**Experimental evidence of legitimacy effect on** **cooperation**

Mai 2020

code\_session :  
Code de la session

session :  
Numéro dépendant de chaque session

traitement :  
Numéro du traitement  
 0 = traitement sans information sur le type du superviseur  
 1 = Traitement avec information sur le type du superviseur

code\_participant :  
Code du sujet

dilemme\_groupe :  
Numéro dissociant les groupes lors du dilemme du prisonnier

choix\_inconditionnel :  
Choix du sujet dans la partie inconditionnelle du dilemme du prisonnier  
 0 = Choix X  
 1 = Choix Y

choix\_conditionnel :  
Choix du sujet dans la partie conditionnelle du dilemme du prisonnier  
 0 = Choix X  
 1 = Choix Y

premier\_joueur :  
Sujet sélectionner pour jouer en premier dans le dilemme du prisonnier afin de constituer les gains  
 0 = Moi  
 1 = Lui

type :  
Type du sujet dans l’expérimentation (dépendant de la réalisation dans le dilemme du prisonnier)  
 0 = Type X  
 1 = Type Y

id\_in\_group:  
Numéro d’identification du groupe dans le jeu de bien public

role :  
Role du sujet dans le jeu de bien public  
 0 = Superviseur  
 1 = Supervisé

type\_S :   
Type du superviseur du groupe dans le jeu de bien public  
 0 = Type X  
 1 = Type Y

type\_W :   
Type des supervisés du groupe dans le jeu de bien public  
 0 = Type X  
 1 = Type Y

groupe :  
Numéro indiquant la catégorie de groupe du sujet  
 1 = Homogène et coopératif  
 2 = Homogène et non coopératif  
 3 = Hétérogène avec supervisés coopératif  
 4 = Hétérogène avec supervisés non coopératif

contribution :  
Contribution du sujet dans le compte collectif lors de la période en cours dans le jeu de bien public

autre\_contribution :  
Contribution de l’autre supervisé du groupe dans le compte collectif lors de la période en cours dans le jeu de bien public

compte\_collectif:  
Total des contributions dans le compte collectif lors de la période en cours dans le jeu de bien public

seuil :  
Seuil mis en place par le superviseur du groupe lors de la période en cours dans le jeu de bien public

prediction\_autre\_contribution :  
Prédiction du sujet sur la contribution de l’autre supervisés du groupe lors de la période en cours dans le jeu de bien public

prediction\_seuil :  
Prédiction du sujet sur le seuil mis en place par le superviseur du groupe lors de la période en cours dans le jeu de bien public

preduction\_puni :  
Prédiction du sujet sur le nombre de supervisé puni par le seuil mis en place lors de la période en cours dans le jeu de bien public

gain\_compte\_privé :  
Gain du sujet provenant du compte privé lors de la période en cours dans le jeu de bien public donné en ECU

gain\_compte\_collectif:  
Gain du sujet provenant du compte collectif lors de la période en cours dans le jeu de bien public donné en ECU

punition :  
Punition reçu lors la période en cours par le sujet dans le jeu de bien public

PGG\_payoff\_round :  
Gain du sujet lors de la période en cours dans le jeu de bien public donné en ECU

nombre\_punition :  
Nombre de supervisé puni lors de la période en cours dans le jeu de bien public

transgression :  
Différence entre le nombre de jeton mis en place dans le compte collectif et le seuil de contribution minimal au compte public lors de la période en cours dans le jeu de bien public (dans le cas où la contribution est inférieure au seuil, sinon 0)

puni :   
Booléen prenant la valeur 1 si le joueur a été puni à la période précédente ou 0 s’il n’a pas été puni.

round :  
Numéro de la période dans le jeu de bien public

sexe :  
Sexe du sujet  
 0 = Homme  
 1 = Femme

fratrie :  
Le sujet a des frères ou des sœurs  
 0 = Non  
 1 = Oui

etudiant :  
Le sujet est étudiant  
 0 = Oui  
 1 = Non

domaine\_etude :  
Domaine d’étude du sujet, actuel ou passé  
 0 = Economie-Gestion  
 1 = Droit  
 2 = Sciences politiques  
 3 = Psychologie  
 4 = Autres sciences sociales  
 5 = Mathématiques'  
 6 = Sciences  
 7 = Autres

diplome :  
Niveau d’étude du sujet  
 0 = Licence  
 1 = Master  
 2 = Doctorat  
 3 = Autres

couple :  
Le sujet est en couple  
 0 = Non  
 1 = Oui

premiere\_participation :  
Cette expérience est la première du sujet  
 0 = Oui  
 1 = Non

confiance :  
Réponse du sujet au World Value Survey demandant si « Généralement parlant, diriez-vous que la plupart des gens sont dignes de confiance ou que l’on n’est jamais trop prudent avec les gens »  
 0 = Je ne sais pas  
 1 = On n’est jamais trop prudent  
 2 = La plupart des gens sont dignes de confiance

payoff\_1 :  
Gain du sujet lors de la première partie de l’expérience donné en ECU

payoff\_2 :  
Gain du sujet lors de la deuxième partie de l’expérience donné en ECU

payoff\_total :  
Gain du sujet des deux parties de l’expérience donné en ECU

payoff\_euro :

Gain du sujet pour l’ensemble de l’expérience donné en euro

caracteristique :  
code identifiant dans quel traitement, session, groupe, période, se situe le sujet