

Strategic Voting Game (SVG2)

Questionnaire

Screen: Welcome

Welcome to the "Voting Game"

Thank you for participating in this study about voting behavior. The study investigates decision making in a series of elections. The "government" formed after each election determines your win. The amount you win depends on your own decisions, the decisions of other participants, and the constantly changing assignment of party preferences. Participation will take about 50 to 60 minutes. Press "Start" when you are ready to begin.

Willkommen zum "Wahlspiel"

Vielen Dank für Ihre Teilnahme an dieser Studie über Wahlverhalten. Die Studie untersucht Entscheidungsverhalten in einer Abfolge von Wahlen, aus denen jeweils eine „Regierung“ hervorgeht und damit Ihr Gewinn bestimmt wird. Die Höhe Ihres Gewinns hängt sowohl von Ihrem eigenen Entscheidungsverhalten ab als auch von dem Entscheidungsverhalten der anderen Teilnehmer sowie von der ständig wechselnden Verteilung der Parteipräferenzen. Die Teilnahme dauert ungefähr 50 bis 60 Minuten. Wenn Sie bereit sind, mit der Studie zu beginnen, wählen sie bitte "Start".

Screen: No Phone

Important Reminder

It is very important that you are not distracted from the tasks in this study. For that reason, please turn off your communication devices (mobile phone, pager, etc.) for the duration of this study. Your cooperation is appreciated.

Wichtiger Hinweis

Es ist sehr wichtig, während der Teilnahme jede Ablenkung von der Studie zu vermeiden. Aus diesem Grund möchten wir Sie bitten, Handys und ähnliche Geräte während der Studie auszuschalten. Vielen Dank.

Screen: Introduction

Procedure of Study

The study has three parts. In the first part, the voting game will be introduced with a detailed explanation of the rules of the game. The introduction ends with a short test of the rules.

In the second part, the actual game takes place. The first game with [number] elections will be for training purposes only and will not affect your final payoff. In the following [number] games, with [number] elections each, your decisions will determine how much you will win.

In the final part, you will be asked to fill out a final questionnaire.

Ablauf der Studie

Die Studie findet in drei Schritten statt. Zunächst erhalten Sie eine Einführung in das Wahlspiel mit einer genauen Erklärung der Spielregeln. Die Einführung endet mit einem kurzen Test über die Spielregeln.

Der zweite Teil ist das eigentliche Wahlspiel. Das erste Spiel mit [Anzahl] Wahlen dient nur der Übung und hat keinen Einfluss auf Ihre Auszahlung am Ende. Es folgen [Anzahl] Spiele mit jeweils [Anzahl] Wahlen, in denen Sie mit Ihrem Wahlverhalten Ihren Gewinn beeinflussen.

Im letzten Teil der Studie beantworten Sie einen abschließenden Fragebogen.

Screen: Game Instructions

Introduction to Voting Game

Please read the following information very carefully because successful participation requires a very good understanding of the rules.

In this voting game, 4 parties compete for the votes of 11 voters. Each party has a "voter base" of one voter who will always vote for the same party (simulated by the computer). The other seven voters will be played by participants of the study.

Every game consists of an election scenario with a known distribution of the party preference of the voters as well as coalition announcements by the parties. Both do not change over several elections. Each game consists of [number] repeated elections. Before every election, each participant is assigned randomly to play one of the seven voters.

Voting Procedure and Information

Parties that obtain at least 15% of the cast votes will have seats in the new "parliament." The winner of an election is either a single party or a two- or three-party coalition with an absolute majority of seats (at least 51%).

At the beginning of each election, the following information is always known:

- A "poll" with the distribution of the party preference of all voters;
- Coalition announcements by the parties;
- The rules of government formation.

Rules of Government Formation (1/2)

Four rules determine the formation of government. These rules are crucial for the game and are applied sequentially in the following order:

- 1) "Absolute Majority:" The party with at least 51% of the seats wins. If no party has an absolute majority on its own, a coalition government with an absolute majority will be formed.
- 2) "Coalition Announcement:" Positive coalition

Einführung in das Wahlspiel

Bitte lesen Sie die folgenden Informationen aufmerksam durch, da das Verständnis der Regeln für die erfolgreiche Teilnahme unbedingt notwendig ist.

In diesem Wahlspiel konkurrieren 4 Parteien um die Stimmen von 11 Wählern. Jede Partei hat einen vom Computer simulierten „Stammwähler“, der immer die gleiche Partei wählt. Die anderen sieben Wähler werden von den Teilnehmern der Studie gespielt.

Jedes Spiel besteht aus einem Wahlszenario, bei dem die Verteilung der Parteipräferenzen der Wähler sowie die Koalitionsabsichten der Parteien bekannt sind und sich über mehrere Wahlen nicht verändern. Es folgen [Anzahl] wiederholte Wahlen, bei denen die Teilnehmer vor jeder Wahl einem der sieben Wähler per Zufall zugewiesen werden.

Wahlverfahren und Informationen

Die Parteien, die mindestens 15% der abgegebenen Stimmen bekommen haben, erhalten Sitze im neuen "Parlament". Der Gewinner der Wahl ist die Partei bzw. eine Zwei- oder Drei-Parteien-Koalition mit einer absoluten Mehrheit der Sitze (mindestens 51%).

Die folgenden Informationen sind Ihnen vor einer Wahlentscheidung immer bekannt:

- Eine „Umfrage“ mit der Verteilung der Parteipräferenz aller Wähler;
- Koalitionsaussagen der Parteien;
- Die Regeln der Regierungsbildung.

Regeln der Regierungsbildung (1/2)

Eine Regierung wird nach vier Regeln gebildet, die für das Spiel von zentraler Bedeutung sind. Die Regeln werden in der folgenden hierarchischen Reihenfolge angewandt:

- 1) "Absolute Mehrheit": Die Partei gewinnt, die mindestens 51% der Sitze erreicht. Wenn keine Partei eine absolute Mehrheit erreicht, muss eine mehrheitsfähige Koalitionsregierung gebildet werden.

announcements have priority during government formation, and negative coalition announcements rule out this coalition.

Rules of Government Formation (2/2)

3) "Minimal Winning Coalition:" If two coalitions have an absolute majority but also made the same (positive or neutral) coalition announcement, the following rules apply:

- a) A two-party-coalition beats a three-party-coalition.
- b) With the same number of parties, the coalition with the lower seat share (of at least 51%) wins.

4) "Random Sequence:" Remaining stalemates between coalitions will be broken by a random sequence that is generated before each election (but which is not always known).

If two parties have 50% of the seats each, government formation is not possible and you will receive no payoff (the next election follows).

Payoff, Time Limit, and Game Screen

Payoff points determine your party preferences. Your most preferred party has 10 points, followed by 7, 3, and 0 points for the other three parties. In case of a single party government, your win will be the corresponding payoff points. In case of a coalition government, your win will be the average payoff points of the member parties, weighted (!) by the number of votes for each party.

The time to make a vote decision is limited to [time] seconds. If you fail to cast a ballot during this time, it will be automatically counted as abstention.

Next, you will be introduced to the game screen. A blue box will provide you with explanations of the various parts of the game screen.

2) „Koalitionsaussage“: Positive Koalitionsaussagen haben bei der Regierungsbildung Priorität, negative Koalitionsaussagen schließen eine Koalition aus.

Regeln der Regierungsbildung (2/2)

3) "Minimale Gewinnkoalition": Falls zwei mehrheitsfähige Koalitionen das gleiche (positive oder neutrale) Koalitionssignal haben, gilt:

- a) Eine Zwei-Parteien-Koalition schlägt eine Drei-Parteien-Koalition.
- b) Bei gleicher Parteienzahl gewinnt die Koalition mit dem geringeren Sitzanteil (sofern mindestens 51%).

4) „Zufallssequenz“: Verbleibende Patts zwischen Koalitionen werden nach einer Zufallssequenz aufgelöst, die vor jeder Wahl neu bestimmt wird (aber nicht immer bekannt ist).

Falls zwei Parteien mit jeweils 50% der Sitze aus einer Wahl hervorgehen, kann keine Regierung gebildet werden und es gibt keine Auszahlung (die nächste Wahl beginnt).

Auszahlung, Zeitbegrenzung und Spielfeld

Ihre Parteipräferenzen werden durch Auszahlungspunkte bestimmt. Ihre am meisten präferierte Partei hat 10 Punkte, gefolgt von 7, 3 und 0 Punkten für die anderen drei Parteien. Stellt eine einzelne Partei die Regierung, erhalten Sie die entsprechenden Auszahlungspunkte als Gewinn (Payoff). Kommt es zu einer Koalitionsregierung, dann ergibt sich ihr Gewinn aus dem Mittelwert der Punkte der beteiligten Parteien, gewichtet (!) nach den erhaltenen Stimmen der einzelnen Parteien.

Die Zeit für eine Wahlentscheidung ist auf [Zeit] Sekunden begrenzt. Falls Sie in dieser Zeit keine Wahl treffen, wird Ihre Stimme automatisch als Enthaltung gewertet.

Als nächstes wird Ihnen das Spielfeld im Detail vorgestellt. In einem blauen Feld finden Sie Erklärungen zu den einzelnen Elementen des Spielfeldes.

Screen: Game Tutorial

The poll on the left shows you the distribution of the first preferences of all voters for parties A to D (both as count and percentage).

To the right, you see the party matrix with your personal, current payoff points.

Your most preferred party is highlighted in a dark green color, and your second preference is shown in a light green (here C and D).

The most and least preferred party are diagonally opposite for all voters (here B). The second preference of supporters of a party can be different (here A would be possible, too).

The lines and red crossbars between the parties indicate (pairwise) coalition announcements. A thick solid line indicates a positive coalition signal (priority during government formation), a dashed line indicates the absence of a coalition announcement (but a coalition is possible), and two red crossbars instead of a line indicates a negative coalition signal (no coalition possible).

In a game with complete information you will see below the poll a random sequence that is used to break remaining ties during the formation of coalitions. If rules 1 – 3 fail to determine a government, the coalition with the first party in the sequence that is unique to one of the coalitions in the tie wins (rule 4).

When the random sequence is visible, you can also find out the distribution of the second preferences of the voters. If you click on the box of a party, you will see not only the total number of the party supporters (in a circle) but also the second preferences (minus one voter representing the fixed voter base of the party). Clicking a second time on a box hides the information again. Try it out for different parties.

2 = Total number of voters with C as first preference, including the constant voter in the "voter base" (identical to poll)

1 = One potential swing voter with first preference C has D as second preference.

0 = No potential swing voter with first preference C has A as second preference.

The voting booth is on the right. When a new game starts, you have initially [time] seconds to

Die Umfrage oben links zeigt Ihnen die Verteilung der Erstpräferenzen aller Wähler für die Parteien A bis D (als Anzahl und Prozentzahl).

Rechts daneben befindet sich die Parteienmatrix mit Ihren persönlichen, aktuellen Auszahlungspunkten.

Ihre am meisten präferierte Partei ist in einem dunklen Grün hervorgehoben und Ihre zweite Präferenz in einem hellen Grün (hier C und D).

Für alle Wähler liegen die am meisten und die am wenigsten präferierte Partei diagonal gegenüber (hier B). Die zweite Präferenz der Anhänger einer Partei kann verschieden sein (hier wäre auch A möglich).

Die Linien bzw. die roten Querbalken zwischen den Parteien repräsentieren die (paarweisen) Koalitionsaussagen. Eine dicke, durchgezogene Linie bedeutet ein positives Koalitionssignal (Priorität bei Regierungsbildung), eine gestrichelte Linie keine Koalitionsaussage (Koalition aber möglich) und zwei rote Querbalken statt einer Linie ein negatives Koalitionssignal (keine Koalition möglich).

In einem Spiel mit vollständigen Informationen sehen Sie unter der Umfrage die Zufallssequenz, die zur Auflösung eventueller Patts bei der Koalitionsbildung dient. Falls Regeln 1 - 3 keine Regierung bestimmen, gewinnt nach Regel 4 die Koalition mit der Partei, die als erste in der Sequenz erscheint und nur einer der Koalitionen im Patt angehört.

Wenn die Zufallssequenz sichtbar ist, können Sie auch die Verteilung der Zweitpräferenzen der Wähler erfahren. Wenn Sie auf das Kästchen einer Partei klicken, werden sowohl die Gesamtzahl der Parteianhänger als auch die Zweitpräferenzen (abzüglich des festen Stammwählers der Partei) angezeigt (und wieder entfernt). Probieren Sie es für verschiedene Parteien aus.

2 = Gesamtzahl der Wähler mit Erstpräferenz C, inklusive des konstanten Stammwählers (stimmt mit Umfrage überein)

1 = Ein potentieller Wechselwähler mit Erstpräferenz C hat D als Zweitpräferenz.

0 = Kein potentieller Wechselwähler mit Erstpräferenz C hat A als Zweitpräferenz.

Rechts oben befindet sich die Wahlkabine. Wenn ein neues Spiel beginnt, haben Sie zunächst [Zeit]

orient yourself. Then the election starts and the voting booth will be open for at most [time] seconds and closes once you voted.

Next, vote counting starts. You may have to wait until all voters have cast their votes.

The current status of the game will always be announced in the text box below the voting booth.

After the ballot is completed, the election result will be announced in the table on the bottom of the screen. It shows the number of voters (and non-voters), the vote shares of the parties as a percentage of the cast ballots, and the seat shares of the parties represented in parliament.

In this election, a supporter of B appears to have voted for party A. With only one voter, party B fails to pass the 15% threshold.

Below the result you see the new government (here A-D). The last rule that was used to form the government is listed in the status window above.

The logic of government formation in this case: Party A fails to obtain an absolute majority (according to rule 1); According to rule 2 (coalition signal), B-D has a positive signal and priority, but B has no seats in parliament; A-C is ruled out by a negative coalition signal (even if it would be a minimal winning coalition otherwise); With a neutral signal, A-D is the only possible two-party coalition (C-D fails to obtain an absolute majority).

The government always determines your payoff (even if you abstain or vote for a different party). Here it is the weighted average of your preferences for A (= 3) and D (= 7), divided by their respective number of votes (5 and 3). Because A is stronger, the payoff must be closer to the value of A. It is exactly 4.5 points, or:

$$\frac{A (3 * 5) + D (7 * 3)}{\text{Voters } (5 + 3)} = 4.5$$

During the game, your current tally of cumulative payoff points is shown in parentheses after the election payoff (during the training game, you will only see the payoff in each election in

Sekunden zur Orientierung. Dann beginnt die Wahl und die Wahlkabine ist für maximal [Zeit] Sekunden geöffnet und schließt, nachdem Sie gewählt haben.

Nach der Wahl beginnt die Stimmenauszählung, d.h. Sie müssen auf die Stimmabgabe aller Wähler warten.

In dem Textfeld unter der Wahlkabine wird Ihnen immer der aktuelle Stand des Spiels mitgeteilt.

Wenn der Wahlgang abgeschlossen ist, wird das Ergebnis in der Tabelle unten angezeigt. Sie sehen die Zahl der Wähler (und Nichtwähler), das Wahlergebnis der Parteien als Prozent der abgegebenen Stimmen sowie die prozentuale Sitzverteilung der im Parlament vertretenen Parteien.

In dieser Wahl scheint ein Anhänger von B die Partei A gewählt zu haben. Mit nur einem Wähler scheitert Partei B an der 15%-Hürde.

Unter dem Ergebnis finden Sie die neue Regierung (hier A-D). Die letzte Regel, die bei der Regierungsbildung zur Anwendung kam, wird im Statusfenster oben angezeigt.

Die Logik der Regierungsbildung in diesem Fall: Regel 1 (absolute Mehrheit, min. 51%) wird von A verfehlt; Nach Regel 2 (Koalitionssignal) hat B-D mit positivem Signal Priorität, aber B ist nicht im Parlament; A-C wird durch das negative Koalitionssignal ausgeschlossen (obwohl es sonst eine minimale Gewinnkoalition wäre); Mit neutralem Signal gewinnt A-D als einzige mögliche Zwei-Parteien-Koalition (C-D hat keine absolute Mehrheit).

Aus der Regierung ergibt sich immer Ihre Auszahlung (auch wenn Sie nicht oder eine andere Partei gewählt haben). Hier ergibt sie sich aus dem gewichteten Mittelwert Ihrer Präferenzen für A (= 3) und D (= 7), geteilt durch die unterschiedliche Zahl der Stimmen (5 und 3). Da A stärker ist, muss sie näher am Wert von A liegen. Sie beträgt genau 4.5 Punkte, bzw.:

$$\frac{A (3 * 5) + D (7 * 3)}{\text{Wählerzahl } (5 + 3)} = 4.5$$

In den Klammern hinter der Auszahlung werden Ihnen während des Spiels immer Ihre kumulierten Auszahlungspunkte angezeigt (während des Trainingsspiels werden lediglich die

parentheses).

The result of an election will be shown for [time] seconds. Then the next election starts. All participants switch their voter identities and your new party preferences are shown in the party matrix above. You have [time] seconds to orient yourself before the voting booth opens. After [number] elections, a new game begins.

The introduction is finished. If you have questions or something is not clear, please contact the experimenter now.

Next you will take a short (but hard) test of the rules to optimize your decision making skills.

Auszahlungspunkte der entsprechenden Wahl in Klammern angezeigt).

Das Ergebnis einer Wahl wird für [Zeit] Sekunden angezeigt. Dann beginnt die nächste Wahl. Alle Teilnehmer vertauschen die Wählerrollen und Ihre neuen Parteipräferenzen werden in der Parteienmatrix oben angezeigt. Sie haben [Zeit] Sekunden zur neuen Orientierung bevor die Wahlkabine öffnet. Nach jeweils [Anzahl] Wahlen beginnt ein neues Spiel.

Die Einführung ist hiermit abgeschlossen. Falls Sie Fragen haben sollten oder noch Unklarheiten bestehen, wenden Sie sich bitte jetzt an die Experimentleitung.

Als nächstes folgt ein kurzer (aber harter) Test der Spielregeln, um ihr Entscheidungsverhalten zu optimieren.

Screen: Test

Test

Question 1) According to the poll on the right, what will be the seat share of party B in parliament if all voters vote for their most preferred party?

0.0% 9.1% 10.0% 11.0%

Correct Answer: With only 9.1% of the votes, C fails to pass the 15% threshold for seats. Thus, the seat share of B is 0%.

Question 2) Assume that the table on the right shows an election result with the seat distribution. Which government will be formed?

A-D B-D B-C C-D A-B-D

Correct Answer: With a positive signal, B-D would have had priority during government formation, but it does not have a majority (45.5%). With neutral signals each, both C-D (63.5%) and B-C (54.6%) are feasible. A three-party coalition is thus not possible. According to rule 3, B-C wins due to the lower seat share.

Question 3) If the B-C government is formed, how high would you estimate your payoff?

3.0 4.3 5.0 7.0 10.0

Test

Frage 1) Nach der Umfrage auf der rechten Seite, wie hoch wird der Sitzanteil der Partei B im Parlament sein wenn alle Wähler ihre am meisten präferierte Partei wählen?

0.0% 9.1% 10.0% 11.0%

Richtige Antwort: Mit einem Stimmenanteil von 9.1% scheitert B an der 15%-Hürde und hat somit einen Sitzanteil von 0%.

Frage 2) Nehmen Sie an, dass die Tabelle rechts ein Wahlergebnis mit der Sitzverteilung zeigt. Welche Regierung wird gebildet?

A-D B-D B-C C-D A-B-D

Richtige Antwort: B-D hätte mit einem positiven Signal zwar Priorität bei der Regierungsbildung, hat aber keine Mehrheit (45.5%). Mit jeweils neutralem Signal sind C-D (63.5%) und B-C (54.6%) beide möglich. Eine Drei-Parteien-Koalition ist somit ausgeschlossen. Nach Regel 3 gewinnt B-C durch den geringeren Sitzanteil.

Frage 3) Wenn die Regierung B-C gebildet wird, für wie hoch schätzen Sie Ihren Payoff?

3.0 4.3 5.0 7.0 10.0

Correct Answer: The payoff is the weighted average of the coalition parties. Thus, instead of the exact average 5 it must be somewhat closer to the value of party C. With 4 voters, C is stronger than B.

In (unnecessary) detail: B (7 points * 2 voters = 14) plus C (3 points * 4 voters = 12) divided by 6 voters give you 4.3 points.

Question 4) Now assume that you had voted for party B instead of party A. Would your payoff be higher now?

- Yes, because party B would have more weight in the coalition
- No, because voting for B would not change the payoff
- Yes, b/c there would be a different coalition with a better payoff
- No, b/c there would be a different coalition with a worse payoff

Correct Answer: In this case, the positive signal would give B-D not only priority during government formation but B-D would also have the necessary majority. With three voters each, your payoff would be exactly 3.5 points and thus worse than the 4.3 points before (because A would fail to pass the 15% threshold, each vote would correspond to 10% of the seats).

Question 5) Now you see a new scenario on the right. Assume again that the table shows the seat distribution. Which government will be formed?

A-B A-C B-D C-D A-B-C

Correct Answer: Despite the positive signal, B-C lacks a majority. Only two two-party coalitions, B-D and C-D, with neutral signals each and the identical majority (54.6%) remain feasible. According to rule 4, the random sequence will be used to break the stalemate: C-D wins because C is listed first among the three affected parties.

Question 6) Now you see the same scenario on the right but with different coalition signals. Which government will be formed now?

A-B A-C B-D C-D A-B-C

Correct Answer: Even though both two-party

Richtige Antwort: Der Payoff ergibt sich aus dem gewichteten Mittelwert der Koalitionsparteien, muss also statt des genauen Mittelwerts 5 etwas näher am Wert der mit 4 Wählern stärkeren Partei C liegen.

Im (unnötigen) Detail: B (7 Punkte * 2 Wähler = 14) plus C (3 Punkte * 4 Wähler = 12) geteilt durch 6 Wähler ergibt 4.3 Punkte.

Frage 4) Nehmen Sie an, Sie hätten statt A die Partei B gewählt. Wäre Ihr Payoff dann höher?

- Ja, weil Partei B ein größeres Gewicht in der Koalition hat
- Nein, weil die Wahl von B nichts am Payoff verändert
- Ja, weil sich eine andere Koalition mit höherem Payoff ergibt
- Nein, weil sich eine andere Koalition mit schlechterem Payoff ergibt

Richtige Antwort: In diesem Fall hätte B-D nicht nur ein positives Signal mit Priorität bei der Regierungsbildung sondern auch die notwendige Mehrheit. Mit jeweils drei Wählern wäre Ihr durchschnittlicher Payoff genau 3.5 Punkte, also schlechter als die 4.3 Punkte zuvor (da A an der 15%-Hürde scheitern würde, entspräche jede Stimme 10% der Sitze).

Frage 5) Rechts sehen Sie jetzt ein neues Szenario. Nehmen Sie an, dass die Tabelle wieder die Sitzverteilung zeigt. Welche Regierung wird gebildet?

A-B A-C B-D C-D A-B-C

Richtige Antwort: B-C hat zwar ein positives Signal, aber keine Mehrheit. Es bleiben nur die beiden Zwei-Parteien-Koalitionen B-D und C-D mit jeweils neutralem Signal und der gleichen Mehrheit (54.6%). Nach Regel 4 wird die Zufallssequenz zur Auflösung des Patts verwendet: Von den betroffenen Parteien wird C zuerst genannt, also gewinnt C-D.

Frage 6) Rechts sehen Sie jetzt das gleiche Szenario, nur mit veränderten Koalitionssignalen. Welche Regierung wird jetzt gebildet?

A-B A-C B-D C-D A-B-C

Richtige Antwort: Die beiden Zwei-Parteien-

coalitions B-D and C-D have a majority, the positive coalition signal would give (in this unique case) the three-party coalition A-B-C priority according to rule 2.

Your answers to [test result] out of 6 questions were correct.

[test result >= 4]

Please wait until all participants are ready to start the training game.

[test result < 4]

An experimenter will contact you to resolve anything that is still unclear. The training game can only start if all participants are ready.

Koalitionen B-D und C-D haben hier zwar eine Mehrheit, aber in diesem (einzigem) Fall hat die Drei-Parteien-Koalition A-B-C nach Regel 2 durch das positive Signal Priorität.

Sie haben [Test Resultat] von 6 Fragen richtig beantwortet.

[Test Resultat >= 4]

Bitte warten Sie, bis alle Teilnehmer bereit sind und das Trainingsspiel gestartet wird.

Test Resultat < 4:]

Die Experimentleitung wird mit Ihnen Kontakt aufnehmen und eventuelle Verständnisschwierigkeiten klären. Erst wenn alle Teilnehmer bereit sind, kann das Trainingsspiel gestartet werden.

Screen: Game

Voting Game – Training/Game in Session

[4 games incl. training, with 5 elections each]

Wahlspiel – Training/Spiel läuft

[4 Spiele inkl. Training mit jeweils 5 Wahlen]

Screen: Introduction

Questionnaire

Congratulations! You completed all election rounds. Your final tally is [cumulative payoff points] payoff points.

In the next and final part, we have a question about how you made your decisions, collect some demographic information, and get your responses to two response scales.

Fragebogen

Herzlichen Glückwunsch, Sie haben es geschafft! Sie haben insgesamt [Kumulative Auszahlungspunkte] Auszahlungspunkte erreicht.

Im letzten Teil der Studie möchten wir Ihnen eine Frage zu Ihrem Entscheidungsverhalten stellen, ein paar demographische Daten erheben und Sie zwei Antwortskalen ausfüllen lassen.

Screen: Explanation

Decision Making

Please describe in a few words the process how you made your voting decisions:
[text box]

Entscheidungsverhalten

Bitte beschreiben Sie kurz, wie Sie bei den einzelnen Wahlentscheidungen vorgegangen sind:
[Textfeld]

Screen: Demographics

Demographic Information

Are you eligible to vote in elections for the German "Bundestag"? [Yes/No]

Have you ever voted in national, state, or European elections in Germany? [Yes/No]

Demographische Angaben

Sind Sie bei Bundestagswahlen wahlberechtigt? [Ja/Nein]

Haben Sie jemals bei Bundestags-, Landtags- oder Europaparlamentswahlen gewählt? [Ja/Nein]

Your sex?

Your year of birth? (last 2 digits) [text box]

Please tell us your major: [text box]

Ihr Geschlecht? [weiblich/männlich]

Ihr Geburtsjahr? (letzte 2 Ziffern) [Textfeld]

Bitte nennen Sie uns Ihren Studiengang: [Textfeld]

Screen: Introduction

Agreement with Statements

Now we want to know whether the following 12 statements apply to you. You will indicate your responses on a five-point scale, ranging from "completely disagree" to "completely agree".

After you have indicated your response, the next statement will appear automatically.

Zustimmung zur Aussagen

Jetzt möchten wir von Ihnen wissen, ob die folgenden 12 Aussagen auf Sie zutreffen. Sie geben Ihre Antworten auf einer Fünf-Punkte-Skala an, die von "Trifft überhaupt nicht zu" bis "Trifft voll und ganz zu" reicht.

Nachdem Sie eine Antwort angegeben haben, erscheint automatisch die nächste Aussage.

Screen: Need for Cognition

[Order of items is randomized]

Agreement with Statement:

- 1) I really enjoy a task that involves coming up with new solutions to problems.
- 2) I tend to set goals that can be accomplished only by expending considerable mental effort.
- 3) I find it especially satisfying to complete an important task that required a lot of thinking and mental effort.
- 4) I prefer to think about small, daily projects to long-termed ones.
- 5) I would rather do something that requires little thought than something that is sure to challenge my thinking abilities.
- 6) I find little satisfaction in deliberating hard and for long hours.
- 7) I think primarily because I have to.
- 8) I don't like to have the responsibility of handling a situation that requires a lot of thinking.
- 9) Thinking is not my idea of fun.
- 10) I would prefer complex to simple problems.
- 11) Simply knowing the answer rather than understanding the reasons for the answer to a problem is fine with me.
- 12) It's enough for me that something gets the job done, I don't care how or why it works.

[Response Scale]

Completely disagree
 Disagree
 Uncertain
 Agree
 Completely agree

Zustimmung zur Aussage:

- 1) Die Aufgabe, neue Lösungen für Probleme zu finden, macht mir wirklich Spaß.
- 2) Ich setze mir eher solche Ziele, die nur mit erheblicher geistiger Anstrengung erreicht werden können.
- 3) Ich finde es besonders befriedigend, eine bedeutende Aufgabe abzuschließen, die viel Denken und geistige Anstrengung erfordert hat.
- 4) Ich denke lieber über kleine, alltägliche Vorhaben nach, als über langfristige.
- 5) Ich würde lieber etwas tun, das wenig Denken erfordert, als etwas, das mit Sicherheit meine Denkfähigkeit herausfordert.
- 6) Ich finde wenig Befriedigung darin, angestrengt und stundenlang nachzudenken.
- 7) In erster Linie denke ich, weil ich muss.
- 8) Ich trage nicht gerne Verantwortung für eine Situation, die sehr viel Denken erfordert.
- 9) Denken entspricht nicht dem, was ich unter Spaß verstehe.
- 10) Ich würde komplizierte Probleme einfachen Problemen vorziehen.
- 11) Es genügt mir, einfach die Antwort zu kennen, ohne die Gründe für die Antwort eines Problems zu verstehen.
- 12) Es genügt, dass etwas funktioniert, mir ist es egal, wie oder warum.

[Antwortskala]

Trifft überhaupt nicht zu
 Trifft eher nicht zu
 Trifft teils zu, teils aber auch nicht
 Trifft eher zu
 Trifft voll und ganz zu

Screen: Introduction

Political Knowledge

The last task is a short „quiz“ of your political knowledge. First, you will be asked to identify the current offices or jobs of various officials and politicians, and vice versa.

Please write your answers in the appropriate field. You have to enter an answer in every field. This task is very difficult and most participants will not be able to answer all questions. Just do the best you can. If you do not know the correct answer,

Politisches Wissen

Zum Abschluss kommt noch ein kurzes "Quiz" über Ihr politisches Wissen. Zunächst möchten wir wissen, welche politischen Funktionen verschiedene Personen haben (oder umgekehrt).

Schreiben Sie bitte Ihre Antworten in die entsprechenden Felder. Sie müssen in jedem Feld eine Antwort angeben. Viele dieser Fragen sind sehr schwierig und die meisten Teilnehmer werden nicht alle dieser Fragen beantworten

please type "don't know." Don't worry about correct spelling.

können. Versuchen Sie bitte trotzdem die Fragen so gut wie möglich zu beantworten. Falls Sie die korrekte Antwort nicht wissen, schreiben Sie "weiß nicht". Die korrekte Schreibweise ist nicht wichtig.

Screen: Sophistication 1

Please enter for each person the job, function, or position they currently have in the answer fields below.

(In case you don't know an answer, please type "don't know.")

Angela Merkel	[text box]
Hans-Jürgen Papier	[text box]
Wolfgang Tiefensee	[text box]
Claudia Roth	[text box]
José Manuel Barroso	[text box]
Monika Harms	[text box]
Hillary Clinton	[text box]

Bitte geben Sie in den entsprechenden Feldern die Funktion an, die diese Personen gerade bekleiden.

(Falls Sie die Antwort nicht wissen, bitte „weiß nicht“ eingeben.)

Angela Merkel	[Textfeld]
Hans-Jürgen Papier	[Textfeld]
Wolfgang Tiefensee	[Textfeld]
Claudia Roth	[Textfeld]
José Manuel Barroso	[Textfeld]
Monika Harms	[Textfeld]
Hillary Clinton	[Textfeld]

Screen: Sophistication 2

Please type your answers to the following questions in the space provided.

Who is the current Vice President of the United States of America? [text box]

A voter has two votes (first vote and second vote) in elections for the German "Bundestag." Which vote is more important and determines the strength of the parties in the Bundestag? The first vote, the second vote, or are both votes equally important? [text box]

Who is the current Secretary of State (or Foreign Minister) of Germany? [text box]

How many countries are currently members of the European Union? [text box]

Please list all the opposition parties in the current German "Bundestag"? [text box]

Which branch of government makes the law? [text box]

Bitte schreiben Sie Ihre Antworten auf die folgenden Fragen in das entsprechende Feld.

Wie heißt der amtierende Vize-Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika? [Textfeld]

Bei der Bundestagswahl ist es so, dass der Wähler zwei Stimmen hat, eine Erststimme und eine Zweitstimme. Was ist eigentlich die wichtigere Stimme, die letztlich über die Stärke der Parteien im Bundestag entscheidet? Die Erststimme, die Zweitstimme oder sind beide hierfür gleich wichtig? [Textfeld]

Wie heißt der derzeit amtierende Außenminister Deutschlands? [Textfeld]

Wie viele Länder sind zur Zeit Mitglied in der Europäischen Union? [Textfeld]

Welche Oppositionsparteien sind derzeit im Deutschen Bundestag vertreten? [Textfeld]

Welcher Zweig der Staatsgewalt macht Gesetze? [Textfeld]

Screen: Thanks

You reached the end of the study!

Thank you for your participation. You can find out more about the purpose of this study and we

Sie haben das Ende dieser Studie erreicht!

Vielen Dank für Ihre Teilnahme an dieser Studie. Sie können noch etwas über das Ziel dieser Studie

would appreciate any feedback or suggestions for improvement you would be willing to share with us.

If you have any questions or want to find out more about the results of this study, please contact:

Michael Meffert, Ph.D.
SFB 504 – University of Mannheim
L 13, 15 - 68131 Mannheim
Phone: 0621-181-3438
meffert@sfb504.uni-mannheim.de

You finish your participation by pressing the "End" button.

[Purpose of Study] [Comments] [End]

erfahren und wir wären Ihnen sehr dankbar, falls Sie uns Kommentare oder Vorschläge zur Verbesserung dieser Studie geben würden.

Falls Sie Fragen haben oder mehr über die Ergebnisse dieser Studie erfahren möchten, wenden Sie sich bitte an:

Michael Meffert, Ph.D.
SFB 504 - Universität Mannheim
L 13, 15 - 68131 Mannheim
Telefon: 0621-181-3438
meffert@sfb504.uni-mannheim.de

Um Ihre Teilnahme abzuschließen, bitte das „Ende“ wählen.

[Ziel der Studie] [Kommentare] [Ende]

Screen: Thanks (Purpose of Study)

Purpose of Study

The study uses a game to test the theory of rational voters. The game is a simplified model of a multi-party system with coalition governments. The central assumption is that rational voters make optimal voting decisions on the basis of available information.

The available information includes polls of the party preferences of voters before an election, coalition signals by the parties, and experience with the voting behavior of other voters.

A voting decision is optimal if the policy output of the next government (operationalized as payoff points) matches one's own preferences as much as possible. If the most preferred party does not have an absolute majority to govern alone, a rational voter should consider the formation of coalitions as well as the behavior of other voters and cast a vote that he or she expects to lead to the best possible coalition government.

Das Ziel der Studie

Die Studie überprüft die Theorie des rationalen Wählers in einem Spiel, dass ein vereinfachtes Mehrparteiensystem mit Koalitionsregierungen modelliert. Die zentrale Annahme lautet, dass rationale Wähler auf Basis der vorhandenen Informationen eine optimale Wahlentscheidung treffen.

Zu den Informationen gehören Umfragen über die Parteipräferenzen der Wähler vor einer Wahl, Koalitionssignale der Parteien und Erfahrung mit dem Wahlverhalten der anderen Wähler.

Eine optimale Wahlentscheidung ist dann gegeben, wenn die Politik der zukünftigen Regierung soweit wie möglich mit den eigenen Präferenzen übereinstimmt—operationalisiert als Auszahlungspunkte. Falls die am meisten präferierte Partei keine absolute Mehrheit für eine Alleinregierung hat, sollte ein rationaler Wähler bei der Wahlentscheidung die Koalitionsbildung der Parteien und das Verhalten der anderen Wähler berücksichtigen und versuchen, durch die Stimmabgabe die (voraussichtlich) beste Koalition herbeizuführen.

Screen: Thanks (Comments)

Your Comments

Please write your comments in the field below:
[text box]

Ihre Kommentare

Bitte schreiben Sie Ihre Kommentare in dieses Feld: [Textbox]

Screen: Thanks

End

Please leave the room without disturbing the other participants and go to the experimenter. There you will receive the payment for your participation.

You can speed up the payment process by entering your name (first and last name) in the field below. After pressing the button, a receipt for the payment will be printed. Your name is used only to generate the receipt and will not be saved with the data.

Cumulative Payoff Points: [cumulative payoff points]

Cash Payment in Euro: [cash payment]

[Print Receipt]

Ende

Bitte verlassen Sie den Raum ohne die anderen Teilnehmer zu stören und melden sich beim Experimentleiter bzw. der Experimentleiterin. Dort werden Sie für Ihre Teilnahme eine Auszahlung erhalten.

Sie können die Auszahlung beschleunigen, indem Sie Ihren Namen (Vorname und Nachname) in das Feld unten eintragen und automatisch eine Auszahlungsquittung erstellen. Ihr Name wird ausschließlich zur Erstellung der Quittung benutzt und nicht mit den Daten gespeichert.

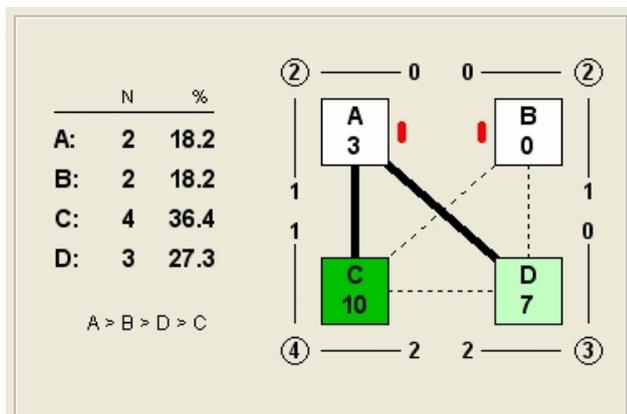
Kumulierte Auszahlungspunkte: [Kumulierte Auszahlungspunkte]

Barauszahlung in Euro: [Auszahlungsbetrag]

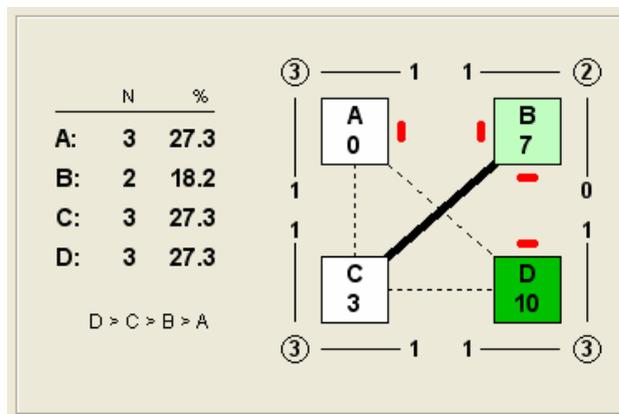
[Quittung erstellen]

Appendix A: Games (Included by Default)

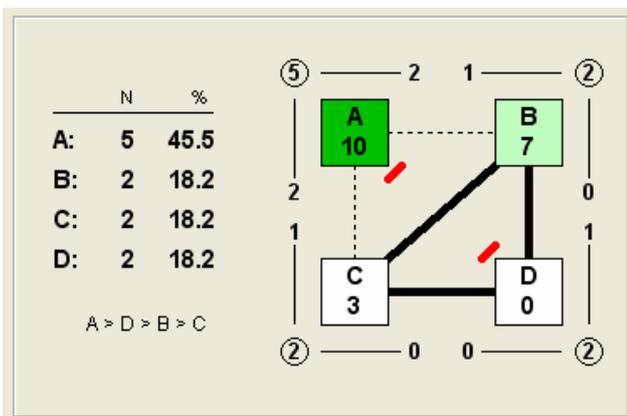
Game 0 (Training)



Game 1 ("The Netherlands")



Game 2 ("Sweden")



Game 3 ("Germany")

