

# Electronic Appendix to: Does Participation Increase Outcome Acceptance? Evidence from a Power-to-take Experiment

Vanessa Mertins (IAAEU/University of Trier), Max Albert (JLU Giessen)

## Appendix

### A.1 Subgame perfect pure strategy equilibria for all treatments

Assuming rationality and maximization of one's expected experimental payoffs, we can derive the subgame perfect equilibria of the game.<sup>1</sup>

Responders' behavior can be analyzed independently of the details of the treatments. Responders should always propose the lowest take rate possible, i.e.,  $t_3 = \frac{1}{3}$ . The optimal destruction rate of the responder in stage 2 depends on the take rate determined in stage 1. We describe their strategies by using an  $n$ -tuple of destruction rates  $d := (d_1, d_2, \dots, d_n) \in \mathcal{D}^n$ , where  $d_j$  is the response to group take rate  $t_j$ ,  $t_1 < t_2 < \dots < t_n$ , and where the number  $n$  of possible take rates and their values depend on the treatment. Maximizing one's experimental payoff as a responder means to destroy nothing if this is costly (if  $t < 1$ ), and to destroy any fraction of the pie if this is costless (if  $t = 1$ ). We denote these strategies by  $d_x := (0, 0, \dots, 0, x)$  with arbitrary  $x \in \mathcal{D}$ .

Let us consider treatment PartLow first. Given that  $t < 1$  because of  $t_3 = \frac{1}{3}$ , the responder's choice among the strategies  $d_x$  never matters. Moreover, given that  $t < 1$ , the takers have no reason to play anything but  $t_1 = t_2 = 1$ . Hence, the subgame perfect equilibria are given by the strategy profiles  $(t_1, t_2, t_3, d) = (1, 1, \frac{1}{3}, d_x)$ ,  $x \in \mathcal{D}$ . The same reasoning, result, and notation apply to treatment PartHigh, with the difference that the set of possible take rates changes. Equilibria in the Part treatments are efficient because the expected destruction rate is zero.

In the NoPart treatments,  $t_1 = t_2 = 1$  results in a probability of  $\frac{1}{3}$  for the event  $t = 1$  (through  $t_3 = 1$ ). We first consider NoPartLow. If  $t_1 = t_2 = 1$ , three take rates are possible and occur with probability  $\frac{1}{3}$ :  $t \in \{\frac{7}{9}, \frac{8}{9}, 1\}$ . Since the responder plays  $d_x$  in

---

<sup>1</sup> On the implied remark of risk neutrality, see the discussion in the footnote below.

the second stage, the expected payoff of takers is

$$\pi_1 = \pi_2 = \frac{15}{54}e + \frac{1-x}{6}e.$$

Destruction can be avoided if one of the takers chooses a take rate  $t_j = \frac{2}{3}$ , which prevents  $t = 1$ .<sup>2</sup> Again, three take rates are possible and occur with probability  $\frac{1}{3}$ :  $t \in \{\frac{6}{9}, \frac{7}{9}, \frac{8}{9}\}$ . The expected payoff of takers is

$$\pi_1 = \pi_2 = \frac{21}{54}e.$$

Note that taker payoffs depend on the group take rate, not on the individual take rate, and are therefore identical for both takers.

The strategy profiles  $(t_1, t_2, d) = (1, 1, d_x)$  on the one hand and  $(t_1, t_2, d) = (\frac{2}{3}, 1, d_x)$  or  $(t_1, t_2, d) = (1, \frac{2}{3}, d_x)$  on the other hand lead to the same expected payoffs for the takers iff  $x = \frac{1}{3}$  (which cannot occur since  $x \notin \mathcal{D}$ ). If  $x < \frac{1}{3}$ , the takers' expected payoffs are higher for  $t_1 = t_2 = 1$ ; if  $x > \frac{1}{3}$ , their payoffs are higher if one of them chooses a take rate of  $\frac{2}{3}$ .

Hence, if we restrict considerations to pure strategies, we find two sets of subgame perfect Nash equilibria. The first set is  $(t_1, t_2, d) = (1, 1, d_x)$ ,  $x \in [0, \frac{1}{3}] \cap \mathcal{D}$ . All these strategy profiles have an expected destruction rate of  $\frac{x}{3}$  and are, therefore, inefficient if  $x > 0$ . The second set is  $(t_1, t_2, d) \in \{(1, \frac{2}{3}, d_x), (\frac{2}{3}, 1, d_x)\}$ ,  $x \in [\frac{1}{3}, 1] \cap \mathcal{D}$ . These profiles have a zero expected destruction rate and are, therefore, efficient.

Analogous considerations apply to NoPartHigh. If  $t_1 = t_2 = 1$ , three take rates are possible and occur with probability  $\frac{1}{3}$ :  $t \in \{\frac{8}{12}, \frac{10}{12}, 1\}$ . Since the responder plays  $d_x$  in the second stage, the expected payoff of takers is

$$\pi_1 = \pi_2 = \frac{1}{4}e + \frac{1-x}{6}e.$$

If, however, one of the takers chooses a take rate  $t_j = \frac{2}{3}$ , the three equiprobable take rates are  $t \in \{\frac{7}{12}, \frac{9}{12}, \frac{11}{12}\}$ . The expected payoff of takers, then, is

$$\pi_1 = \pi_2 = \frac{9}{24}e.$$

If  $x = \frac{1}{4} \in \mathcal{D}$ , takers' expected payoffs are the same in both cases. Hence, we find the following two sets of equilibria:  $(t_1, t_2, d) = (1, 1, d_x)$ ,  $x \in [0, \frac{1}{4}] \cap \mathcal{D}$  and  $(t_1, t_2, d) \in \{(1, \frac{2}{3}, d_x), (\frac{2}{3}, 1, d_x)\}$ ,  $x \in [\frac{1}{4}, 1] \cap \mathcal{D}$ . Equilibria in the first set are inefficient if  $x > 0$ . Equilibria in the second set are efficient.

---

<sup>2</sup> In the absence of communication or repetition, of course, takers could coordinate on asymmetric strategy choices only by chance.

## A.2 Written instructions (English)

*These are the written instructions in English language (translated from the German original) for all four treatments. Differences between treatments are marked with the respective treatment in brackets. Formatting (e.g., use of bold face) follows the original, with the exception of spacing. Screenshots of the computerized experiment, z-tree files and raw data are available from the authors upon request.*

Welcome! This experiment lasts about 20 minutes and consists of three stages. In stage 1 and 2, you will be asked to make decisions. For this, you will receive precise instructions. In stage 3, you will be asked to fill in a short questionnaire. All answers are treated as confidential. Your chances to win the prize of 500 Euro depend on your decisions and the decisions of your group members in the first two stages. Your chances do not depend on your questionnaire answers. **Please do not communicate with any other participant from now on.** If you have any questions, please raise your hand. An experimenter will come to you and answer your questions individually. **At any moment in the experiment, you can ask the experimenters questions. Do not ask anyone else and make sure you ask quietly.** Thank you!

Please read the instructions carefully. The experiment does not start until each participant has completely read and understood these instructions. You have to type your decisions into the corresponding field on the screen. Once you have entered and confirmed your decisions, a stage is completed. Note that all decisions are final and cannot be changed at a later date.

In this experiment, you have been randomly assigned to a **group of three players**. No participant will find out who his/her teammates are and which decisions they made. We will treat group membership and decisions as confidential. **Each group consists of two A participants and one B participant.** By drawing a number at the reception desk, you were either assigned with role A or role B. You will keep this role throughout the experiment. Later on, you will be informed about your role.

In our experiment, you can earn **chips** by making decisions. **Your chances to win the prize of 500 Euro depend on your decisions and the decisions of the other group members. Every whole earned chip will be converted into a lottery ticket.** Example: You earn 3.7 chips and thus receive 3 lottery tickets. At the lottery draw, taking place during lecture time next week, the number of lottery tickets will be fixed at 1044. Thus, the probability of winning the prize of 500 Euro is  $1/1044$  for each earned chip. This probability does not depend on the number of lottery tickets other participants earn. **Remember: The more chips you earn, the higher your chance to win the prize of 500 Euro.** In addition, remaining lottery tickets are distributed among all participants by a fair random mechanism. In addition to and independent of individual decisions, each participant who participates in the experiment according to the rules, receives 5 credit points for the written examination in *Introductory Microeconomics*.

**Stage one (groups claim)**

There are 2 participants A and 1 participant B in your group. **At the beginning, the B participant has an endowment of 9 chips and each A participant has 0 chips.** In stage 1, the group chooses a percentage. **This percentage determines how many of the 9 chips participant B has to transfer after stage two to both participants A (one half each).**

Example: Suppose that the group decides that 33.33% of the endowment of 9 chips of participant B (that is 3 chips) will be transferred to both participants A. Each A receives 1.5 chips and B keeps 6 chips.

The voting procedure is as follows:

**[PartLow: Both participants A and participant B propose a percentage. This percentage determines how much of B's endowment of 9 chips after stage two will be transferred to the participants A. The following percentages are available: 33.33%, 66.66% and 100%. Each group member makes a proposal by ticking the appropriate number.**

**The decision rule is a *compromise* of all three proposals: All proposals are added and divided by three. Thus, the average take rate is the group decision. To conclude, the voting rule is:**

$$[(A's\ proposal) + (A's\ proposal) + (B's\ proposal)] \div 3$$

**Note that participant B is involved in bringing about a decision on how many chips to transfer from participant B to both participants A.**

Example: One participant A chooses 100%, the other participant A chooses 33.33%. B chooses 100%. The average proposal is  $(100\% + 33.33\% + 100\%) \div 3 = 77.77\%$  and this is the group decision on their take rate.]

**[PartHigh: Both participants A and participant B propose a percentage. This percentage determines how much of B's endowment of 9 chips after stage two will be transferred to the participants A. The following percentages are available: 33.33%, 66.66% and 100%. Each group member makes a proposal by ticking the appropriate number.**

**The decision rule is a *compromise* of all three proposals with B's proposal being double-weighted: All proposals are added (B's proposal is counted twice) and divided by four. Thus, the average take rate is the group decision. To conclude, the voting rule is:**

$$[(A's\ proposal) + (A's\ proposal) + 2*(B's\ proposal)] \div 4$$

**Note that participant B is involved in bringing about a decision on how many chips to transfer from participant B to both participants A.**

Example: One participant A chooses 100%, the other participant A chooses 33.33%. B chooses 100%. The average proposal is  $(100\% + 33.33\% + 2 * 100\%) \div 4 = 83.33\%$  and this is the group decision on their take rate.]

**[NoPartLow: Both participants A and a random generator propose a percentage. This percentage determines how much of B's endowment of 9 chips after stage two will be transferred to the participants A. The following percentages are available: 33.33%, 66.66% and 100%. Both participants A make a proposal by ticking the appropriate number. The proposal by the random generator is generated automatically with each feasible percentage being equally probable.**

The decision rule is a *compromise* of all three proposals: All proposals are added and divided by three. Thus, the average take rate is the group decision. To conclude, the voting rule is:

$$[(A's \text{ proposal}) + (A's \text{ proposal}) + (\text{proposal by random generator})] \div 3$$

**Note that participant B is not involved in bringing about a decision on how many chips to transfer from participant B to both participants A.**

Example: One participant A chooses 100%, the other participant A chooses 33.33%. The random generator chooses 100%. The average proposal is  $(100\% + 33.33\% + 100\%) \div 3 = 77.77\%$  and this is the group decision on their take rate.]

**[NoPartHigh: Both participants A and a random generator propose a percentage. This percentage determines how much of B's endowment of 9 chips after stage two will be transferred to the participants A. The following percentages are available: 33.33%, 66.66% and 100%. Both participants A make a proposal by ticking the appropriate number. The proposal by the random generator is generated automatically with each feasible percentage being equally probable.**

The decision rule is a *compromise* of all three proposals with the proposal by the random generator being double-weighted: All proposals are added (B's proposal is counted twice) and divided by four: All proposals are added and divided by three. Thus, the average take rate is the group decision. To conclude, the voting rule is:

$$[(A's \text{ proposal}) + (A's \text{ proposal}) + 2*(\text{proposal by random generator})] \div 4$$

**Note that participant B is not involved in bringing about a decision on how many chips to transfer from participant B to both participants A.**

Example: One participant A chooses 100%, the other participant A chooses 33.33%. The random generator chooses 100%. The average proposal is  $(100\% + 33.33\% + 2 * 100\%) \div 4 = 83.33\%$  and this is the group decision on their take rate.]

### Stage two (destruction of endowment)

In stage one, the group has decided on participant's B transfer to both participants A. This decision has been made by participants A [*PartLow + PartHigh*: and participant B. ] [*NoPartLow + NoPartHigh*: and a random generator.]

**In stage two, only participant B makes a decision.**

**Now, participant B can react to the group's decision in stage one by deciding which percentage of his/her endowment will be destroyed. The percentage chosen must be an integer in the interval  $[0, 100]$ .**

**The transfer from participant B to each participant A will be based on the residual endowment of participant B that is left after stage two.**

At that time, participant B does not know yet which percentage has been chosen by the group in stage one. [*PartLow + PartHigh*: As participant B is only informed of the percentage he/she has proposed,] [*NoPartLow + NoPartHigh*: As participant B learns only the percentage chosen by the random generator,] but not of the percentages each participant A has chosen. Thus, in stage two, B has to decide on the destruction of his/her endowment for any feasible resulting percentage.

After stage two, the experiment will be completed. In stage three, you will be asked several questions. Your answers to those questions do not influence your chances to win the prize.

### Payoffs

After stage two, all participants will be informed of the number of lottery tickets they have earned during the experiment. They will also be informed of the number of lottery tickets earned by their teammates. Additionally, each participant may receive further lottery tickets by a random procedure. No participant is able to influence the allocation of additional lottery tickets.

#### **Example of how to calculate your number of lottery tickets:**

Remember that participant B has an endowment of 9 chips. Each A participant has 0 chips. Suppose that in **stage one a percentage of 66.66% has been chosen by the group**. This means that participant B keeps 3 chips and transfers 6 chips (66.66% of 9 chips) to the A participants. Thus, the payoff of each participant A equals 3 chips ( $6 \div 2 = 3$ ).

Remember that in **stage two**, participant B can destroy any percentage of his/her initial endowment of 9 chips. Destroyed chips are not available for allocation within

the group any more.

Suppose that participant B decides to **destroy 0% of his/her endowment**. In this case, the whole endowment of 9 chips remains. Participant B's transfer to both participants A is 6 chips (66.66% of 9 chips). Each participant A receives 3 chips and participant B keeps also 3 chips (participant B's endowment of 9 chips minus the transfer of 6 chips). Thus, each participant of this group receives 3 lottery tickets.

Now suppose that, in this example, participant B decides to **destroy 50% of his/her endowment** as reaction to a group's claim of 66.66%. Thus, only 4.5 chips would remain as the half of 9 chips have been destroyed. In this case, participant B's transfer to both participants A is again 66.66%, but 66.66% of 4.5 chips, thus 3 chips. Each participant A receives 1.5 chips and participant B keeps 1.5 chips. As the exchange rate between chips and lottery tickets is 1:1 and only whole numbers of chips are converted to lottery tickets, each group member receives 1 lottery ticket.

If you have any questions now, please raise your hand and we will come to you. If you do not have any questions, please wait until an experimenter announces the start of the experiment and then click on "start experiment".

Thank you for participating!

### A.3 Computer screen texts (English)

*This is the text shown in English language (translated from the German original) for all four treatments and both roles. Differences between roles/treatments are marked with the respective role/treatment in brackets. Here we use variables instead of actual numbers.*

Welcome. Please insert the random number you have drawn at the reception desk. This participation number determines the role you keep during the experiment.

Please insert your number here: \_\_\_\_\_

[*Participant A in all treatments:*] Thank you. You play in the role of *participant A*.

#### Stage one (group claim)

Now the group is asked to choose a percentage. **This percentage determines which part of the endowment participant B has to transfer after stage two to both participants A (one half each). Recall the decision rule which is explained in full detail in the written instructions!** The following percentages are available: 33.33%, 66.66% and 100.00%.

Please make a proposal now by ticking the appropriate number:

- 33.33%
- 66.66%
- 100.00%

While participant B decides about the destruction of the endowment, we ask you to proceed with a short questionnaire.

#### Stage three (questionnaire)

*The questionnaire was identical for all participants in all roles and in all treatments. It can be found in this appendix under the heading post-experimental questionnaire.*

#### Payoffs

You proposed participant B to transfer  $x\%$ . The other participant A proposed to transfer  $y\%$ .

[*Participant A in PartLow:* Participant B proposed to transfer  $z\%$ . According to the decision rule, the average take rate is  $t = (x + y + z) \div 3$ .]



[*Participant A in PartHigh*: Participant B proposed to transfer  $z\%$  (B's proposal is double-weighted). According to the decision rule, the average take rate is  $t = (x + y + 2 * z) \div 4$ .]

[*Participant A in NoPartLow*: The random generator proposed to transfer  $z\%$ . According to the decision rule, the average take rate is  $t = (x + y + z) \div 3$ .]

[*Participant A in NoPartHigh*: The random generator proposed to transfer  $z\%$  (the random generator's proposal is double-weighted). According to the decision rule, the average take rate is  $t = (x + y + 2 * z) \div 4$ .]

Given this group take rate, participant B decided to destroy a fraction of  $d$  of the endowment. Thus, you and the other participant A earned  $ca$  chips. Participant B earned  $cb$  chips. Every whole chip is converted into one lottery ticket. In addition, you will be informed by an anonymized posting (using your participation number) whether you received by chance one or more of the remaining lottery tickets. Furthermore, with your participation in this experiment, you got 5 credit points for the written examination in *Introductory Microeconomics*. The winning participation number will be drawn in the next lecture.

[*Participant B in all treatments*:] Thank you. You play in the role of *participant B*.

### Stage one (groups claim):

Now the group is asked to choose a percentage. **This percentage determines which part of the endowment you have to transfer after stage two to both participants A (one half each). Recall the decision rule which is explained in full detail in the written instructions!** The following percentages are available: 33.33%, 66.66% and 100%

[*PartLow + PartHigh*: Please make a proposal by ticking the appropriate number:]

[*NoPartLow + NoPartHigh*: However, you do not make a proposal. Instead, a random generator chooses one of the following numbers:]

- 33.33%
- 66.66%
- 100.00%

Now, please tell us which group's claim you personally would prefer by ticking the appropriate number:

- 33.33%
- 66.66%
- 100.00%

### Stage two (destruction of endowment)

Now you are asked to decide about the destruction of your endowment. You can react to the group's decision in stage one by deciding which percentage of your endowment will be destroyed. The percentage chosen must be an integer in the interval  $[0, 100]$ . The transfer from you to each participant A will be based on the residual endowment that is left after stage two.

At this moment, you do not know yet which percentage has been chosen by the group in stage one, as you do not know which percentages both participants A have chosen.

[*PartLow + PartHigh*: However, you know that you have proposed  $tb\%$ .]

[*NoPartLow + NoPartHigh*: However, we inform you that the random generator has chosen  $tb\%$ .]

This choice severely restricts the number of feasible resulting group take rates. However, we are interested which fraction of your endowment (integer in  $[0, 100]$ ) you want to destroy given *all* group take rates. Thus, you are asked to choose a destruction rate for feasible as well as hypothetical group take rates. Please take all decisions seriously.

Please decide now: Which fraction of your endowment do you want to destroy given the group has chosen the following take rates? Please provide a destruction rate for any take rate.

[*Participant B in PartLow + NoPartLow*:]

- 33.33%: \_\_\_\_\_
- 44.44%: \_\_\_\_\_
- 55.55%: \_\_\_\_\_
- 66.66%: \_\_\_\_\_
- 77.77%: \_\_\_\_\_
- 88.88%: \_\_\_\_\_
- 100.00%: \_\_\_\_\_

[*Participant B in PartHigh + NoPartHigh*:]

- 33.33%: \_\_\_\_\_
- 41.66%: \_\_\_\_\_
- 50.00%: \_\_\_\_\_
- 58.33%: \_\_\_\_\_
- 66.66%: \_\_\_\_\_
- 75.00%: \_\_\_\_\_
- 83.33%: \_\_\_\_\_
- 91.66%: \_\_\_\_\_
- 100.00%: \_\_\_\_\_

### Stage three (questionnaire)

*The questionnaire was identical for all participants in all roles and in all treatments. It can be found in this appendix under the heading post-experimental questionnaire.*

### Payoffs

One participant A proposed to transfer  $x\%$ . The other participant A proposed to transfer  $y\%$ .

[*Participant B in PartLow*: You proposed to transfer  $z\%$ . According to the decision rule, the average take rate is  $t = (x + y + z) \div 3$ .]

[*Participant B in PartHigh*: You proposed to transfer  $z\%$  (your proposal is double-weighted). According to the decision rule, the average take rate is  $t = (x + y + 2 * z) \div 4$ .]

[*Participant B in NoPartLow*: The random generator proposed to transfer  $z\%$ . According to the decision rule, the average take rate is  $t = (x + y + z) \div 3$ .]

[*Participant B in NoPartHigh*: The random generator proposed to transfer  $z\%$  (the random generator's proposal is double-weighted). According to the decision rule, the average take rate is  $t = (x + y + 2 * z) \div 4$ .]

Given this group take rate, you decided to destroy a fraction of  $d$  of your endowment. Thus, both participants A earned  $ca$  chips each. You earned  $cb$  chips. Every whole chip is converted into one lottery ticket. In addition, you will be informed by an anonymized posting (using your participation number) whether you received by chance one or more of the remaining lottery tickets. Furthermore, with your participation in this experiment, you got 5 credit points for the written examination in *Introductory Microeconomics*. The winning participation number will be drawn in the next lecture.

**A.4 Post-experimental questionnaire (English)**

1. Participant number: \_\_\_\_\_
2. Month of birth: \_\_\_\_\_
3. Year of birth: \_\_\_\_\_
4. Gender:
  - male  female
5. Field of study: \_\_\_\_\_
6. Number of semesters: \_\_\_\_\_
7. Where did you receive your high school diploma?
  - Germany  any other country
8. If you received your high school diploma in Germany, please indicate the federal state; if you received your high school diploma in any other country, please indicate the country: \_\_\_\_\_
9. How many months did you spend abroad? \_\_\_\_\_
10. Have you ever taken part in an economic or psychological experiment before?
  - yes  no
11. Do you know any fundamental differences between economic and psychological experiments? \_\_\_\_\_
12. Did you enjoy the experiment?
  - yes  no
13. Would you take part in an economic experiment again?
  - yes  no
14. How do you rate the voting procedure?
  - very fair        very unfair
15. How do you rate a transfer of 33.33% (stage 1)?
  - very fair        very unfair
16. How do you rate a transfer of 66.66% (stage 1)?
  - very fair        very unfair
17. How do you rate a transfer of 100% (stage 1)?
  - very fair        very unfair
18. Decision in stage 1 (fraction of B's endowment to be handed out to both A's): Which claim is the fairest?
  - 33.33%  66.66%  100%
19. Decision in stage 2 (fraction of B's endowment that B destroys): Do you consider the possibility of participants B destroying part of their own endowment reasonable?
  - yes  no
20. What might be the motivation of participants' B destroying part of their own endowment? \_\_\_\_\_
21. What do you think: Which fraction of their endowment do participants B destroy on average in reaction to a claim of 66.66%? \_\_\_\_\_



### A.5 Written instructions (German)

Herzlich willkommen zu unserem Experiment! Es wird ungefähr 20 Minuten dauern und besteht aus drei Stufen. In der ersten und zweiten Stufe werden Entscheidungen getroffen. Dafür erhalten Sie genaue Erläuterungen. Danach bitten wir Sie in der dritten Stufe, einen kurzen Fragebogen auszufüllen. Alle Antworten werden anonym behandelt. Die Wahrscheinlichkeit, dass Sie den Preis von 500 Euro gewinnen, hängt von Ihren Entscheidungen und den Entscheidungen Ihrer Gruppenmitglieder in den ersten zwei Phasen ab. Ihre Gewinnchance hängt nicht von den Angaben im Fragebogen ab. **Bitte sprechen Sie ab jetzt nicht mehr mit den anderen Teilnehmern.** Wenn Sie Fragen haben, so heben Sie die Hand. Ein Experimentleiter kommt dann zu Ihnen und beantwortet Ihre Fragen individuell. **Sie können zu jedem Zeitpunkt während des Experiments Fragen stellen, allerdings leise und nur an die Experimentleiter.** Vielen Dank!

Bitte lesen Sie die Erläuterungen sorgfältig durch. Das Experiment beginnt erst, wenn alle Teilnehmer die Anleitungen vollständig gelesen und verstanden haben. Ihre Entscheidungen müssen Sie in das jeweilige Feld auf dem Computerbildschirm eingeben. Sobald Sie Ihre Entscheidungen eingegeben und bestätigt haben, ist diese Stufe beendet. Beachten Sie, dass alle Entscheidungen, sobald Sie diese bestätigt haben, endgültig sind und zu keinen späteren Zeitpunkt geändert werden können.

In diesem Experiment ist jeder von Ihnen per Zufall einer **Gruppe bestehend aus drei Spielern** zugeteilt worden. Kein Teilnehmer wird erfahren, welche Mitspieler ihm zugelost worden sind und welche Entscheidungen die Mitspieler getroffen haben. Die Zugehörigkeit zu einer Gruppe und Ihre Entscheidungen werden vollkommen anonym behandelt. **Jede Gruppe besteht aus zwei A-Teilnehmern und einem B-Teilnehmer.** Vor Beginn des Experiments haben Sie dazu am Anmeldetisch eine Nummer gezogen, die Ihnen entweder die Rolle A oder die Rolle B zuweist. Sie werden die Ihnen zugewiesene Rolle während des gesamten Experiments behalten. Ob Sie in der Rolle des A oder des B sind, erfahren Sie zu einem späteren Zeitpunkt.

In diesem Experiment können Sie mit Ihren Entscheidungen **Chips** verdienen. **Die Wahrscheinlichkeit, dass Sie den Preis von 500 Euro gewinnen, hängt von Ihren Entscheidungen und den Entscheidungen Ihrer Mitspieler ab. Jeder ganze verdiente Chip entspricht einem Lotterielos.** Beispiel: Sie verdienen 3,7 Chips und erhalten damit 3 Lotterielose. Bei der Auslosung, die nächste Woche in der Vorlesung stattfindet, werden insgesamt 1044 Lose im Lostopf sein. Pro verdientem Chip beträgt die Wahrscheinlichkeit, den Preis von 500 Euro zu gewinnen, also  $1/1044$ . Diese Wahrscheinlichkeit ist unabhängig von der Anzahl der Lotterielose, die die anderen Teilnehmer verdienen. **Denken Sie daran: Je mehr Chips Sie verdienen, desto höher ist Ihre Chance, den Preis von 500 Euro zu gewinnen.** Außerdem werden übrig gebliebene Lotterielose auf alle Teilnehmer mit Hilfe eines fairen Zufallsverfahrens verteilt. Zusätzlich und unabhängig von den getroffenen Entscheidungen erhält jeder Teilnehmer, der gemäß den Regeln am Experiment

teilnimmt, 5 Bonuspunkte für die Klausur in *Einführung in die Mikroökonomik*.

### Stufe 1 (Gruppenforderung)

In Ihrer Gruppe sind 2 Teilnehmer A und 1 Teilnehmer B. **Zu Beginn hat der Teilnehmer B 9 Chips zur Verfügung und jeder A-Teilnehmer hat 0 Chips.** In der Stufe 1 wählt die Gruppe einen Prozentsatz. **Dieser Prozentsatz gibt an, wieviel Prozent von seinen 9 Chips der B-Teilnehmer an die beiden A-Teilnehmer (hälftige Aufteilung) nach der Stufe 2 abgeben muss.**

Beispiel: Die Gruppe entscheidet, dass der B-Teilnehmer 33,33% seiner Ausstattung von 9 Chips (also 3 Chips) an die beiden A-Teilnehmer abgeben soll. Jeder A-Teilnehmer bekommt dann 1,5 Chips und der B-Teilnehmer behält 6 Chips.

Es gilt folgender Wahlmodus:

**[PartLow:** Beide A-Teilnehmer sowie der B-Teilnehmer schlagen einen Prozentsatz vor. Dieser Prozentsatz gibt an, welchen Anteil seiner Ausstattung von 9 Chips der B-Teilnehmer an die beiden A-Teilnehmer nach der Stufe 2 abgeben muss. Zur Auswahl stehen 33,33%, 66,66% und 100%. Jede der drei Gruppenmitglieder macht einen Vorschlag, indem er die entsprechende Zahl anklickt.

Aus den drei Vorschlägen wird ein *Kompromiss* gebildet: Alle Vorschläge werden aufaddiert und durch drei dividiert. Dies ist das arithmetische Mittel. Die Wahlregel lautet also zusammenfassend:

$$((\text{Vorschlag des A}) + (\text{Vorschlag des A}) + (\text{Vorschlag des B})) \div 3$$

Beachten Sie, dass der B-Teilnehmer mitentscheiden kann, wieviel Chips er an die A-Teilnehmer abgeben soll.

Beispiel: Ein Teilnehmer A wählt 100%, der andere Teilnehmer A wählt 33,33%. Der B-Teilnehmer wählt 100%. Damit lautet die Entscheidung der Gruppe  $(100\% + 33,33\% + 100\%) \div 3 = 77,77\%$ .

**[PartHigh:** Beide A-Teilnehmer sowie der B-Teilnehmer schlagen einen Prozentsatz vor. Dieser Prozentsatz gibt an, welchen Anteil seiner Ausstattung von 9 Chips der B-Teilnehmer an die beiden A-Teilnehmer nach der Stufe 2 abgeben muss. Zur Auswahl stehen 33,33%, 66,66% und 100%. Jede der drei Gruppenmitglieder macht einen Vorschlag, indem er die entsprechende Zahl anklickt.

Aus den drei Vorschlägen wird ein *Kompromiss* gebildet, wobei der Vorschlag des B doppelt gewichtet wird: Alle Vorschläge werden aufaddiert

(der Vorschlag des B wird zweimal berücksichtigt) und durch vier dividiert. Dies ist das arithmetische Mittel. Die Wahlregel lautet also zusammenfassend:

$$((\text{Vorschlag des A}) + (\text{Vorschlag des A}) + 2 * (\text{Vorschlag des B})) \div 4$$

Beachten Sie, dass der B-Teilnehmer mitentscheiden kann, wieviel Chips er an die A-Teilnehmer abgeben soll.

Beispiel: Ein Teilnehmer A wählt 100%, der andere Teilnehmer A wählt 33,33%. Der B-Teilnehmer wählt 100%. Damit lautet die Entscheidung der Gruppe  $(100\% + 33,33\% + 2 * 100\%) \div 4 = 83,33\%$ .

[*NoPartLow*: Beide A-Teilnehmer sowie ein Zufallsgenerator schlagen einen Prozentsatz vor. Dieser Prozentsatz gibt an, welchen Anteil seiner Ausstattung von 9 Chips der B-Teilnehmer an die beiden A-Teilnehmer nach der Stufe 2 abgeben muss. Zur Auswahl stehen 33,33%, 66,66% und 100%. Die beiden A-Teilnehmer machen einen Vorschlag, indem sie die entsprechende Zahl anklicken. Der Vorschlag des Zufallsgenerators wird automatisch generiert, wobei jeder mögliche Prozentsatz mit derselben Wahrscheinlichkeit auftreten kann.

Aus den drei Vorschlägen wird ein *Kompromiss* gebildet: Alle Vorschläge werden aufaddiert und durch drei dividiert. Dies ist das arithmetische Mittel. Die Wahlregel lautet also zusammenfassend:

$$((\text{Vorschlag des A}) + (\text{Vorschlag des A}) + (\text{Vorschlag des Zufallsgenerators})) \div 3$$

Beachten Sie, dass der B-Teilnehmer nicht mitentscheiden kann, wieviel Chips er an die A-Teilnehmer abgeben soll.

Beispiel: Ein Teilnehmer A wählt 100%, der andere Teilnehmer A wählt 33,33%. Der Zufallsgenerator wählt 100%. Damit lautet die Entscheidung der Gruppe  $(100\% + 33,33\% + 100\%) \div 3 = 77,77\%$ .

[*NoPartHigh*: Beide A-Teilnehmer sowie ein Zufallsgenerator schlagen einen Prozentsatz vor. Dieser Prozentsatz gibt an, welchen Anteil seiner Ausstattung von 9 Chips der B-Teilnehmer an die beiden A-Teilnehmer nach der Stufe 2 abgeben muss. Zur Auswahl stehen 33,33%, 66,66% und 100%. Die beiden A-Teilnehmer machen einen Vorschlag, indem sie die entsprechende Zahl anklicken. Der Vorschlag des Zufallsgenerators wird automatisch generiert, wobei jeder mögliche Prozentsatz mit derselben Wahrscheinlichkeit auftreten kann.



Aus den drei Vorschlägen wird ein *Kompromiss* gebildet, wobei der Vorschlag des computerbasierten Zufallsgenerators doppelt gewichtet wird: Alle Vorschläge werden aufaddiert (der Vorschlag des Zufallsgenerators wird zweimal berücksichtigt) und durch vier dividiert. Dies ist das arithmetische Mittel. Die Wahlregel lautet also zusammenfassend:

$$((\text{Vorschlag des A}) + (\text{Vorschlag des A}) + 2 * (\text{Vorschlag des Zufallsgenerators})) \div 4$$

Beachten Sie, dass der B-Teilnehmer nicht mitentscheiden kann, wieviel Chips er an die A-Teilnehmer abgeben soll.

Beispiel: Ein Teilnehmer A wählt 100%, der andere Teilnehmer A wählt 33.33%. Der Zufallsgenerator wählt 100%. Damit lautet die Entscheidung der Gruppe  $(100\% + 33,33\% + 100\%) \div 3 = 77,77\%$ .

### Stufe 2 (Zerstörung der Ausstattung)

In der ersten Stufe wurde bestimmt, welchen Anteil seiner Ausstattung von 9 Chips der B-Teilnehmer an die beiden A-Teilnehmer abgeben muss. Diese Entscheidung wurde von den beiden A-Teilnehmern sowie [*PartLow + PartHigh*: dem Teilnehmer B] [*NoPartLow + NoPartHigh*: von einem Zufallsgenerator] getroffen.

**In Stufe 2 entscheidet der B-Teilnehmer alleine.**

**Der B-Teilnehmer hat jetzt die Möglichkeit, auf die Entscheidung der Gruppe in Stufe 1 zu reagieren, indem er entscheidet, welcher Anteil seiner Ausstattung zerstört werden soll. Die Prozentzahl muss ganzzahlig sein und aus dem Intervall  $[0, 100]$  gewählt werden.**

**Der Transfer vom B-Teilnehmer an die beiden A-Teilnehmer basiert ausschließlich auf dem Rest der Ausstattung des B-Teilnehmers, der nach der Stufe 2 noch übrig ist.**

Der B-Teilnehmer weiß zu diesem Zeitpunkt aber noch nicht, welcher Prozentsatz in Stufe 1 gewählt wurde. [*PartLow + PartHigh*: Denn der B-Teilnehmer kennt nur den Prozentsatz, den er selbst gewählt hat.] [*NoPartLow + NoPartHigh*: Denn der B-Teilnehmer erfährt nur den Prozentsatz, den der Zufallsgenerator gewählt hat.] aber nicht jene Prozentsätze, die die beiden A-Teilnehmer vorgeschlagen haben. Daher entscheidet der B-Teilnehmer in der Stufe 2 für verschiedene mögliche Prozentsätze über die Zerstörung seiner Ausstattung.

Nach der Stufe 2 ist das Experiment beendet. In Stufe 3 folgt ein kurzer Fragebogen, dessen Beantwortung Ihre Gewinnchance nicht beeinflusst.

### Auszahlungen

Nach der Stufe 2 werden alle Teilnehmer über die Anzahl an Lose, die sie selbst sowie die anderen Gruppenmitglieder verdient haben, informiert. Zusätzlich kann jeder nach dem Zufallsprinzip noch weitere Lose erhalten. Die Teilnehmer haben auf diese Zulosung weiterer Lose keinen Einfluss.

#### **Beispiel zur Berechnung der verdienten Lose:**

Erinnern Sie sich daran, dass Teilnehmer B eine Ausstattung von 9 Chips hat. Jeder Teilnehmer A hat 0 Chips. Nehmen Sie an, dass in **der Stufe 1 ein Prozentsatz von 66,66% durch die Gruppe gewählt wurde**. Das bedeutet, dass der B-Teilnehmer 3 Chips behält und 6 an die A-Teilnehmer abgeben soll (66.66% von 9 Chips). Somit hätte jeder A-Teilnehmer ebenfalls 3 Chips ( $6 \div 2 = 3$ ).

Erinnern Sie sich, dass in der **Stufe 2** der B-Teilnehmer jeden beliebigen Anteil seiner anfänglichen 9 Chips zerstören, d.h. vernichten kann. Zerstörte Chips sind damit nicht mehr vorhanden und folglich auch nicht mehr an andere Gruppenmitglieder übertragbar.

Stellen Sie sich vor, der B-Teilnehmer entscheidet **0% seiner Ausstattung** zu zerstören. In diesem Fall bleibt die gesamte Ausstattung von 9 Chips erhalten. Der Transfer vom B-Teilnehmer an die beiden A-Teilnehmer beträgt also insgesamt 6 Chips (66,66% von 9 Chips). Jeder A-Teilnehmer bekäme dann 3 Chips und Teilnehmer B behielte ebenfalls 3 Chips (ursprüngliche Ausstattung des B von 9 Chips minus Transfer von 6 Chips). Damit bekäme jedes Mitglied dieser Gruppe 3 Lotterielose.

Stellen Sie sich nun vor, der B-Teilnehmer entscheidet als Reaktion auf die Forderung von 66,66%, dass er **50% seiner Ausstattung zerstören will**. Damit stünden nur noch insgesamt 4,5 Chips zur Verfügung, weil er die Hälfte von 9 Chips vernichtet hat. In diesem Fall beträgt der Transfer von B zu den beiden A-Teilnehmern wieder 66,66%, diesmal aber von 4.5 Chips, also 3 Chips. Jeder A-Teilnehmer bekäme dann 1.5 Chips und der B-Teilnehmer würde ebenfalls 1,5 Chips erhalten. Da der Umrechnungskurs zwischen Chips und Lotterielosen 1:1 beträgt, aber nur ganzzahlige Chips in Lose umgetauscht werden, erhält jede Teilnehmer dieser Gruppe 1 Los.

Wenn Sie jetzt Fragen haben, heben Sie bitte die Hand und wir kommen zu Ihnen. Haben Sie keine Fragen mehr, dann warten Sie, bis ein Experimentleiter den Beginn des Experiments ankündigt und klicken Sie dann auf "Start des Experiments". Vielen Dank für Ihre Teilnahme!

**A.6 Post-experimental questionnaire (German)**

1. Teilnehmernummer: \_\_\_\_\_
2. Geburtsmonat: \_\_\_\_\_
3. Geburtsjahr: \_\_\_\_\_
4. Geschlecht:
  - männlich  weiblich
5. Studienfach: \_\_\_\_\_
6. Semesterzahl: \_\_\_\_\_
7. Wo haben Sie ihr Abitur gemacht?
  - Deutschland  Anderes Land
8. Falls Sie Ihr Abitur in Deutschland gemacht haben, geben Sie bitte das zugehörige Bundesland an; falls Sie Ihr Abitur in einen anderen Land gemacht haben, geben Sie bitte den Namen des Landes an: \_\_\_\_\_
9. Wie viele Monate haben Sie im Ausland gelebt? \_\_\_\_\_
10. Haben Sie zuvor bereits an einen ökonomischen oder psychologischen Experiment teilgenommen?
  - ja  nein
11. Kennen Sie einige fundamentale Unterschiede zwischen ökonomischen und psychologischen Experimenten? \_\_\_\_\_
12. Hat Ihnen dieses Experiment gefallen?
  - yes  no
13. Würden Sie wieder an einen ökonomischen Experiment teilnehmen?
  - ja  nein
14. Wie bewerten Sie das Abstimmungsverfahren?
  - sehr gerecht          sehr ungerecht
15. Wie bewerten Sie die Übertragung von 33.33% (Phase 1)?
  - sehr gerecht          sehr ungerecht
16. Wie bewerten Sie die Übertragung von 66.66% (Phase 1)?
  - sehr gerecht          sehr ungerecht
17. Wie bewerten Sie die Übertragung 100% (Phase 1)?
  - sehr gerecht          sehr ungerecht
18. Entscheidung in der ersten Phase (Anteil von B's Ausstattung, die an die beiden A's übertragen wird): Welcher Anspruch ist der gerechteste?
  - 33.33%  66.66%  100%
19. Entscheidung in der zweiten Phase (Anteil von B's Ausstattung, die B zerstört): Betrachten sie die Möglichkeit des Teilnehmers B Teile der eigenen Ausstattung zu zerstören als akzeptabel?
  - ja  nein
20. Was könnte die Motivation des Teilnehmers B sein, wenn er sich dazu entscheidet, Teile seiner Ausstattung zu zerstören? \_\_\_\_\_
21. Was denken Sie: Welchen Anteil der eigenen Ausstattung zerstört Teilnehmer B im Durchschnitt als Reaktion auf eine Beanspruchung von 66.66%? \_\_\_\_\_

22. Denken Sie, dass der B Teilnehmer unterschiedliche Anteile zerstören in Abhängigkeit davon, ob Sie selbst vorgeschlagen haben einen Teil ihrer Ausstattung zu übertragen oder nicht?
- ja  nein
23. Denken Sie, dass B Teilnehmer, die selbst eine Ausstattungsübertragung vorgeschlagen haben einen größeren, kleineren oder den gleichen Anteil zerstören als solche B Teilnehmer, keinen Beitrag zu einer Ausstattungsübertragung vorgeschlagen haben?
- größerer Anteil  kleinerer Anteil  gleicher Anteil
24. Denken Sie, dass B Teilnehmer, die selbst einen Ausstattungsübertragung vorgeschlagen haben einen größeren, einen kleineren oder den gleichen Anteil als Reaktion auf eine mittlere Ausstattungsübertragung zerstören im Vergleich zu B Teilnehmern, die keine Ausstattungsübertragung vorgeschlagen haben?
- größerer Anteil  kleinerer Anteil  gleicher Anteil
25. Denken Sie, dass B Teilnehmer, die selbst eine Ausstattungsübertragung vorgeschlagen haben einen größeren, einen kleineren oder den gleichen Anteil als Reaktion auf eine hohe Ausstattungsübertragung zerstören im Vergleich zu B Teilnehmern, die keine Ausstattungsübertragung vorgeschlagen haben?
- größerer Anteil  kleinerer Anteil  gleicher Anteil

### **A.7 Computer screen text (German)**

Herzlich Willkommen. Bitte geben Sie die Zufallszahl, die Sie am Anmeldetisch gezogen haben, ein. Dies ist Ihre Teilnehmernummer, die bestimmt, welche Rolle Sie während des Experiments einnehmen.

Bitte geben Sie Ihre Nummer hier ein: \_\_\_\_\_

[*A-Teilnehmer in allen Treatments*: Vielen Dank. Sie nehmen die Rolle eines *A-Teilnehmers* ein.

#### **Stufe 1 (Gruppenforderung)**

Nun wird die Gruppe gebeten, einen Prozentsatz zu wählen. **Dieser Prozentsatz bestimmt, wie viel von seiner Ausstattung der B-Teilnehmer nach der zweiten Phase an die beiden A-Teilnehmer (je zur Hälfte) abgeben muss. Erinnern Sie sich dazu an die Wahlregel, die detailliert in den schriftlichen Instruktionen erklärt wurde!** Zur Auswahl stehen folgende Prozentsätze: 33,33%, 66,66% und 100,00%.

Bitte machen Sie nun einen Vorschlag, indem Sie den entsprechenden Prozentsatz anklicken:

- 33,33%
- 66,66%
- 100,00%

Während der B-Teilnehmer über die Zerstörung seiner Ausstattung entscheidet, bitten wir Sie, einen kurzen Fragebogen auszufüllen.]

#### **Stufe 3 (Fragebogen)**

*Der Fragebogen war für die Teilnehmer aller Rollen und für alle Treatments identisch. Er befindet sich im Anhang unter der Überschrift post-experimenteller Fragebogen.*

#### **Auszahlungen**

Sie haben vorgeschlagen, dass der B-Teilnehmer  $x\%$  abgeben soll. Der andere A-Teilnehmer hat vorgeschlagen, dass  $y\%$  abgegeben werden soll.

[*A-Teilnehmer in PartLow*: Der B-Teilnehmer hat vorgeschlagen  $z\%$  abzugeben. Nach der Wahlregel beträgt die durchschnittliche Gruppenforderung damit  $t = (x + y + z) \div 3$ .]

[*A-Teilnehmer in PartHigh*: Der B-Teilnehmer hat vorgeschlagen,  $z\%$  abzugeben (B's Vorschlag wird doppelt gewichtet). Nach der Wahlregel beträgt die durchschnittliche Gruppenforderung damit  $t = (x + y + 2 * z) \div 4$ .]

[*A-Teilnehmer in NoPartLow*: Der Zufallsgenerator hat vorgeschlagen,  $z\%$  abzugeben. Nach der Wahlregel beträgt die durchschnittliche Gruppenforderung damit  $t = (x + y + z) \div 3$ .]

[*A-Teilnehmer in NoPartHigh*: Der Zufallsgenerator hat vorgeschlagen,  $z\%$  abzugeben (der Vorschlag des Zufallsgenerators wird doppelt gewichtet). Nach der Wahlregel beträgt die durchschnittliche Gruppenforderung damit  $t = (x + y + 2 * z) \div 4$ .]

Für diese Gruppenforderung hat der B-Teilnehmer entschieden, einen Anteil in Höhe von  $d$  seiner Ausstattung zu zerstören. Somit erhalten Sie und der andere A-Teilnehmer jeweils  $ca$  Chips. Der B-Teilnehmer behält  $cb$  Chips. Jeder vollständig erhaltene Chip wird in ein Lotterielos umgewandelt. Außerdem wird Ihnen durch eine anonymisierte Nachricht mitgeteilt (dazu nutzen wir Ihre Teilnehmernummer), ob Sie zusätzlich durch ein Zufallsverfahren ein oder mehrere der übrig gebliebenen Lotterielose zugeteilt bekommen. Sie erhalten durch Ihre Teilnahme an diesem Experiment zudem 5 Bonuspunkte für die Klausur in *Einführung in die Mikroökonomik*. Der Gewinner wird anhand seiner Teilnehmernummer in der nächsten Vorlesung gezogen.

[*B-Teilnehmer in allen Treatments*: Vielen Dank. Sie nehmen die Rolle eines *B-Teilnehmers* ein.

### Stufe 1 (Gruppenforderung):

Nun wird die Gruppe gebeten, einen Prozentsatz zu wählen. **Dieser Prozentsatz bestimmt, wie viel der Ausstattung Sie nach der zweiten Phase an die beiden A-Teilnehmer (je zur Hälfte) abgeben müssen. Remember Sie sich dazu an die Wahlregel, die detailliert in den schriftlichen Instruktionen erklärt wurde!** Zur Auswahl stehen folgende Prozentsätze: 33,33%, 66,66% und 100,00%.

[*PartLow + PartHigh*: Bitte machen Sie nun einen Vorschlag, indem Sie den entsprechenden Prozentsatz anklicken:]

[*NoPartLow + NoPartHigh*: Sie selbst machen jedoch keinen Vorschlag. Stattdessen wählt ein Zufallsgenerator einen der nachfolgenden Prozentsätze aus:]

- 33,33%
- 66,66%
- 100,00%

Bitte teilen Sie uns nun noch durch Anklicken eines Prozentsatzes mit, welche Gruppenforderung Sie persönlich bevorzugen würden:

- 33,33%
- 66,66%
- 100,00%

## Stufe 2 (Zerstörung der Ausstattung)

Entscheiden Sie jetzt bitte über die Zerstörung Ihrer Ausstattung. Sie können auf die Gruppenentscheidung in der ersten Stufe reagieren, indem Sie bestimmen, wie viel Prozent Ihrer Ausstattung zerstört werden soll. Der gewählte Prozentsatz muss ganzzahlig sein und aus dem Intervall  $[0, 100]$  gewählt werden.

Ihr Transfer an die beiden A-Teilnehmer basiert ausschließlich auf dem Anteil Ihrer Ausstattung, der nach der zweiten Stufe noch übrig ist.

In diesem Moment wissen Sie noch nicht, welchen Prozentsatz die Gruppe in der ersten Stufe gewählt hat, da Sie nicht die Prozentsätze, die die beiden A-Teilnehmer vorgeschlagen haben, kennen.]

[*PartLow + PartHigh*: Allerdings wissen Sie, dass Sie sich für  $tb\%$  entschieden haben.]

[*NoPartLow + NoPartHigh*: Allerdings informieren wir Sie jetzt darüber, dass der Zufallsgenerator  $tb\%$  gewählt hat.]

Diese Wahl begrenzt bereits die Menge der möglichen Gruppenforderungen. Trotzdem interessiert uns, wie viel Ihrer Ausstattung (ganze Zahl aus  $[0, 100]$ ) Sie für *alle* möglichen Gruppenforderungen zerstören würden. Wählen Sie deshalb bitte eine Zerstörungsrate sowohl für jede mögliche als auch für jede hypothetische Gruppenforderungen aus. Bitte nehmen Sie alle Entscheidungen ernst.

Entscheiden Sie sich bitte jetzt: Wie viel Ihrer Ausstattung wollen Sie zerstören unter der Annahme, dass die Gruppe folgende Entscheidungen getroffen hat? Bitte geben Sie jeweils eine Zerstörungsrate für jede Gruppenforderung an.

[*B-Teilnehmer in PartLow + NoPartLow*:]

- 33,33%: \_\_\_\_\_
- 44,44%: \_\_\_\_\_
- 55,55%: \_\_\_\_\_
- 66,66%: \_\_\_\_\_
- 77,77%: \_\_\_\_\_
- 88,88%: \_\_\_\_\_
- 100,00%: \_\_\_\_\_

[*B-Teilnehmer in PartHigh + NoPartHigh*:]

- 33,33%: \_\_\_\_\_
- 41,66%: \_\_\_\_\_
- 50,00%: \_\_\_\_\_
- 58,33%: \_\_\_\_\_
- 66,66%: \_\_\_\_\_
- 75,00%: \_\_\_\_\_
- 83,33%: \_\_\_\_\_
- 91,66%: \_\_\_\_\_
- 100,00%: \_\_\_\_\_

### Stufe 3 (Fragebogen)

*Der Fragebogen war für die Teilnehmer aller Rollen und für alle Treatments identisch. Er befindet sich im Anhang unter der Überschrift post-experimenteller Fragebogen.*

### Auszahlungen

Ein A-Teilnehmer hat vorgeschlagen, dass Sie  $x\%$  abgeben sollen. Der andere A-Teilnehmer hat vorgeschlagen, dass Sie  $y\%$  abgeben sollen.

[*B-Teilnehmer in PartLow*: Sie haben vorgeschlagen,  $z\%$  abzugeben. Nach der Wahlregel beträgt die durchschnittliche Gruppenforderung damit  $t = (x + y + z) \div 3$ .]

[*B-Teilnehmer in PartHigh*: Sie haben vorgeschlagen,  $z\%$  abzugeben (Ihr Vorschlag wird doppelt gewichtet). Nach der Wahlregel beträgt die durchschnittliche Gruppenforderung damit  $t = (x + y + 2 * z) \div 4$ .]

[*B-Teilnehmer in NoPartLow*: Der Zufallsgenerator hat vorgeschlagen,  $z\%$  abzugeben. Nach der Wahlregel beträgt die durchschnittliche Gruppenforderung damit  $t = (x + y + z) \div 3$ .]

[*B-Teilnehmer in NoPartHigh*: Der Zufallsgenerator hat vorgeschlagen  $z\%$  abzugeben (der Vorschlag des Zufallsgenerators wird doppelt gewichtet). Nach der Wahlregel beträgt die durchschnittliche Gruppenforderung damit  $t = (x + y + 2 * z) \div 4$ .]

Sie haben sich entschieden für diese Gruppenforderung einen Anteil Ihrer Ausstattung in Höhe von  $d$  zu zerstören. Damit erhalten die beiden A-Teilnehmer jeweils  $ca$  Chips. Sie erhalten  $cb$  Chips. Jeder vollständig erhaltene Chip wird in ein Lotterielos umgewandelt. Außerdem wird Ihnen durch eine anonymisierte Nachricht mitgeteilt (dazu nutzen wir Ihre Teilnehmernummer), ob Sie zusätzlich durch ein Zufallsverfahren ein oder mehrere der übrig gebliebenen Lotterielose zugeteilt bekommen. Sie erhalten durch Ihre Teilnahme an diesem Experiment zudem 5 Bonuspunkte für die Klausur in *Einführung in die Mikroökonomik*.



**Contact details:**

**Vanessa Mertins**, Institute for Labour Law and Industrial Relations in the European Union (IAAEU) and University of Trier, 54286 Trier, Germany, e-mail: mertins@iaaeu.de, phone: +49- 651-201-4746 , fax: +49-651-201-4742 (corresponding author).

**Max Albert**, Chair of Behavioral and Institutional Economics, JLU Giessen, Licher Strasse 66, 35394 Giessen, Germany, phone: +49-641-99-22-201, fax: +49-641-99-22-209.