

## Codeplan

Name der Variablen	Ausprägungen	Erläuterungen
lfdn	Laufende Nummer	Nummer der Beobachtung im Datensatz
anzru	1 = eine Runde 0 = eventuell mehrere Runden	Anzahl der Runden, die gespielt werden sollen. Variable wird aus dem ersten Buchstaben der Teilnehmernummer erstellt: X = eine Runde D = eventuell mehrere Runden
verf	1 = Adjusted Winner 2 = Proportional Allocation 3 = Divide and Choose	Teilungsverfahren, das tatsächlich verwendet wurde. Variable wird aus dem zweiten und dritten Buchstaben der Teilnehmernummer erstellt: AW = Adjusted Winner PA = Proportional Allocation DC = Divide and Choose
angabe	0 = Proband musste vorher nicht seine Punkteverteilung schriftlich festlegen 1 = Proband musste vorher seine Punkteverteilung schriftlich festlegen	Variable wird aus der ersten Zahl der Teilnehmernummer erstellt: 1 = schriftliche Festlegung 0 = keine schriftliche Festlegung
tnr	Laufende Nummer	Nummer der Beobachtung innerhalb eines Verfahrens und getrennt nach Ausprägung auf der Variable ANGABE
sex	1= Männlich 0 = Weiblich	Geschlecht des Probanden
age	Alter in Jahren	Alter des Probanden
rauch	0 = Nicht-Raucher 1 = Raucher	Angabe, ob Proband raucht
stud	1 = Biologie 2 = Chemie 3 = Erziehungswissenschaft 4 = Geschichte 5 = Informatik, Informationswissenschaft, Information Engineering 6 = Kunst- und Medienwissenschaft 7 = Literaturwissenschaft 8 = Mathematik und Statistik 9 = Philosophie 10 = Physik 11 = Politik- und Verwaltungswissenschaft 12 = Psychologie 13 = Rechtswissenschaft	Studienfach des Probanden

	14 = Soziologie 15 = Sportwissenschaft 16 = Sprachwissenschaft 17 = Wirtschaftswissenschaft	
sektkn	1 = Mathematisch – Naturwissenschaftlich (Biologie, Chemie, Physik, Mathematik u. Statistik, Psychologie) 2 = Rechts-, Wirtschafts- und Verwaltungswissenschaftlich (Rechtswiss., Politikwiss., Verwaltungswiss., Wirtschaftswiss.) 3 = Geisteswissenschaftlich (Erziehungswiss., Geschichte, Kunst- u. Medienwiss., Literaturwiss., Philosophie, Soziologie, Sportwiss., Sprachwiss.)	Sektionszugehörigkeit nach der Einteilung an der Universität Konstanz
sekt	1= Mathematisch- Naturwissenschaftlich (Biologie, Chemie, Physik, Mathe und Statistik, Psychologie) 2=Sozialwissenschaftlich (Jura, Politik, Wirtschaftswiss., Verwaltungswiss., Soziologie, Erziehung, Sport, Geschichte) 3=Geisteswissenschaftlich (Philo, Kunst- und Medien, Literatur, Sprachwiss.)	Herkömmliche Einteilung der Fakultäten
sem	Anzahl Semester	Anzahl der Semester, die der Proband studiert hat
exp	0 = Nein 1 = Ja, einmal 2 = Ja, mehrmals	Hat der Proband schon vorher an Experimenten teilgenommen?
vtaw1a	Punkte von Gut 1 in Frage 1	Testfrage 1 von Adjusted Winner, Punkte von Gut 1
vtaw1b	Punkte von Gut 2 in Frage 1	Testfrage 1 von Adjusted Winner, Punkte von Gut 2
vtaw1c	Punkte von Gut 3 in Frage 1	Testfrage 1 von Adjusted Winner, Punkte von Gut 3
etaw1	0 = falsch 1 = richtig	Wurde die Frage 1 von Adjusted Winner richtig oder falsch beantwortet?
vtaw2a	Punkte von Gut 1 in Frage 2	Testfrage 2 von Adjusted Winner, Punkte von Gut 1
vtaw2b	Punkte von Gut 2 in Frage 2	Testfrage 2 von Adjusted Winner, Punkte von Gut 2
vtaw2c	Punkte von Gut 3 in Frage 2	Testfrage 2 von Adjusted Winner, Punkte von Gut 3
etaw2	0 = falsch 1 = richtig	Wurde die Frage 2 von Adjusted Winner richtig oder falsch beantwortet?

etpa1	0 = falsch 1 = richtig	Testfrage 1 von Proportional Allocation ist richtig beantwortet, wenn die Antwort „Gut 1 und Gut 2“ lautet
vtpa2a	Ausgleichzahlung in DM, die der Spieler A zu leisten hätte	
vtpa2b	Ausgleichzahlung in DM, die der Spieler B zu leisten hätte	
etpa2	0 = falsch 1 = richtig	Wurde die Frage 2 von Proportional Allocation richtig oder falsch beantwortet?
etdc1	0 = falsch 1 = richtig	Wurde die Frage 1 von Divide and Choose richtig oder falsch beantwortet?
etdc2	0 = falsch 1 = richtig	Wurde die Frage 2 von Divide and Choose richtig oder falsch beantwortet?
gesv	1 = gespieltes Verfahren verstanden 0 = gesp. Verfahren nicht verstanden	Wurden die Testfragen zum gespielten Verfahren richtig beantwortet?
alv	1 = alle Verfahren verstanden 0 = nicht alle Verfahren verstanden	Wurden alle Testfragen richtig beantwortet?
rl	Rohwert Lügenskala	
tl	T-Wert Lügenskala	
el	0 = Simulation 1 = Gültig 2 = Wahrscheinlich gültig 3 = Gültigkeit fraglich 4 = Wahrscheinlich ungültig	Ergebnis Lügenskala: 0, wenn $TL < 50$ 1, wenn $50 \leq TL \leq 59$ 2, wenn $60 \leq TL \leq 69$ 3, wenn $70 \leq TL \leq 79$ 4, wenn $TL > 79$
el1	0 und 1 = 0 (Selbstbewusst, klares Selbstbild) 2 = 1 (Konventionell, moralistisch, konformistisch) 3 und 4 = 2 (Verwirrtheit, Verdrängung oder Widerstand gegen Test)	Zusammengefasste Ergebnisse der Lügenskala
rasp1	Rohwert der Skala „Antisoziale Einstellung“	
taspl	T-Wert der Skala „Antisoziale Einstellung“	
easp1	0 = Niedrig 1 = Normal 2 = Erhöht	Ergebnis der Skala „Antisoziale Einstellung“: 0, wenn $TASP1 < 50$ 1, wenn $50 \leq TASP1 \leq 65$ 2, wenn $TASP1 > 65$
rre	Rohwert der Skala „Soziale Verantwortung“	
tre	T-Wert der Skala „Soziale Verantwortung“	
ere	0 = Niedrig	Ergebnis der Skala „Soziale

	1 = Normal 2 = Erhöht	Verantwortung“: 0, wenn $TRE < 40$ 1, wenn $40 \leq TRE \leq 65$ 2, wenn $TRE > 65$
rdo	Rohwert der Skala „Dominanz“	
stdo	Stenwert der Skala „Dominanz“	
edo	0 = Unterwürfig 1 = Nachgiebig 2 = Eher nachgiebig 3 = Normal 4 = Eher dominant 5 = Dominant 6 = Stark dominant	Ergebnis der Skala „Dominanz“: 0, wenn $STDO = 1$ 1, wenn $STDO = 2$ oder $3$ 2, wenn $STDO = 4$ 3, wenn $STDO = 5$ oder $6$ 4, wenn $STDO = 7$ 5, wenn $STDO = 8$ oder $9$ 6, wenn $STDO = 10$
rsi	Rohwert der Skala „Sicherheit“	
esi	0 = Gering 1 = Durchschnittlich 2 = Mittelstark 3 = Stark 4 = Sehr stark	Ergebnis der Skala „Sicherheit“: 0, wenn $RSI = 0$ 1, wenn $RSI = 1$ 2, wenn $RSI = 2$ oder $3$ 3, wenn $RSI = 4$ oder $5$ 4, wenn $RSI = 6$
vaw	Punkte, die für das Verfahren Adjusted Winner vergeben wurden	
vpa	Punkte, die für das Verfahren Proportional Allocation vergeben wurden	
vdc	Punkte, die für das Verfahren Divide and Choose vergeben wurden	
gewv	1 = AW gewählt 2 = PA gewählt 3 = DC gewählt 4 = AW und PA gewählt 5 = AW und DC gewählt 6 = PA und DC gewählt	Welches Verfahren wurde am höchsten gewichtet und wäre somit gewählt worden?
v	0 = nein 1 = ja	Stimmen vorgegebenes und gewähltes Verfahren überein?
rf	1 = erster Rang 2 = zweiter Rang 3 = dritter Rang 4 = vierter Rang	Rang, der für das Feuerzeug vergeben wurde
rk	1 = erster Rang 2 = zweiter Rang 3 = dritter Rang 4 = vierter Rang	Rang, der für den Kugelschreiber vergeben wurde
rt	1 = erster Rang 2 = zweiter Rang 3 = dritter Rang 4 = vierter Rang	Rang, der für die Tasse vergeben wurde
rg	1 = erster Rang 2 = zweiter Rang	Rang, der bei dem Verfahren Divide and Choose für das Bargeld

	3 = dritter Rang 4 = vierter Rang 101 = wurde nicht erfragt	vergeben wurde
g1f	Punkte für das Feuerzeug 101 = wurde nicht erfragt	Punkte in der ersten Punkteverteilung des Probanden für das Feuerzeug
g1k	Punkte für den Kugelschreiber 101 = wurde nicht erfragt	Punkte in der ersten Punkteverteilung des Probanden für den Kugelschreiber
g1t	Punkte für die Tasse 101 = wurde nicht erfragt	Punkte in der ersten Punkteverteilung des Probanden für die Tasse
gvf	Gewichtungsvorgabe Feuerzeug	Bei AW und PA
gvk	Gewichtungsvorgabe Kugelschreiber	Bei AW und PA
gvt	Gewichtungsvorgabe Tasse	Bei AW und PA
rvf	Rangvorgabe Feuerzeug	Bei DC
rvk	Rangvorgabe Kugelschreiber	Bei DC
rvt	Rangvorgabe Tasse	Bei DC
rvg	Rangvorgabe Geld	Bei DC
gf	Punkte für das Feuerzeug	Punkte in der endgültigen Punkteverteilung des Probanden für das Feuerzeug (Verfahren AW und PA)
gk	Punkte für den Kugelschreiber	Punkte in der endgültigen Punkteverteilung des Probanden für den Kugelschreiber (Verfahren AW und PA)
gt	Punkte für die Tasse	Punkte in der endgültigen Punkteverteilung des Probanden für die Tasse (Verfahren AW und PA)
tab2f	0 = nein 1 = ja 101 = wurde nicht gefragt	Wurde die Gewichtung des Feuerzeugs von Tabelle 1 in Tabelle 2 geändert?
tab2k	0 = nein 1 = ja 101 = wurde nicht gefragt	Wurde die Gewichtung des Kugelschreibers von Tabelle 1 in Tabelle 2 geändert?
tab2t	0 = nein 1 = ja 101 = wurde nicht gefragt	Wurde die Gewichtung der Tasse von Tabelle 1 in Tabelle 2 geändert?
etab2	0 = nein 1 = ja 101 = wurde nicht gefragt	Wurde die Gewichtung von Tabelle 1 in Tabelle 2 geändert?
dcf	1 = wurde dem Paket 1 zugeordnet 2 = wurde dem Paket 2 zugeordnet	Zuordnung des Feuerzeugs zu den Paketen bei dem Verfahren Divide and Choose
dck	1 = wurde dem Paket 1 zugeordnet 2 = wurde dem Paket 2 zugeordnet	Zuordnung des Kugelschreibers zu den Paketen bei dem Verfahren Divide and Choose
dct	1 = wurde dem Paket 1 zugeordnet	Zuordnung der Tasse zu den Paketen

	2 = wurde dem Paket 2 zugeordnet	bei dem Verfahren Divide and Choose
dcg1	Summe Bargeld in Paket 1	Zuordnung des Bargelds zu Paket 1 bei dem Verfahren Divide and Choose
dcg2	Summe Bargeld in Paket 2	Zuordnung des Bargelds zu Paket 2 bei DC
tep	Tatsächlich erhaltenes Paket 1 = Paket 1 2 = Paket 2	Paket, dass der Proband erhalten hat
prf	0 = nein 1 = ja	Wurde die oberste Präferenz auch tatsächlich erspielt (hierbei zählt nur die Gewichtung der Gegenstände, auch bei Verfahren DC)
ag	Ausgleichszahlung 0 = nein 1 = ja	Ausgleichszahlung, die der Proband an den simulierten Gegner zu leisten hätte bezahlt?
eg	Erhaltenes Geld in Summe	Geld, dass an den Probanden ausgezahlt wurde
ef	Feuerzeug erhalten 0 = nein 1 = ja	Feuerzeug am Ende des Experiments ausgegeben
ek	Kugelschreiber erhalten 0 = nein 1 = ja	Kugelschreiber am Ende des Experiments ausgegeben
et	Tasse erhalten 0 = nein 1 = ja	Tasse am Ende des Experiments ausgegeben
gg	Summe des Geldwertes der erspielten Güter	Geldwert der Güter, die an den Probanden ausgegeben wurden (5DM je Gut)
espu1	Erreichte Punkte beim Feuerzeug	Bei AW und PA
espu2	Erreichte Punkte beim Kugelschreiber	Bei AW und PA
espu3	Erreichte Punkte bei der Tasse	Bei AW und PA
espu	Summe der Erreichten subjektiven Punkte	Summe der Punkte, die für Güter vergeben wurden, die letztlich erspielt wurden (Verfahren AW und PA)
espusg	Summe der erreichten subjektiven Punkte des simulierten Gegners	Summe der Punkte, die für Güter vergeben wurden, die letztlich vom simulierten Gegner erspielt wurden (Verfahren AW und PA)
erpc1	Rangpunkte für das Feuerzeug 1=Rang4 2=Rang3 3=Rang2 4=Rang1	Wertung der angegebenen Rangfolge des Probanden (nur der Gegenstände) Rang1=4Punkte Rang2=3Punkte Rang3=2Punkte Rang4=1Punkt
erpc2	Rangpunkte für den Kugelschreiber	Wertung der angegebenen Rangfolge

	1=Rang4 2=Rang3 3=Rang2 4=Rang1	des Probanden (nur der Gegenstände) Rang1=4Punkte Rang2=3Punkte Rang3=2Punkte Rang4=1Punkt
erpdc3	Rangpunkte für die Tasse 1=Rang4 2=Rang3 3=Rang2 4=Rang1	Wertung der angegebenen Rangfolge des Probanden (nur der Gegenstände) Rang1=4Punkte Rang2=3Punkte Rang3=2Punkte Rang4=1Punkt
erpdc1a	Rangpunkte für das Feuerzeug 1-4, wenn Feuerzeug tatsächlich erspielt 0, wenn Feuerzeug nicht erspielt	Erreichte Punkte beim Feuerzeug
erpdc2a	Rangpunkte für den Kugelschreiber 1-4, wenn Kugelschreiber tatsächlich erspielt 0, wenn Kugelschreiber nicht erspielt	Erreichte Punkte beim Kugelschreiber
erpdc3a	Rangpunkte für die Tasse 1-4, wenn Tasse tatsächlich erspielt 0, wenn Tasse nicht erspielt	Erreichte Punkte bei der Tasse
erpdcsg1	Rangpunkte des simulierten Gegners für das Feuerzeug 1=Rang4 2=Rang3 3=Rang2 4=Rang1	Wertung der angegebenen Rangfolge des simulierten Gegners (nur der Gegenstände) Rang1=4Punkte Rang2=3Punkte Rang3=2Punkte Rang4=1Punkt
erpdcsg2	Rangpunkte des simulierten Gegners für den Kugelschreiber 1=Rang4 2=Rang3 3=Rang2 4=Rang1	Wertung der angegebenen Rangfolge des simulierten Gegners (nur der Gegenstände) Rang1=4Punkte Rang2=3Punkte Rang3=2Punkte Rang4=1Punkt
erpdcsg3	Rangpunkte des simulierten Gegners für die Tasse 1=Rang4 2=Rang3 3=Rang2 4=Rang1	Wertung der angegebenen Rangfolge des simulierten Gegners (nur der Gegenstände) Rang1=4Punkte Rang2=3Punkte Rang3=2Punkte Rang4=1Punkt
erpdcsg	Erreichte Rangpunkte in Summe des simulierten Gegners	Erreichte Rangpunkte des simulierten Gegners bei DC
vglespu	Differenz der erreichten Punkte des Probanden zu den erreichten Punkten des simulierten Gegners (nur AK und PA)	

vglpdc	Differenz der erreichten Punkte des Probanden zu den erreichten Punkten des simulierten Gegners (nur DC)	
espusomit	0 = weniger 1 = gleichviel 2 = mehr	Wieviele Punkte hat der Proband im Vergleich zum simulierten Gegner erreicht (nur AK und PA)
erpdcsonit	0 = weniger 1 = gleichviel 2 = mehr	Wieviele Punkte hat der Proband im Vergleich zum simulierten Gegner erreicht (nur DC)
egi	Summe des insgesamt erhaltenen Geldwertes	Geldwert, der insgesamt in bar und Gütern an den Probanden ausgegeben wurde
esg	Summe des Geldwertes den der simulierte Gegner erhalten hat	Geldwert, den der simulierte Gegner insgesamt in bar und Gütern erhalten hat
vglsg	Differenz des erhaltenen Geldwertes zum erhaltenen Geldwert des simulierten Gegners in DM	Differenz des erhaltenen Geldwertes in bar und Gütern zum erhaltenen Geldwert in bar und Gütern des simulierten Gegners
vglsgl	Betrag von VglSG	
bsg	0 = weniger 1 = gleichviel 2 = mehr	Wieviel hat der Proband an Geldwert in bar und Gütern im Vergleich zum simulierten Gegner erhalten?