

# Altruismo e vaccini: i risultati di un esperimento comportamentale

---

Paolo Pin

Nudge Day #3, 30 settembre 2021



UNIVERSITÀ DI SIENA 1240

Esperimenti comportamentali

Il nostro esperimento

Risultati



# Esperimenti comportamentali

---

## Cosa è un esperimento nelle scienze sociali

---

- Come nelle altre scienze, serve a scoprire un meccanismo di causa–effetto
- Come nella meteorologia, o nell'astronomia, sono difficili da fare
- Come è fatto il laboratorio
- Come è fatto un esperimento





## **Il nostro esperimento**

---

## Un gioco $2 \times 2$

Abbiamo pubblicato un [paper](#)  
basato su questo gioco:

	Vaccinate	Don't
Vaccinate	5,5	5,10
Don't	10,5	2,2

- C'è un'azione senza rischio...
- ...e un'altra azione che può permettere di fare *free riding*
- Questi numeri corrispondono a soldi veri

## Può esserci un terzo giocatore passivo

Giocatori **A**, **B** and **C**

	Vaccinate	Don't
Vaccinate	5,5	5,10
Don't	10,5	2,2

	Vaccinate	Don't
Vaccinate	5,5,5	5,10,2
Don't	10,5,2	2,2,0

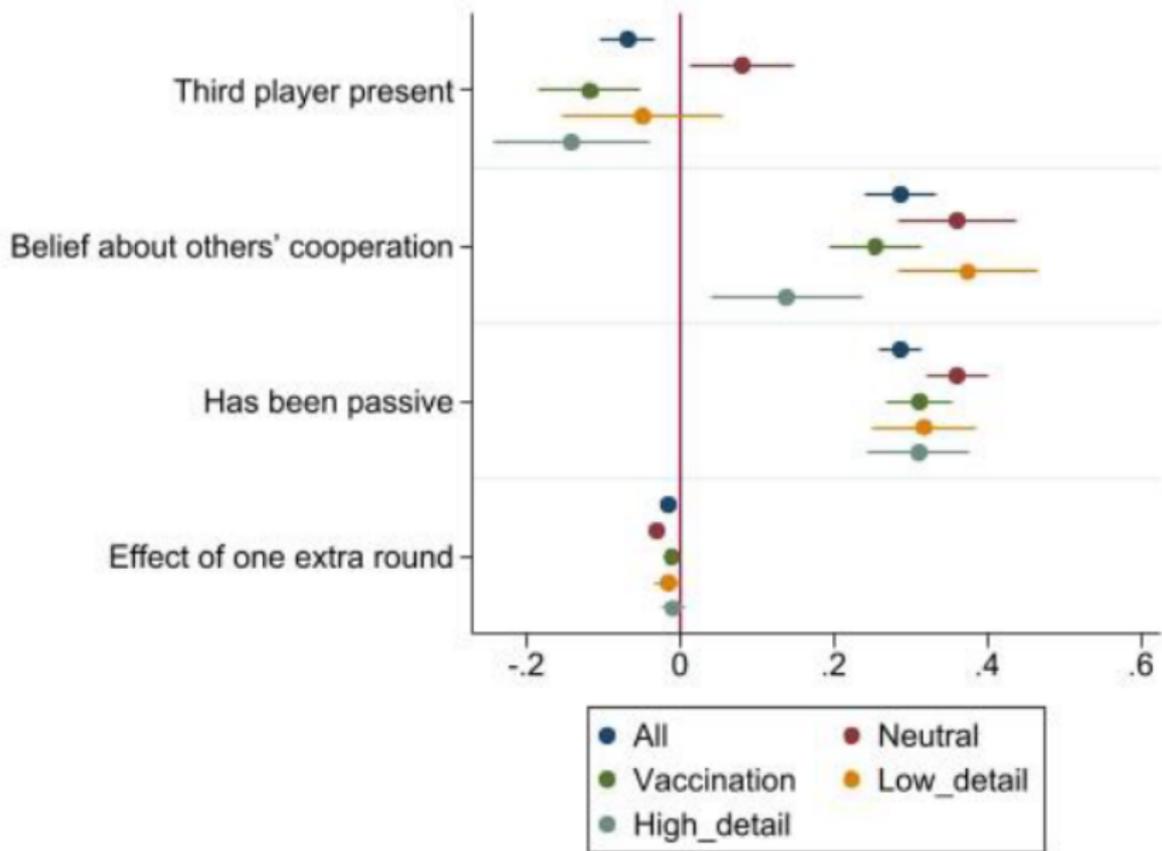
- Il giocatore passivo osserva le scelte degli altri ma non decide niente
- Nella seconda versione, tutti si alternavano nei tre ruoli



Session number	Number of participants	Number of rounds	Game type (# players)	Type of Wording	Level of Detail in the Prompt
1	24	10+30	2	Neutral, then vaccination	-
2	26	10+30	2	Neutral, then vaccination	High
3	18	9+21	3	Neutral, then vaccination	-
4	27	9+21	3	Neutral, then vaccination	High
5	27	9+21	3	Neutral , then vaccination	Low
6	24	9+21	2-to-3	Neutral	-
7	18	9+21	2-to-3	Vaccination	-
8	24	9+21	2-to-3	Vaccination	High
9	24	9+21	2-to-3	Vaccination	Low
10	24	9+21	2-to-3	Neutral	-
11	24	9+21	3	Neutral, then vaccination	Low
12	24	9+21	3	Neutral, then vaccination	High
13	18	9+21	2-to-3	Neutral	-
14	24	9+21	2-to-3	Vaccination	Low
15	24	9+21	2-to-3	Neutral	-
16	24	9+21	2-to-3	Vaccination	High

## Risultati

---



## Cosa abbiamo imparato

Gli esperimenti servono per ottenere *policy implications*

- Abbiamo analizzato gli effetti della presenza di giocatori *passivi*  
(es: immunodepressi, bambini piccoli, donne incinte. . . )
- Se i giocatori attivi non sono stati passivi, questo elemento non ha effetti
- Se invece lo sono stati, si preoccupano per loro
- Nella realtà: si possono sensibilizzare le persone quando sono *passive*  
es: genitori di bambini piccoli