

## 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
hum	1= 3=	
soz	1= 2=	
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 $TL > 79$
ell	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 1 = Normal 2 = Erhöht	Ergebnis der Skala „Soziale Verantwortung“: 0, wenn TRE < 40 1, wenn $40 \leq \text{TRE} \leq 65$ 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
edo2	0 = edo 0, 1 u.2 1 = edo 3 u. 4 2 = edo 5 u. 6	EDO umcodiert und zusammengefasst
esi2	0 = esi 0 u.1 1 = esi 2 2 = esi 3 3 = esi 4	ESI umcodiert und zusammengefasst
ere2	0 = ere 0 1 = ere 1 u. 2	ERE umcodiert und zusammengefasst
easp2	0 = easp1 0 1 = easp1 1 u. 2	EASP1 umcodiert und zusammengefasst
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?

wahl	1 = DC 2 = AK 3 = PA	Gewähltes Verfahren ohne Doppelnennungen
wahlalt	1 = AW gewählt 2 = PA gewählt 3 = DC gewählt	Gewähltes Verfahren, ohne Doppelnennungen
wahl_1	1 = DC gewählt (Verfahren ohne Ausgleich) 0 = AW oder PA gewählt (Verfahren mit Ausgleich)	Institutionenwahl Stufe 1: Entscheiden sich die Probanden für ein Verfahren mit Ausgleichsmechanismus oder ohne?
wahl_2	0 = AW gewählt (Ausgleich nach subjektiver Wertung) 1 = PA gewählt (Ausgleich nach objektiver Wertung)	Institutionenwahl Stufe 2: Haben sich die Probanden die bei Wahl_1 Verfahren mit Ausgleich gewählt haben für AW oder PA entschieden?
uv	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 3 = dritter Rang 4 = vierter Rang 101 = wurde nicht erfragt	Rang, der bei dem Verfahren Divide and Choose für das Bargeld 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 2 = wurde dem Paket 2 zugeordnet	Zuordnung der Tasse zu den Paketen 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 erzielt 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 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
erpc3	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
erpc1a	Rangpunkte für das Feuerzeug 1-4, wenn Feuerzeug tatsächlich erspielt 0, wenn Feuerzeug nicht erzielt	Erreichte Punkte beim Feuerzeug
erpc2a	Rangpunkte für den Kugelschreiber 1-4, wenn Kugelschreiber tatsächlich	Erreichte Punkte beim Kugelschreiber

	erspielt 0, wenn Kugelschreiber nicht erspielt	
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)	
vglerpdc	Differenz der erreichten Punkte des Probanden zu den erreichten Punkten des simulierten Gegners (nur DC)	
espusomi	0 = weniger 1 = gleichviel 2 = mehr	Wieviele Punkte hat der Proband im Vergleich zum simulierten Gegner erreicht (nur AK und PA)
erpdcsom	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



vglsg1	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?
rp	Summe der realisierten Punkte von Proband und Gegner	Realisierte Punkte insgesamt bei AK und PA
rpdc	Summe der realisierten Punkte von Proband und Gegner	Realisierte Punkte insgesamt bei DC
nrp	Nicht realisierte Punkte von Proband und Gegner bei AK und PA	Nicht realisierte Punkte insgesamt bei AK und PA
nrpdc	Nicht realisierte Punkte von Proband und Gegner bei DC	Nicht realisierte Punkte insgesamt bei DC
pot	Potentiell erreichbare Punkte Bei AW und PA = 200 Bei DC = 11	Potentiell erreichbare Punkte in den Verfahren
efap	Effizienz: (POT-RP)	Effizienz bei AK und PA
efdc	Effizienz: (POT-RPDC)	Effizienz bei DC
eff	Effizienz	Standardisierter Wert der Effizienz für alle drei Verfahren
sag	Summe, der Ausgleichszahlung die zu leisten gewesen wäre (in DM)	Nur für AW und PA, in den Fällen in denen der Proband Ausgleich hätte zahlen müssen, es aber verweigert hat Average withheld compensation
sag1	SAG für AK	
sag2	SAG für PA	
truthap	Truthfulness: 0=nein 1=ja	Zeigt für AK und PA an, ob die Probanden ihre endgültige Punkteverteilung in Übereinstimmung mit ihrer Präferenzordnung gemacht haben
truthdc	Truthfulness 0=nein 1=ja	Zeigt für DC, ob die Probanden in Übereinstimmung mit ihrer Präferenzordnung ihr liebstes Gut erspielt haben
effpro	Prozentangabe nicht erreichten Punkte im Vergleich zum Potential	Potentielle Punkte, die insgesamt im Spiel an beide unausgeschüttet blieben
effpro1	Prozentangabe der erreichten Punkte im Vergleich zum Potential	Potentielle Punkte die insgesamt im Spiel an beide ausgeschüttet wurden
erpdcpro	Prozentangabe wieviel des Wertes der Güter die Spieler bei DC erreicht haben	
eg1	Angabe in % wieviel Prozent des Geldwertes haben die Spieler bei DC erhalten	
eg2	Angabe in % wieviel Prozent des Geldwertes haben die Gegner bei DC erhalten	
dcrp1	Angabe in % wieviel Prozent ihrer Punkte haben die Spieler bei DC	

	erhalten	
dcrp2	Angabe in % wieviel Prozent ihrer Punkte haben die Gegner bei DC erhalten	
nfprodc	Schnitt aus eg1 und dcrp1	
nfdcsg	Schnitt aus eg2 und dcrp2	
egap	Erreichter Geldwert des Probanden bei AK und PA in %	
egapsg	Erreichter Geldwert des Gegners bei AK und PA in %	
espuap	Erreichte Punkte des Probanden in %	Bei AK und PA
espuapsg	Erreichte Punkte des Gegners in %	Bei Ak und PA
espuadc	Erreichte Punkte des Probanden in %	Bei DC
espualle	Erreichte Punkte des Probanden in %	Für alle Verfahren
nfap	Schnitt aus egap und espuap	
nfapsg	Schnitt aus egapsg und espuapsg	
nfpro	0= nein 1= ja	Zeigt für alle Verfahren, ob die Probanden mindestens 50% ihrer Werte erhalten haben
nfsg	0=nein 1=ja	Zeigt für alle Verfahren, ob der simulierte Gegner mindestens 50% seiner Werte erhalten hat
nf	Neidfreiheit 0=nein 1=ja	Zeigt für alle Verfahren an, ob beide mind. 50% erhalten haben und damit ob das Spiel equitable ist.
pktprob	Punkte die der Proband erreicht hätte, wenn nach der ersten Verteilung gespielt worden wäre	Nur für Probanden, die ihre Wertung ändern durften und das auch gemacht haben
pktgeg	Punkte die der Gegner erreicht hätte, wenn nach der ersten Verteilung gespielt worden wäre	Nur für Probanden, die ihre Wertung ändern durften durften und das auch gemacht haben
ggprob	Geldwert an Gütern, den der Proband erreicht hätte, wenn nach der ersten Verteilung gespielt worden wäre	Nur für Probanden, die ihre Wertung ändern durften durften und das auch gemacht haben
gggeg	Geldwert an Gütern, den der Gegner erreicht hätte, wenn nach der ersten Verteilung gespielt worden wäre	Nur für Probanden, die ihre Wertung ändern durften durften und das auch gemacht haben
pkt	pktprob-pktgeg	
vglpkt	Zeigt an wieviele Punkte der Spieler im Vergleich zum Gegner erreicht hätte, wenn nach der ersten Wertung gespielt worden wäre 0=weniger 1=gleichviel 2=mehr	Nur für Probanden, die ihre Wertung ändern durften durften und das auch gemacht haben
azg	Ausgleich, den die Probanden nach der ersten Wertung bekommen hätten oder hätten leisten müssen (positiv: bekommen, negativ: leisten)	Nur für Probanden, die ihre Wertung ändern durften durften und das auch gemacht haben
gprob	Geldwert, den der Proband insgesamt	Nur für Probanden, die ihre Wertung

	bekommen hätte (wenn immer Ausgleich gezahlt wird)	ändern durften durften und das auch gemacht haben
ggeg	Geldwert, den der Gegner insgesamt bekommen hätte (wenn immer Ausgleich gezahlt wird)	Nur für Probanden, die ihre Wertung ändern durften durften und das auch gemacht haben
gpg	ggprob-gggeg	
gpg1	Vergleich des Wertes an Gütern von Proband zu Gegner 0=weniger 1=gleichviel 2=mehr	
gprob1	Vergleich des Geldwertes zum Gegner 0=weniger 1=gleichviel 2=mehr	Nur für Probanden, die ihre Wertung ändern durften durften und das auch gemacht haben
gprob2	ggeg-gprob	Nur für Probanden, die ihre Wertung ändern durften durften und das auch gemacht haben
gprob3	Betrag von gprob2	Nur für Probanden, die ihre Wertung ändern durften durften und das auch gemacht haben – Average diff in DM in I
gprob4	gprob3 für Verfahren AK	Nur für Probanden, die ihre Wertung ändern durften durften und das auch gemacht haben
gprob5	gprob3 für Verfahren PA	Nur für Probanden, die ihre Wertung ändern durften durften und das auch gemacht haben
pkt1	Betrag von (pktgeg-pktprob)*100/200	Average diff in points in I für AK und PA – auf 100 standardisiert
erpdc1x	Betrag von (erpdc-erpdcsg)*100/11	Average diff in Points in II für DC – auf 100 standardisiert
espu1x	Betrag von (espu-espug)*100/200	Average diff in points in II für AK und PA – auf 100 standardisiert
erp	erpdc1x und espu1x zusammengefasst	Average diff in points in II für alle Verfahren – auf 100 standardisiert
pktpg1	pktprob+pktgeg	Erreichte Punkte in I für AK und PA
pkt1per	pktpg1*100/200	Erreichte Punkte in I für AK und PA – auf 100 standardisiert
rpdcper	rpdc*100/11	Erreichte Punkte in II für DC – auf 100 standardisiert
rpper	rp*100/200	Erreichte Punkte in II für AK und PA – auf 100 standardisiert
rpperalle	rpdcper und rpper zusammengefasst	Erreichte Punkte in II für alle Verfahren – auf 100 standardisiert
vglsg1	Betrag von vglsg	Average diff in DM in II
nfgeg1	Schnitt erreichte Punkte und Geldwert in % in I des Gegners	
nfprob1	Schnitt erreichte Punkte und Geldwert in % in I des Probanden	

nfgeglx	0=nein 1=ja	Gegner mindestens 50% an Geldwert und Punkten erreicht in I
nfproblx	0=nein 1=ja	Proband mindestens 50% an Geldwert und Punkten erreicht in I
nf1		Gegner und Proband beide mindestens 50% an Geldwert und Punkten erreicht in I