

Experimentanleitung

Sie nehmen an einem Experiment teil, das aus **zwei Wiederholungen von jeweils 10 Runden** besteht. Nach der ersten Wiederholung von zehn Runden wird es eine kurze Pause geben. Wir bitten Sie, in dieser Zeit an Ihrem Platz zu bleiben und nicht mit Ihren Nachbarn zu sprechen. Nach wenigen Minuten beginnt dann die zweite Wiederholung von 10 Runden.

Zu Beginn der ersten Wiederholung des Experiments wird jedem Teilnehmer auf Zufallsbasis eine Rolle zugewiesen: einige von Ihnen werden während des ganzen Experiments in der Rolle von "Spieler X" Entscheidungen treffen, während andere während des ganzen Experiments in der Rolle von "Spieler Y" Entscheidungen treffen werden. Ihre persönliche Rolle wird Ihnen auf dem Bildschirm mitgeteilt. In jeder Runde wird jedem Spieler X jeweils ein Spieler Y zugewiesen. Diese beiden Spieler werden dann in der aktuellen Runde interagieren. Die Zuweisung erfolgt in jeder Runde der beiden Wiederholungen von neuem, jeweils nach dem Zufallsprinzip. Die Interaktion ist anonym. Sie wissen zu keinem Zeitpunkt, mit welchem anderen Teilnehmer Sie gerade interagieren. Während des ganzen Experiments dürfen Sie nur über das Computerprogramm mit den anderen Teilnehmern kommunizieren.

In jeder Runde wird jedes Spielerpaar X und Y auf folgende Art und Weise die Gelegenheit haben, Gewinne zu machen. Gewinne und eventuelle Verluste, werden in sogenannten Geldeinheiten (GE) gemessen. Die beiden Spieler können miteinander einen Vertrag schließen. Dabei gelten folgende Spielregeln: Der Spieler X schlägt dem Spieler Y Vertragsbedingungen vor. Der Spieler Y kann entscheiden, ob er den vorgeschlagenen Vertrag annimmt oder ablehnt. Falls er den Vertragsvorschlag ablehnt, dann ist die Runde sofort beendet. Beide Spieler erhalten in dieser Runde keine Auszahlung. Falls der Spieler Y den Vertrag annimmt, dann muß er dafür eine Leistung erbringen. Dabei kann er zwischen zwei Aktivitäten, Aktivität A oder Aktivität B, wählen.

Im Falle einer Vertragsannahme muß Spieler Y immer eine Leistung erbringen. Dadurch entsteht dem Spieler X ein Gewinn. Der Gewinn kann entweder 50 GE oder 100 GE ausmachen. Welcher Gewinn tatsächlich realisiert wird, ist zufallsabhängig. Jedoch hängen die Gewinnchancen von der von Spieler Y gewählten Aktivität ab. Falls sich Spieler Y für Aktivität A entscheidet, wird mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% ein

Gewinn von 50 GE und mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% ein Gewinn von 100 GE erzielt. Falls sich Spieler Y für Aktivität B entscheidet, wird mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% ein Gewinn von 50 GE und mit einer Wahrscheinlichkeit von 80% ein Gewinn von 100 GE erzielt.

Die Aktivitäten kosten den Spieler Y unterschiedlich viel. Für Aktivität A muß der Spieler Y Kosten von 13 GE aufbringen. Aktivität B kostet ihn 20 GE. Dem Spieler X entstehen keine Kosten durch diese Aktivitäten.

Tabelle 1 gibt einen Überblick über die aus beiden Aktivitäten resultierenden Gewinnwahrscheinlichkeiten und die Kosten, die dem Spieler Y durch die jeweilige Aktivität entstehen. Beachten Sie, daß **Spieler X nicht beobachten kann, welche Aktivität von Spieler Y tatsächlich gewählt wurde.**

Tabelle 1: Gewinnwahrscheinlichkeiten und Kosten der Aktivitäten

	Gewinn von 50 GE für Spieler X	Gewinn von 100 GE für Spieler X	Kosten für Spieler Y (GE)
Aktivität A	50%	50%	13
Aktivität B	20%	80%	20

Der Vertrag: Zu Beginn jeder Runde bestimmt der Spieler X Vertragsbedingungen, die er dem Spieler Y anbietet. Darin wird festgelegt, wieviel er dem Spieler Y für dessen erbrachte Leistung bezahlt. Da die von Spieler Y gewählte Aktivität für den Spieler X nicht beobachtbar ist, kann die Bezahlung nicht direkt von der Aktivitätswahl abhängig gemacht werden. Die Bezahlung kann jedoch vom tatsächlich erzielten Gewinn abhängig sein. Das heißt, Spieler X kann vorschlagen, einen Betrag v bei Realisierung von 50 GE und einen Betrag w bei Realisierung von 100 GE zu zahlen. Dabei dürfen nur Beträge in ganzen Geldeinheiten gewählt werden, die größer oder gleich Null sind. Falls Spieler X die gleiche Bezahlung für beide Gewinnniveaus vorschlagen möchte, muß er identische Beträge v und w festlegen.

Zusammenfassung des Entscheidungsablaufs: Zu Beginn jeder Runde muß Spieler X dem Spieler Y Vertragsbedingungen vorschlagen, in denen er die Vergütung für die erbrachte Leistung des Spielers Y festlegt. Spieler Y kann den Vertrag annehmen oder ablehnen. Falls er den Vertrag **ablehnt**, ist die Runde sofort beendet und beide Spieler erhalten keine Auszahlung in dieser Runde. Falls Spieler Y den Vertrag **annimmt**, muß er eine Leistung erbringen und sich zwischen Aktivität A oder Aktivität B entscheiden. Jede Aktivität kostet ihn verschieden viel und beeinflusst die Gewinnwahrscheinlichkeiten für Spieler X. Sobald Spieler Y sich für eine der beiden Aktivitäten entschieden hat, wird der Gewinn für Spieler X durch eine Lotterie ermittelt. In dieser Lotterie hängen die Gewinnchancen, wie in Tabelle 1 dargestellt, von der von Spieler Y gewählten Aktivität ab. Am Ende jeder Runde, in der ein Vertrag zustande gekommen ist, wird Spieler Y von Spieler X gemäß Vertragsbedingung bezahlt. Jeder Spieler wird über seine persönliche Auszahlung in der gerade beendeten Runde unterrichtet.

Auszahlungen im Falle eines Vertragsabschlusses: Die Auszahlung für Spieler X ergibt sich aus dem Gewinn, der aufgrund der von Spieler Y erbrachten Leistung erzielt wird, abzüglich der vertraglich festgelegten Zahlung an Spieler Y. Die Auszahlung für Spieler Y ergibt sich aus der vertraglich festgelegten Zahlung von Spieler X abzüglich der Kosten, die durch Ausübung von Aktivität A oder Aktivität B entstehen. Die Rundenauszahlungen eines Spielers, die unter Umständen auch negativ sein können, werden als Guthaben aufaddiert. Das Guthaben nach 10 Runden bestimmt den Erfolg eines Spielers in der jeweiligen Wiederholung.

Tabelle 2: Mögliche Rundenauszahlungen (in GE) im Fall eines Vertrages

	Gewinn von 50 GE	Gewinn von 100 GE
Auszahlung an X	$50 - v$	$100 - w$
Auszahlung an Y falls Aktivität A	$v - 13$	$w - 13$
Auszahlung an Y falls Aktivität B	$v - 20$	$w - 20$

Verfügbare Information: Jeder Teilnehmer kann jederzeit mit der **F2-Taste** einen Überblick über seinen **bisherigen Experimentverlauf** in der aktuellen Wiederholung aufrufen. Bei Drücken der **F1-Taste** erscheint eine kurze Zusammenfassung dieser Experimentanleitung.

Barauszahlung: Nach der zweiten Wiederholung des Experiments wird durch Wurf einer Münze, zufällig ausgewählt, ob die erste oder zweite Wiederholung in bar ausbezahlt wird. Für jeden von Ihnen wird das persönliche **Guthaben nach den 10 Runden der entsprechenden Wiederholung** für die Barauszahlung ausschlaggebend sein. Je größer Ihr Guthaben, um so mehr wird Ihnen ausbezahlt. Ihr Auszahlungsbetrag in DM wird nach folgender Formel berechnet.

$$\text{Ihre Auszahlung in DM} = 30 + 0.05(\text{Ihr Guthaben} - \text{Konstante})$$

Die Konstante wurde von der Experimentleitung festgelegt. Sie wird Ihnen jedoch erst nach Abschluß des Experiments mitgeteilt. Beachten Sie, daß die Konstante verschiedene Werte für die Spieler X und die Spieler Y hat. Erzielen Sie ein Guthaben, das höher ist als diese Konstante, wird Ihnen mehr als DM 30 ausbezahlt. Erzielen Sie jedoch ein Guthaben, das kleiner ist als die Konstante, wird Ihnen weniger als DM 30 ausbezahlt. Wieviel mehr oder weniger als DM 30 Sie bekommen, hängt von der Differenz Ihres Guthabens zur für Ihren Spielertyp relevanten Konstanten ab. Dabei ist jede GE 5 Pfennige wert.