

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	9
Tabellenverzeichnis	10
Abkürzungsverzeichnis	12
1. Einleitung	13
2. Die Bedeutung der affektiven Ebene für das menschliche Entscheidungsverhalten – Ein Überblick über die grundlegenden Erkenntnisse	16
2.1 Definitionen und Begriffscharakteristika	16
2.1.1 Die affektiven Zustände	18
2.1.1.1 Das Circumplex-Modell nach James Russell (1980)	19
2.1.1.2 Das Circumplex-Modell nach Watson & Tellegen (1985)	21
2.1.1.3 Vergleich der beiden Circumplex-Ansätze	22
2.1.2 Der Emotionsbegriff	23
2.1.2.1 Definitionsansätze des Emotionsbegriffs	27
2.1.2.2 Eine Arbeitsdefinition einer Emotion	31
2.2 Das klassische ökonomische Entscheidungsmodell menschlichen Verhaltens	32
2.3 Ein um Affekte erweitertes Entscheidungsmodell menschlichen Verhaltens	37
2.4 Die Beziehung zur kognitiven Ebene menschlichen Verhaltens	43
2.5 Ein Tool zur Messung der Gemütszustände: Die Positive and Negative Affect Schedule (PANAS)	49
3. Affekte und Kommunikation in der experimentellen Wirtschaftsforschung	53
3.1 Affekte im Experiment	53
3.2 Das Zusammenwirken von Affekten und Kommunikation	62
4. Eine Skala zur Messung der fünf Persönlichkeitsdimensionen: Das Big Five Modell	68
4.1 Die Geschichte und Entwicklung des Big Five Modells	68
4.2 Das NEO-PI-R-Modell einschließlich ihrer 30 Facetten	69
4.3 Aufbau des BFI-10-Modells	76
4.4 Das Big Five Modell in der experimentellen Wirtschaftsforschung	78
5. Führt ein antizipiertes Feedback zu mehr Vertrauen? Eine experimentelle Analyse des Trust Games mit einer Feedbackoption	86
5.1 Vertrauen im ökonomischen Kontext	86
5.2 Das klassische Trust Game nach Berg, Dickhaut & McCabe (1995)	90
5.3 Der Zusammenhang zwischen Affekten und Vertrauen	95
5.4 Das Experimentelle Design	98
5.4.1 Vorbemerkungen	98
5.4.2 Designvarianten zum Trust Game in der Literatur	99
5.4.3 Design von Feedbackoptionen in der experimentellen Wirtschaftsforschung	105
5.5 Die Durchführung	110
5.5.1 Die Proband/Innen	112
5.5.1.1 Die Erstsemester	112
5.5.1.2 Die Studierenden fortgeschrittener Semester	113

5.5.2 Das Experimentdesign	113
5.5.2.1 Der Eingangsfragebogen.....	114
5.5.2.2 Die Entscheidungsaufgabe.....	115
5.5.2.3 Der Abschlussfragebogen.....	116
5.6 Die Ergebnisse	117
5.6.1 Die deskriptiven Ergebnisse.....	117
5.6.2 Die Hypothesentests	118
5.6.2.1 Die Analyse des Verhaltens des Spielers 1.....	118
5.6.2.2 Die Analyse des Verhaltens des Spielers 2.....	121
5.6.2.3 Die Analyse der Veränderungen des affektiven Zustandes des Spielers 2	125
5.6.2.4 Die Analyse der Veränderungen des affektiven Zustandes des Spielers 1	127
5.7 Diskussion	129

6. Affekte, Feedback und Versprechen im Gefangenendilemma - Eine experimentelle

Analyse des Gefangenendilemmas mit einer Feedbackoption	133
6.1 Einleitung.....	133
6.2 Führen Versprechen vermehrt zu Lügen?.....	135
6.3 Die bestehende Literatur	139
6.3.1 Die bestehende Literatur zum Gefangenendilemma.....	139
6.3.2 Die bestehende Literatur zur Theorie der nicht bindenden Kommunikation.....	143
6.4 Das Experiment.....	152
6.4.1 Die Proband/Innen.....	155
6.4.2 Das Experimentdesign	155
6.4.2.1 Die Kontrollgruppe	156
6.4.2.2 Die Treatmentgruppe.....	157
6.5 Die Ergebnisse	158
6.5.1 Die deskriptiven Ergebnisse.....	158
6.5.2 Die Hypothesentests	159
6.5.2.1 Die Analyse des Verhaltens des Spielers 1.....	159
6.5.2.1.1 Die Überprüfung der Lügebereitschaft des Spielers 1	159
6.5.2.1.2 Die Wahl der dominanten Strategie des Spielers 1	161
6.5.2.2 Die Analyse des Verhaltens des Spielers 2.....	163
6.5.3 Die Analyse der Veränderungen der affektiven Zustände.....	168
6.5.3.1 Die Analyse der Veränderungen der affektiven Zustände von Spieler 1.....	168
6.5.3.2 Die Analyse der Veränderungen der affektiven Zustände von Spieler 2.....	172
6.6 Diskussion	174

7. Das Count-Up Game – Eine experimentelle Rekonstruktion der TV Gameshow *Trust*.. 178

7.1 Einleitung.....	178
7.2 Die TV Gameshow Trust – What is the price of your betrayal?.....	179
7.3 Bestehende Literatur	181
7.3.1 Das Centipede Game – Das Tausendfüßlerspiel.....	181
7.3.2 Das real-time Trust Game.....	191
7.4 Das CUG Experiment.....	194
7.4.1 Das Count-Up-Game	194
7.4.2 Das experimentelle Setup	196
7.4.3 Die Durchführung, Proband/Innen und Sessions	200
7.5 Die Ergebnisse	201

7.5.1 Die deskriptiven Ergebnisse	201
7.5.2 Die Hypothesentests	202
7.5.2.1 Die Überprüfung des Treatmenteffektes.....	202
7.5.2.2 Die Analyse der Chats	209
7.5.2.3 Die Analyse der Veränderung der affektiven Zustände	219
7.6 Diskussion	223
8. Fazit	227
Literatur	230
Anhang.....	273
Erklärung.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.