

STEFANIE SCHUMACHER (UNIVERSITÄT BIELEFELD) & THOMAS KROHN (UNIVERSITÄT LEIPZIG)



Das LUPI-Spiel (*Lowest Unique Positive Integer*) ist ein statisches Spiel, bei dem die Spielenden ihre Entscheidung gleichzeitig treffen, ohne die Entscheidungen der anderen zu kennen (Spiel mit unvollkommener Information, vgl. Riechmann 2013).



Erhebungsinstrument & Auswertung

Bei diesem kleinen Experiment gelten folgende einfache Regeln:

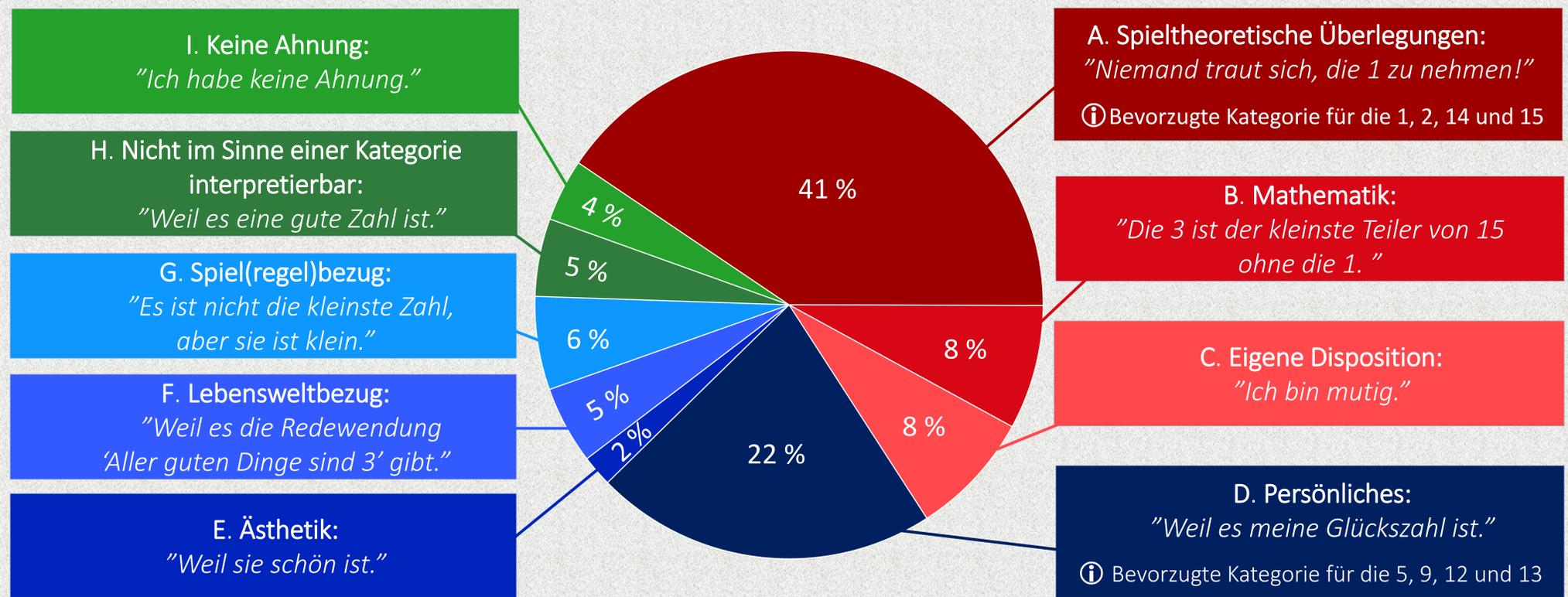
- Alle Teilnehmenden wählen jeweils geheim eine natürliche Zahl von 1 bis 15.
- Es gewinnt die Person, deren Zahl möglichst klein ist und nur 1x gewählt wurde.

Meine Zahl:
Begründung für die Wahl:

- Durchführung in insgesamt 24 Kleingruppen mit 11-35 Teilnehmenden (N=524)
- Qualitative Inhaltsanalyse der individuellen Begründungen (Mayring 2015)
- Quantitative Bestimmung der Gesamtverteilung der Kategorien
- Analyse der Zusammenhänge zwischen Kategorien, gewählten Zahlen und der Gruppengröße

Ausgewählte Forschungsfragen & Ergebnisse

(1) Wie begründen Teilnehmende die Wahl ihrer Zahl?



(2) Inwiefern gibt es gruppen- und altersabhängige Unterschiede?

Unterschiede in Bezug auf die Gruppengröße:



n ≤ 20

Die 1 wird etwa doppelt so oft gewählt wie bei größeren Gruppen (29,2 % vs. 14,9 %).

Unterschiede in Bezug auf das Alter der Teilnehmenden:



v. a. Kategorie A



v. a. Kategorien D, G und I



Literatur:

Mayring, P. (2015). *Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken*. Beltz.
Riechmann, T. (2013). *Spieltheorie*. Vahlen.

Kontakt:



Dr. Stefanie Schumacher
stefanie.schumacher@uni-bielefeld.de
UNIVERSITÄT BIELEFELD, IDM



Dr. Thomas Krohn
thomas.krohn@math.uni-leipzig.de
UNIVERSITÄT LEIPZIG