

Herzlich willkommen im Experimentallabor.

Bitte beachten Sie, dass ab jetzt bis zum Ende der Sitzung keine Kommunikation mehr gestattet ist. Wenn Sie eine Frage haben, geben Sie bitte ein Handzeichen aus der Kabine und wir kommen zu Ihnen. Während des gesamten Experiments ist das Benutzen von Smartphones, Tablets o.ä. untersagt. Bitte beachten Sie, dass eine Zuwiderhandlung zum Ausschluss vom Experiment und von sämtlichen Zahlungen führt. Alle Ihre Entscheidungen bleiben anonym und lassen sich nicht Ihrer Identität zuordnen. Bitte lesen Sie diese Instruktionen sorgfältig durch und geben Sie sie am Ende wieder ab.

Das nun folgende Experiment besteht aus zwei Teilen. Die Instruktionen für den zweiten Teil erhalten Sie nach Abschluss des ersten Teils. In beiden Teilen wird ein Spiel über zehn Runden gespielt. In den Spielen verdienen Sie Punkte. Die Anzahl der Punkte, die Sie verdienen, hängt dabei von Ihren eigenen Entscheidungen und denen Ihrer Mitspieler/innen<sup>1</sup> ab. Am Ende des Experiments wird jeweils eine Runde aus jedem Teil ausgelost und das in Ihr verdiente Einkommen an Sie ausgezahlt. Die Punkte werden dabei in einem Verhältnis von 10 Punkte = 1€ umgerechnet.

Sie werden nun zunächst zufällig in Vierergruppen eingeteilt; diese Gruppen bleiben während des gesamten Experiments unverändert. Zugleich wird Ihnen eine zufällige Spielernummer zwischen 1 und 4 zugeteilt, die ebenfalls während des kompletten Experiments bestehen bleibt.

*Beispiel: Sie haben Spielernummer 2 und bilden eine Gruppe mit den Spielern 1, 3 und 4.*

---

<sup>1</sup>Aus Platzgründen wird von nun an nur die männliche Form eines Wortes verwendet, in der Hoffnung, dass sich dennoch alle Geschlechter angesprochen fühlen.

# 1 Teil 1

Sie spielen nun für zehn Runden ein Spiel (**Spiel 1**) mit einem anderen Mitglied ihrer Gruppe. Dieses wird für jede Runde zufällig aus den drei anderen Gruppenmitgliedern zugeteilt und Sie erfahren erst nach Ende jeder Runde, mit welchem Gruppenmitglied Sie gespielt haben. **Sie können in diesem Spiel in jeder Runde zwischen den Optionen A und B wählen.** Gleichzeitig entscheidet sich Ihr Partner ebenfalls für eine dieser Alternativen. Sie wissen zum Zeitpunkt Ihrer Entscheidung nicht, was der jeweils andere wählt. Ihr Einkommen für eine Runde berechnet sich in Spiel 1 wie folgt:

Spielen Sie Option A und das andere Gruppenmitglied spielt ebenfalls A, so verdienen Sie beide jeweils 50 Punkte.

Spielen Sie Option A und das andere Gruppenmitglied spielt B, so erhalten Sie 30 Punkte und Ihr Partner 60 Punkte.

Spielen Sie Option B und das andere Gruppenmitglied spielt A, so erhalten Sie 60 Punkte und Ihr Partner 30 Punkte.

Spielen Sie B und das andere Gruppenmitglied spielt ebenfalls B, so erhalten Sie beide jeweils 40 Punkte.

Am Ende jeder Runde sehen Sie auf Ihrem Bildschirm eine Übersicht über die gewählten Optionen Ihres Spielpartners und aller anderen Mitglieder Ihrer Vierergruppe. Tabelle 1 zeigt eine Zusammenfassung Ihres möglichen Punktegewinns pro Runde in Spiel 1:

Ihre Wahl	Wahl des Mitspielers	
	A	B
A	50	30
B	60	40

Tabelle 1: Spiel 1

## 2 Teil 2

Zu Beginn von Teil 2 findet eine Wahl statt. **Jede Gruppe wird in geheimer Wahl eines ihrer vier Mitglieder zum Sprecher ernennen. Dieser Sprecher entscheidet, welches Spiel Ihre Gruppe im zweiten Teil des Experiments für zehn weitere Runden spielt.** Dabei besteht die Wahl zwischen Spiel 1 (aus Teil 1 bekannt) und Spiel 2 (s. Tabelle 2). In Spiel 2 stehen ebenfalls die Optionen A und B zur Verfügung und Ihr Einkommen für eine Runde berechnet sich wie folgt:

Spielen Sie Option A und das andere Gruppenmitglied spielt ebenfalls A, so verdienen Sie beide je 50 Punkte.

Spielen Sie Option A und das andere Gruppenmitglied spielt B, so erhalten Sie 30 Punkte und Ihr Partner 48 Punkte.

Spielen Sie Option B und das andere Gruppenmitglied spielt A, so erhalten Sie 48 Punkte und Ihr Partner 30 Punkte.

Spielen Sie B und das andere Gruppenmitglied spielt ebenfalls B, so erhalten Sie beide jeweils 40 Punkte.

Ihre Wahl	Wahl des Mitspielers	
	A	B
A	50	30
B	48	40

Tabelle 2: Spiel 2

Zunächst müssen Sie angeben, welches der zwei Spiele Sie für Ihre Gruppe auswählen möchten, sollten Sie zum Sprecher gewählt werden. Diese Entscheidung bleibt geheim, bis die Wahl des Gruppensprechers abgeschlossen ist. Dazu müssen Sie ein Mitglied aus Ihrer Gruppe wählen (s. Abbildung 1). Sie können sich nicht selbst wählen. Das Gruppenmitglied mit den meisten Stimmen gewinnt die Wahl. Im Falle eines Gleichstands wird zufällig ein Spieler aus den meistgewählten Spielern zum

Sprecher ernannt. Die hinterlegte Entscheidung über Spiel 1 oder 2 des gewählten Sprechers wird für Ihre Vierergruppe bindend. **Diese Entscheidung wird jedoch nur mit einer Wahrscheinlichkeit von 50 Prozent umgesetzt.** In den anderen 50 Prozent der Fälle teilt der Computer Ihrer Gruppe zufällig Spiel 1 oder 2 zu. **Beide Spiele sind dabei gleich wahrscheinlich.**

Sie werden nach der Wahl darüber informiert, wer gewählt wurde, welches Spiel der Sprecher ausgewählt hat, ob diese Entscheidung berücksichtigt wurde und welches Spiel Ihre Gruppe in Teil 2 spielen wird.

Abbildung 1: Beispielansicht in der Wahlphase

The screenshot shows a game interface with a light beige background. A large rectangular frame contains the following elements:

- Top right: "Sie sind Spieler Nummer" followed by the number "4".
- Center: "Falls Sie Sprecher werden, welches Spiel soll Ihre Gruppe in Teil 2 spielen?"
- Right side: Two radio buttons labeled "Spiel 1" and "Spiel 2".
- Bottom left: "Bitte geben Sie die Spielernummer des Gruppenmitglieds ein, das Sie als Sprecher wählen möchten." followed by a small blue input box containing the number "1".
- Bottom center: "Sie können sich nicht selbst wählen."
- Bottom right: A red button labeled "OK".

**Sie spielen daraufhin das in der Wahlphase zugeteilte Spiel in Ihrer Gruppe für zehn Runden.** Wieder sehen Sie nach jeder Runde, gegen welches Gruppenmitglied Sie gespielt haben, Ihren Punktegewinn und die Entscheidungen Ihrer Mitspieler.

Im Abschluss an das Experiment stellen wir Ihnen noch einige Fragen, die keine Auswirkungen mehr auf die Auszahlung haben, und bestimmen nach dem Zufallsprinzip die auszahlungsrelevanten Runden.