (J1) y el otro jugador (J2) durante 10 rondas, en cada una de las cuales seguirán la dinámica siguiente:

1. En sus pantallas, observarán cuatro botones de diferentes colores. En cada ronda, primero observarás el nombre de un color que aparecerá en tu pantalla y le indicarás a J2 que presione un botón de ese color en su pantalla.

2. Una vez que J2 presione el botón, en su pantalla aparecerá el nombre de un color que te comunicará para que oprimas el botón correspondiente en tu pantalla. Antes de hacerlo, te preguntará si estás disponible para que pueda compartirte la información.
3. Después de que presiones el botón correspondiente, te aparecerá el nombre de un nuevo color en tu pantalla que deberás comunicar a J2 y así comenzará otra ronda.

Para recibir el pago total de 100 pesos, se deben completar las 10 rondas de juego.

En este estudio, inicialmente se preguntará a un grupo de personas en tu estado (tú perteneces a este grupo) si desean participar en el juego de comunicación. Del mismo modo, se consultará a otro grupo de personas si desean participar. Una vez que tengamos las decisiones de ambas partes, se seleccionarán aleatoriamente personas de ambos grupos para formar parejas en el juego de comunicación descrito anteriormente.

Una vez seleccionadas las parejas, la actividad se llevará a cabo únicamente si ambos jugadores han aceptado participar en el juego de comunicación. En caso de que alguno de los dos jugadores no haya aceptado, ambos recibirán el pago de 75 pesos y no se llevará a cabo ninguna otra actividad.

¿Deseas participar en el juego de comunicación?

T8: J1 rico – J2 rico

Bienvenido, ahora formas parte de un proyecto de investigación.

Debes elegir una de las siguientes dos opciones:

- A. No participar en un juego de comunicación y recibir 75 pesos por tu tiempo en esta investigación, sin opción de tener otra oferta para jugar.
- B. Tienes la oportunidad de ganar hasta 100 pesos si aceptas la invitación para participar en un juego de comunicación con otro jugador que reside, al igual que tú, en la Ciudad de México, donde el PIB per cápita es de 26,396 pesos mensuales.

El juego consiste en compartir información entre tú (J2) y el otro jugador (J1) durante 10 rondas, en cada una de las cuales seguirán la dinámica siguiente:

1. En sus pantallas, observarán cuatro botones de diferentes colores. En cada ronda, primero J1 te indicará qué botón de un color específico presionar.
2. Una vez que presiones el botón, en tu pantalla aparecerá el nombre de un color. Debes preguntar a J1 si está disponible y, una vez que te responda, le informarás este color.
3. Después de informarle el color resultante, J1 te dará una indicación y comenzará otra ronda.

Para recibir el pago total de 100 pesos, se deben completar las 10 rondas de juego.

En este estudio, inicialmente se preguntará a un grupo de personas en tu estado (tú perteneces a este grupo) si desean participar en el juego de comunicación. Del mismo modo, se consultará a otro grupo de personas si desean participar. Una vez que tengamos las decisiones de ambas partes, se seleccionarán aleatoriamente personas de ambos grupos para formar parejas en el juego de comunicación descrito anteriormente.

Una vez seleccionadas las parejas, la actividad se llevará a cabo únicamente si ambos jugadores han aceptado participar en el juego de comunicación. En caso de que alguno de los dos jugadores no haya aceptado, ambos recibirán el pago de 75 pesos y no se llevará a cabo ninguna otra actividad.

¿Deseas participar en el juego de comunicación?

10.3. Anexo 3: Cuestionario de la encuesta

10.3.1. Preguntas sociodemográficas

Continuando con nuestro compromiso de proteger tu privacidad, te aseguramos que no recogemos ni almacenamos ninguna información que pueda identificarte personalmente. Todas las respuestas son procesadas de manera anónima y utilizadas únicamente para fines estadísticos.

Por favor, responde las siguientes preguntas sociodemográficas para ayudarnos a comprender mejor el contexto de nuestros participantes:

1. ¿Cuántos años tienes?

2. ¿Cuál es tu género?

- Masculino
- Femenino
- No binario / tercer género
- Prefiere no decir

3. ¿Cuál es tu etnicidad?

- Indígena
- Afrodescendiente
- Mestizo
- Blanco/Caucásico
- Otro

4. ¿Cuál es tu ocupación actual?
5. ¿Cuál es tu máximo nivel educativo alcanzado?
- Primaria
 - Secundaria
 - Preparatoria/Bachillerato
 - Licenciatura
 - Posgrado
6. ¿Estudiaste en un bachillerato privado?
- Sí
 - No
 - No estudié bachillerato
7. ¿Cuál es el rango aproximado de tus ingresos mensuales?
- Menos de \$5,000
 - \$5,000 - \$10,000
 - \$10,001 - \$15,000
 - \$15,001 - \$20,000
 - \$20,001 - \$30,000
 - \$30,001 - \$40,000
 - \$40,001 - \$50,000
 - Más de \$50,000
8. ¿Cuál es tu código postal?
9. ¿Con cuál partido político te identificas más o sientes afinidad?
- Partido Acción Nacional (PAN)
 - Partido Revolucionario Institucional (PRI)
 - Partido de la Revolución Democrática (PRD)
 - Partido del Trabajo (PT)
 - Partido Verde Ecologista de México (PVEM)

- Movimiento Ciudadano (MC)
- Movimiento de Regeneración Nacional (MORENA)
- Ninguno

10. ¿Cuál de las siguientes opciones describe mejor tus creencias religiosas o espirituales?

- Católica
- Evangélica o protestante
- Adventista
- Mormona
- Testigo de Jehová
- Judía
- Islámica
- Budista
- Otra
- Ninguna

10.3.2. Preguntas sobre el estudio

1. Te recordamos que se te pidió elegir una de las siguientes dos opciones hipotéticas:

- A. No participar en un juego de comunicación y recibir 75 pesos, sin opción de tener otra oferta para jugar.
- B. Tienes la oportunidad de ganar hasta 100 pesos si aceptas la invitación para participar en un juego de comunicación con otro jugador que reside, al igual que tú, en la Ciudad de México, donde el PIB per cápita es de 26,396 pesos mensuales.

En el juego tú serás empleado, mientras tu compañero será tu jefe. En la siguiente tabla se muestra el rango de ingreso mensual del hogar por decil de ingreso en México:

Figura 10.1: Deciles de ingreso en México

Decil de ingreso	Ingreso Promedio Mensual (MXN)
I	\$4,712
II	\$7,899
III	\$10,302
IV	\$12,654
V	\$15,233
VI	\$18,153
VII	\$21,741
VIII	\$26,711
IX	\$34,762
X	\$69,450

Fuente: Elaboración propia con datos de la ENIGH 2022, INEGI.

- Selecciona el decil que mejor represente el ingreso mensual total de tu hogar.
 - Selecciona el decil en el que consideres que está el jugador con el que realizarías el juego de comunicación que se te ofreció:
2. Te recordamos que el juego consiste en compartir información entre jefe y empleado durante 10 rondas, en cada una de las cuales seguirán la dinámica siguiente:
- a) En sus pantallas, observarán cuatro botones de diferentes colores. En cada ronda, primero tu jefe te ordenará qué botón de un color específico debes presionar.
 - b) Una vez que presiones el botón, en tu pantalla aparecerá el nombre de un color. Debes solicitar autorización a tu jefe para que esté disponible y, una vez autorizado, puedas informarle este color.
 - c) Después de informarle el color resultante, tu jefe te dará una nueva orden y comenzará otra ronda.

El lenguaje que usen en su comunicación debe reflejar el cargo que les corresponde.

¿Qué tipo de persona crees que será más capaz de realizar este tipo de tareas?

- Una persona rica
- Una persona pobre

- Ambas personas son igualmente capaces de realizar este tipo de tareas
3. Finalmente, ayúdanos a mejorar esta encuesta. Por favor, responde las siguientes preguntas:
1. ¿Cuál crees que es el propósito de esta investigación?
 2. ¿Las instrucciones y preguntas te parecieron claras?
 - Sí
 - No
 3. ¿Qué aspectos te parecieron confusos?
 4. ¿En algún momento te sentiste incómodo respondiendo esta encuesta?
 - No
 - Sí
 5. ¿Por qué te sentiste incómodo?
 6. ¿Tienes alguna otra observación o sugerencia que quieras compartir sobre tu experiencia en la encuesta?

Gracias por participar en esta encuesta. El propósito de este estudio es identificar mecanismos específicos que contribuyen a explicar la discriminación en contra de las personas en situación de pobreza. Valoramos enormemente el tiempo que dedicaste a responder estas preguntas, ya que es esencial para el éxito de nuestra investigación.